

## Penguatan Literasi Digital Siswa melalui Pendekatan *Participatory Action Research* di MA Laboratorium Kota Jambi

### *Strengthening Students' Digital Literacy through a Participatory Action Research Approach at MA Laboratorium Kota Jambi*

Fibrika Rahmat Basuki<sup>1\*</sup>, Zainal Hartoyo<sup>2</sup>, Abd Rahim<sup>3</sup>, Salman Al Farisi<sup>4</sup>

UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, Indonesia

\*Penulis Korespondensi

<sup>1\*</sup>[fibrika.rahmat@uinjambi.ac.id](mailto:fibrika.rahmat@uinjambi.ac.id), <sup>2</sup>[zainalhartoyo@uinjambi.ac.id](mailto:zainalhartoyo@uinjambi.ac.id), <sup>3</sup>[abdrahim@uinjambi.ac.id](mailto:abdrahim@uinjambi.ac.id),

<sup>4</sup>[salmanalfarisi@uinjambi.ac.id](mailto:salmanalfarisi@uinjambi.ac.id)

Riwayat Artikel: Dikirim 14 Januari 2026; Diterima 30 April 2026; Diterbitkan 31 Mei 2026

#### Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan siswa, baik dalam pembelajaran maupun interaksi sosial. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa tingkat literasi digital pelajar di Indonesia masih relatif rendah, khususnya dalam aspek keterampilan teknis, etika bermedia, dan keamanan siber. Kondisi ini berdampak pada kerentanan siswa terhadap hoaks, penyalahgunaan media sosial, serta rendahnya pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran yang produktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital siswa MA Laboratorium Kota Jambi. Pendekatan yang digunakan yaitu *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses, mulai dari identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pelaksanaan PKM meliputi pelatihan etika dan keamanan digital, penggunaan *Microsoft Office*, pemanfaatan internet dan kecerdasan buatan (AI), desain grafis menggunakan Canva, serta keterampilan videografi dasar. Seluruh kegiatan dilaksanakan secara interaktif melalui praktik langsung, diskusi, dan pendampingan kelompok kecil. Hasil evaluasi melalui angket menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek literasi digital, mulai dari kemampuan teknis, keamanan digital, etika bermedia, verifikasi informasi, hingga kemampuan kreatif dalam membuat konten digital. Peserta juga menunjukkan peningkatan motivasi dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan kegiatan organisasi. Secara keseluruhan, PKM ini berhasil memperkuat kompetensi digital siswa dan memberikan dasar bagi pengembangan program literasi digital berkelanjutan di tingkat madrasah.

**Kata kunci:** literasi digital, *participatory action research*, keterampilan digital, etika bermedia, keamanan siber

#### Abstract

The rapid development of digital technology has had a significant impact on students' lives, both in learning processes and social interactions. However, various studies indicate that students' digital literacy in Indonesia remains relatively low, particularly in technical skills, media ethics, and cybersecurity awareness. This condition increases students' vulnerability to misinformation (hoaxes), misuse of social media, and underutilization of technology for productive learning. This Community Service Program (Pengabdian kepada Masyarakat/PkM) aims to strengthen students' digital literacy at MA Laboratorium Kota Jambi. The program employs a *Participatory Action Research* (PAR) approach, which emphasizes the active involvement of participants at all stages, including needs identification, planning, implementation, and evaluation. The PKM activities include training in digital ethics and cybersecurity, using *Microsoft Office*, the internet, and artificial intelligence (AI), graphic design with Canva, and basic videography skills. All activities were conducted interactively through hands-on practice, discussions, and small-group mentoring. The evaluation results, based on questionnaire data, indicate a significant improvement across all aspects of digital literacy, including technical skills, digital security awareness, media ethics, information verification, and creative abilities in producing digital content. Participants also demonstrated increased motivation to utilize technology to support learning activities and student organizations. Overall, this PKM successfully strengthened students' digital competencies and laid a foundation for sustainable digital literacy programs at the madrasah level.

**Keywords:** digital literacy, *participatory action research*, digital skills, media ethics, cybersecurity

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung sangat pesat telah mengubah cara manusia mengakses, mengelola, dan memanfaatkan informasi. Dalam konteks pendidikan, kondisi ini menuntut peserta didik untuk memiliki literasi digital yang memadai sebagai bekal utama dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup kecakapan dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Kemampuan tersebut berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran, meningkatkan kreativitas, serta membangun kemandirian belajar siswa di era digital (Fitriani & Lestari, 2021).

Meskipun literasi digital memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan, implementasinya di tingkat sekolah menengah masih menghadapi berbagai permasalahan. Hasil observasi awal di MA Laboratorium Kota Jambi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut belum sepenuhnya diarahkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Siswa cenderung menggunakan gawai dan internet untuk kepentingan hiburan, seperti media sosial dan permainan daring, dibandingkan dengan sarana pengembangan wawasan akademik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putra dan Pratiwi (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital di kalangan remaja lebih dominan pada aktivitas nonakademik, sehingga potensi pembelajaran berbasis digital belum dimanfaatkan secara optimal.

Selain itu, siswa masih menunjukkan kelemahan dalam aspek keamanan digital, etika bermedia, serta kemampuan berpikir kritis dalam menyaring informasi. Di tengah maraknya penyebaran hoaks dan konten

negatif di ruang digital, keterampilan tersebut menjadi sangat krusial bagi pelajar (Wahyuni, 2022). Rendahnya kemampuan memilah dan mengevaluasi informasi berpotensi menurunkan kualitas pemahaman siswa, memengaruhi perilaku sosial, serta berdampak negatif terhadap proses dan hasil belajar.

Permasalahan rendahnya literasi digital siswa MA Laboratorium Kota Jambi dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab utama. Pertama, minimnya pemahaman siswa mengenai pemanfaatan teknologi digital secara produktif dan edukatif. Kedua, keterbatasan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan aplikasi dan sumber daya digital yang relevan untuk kegiatan pembelajaran, seperti pencarian referensi ilmiah, pengolahan informasi, dan penyajian materi secara digital. Ketiga, masih terbatasnya pendampingan intensif dari guru dalam penguatan literasi digital, yang sebagian disebabkan oleh proses adaptasi guru terhadap perkembangan teknologi. Faktor-faktor tersebut membentuk akar masalah yang bermuara pada rendahnya literasi digital siswa secara komprehensif, baik dari aspek keterampilan teknis, sikap kritis, maupun etika bermedia.

Rendahnya literasi digital tersebut menimbulkan berbagai dampak, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam jangka pendek, siswa cenderung pasif dan kurang kreatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Dalam jangka menengah, siswa mengalami kesulitan beradaptasi dengan pembelajaran berbasis digital dan berisiko menyalahgunakan teknologi. Sementara itu, dalam jangka panjang, keterbatasan literasi digital berpotensi menurunkan daya saing siswa dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi maupun dalam menghadapi dunia kerja. Oleh karena itu, penguatan literasi digital melalui pelatihan dan pendampingan menjadi solusi strategis yang perlu segera diimplementasikan.

Sebagai upaya menjawab permasalahan

tersebut, program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini menawarkan solusi berupa pelatihan dan pendampingan literasi digital yang berkelanjutan. Program dirancang dalam bentuk pelatihan literasi digital dasar, pendampingan praktik analisis informasi, pelatihan penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran, *workshop* etika dan keamanan digital, serta pendampingan berkelanjutan untuk membangun budaya literasi digital di lingkungan sekolah. Strategi ini dipilih karena bersifat aplikatif, berorientasi pada penguatan keterampilan nyata, serta mendorong keberlanjutan praktik literasi digital di kalangan siswa.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penguatan literasi digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual (Santoso, 2021). Namun, kajian-kajian tersebut masih menyisakan sejumlah celah. Program pengabdian yang dilakukan oleh Alief Muhammad et al. (2022), misalnya, lebih berfokus pada pemanfaatan teknologi digital untuk pemahaman materi di tingkat sekolah dasar, tanpa mengintegrasikan aspek keamanan digital dan etika bermedia secara komprehensif. Penelitian Handoyo (2023) telah menyoroti etika media digital melalui *workshop*, tetapi belum menekankan pada praktik kreatif digital yang berkelanjutan. Sementara itu, Bahrain et al. (2023) menekankan peningkatan pemahaman konsep literasi digital melalui program jangka pendek tanpa pendampingan lanjutan. Penelitian Dila et al. (2024) menunjukkan hasil positif melalui pembentukan komunitas praktik digital, namun sasaran program masih terbatas pada mahasiswa, sehingga kurang relevan dengan karakteristik siswa madrasah aliyah.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat gap berupa belum adanya program pengabdian yang secara khusus menasar siswa madrasah aliyah dengan pendekatan literasi digital yang holistik, mencakup keterampilan

teknis, keamanan digital, etika bermedia, serta praktik kreatif melalui pendampingan berkelanjutan. Kebaruan (*novelty*) dari program PKM ini terletak pada integrasi pelatihan literasi digital dengan pendampingan jangka panjang berbasis *Participatory Action Research* (PAR), serta upaya mendorong siswa menjadi agen literasi digital di lingkungan sekolahnya. Dengan pendekatan ini, program tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan sesaat, tetapi juga pada pembentukan ekosistem literasi digital yang berkelanjutan dan kontekstual.

Sejalan dengan hal tersebut, tujuan kegiatan PKM ini adalah: (1) mengidentifikasi dan menjawab permasalahan rendahnya literasi digital siswa MA Laboratorium Kota Jambi; (2) merancang dan melaksanakan program penguatan literasi digital melalui pelatihan dan pendampingan berbasis PAR yang melibatkan siswa secara aktif; serta (3) meningkatkan keterampilan digital siswa dalam aspek keamanan digital, etika bermedia, pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran, dan kemampuan berpikir kritis dalam menyaring informasi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu membentuk generasi pelajar yang melek digital, beretika, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

## METODE

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif mitra sebagai subjek sekaligus pelaku perubahan. Pendekatan ini memungkinkan siswa terlibat secara partisipatif dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, serta evaluasi dan refleksi hasil kegiatan (Chevalier & Buckles, 2019). Kegiatan pengabdian dilaksanakan di MA Laboratorium Kota Jambi selama tiga bulan, yaitu pada Oktober–Desember 2025.

Sasaran kegiatan adalah siswa pengurus Organisasi Siswa Intra Madrasah (OSIM) berjumlah 25 siswa yang dipilih karena memiliki peran strategis sebagai agen penggerak dan penyebar praktik literasi digital di lingkungan madrasah.

Pelaksanaan kegiatan disusun berdasarkan siklus PAR yang meliputi beberapa tahapan. Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan instrumen asesmen kebutuhan literasi digital, serta pengembangan modul pelatihan. Tahap identifikasi masalah dilakukan melalui observasi penggunaan media digital, penyebaran angket literasi digital, dan diskusi kelompok terarah (FGD) dengan guru dan perwakilan siswa. Tahap perencanaan dilakukan secara partisipatif dengan menetapkan fokus materi pelatihan, jadwal kegiatan, dan pembagian peran antara tim pengabdian dan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan tindakan mencakup pelatihan literasi digital berbentuk *workshop* interaktif, praktik pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran, simulasi kasus etika dan keamanan digital, serta pendampingan intensif. Tahap *monitoring* dan evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa, pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, serta pengumpulan umpan balik. Tahap refleksi dan tindak lanjut dilakukan untuk mengevaluasi capaian program dan menyusun rencana keberlanjutan kegiatan literasi digital di sekolah.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket (*pre-test* dan *post-test*), wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi kegiatan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* serta menghitung persentase peningkatan literasi digital siswa. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data secara deskriptif, dan penarikan kesimpulan berdasarkan pola perubahan sikap dan perilaku digital siswa. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik. Keberhasilan program diukur berdasarkan

peningkatan skor literasi digital siswa, perbaikan sikap dan etika bermedia, peningkatan keterampilan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran, partisipasi aktif siswa selama kegiatan, serta adanya komitmen sekolah untuk melanjutkan program literasi digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung dari Oktober hingga Desember 2025 dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Tahap perencanaan dimulai pada 20 Oktober 2025 melalui rapat internal tim PKM di Prodi Tadris Fisika yang menghasilkan penyusunan jadwal dan konsep pelatihan. Pada 27 Oktober 2025, tim melakukan kunjungan dan observasi ke MA Laboratorium untuk mendiskusikan rencana program bersama Kepala Madrasah. Pertemuan menghasilkan kesepakatan bahwa seluruh pengurus OSIM ditetapkan sebagai peserta pelatihan serta penetapan jadwal untuk enam kali sesi pelatihan.

Tahap pelaksanaan kegiatan dimulai pada 3 November 2025. Pada sesi pertama, peserta diberikan pelatihan tentang “Etika dan Keamanan Digital”. Kegiatan ini dibuka secara resmi oleh Kepala MA Laboratorium. Dalam sambutannya, beliau menegaskan pentingnya literasi digital sebagai kompetensi dasar bagi siswa di era teknologi. Sesi ini menjadi pijakan awal bagi seluruh kegiatan karena etika dan keamanan digital merupakan fondasi dalam penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

Gambar 1:

Sesi Pembukaan Acara Pelatihan Literasi Digital



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada pelatihan ini, peserta mendapatkan pemahaman mengenai berbagai konsep dasar seperti etika dalam bermedia sosial, jejak digital, privasi daring, keamanan akun, serta risiko yang muncul akibat penggunaan media digital yang tidak tepat. Tim PkM menjelaskan bagaimana jejak digital dapat membentuk reputasi seseorang dan memengaruhi aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dunia pendidikan dan peluang masa depan. Selain itu, peserta diperkenalkan pada praktik pengamanan akun seperti penggunaan sandi kuat, autentikasi dua langkah, dan identifikasi tautan berbahaya.

Kegiatan ini juga diisi dengan diskusi interaktif dan studi kasus untuk membantu siswa mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku digital yang etis dan tidak etis di lingkungan sekolah maupun media sosial. Peserta diajak menganalisis contoh situasi yang sering terjadi, seperti penyebaran informasi tanpa verifikasi, perundungan daring, dan penyalahgunaan fitur komunikasi digital. Melalui pendekatan diskusi dan praktik langsung, siswa menjadi lebih sadar akan tanggung jawab mereka dalam menjaga keamanan diri serta membangun budaya digital yang positif.

Gambar 2:  
Sesi Pelatihan Tentang Etika dan Keamanan Digital



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan dilanjutkan pada 18 November 2025 dengan pelatihan *Microsoft Office* (*Word*, *Excel*, dan *PowerPoint*) yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi teknis peserta dalam mengelola dokumen digital. Pada tahap awal, peserta diperkenalkan pada fungsi-fungsi dasar *Microsoft Word*, termasuk pengaturan

format teks, penyusunan struktur dokumen, serta penggunaan fitur *styles* untuk menghasilkan laporan yang rapi dan profesional. Pendekatan yang digunakan bersifat praktik langsung sehingga siswa dapat langsung memahami penerapan setiap fitur.

Gambar 3:  
Sesi pelatihan *Microsoft Office*



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, pelatihan berfokus pada penguasaan *Microsoft Excel* sebagai alat bantu pengolahan data. Peserta belajar membuat tabel, menggunakan rumus sederhana, serta membuat grafik untuk menyajikan data secara visual. Tim PKM memberikan contoh kasus yang relevan dengan kebutuhan siswa, seperti pembuatan tabel nilai, pengaturan data kehadiran, dan analisis sederhana. Pendekatan ini dipilih agar siswa dapat melihat manfaat praktis *Excel* dalam menyelesaikan tugas sekolah maupun kegiatan organisasi OSIM.

Bagian terakhir dari sesi ini adalah pelatihan *Microsoft PowerPoint* yang menekankan kemampuan membuat presentasi yang informatif dan menarik. Peserta diajarkan memilih *template* yang tepat, mengatur tata letak *slide*, mengintegrasikan gambar atau grafik, serta menggunakan animasi secara efektif. Melalui praktik langsung, siswa mampu menyusun presentasi singkat yang ditampilkan pada akhir sesi sebagai evaluasi formatif. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis peserta dalam memanfaatkan *Microsoft Office* sebagai alat pendukung akademik dan organisasi.

Pada 19 November 2025, peserta mengikuti pendampingan penggunaan

internet dan kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung penyelesaian tugas sekolah secara efektif. Pada sesi ini, siswa diperkenalkan pada strategi pencarian informasi yang valid, teknik memverifikasi sumber, serta penggunaan platform edukasi berbasis web. Tim PkM juga mengarahkan peserta untuk memahami perbedaan antara informasi kredibel dan hoaks, sehingga mereka mampu membangun literasi digital yang kritis. Materi kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan berbagai aplikasi dan layanan AI untuk membantu proses belajar, seperti pembuatan rangkuman, eksplorasi materi pelajaran, hingga perencanaan tugas.

Selain itu, sesi pendampingan juga menekankan prinsip etis dalam penggunaan teknologi digital, terutama AI. Peserta diajak memahami batasan penggunaan AI, seperti menghindari plagiarisme, mengutip sumber secara benar, dan memanfaatkan AI sebagai alat bantu belajar, bukan sebagai pengganti proses berpikir. Dalam praktiknya, siswa diberi kesempatan untuk mencoba beberapa aplikasi AI untuk membuat *outline* tugas, mengolah data sederhana, atau membuat draf presentasi. Pendampingan langsung memungkinkan peserta mengajukan pertanyaan dan mendapatkan bimbingan personal, sehingga keterampilan mereka dalam memanfaatkan internet dan AI berkembang secara lebih terarah dan bertanggung jawab.

Gambar 4:  
Sesi Pendampingan Penggunaan Internet dan Kecerdasan Buatan (AI)



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada sesi berikutnya, 26 November 2025, peserta memperoleh pelatihan desain grafis menggunakan Canva untuk

menghasilkan berbagai materi visual seperti poster, pamflet, dan konten publikasi siswa. Pelatihan dimulai dengan pengenalan fungsi dasar Canva, pemilihan *template*, pengaturan *layout*, hingga teknik mengombinasikan elemen visual seperti gambar, ikon, dan warna. Tim PKM memberikan contoh-contoh desain yang baik serta menunjukkan bagaimana prinsip desain sederhana kontras, keseimbangan, dan hierarki visual dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas sebuah karya grafis. Peserta kemudian diberikan kesempatan untuk mencoba membuat desain secara langsung sesuai dengan kebutuhan OSIM, seperti poster kegiatan sekolah dan konten media sosial.

Selain praktik dasar, pendampingan juga mencakup teknik pengembangan kreativitas visual, termasuk *tips* memilih jenis huruf, menyesuaikan palet warna, dan mengoptimalkan kualitas gambar agar tampak lebih profesional. Tim PKM melakukan bimbingan individu untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan teknis, seperti pengaturan ukuran kanvas, ekspor *file*, atau penempatan elemen agar komposisinya seimbang. Melalui sesi ini, peserta tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memperoleh pemahaman tentang pentingnya desain grafis dalam menyampaikan informasi secara menarik dan efektif. Hasil karya peserta menunjukkan peningkatan kreativitas serta kemampuan mereka dalam membuat desain yang lebih rapi, komunikatif, dan siap dipublikasikan.

Gambar 5:  
Sesi Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan terakhir, yang dilaksanakan pada 27 November 2025, berfokus pada pemberian keterampilan videografi dasar kepada peserta. Pada tahap awal, tim PKM memperkenalkan konsep dasar videografi seperti komposisi gambar, teknik pencahayaan, pengaturan sudut pengambilan gambar, serta penggunaan kamera ponsel secara optimal. Peserta diajak memahami pentingnya stabilitas kamera, pemilihan latar yang sesuai, dan teknik *framing* agar hasil rekaman terlihat lebih profesional. Pendekatan ini membantu siswa menyadari bahwa kualitas video yang baik tidak memerlukan peralatan mahal, tetapi lebih pada pemahaman teknik dasar yang benar.

Setelah pemahaman teori, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik pengambilan gambar. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk melakukan simulasi pembuatan video singkat. Mereka diberi tugas membuat dokumentasi kegiatan OSIM atau pesan layanan masyarakat berdurasi 30–60 detik. Tim PKM mendampingi setiap kelompok, memberikan umpan balik langsung terhadap hasil pengambilan gambar, seperti cara mengurangi *noise*, mengatur fokus, dan memilih sudut perekaman yang menarik. Praktik lapangan ini menjadi kesempatan bagi peserta untuk mengaplikasikan konsep-konsep videografi secara langsung dan kreatif.

Pada tahap akhir, peserta mempelajari proses penyuntingan video menggunakan aplikasi sederhana yang bisa diakses melalui ponsel maupun laptop, seperti CapCut atau Canva Video Editor. Sesi ini mencakup teknik dasar seperti *trimming*, *cutting*, penambahan teks, memasukkan musik bebas hak cipta, hingga penyesuaian transisi agar video lebih enak ditonton. Tim PkM juga menekankan pentingnya alur cerita (*storyline*) yang jelas sebagai kunci video yang efektif. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga wawasan tentang bagaimana memproduksi video yang komunikatif dan

bermanfaat untuk publikasi kegiatan sekolah. Hasil akhir menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan video sederhana yang layak dipublikasikan melalui media sosial sekolah maupun OSIM.

Gambar 6:  
Sesi Pelatihan Videografi



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap akhir kegiatan dilaksanakan pada 15 Desember 2025 melalui sesi refleksi dan evaluasi program yang dilakukan dengan penyebaran angket kepada seluruh peserta. Angket ini dirancang untuk mengukur perubahan pemahaman, motivasi, serta keterampilan peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Selain itu, refleksi juga dilakukan melalui diskusi kelompok untuk menggali pengalaman langsung peserta selama proses pelatihan. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasakan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan perangkat digital, memahami etika berinternet, serta mengoperasikan berbagai aplikasi pendukung pembelajaran. Pada tahap ini, tim PkM juga memfasilitasi sesi berbagi pengalaman di mana peserta menceritakan tantangan yang mereka hadapi dan keterampilan baru yang mereka anggap paling bermanfaat.

Gambar 7:  
Refleksi dan Evaluasi Program



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan literasi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan digital peserta didik. Peningkatan ini tidak hanya terlihat secara deskriptif, tetapi juga terkonfirmasi melalui analisis kuantitatif menggunakan N-Gain yang menunjukkan efektivitas intervensi pada setiap aspek literasi digital.

Secara umum, terjadi peningkatan pada seluruh aspek yang diukur, meliputi pengetahuan literasi digital, keterampilan teknis, kesadaran keamanan digital, etika digital, serta kemampuan membuat konten. Perubahan ini mengindikasikan adanya pergeseran pola pemanfaatan teknologi dari yang semula bersifat konsumtif menuju penggunaan yang lebih produktif dan edukatif.

Tabel 1:  
Persentase Peningkatan Literasi Digital

Aspek	Sebelum	Sesudah	N-Gain	Kategori
Pengetahuan literasi digital	53%	84%	0,66	Sedang
Keterampilan teknis	48%	85%	0,71	Tinggi
Kesadaran keamanan digital	51%	88%	0,76	Tinggi
Etika digital	55%	82%	0,60	Sedang
Kemampuan membuat konten	45%	83%	0,69	Sedang

Berdasarkan analisis dan hasil perhitungan N-Gain, peningkatan tertinggi terjadi pada aspek kesadaran keamanan digital (N-Gain = 0,76, kategori tinggi), diikuti oleh keterampilan teknis (N-Gain = 0,71, kategori tinggi). Tingginya peningkatan pada aspek keamanan digital dapat dijelaskan oleh relevansi materi dengan pengalaman sehari-hari peserta, khususnya dalam penggunaan media sosial dan perlindungan data pribadi. Sementara itu, peningkatan signifikan pada keterampilan teknis menunjukkan efektivitas metode pelatihan berbasis praktik yang memungkinkan peserta untuk belajar melalui pengalaman langsung.

Di sisi lain, aspek pengetahuan literasi digital (0,66), etika digital (0,60), dan kemampuan membuat konten (0,69) berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan, aspek-aspek tersebut memerlukan proses internalisasi dan pembiasaan yang lebih panjang untuk mencapai hasil optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital berbasis praktik dan pendampingan efektif dalam meningkatkan kompetensi digital peserta secara komprehensif. Oleh karena itu, program ini dapat menjadi model yang relevan untuk pengembangan literasi digital di lingkungan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kesiapan peserta didik menghadapi tuntutan pembelajaran di era digital.

Pelaksanaan program tidak terlepas dari berbagai kendala dan dinamika lapangan. Beberapa konflik yang muncul antara lain perbedaan tingkat kemampuan awal peserta, keterbatasan perangkat digital, serta kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil. Selain itu, pada tahap awal pelatihan, sebagian peserta menunjukkan resistensi dalam mengalihkan penggunaan teknologi dari aktivitas hiburan menuju aktivitas yang lebih produktif. Kendala lain yang dihadapi adalah rendahnya kepercayaan diri peserta dalam menggunakan aplikasi baru serta kesulitan dalam memahami fitur-fitur teknologi yang lebih kompleks. Namun, melalui pendekatan pendampingan intensif dan pembelajaran berbasis praktik, hambatan tersebut secara bertahap dapat diatasi.

## KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di MA Laboratorium Kota Jambi terbukti efektif meningkatkan literasi digital siswa. Melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), kegiatan ini berhasil memetakan permasalahan literasi digital, merancang intervensi yang relevan, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan program yang

terdiri dari pelatihan etika dan keamanan digital, penguasaan Microsoft Office, pemanfaatan internet dan AI, desain grafis, serta videografi memberikan pengalaman praktik langsung yang mampu meningkatkan kemampuan siswa secara signifikan. Data hasil angket menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator literasi digital, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan teknis, keamanan dan etika digital, maupun kemampuan membuat konten. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep digital secara teoretis, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan tersebut dalam tugas akademik dan kegiatan OSIM. Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini berhasil meningkatkan kesiapan digital siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern. Intervensi yang diberikan mampu mendorong perubahan perilaku, keterampilan, dan pola pikir siswa terhadap penggunaan teknologi digital secara kritis, etis, aman, dan produktif. Dengan adanya peningkatan kompetensi yang merata pada seluruh peserta, program ini telah memenuhi tujuan utamanya: membentuk generasi pelajar yang melek digital dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar, komunikasi, dan kreativitas. Hasil ini sekaligus menjadi dasar untuk pengembangan program literasi digital lanjutan di MA Laboratorium Kota Jambi serta mendorong praktik literasi digital berkelanjutan di lingkungan pendidikan. Beberapa langkah strategis dapat dilakukan untuk menjaga keberlanjutan dampak program. Sekolah disarankan melanjutkan penguatan literasi digital melalui kegiatan rutin seperti pelatihan lanjutan, klub teknologi, atau integrasi dalam agenda OSIM sehingga keterampilan siswa terus terasah. Guru pembina juga perlu diberdayakan melalui pelatihan serupa agar mampu menjadi fasilitator dan memastikan program berjalan secara mandiri setelah PkM berakhir. Selain itu, peningkatan fasilitas digital dan penyediaan materi pendukung seperti modul, panduan praktis,

serta *template* konten akan membantu siswa mempraktikkan keterampilan secara konsisten.

## DAFTAR PUSTAKA

- Muhammad, A., Wahyudi, D., Izzuddin, A., & Luthfi, N. A. (2022). Meningkatkan literasi digital dengan pendampingan belajar pada siswa-siswi sekolah dasar terdampak pandemi COVID-19 di Kota Probolinggo. *Integritas: Jurnal Pengabdian*, 6(1), 54–65. <https://doi.org/10.36841/integritas.v6i1.1312>
- Ayyildiz, P., & Yildiz, A. (2021). Digital literacy and its role in education. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 4(2), 214–227. <https://doi.org/10.31681/jetol.917229>
- Bahrain, E., Taufani, & Jafar, M. K. (2023). Penguatan literasi digital dan budaya pada siswa SMA Negeri 1 Langowan. *Al-Khidmah: Jurnal Pengabdian dan Pendampingan Masyarakat*, 3(2), 83–96. <https://doi.org/10.47945/al-khidmah.v3i2.1181>
- Dila, D., Mukhlis, & Latief, S. A. (2024). Pendampingan dan penguatan literasi digital dalam meningkatkan kualitas belajar mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i1.42249>
- Çebi, A., Fidan, M., & Yildirim, S. (2020). The role of digital culture in digital literacy. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(21), 122–135. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i21.16811>
- Chevalier, J. M., & Buckles, D. J. (2019). *Participatory action research: Theory and methods for engaged inquiry (2nd ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351033268>

- Cornish, F., Sengupta, S., & Israel, T. (2022). Participatory action research: Making people's knowledge matter. *Annual Review of Psychology*, 73, 373–398. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-030221-020704>
- European Commission. (2019). *Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu)*. Brussels: Publications Office of the European Union.
- Fitriani, A., & Lestari, N. (2021). Digital literacy skills of students in the era of learning transformation. *Journal of Education and Learning Research*, 5(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jelr.v5i2.345>
- Handoyo, E. R. (2023). Pendampingan literasi digital bagi anak dan remaja di lingkungan sekolah di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(1), 376–381. <https://doi.org/10.34001/khairaummah.01022022-7>
- Ilomäki, L., Paavola, S., Lakkala, M., & Kantosalo, A. (2022). Digital competence—an emergent boundary concept for policy and educational research. *Education and Information Technologies*, 27(4), 4757–4774. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10833-2>
- Ng, W. (2021). *Can we teach digital literacy?* *Computers & Education*, 156, 103924. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103924>
- OECD. (2021). *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*. Paris: OECD Publishing.
- Putra, R., & Pratiwi, D. (2020). Digital literacy awareness among high school students: Challenges and opportunities. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/ijet.081.05>
- Rahmawati, Y., Ridwan, M., & Kusumaningrum, I. (2020). Empowering digital literacy through participatory action research: A case study in Indonesian students. *Journal of Education and Learning*, 14(3), 432–440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i3.16662>
- Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2020). Digital literacy: A review of literature. *Education and Information Technologies*, 25(4), 2987–3000. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10120-4>
- Santoso, H. (2021). Strengthening digital literacy for students in the 21st century learning. *Journal of Digital Education*, 3(1), 15–27. <https://doi.org/10.23960/jde.v3i1.123>
- Suprpto, E., & Dewi, N. K. (2022). Strengthening students' digital literacy through participatory action research. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 10(1), 55–64. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v10i1.53024>
- Supratman, L. P., & Wahyudin, D. (2021). Students' digital ethics awareness in the online learning environment. *Journal of Information Systems Education*, 32(1), 35–45. [https://doi.org/10.48009/1\\_iis\\_2021\\_35-45](https://doi.org/10.48009/1_iis_2021_35-45)
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Paris: UNESCO.
- Wahyuni, S. (2022). The urgency of digital literacy education to prevent hoaxes among teenagers. *Journal of Social Education*, 10(3), 201–210. <https://doi.org/10.15294/jse.v10i3.789>
- Wijaya, S., & Adiarsi, G. (2020). Digital safety awareness among students in higher education. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 3(2), 87–95. <https://doi.org/10.23887/ijli.v3i2.25833>