

Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Literasi Bahasa Indonesia Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya

Utilization of Digital Technology to Improve Indonesian Language Literacy of Students at Karsa Mulya Vocational School, Palangka Raya

Yuliarti^{1*}, Lili Rusdiana², Alif Rahmatullah³, Sayid Hasan Bahasyim⁴, Ridho Elfariadi⁵

¹⁻⁵ STMIK Palangkaraya, Indonesia

Email Korespondensi: yuliwillbenice@gmail.com

Abstrak

Penurunan tingkat literasi Bahasa Indonesia di kalangan siswa vokasi menjadi tantangan penting dalam dunia pendidikan, terutama di era digital yang menuntut keterampilan membaca, menulis, dan berpikir kritis. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kemampuan literasi siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya melalui pemanfaatan teknologi digital yang relevan dengan karakteristik generasi digital-native. Program dilaksanakan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, kuis interaktif, serta evaluasi berbasis pretest-posttest dan kuesioner. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa 50,45, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 80,65, yang merepresentasikan kenaikan sebesar 59,85%. Selain itu, hasil kuesioner mengindikasikan lebih dari 60% siswa sangat setuju bahwa media digital membantu mereka memahami materi pembelajaran, sementara hanya sebagian kecil siswa yang masih memerlukan pendampingan khusus karena keterbatasan literasi digital. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Kegiatan PKM ini juga relevan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Dengan demikian, program ini tidak hanya efektif untuk meningkatkan literasi Bahasa Indonesia di sekolah vokasi, tetapi juga memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah lain dengan penyesuaian konteks dan kebutuhan.

Kata kunci: literasi Bahasa Indonesia, teknologi digital, pengabdian masyarakat, pembelajaran interaktif

Abstract

The decline in Indonesian language literacy among vocational school students has become a significant challenge in the field of education, particularly in the digital era that requires advanced reading, writing, and critical thinking skills. This Community Service Program (PKM) was designed to improve literacy competence of students at SMK Karsa Mulya Palangka Raya through the application of digital technology that matches the learning characteristics of digital-native generations. The program was implemented using lectures, demonstrations, hands-on practice, interactive quizzes, as well as evaluation through pretest-posttest and questionnaires. The pretest results indicated an average student score of 50.45, which increased to 80.65 in the posttest, representing an overall improvement of 59.85%. Moreover, more than 60% of students strongly agreed that digital media supported their understanding of the learning materials, while only a small percentage of students required additional guidance due to limited digital literacy. These findings confirm that digital technology-based learning not only enhances motivation and engagement but also significantly improves students' mastery of Indonesian language literacy. This program is also aligned with the Merdeka Belajar policy that emphasizes creative, collaborative, and technology-based learning. Therefore, the PKM activities conducted in this study may serve as an effective and replicable model for other vocational schools with contextual adjustments.

Keywords: Indonesian language literacy, digital technology, community service, interactive learning

Pesan Utama:

- Integrasi media digital sesuai dengan karakteristik generasi digital-native.

- Praktik langsung (*hands-on learning*) dan kuis interaktif mampu mendorong siswa lebih aktif.
- Evaluasi kuantitatif dan kualitatif menunjukkan pembelajaran digital relevan dan dapat direplikasi di sekolah lain.
- Sebagian kecil siswa masih memerlukan pendampingan karena keterbatasan literasi digital.

PENDAHULUAN

Literasi Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi komunikasi, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah siswa di era digital (Gilster, 1997; Warsita, 2020). Literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman, analisis, dan interpretasi informasi secara kritis (OECD, 2019). Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kemampuan literasi Bahasa Indonesia merupakan bekal penting agar siswa mampu mengakses, memahami, dan mengolah informasi yang relevan dengan bidang keahliannya (Kurniawan & Setiawan, 2022).

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Rendahnya partisipasi aktif siswa terlihat dari minimnya inisiatif bertanya, rendahnya motivasi untuk membaca teks akademik, serta lemahnya kemampuan menyusun tulisan sesuai kaidah kebahasaan. Fenomena ini sejalan dengan karakteristik generasi digital-native yang lebih antusias terhadap pembelajaran aplikatif dan berbasis praktik (Kim & Park, 2021; Livingstone, 2014).

Perubahan paradigma pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 menuntut inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan generasi digital (Selwyn, 2016). Pemanfaatan teknologi digital dapat mendorong keterlibatan siswa serta meningkatkan motivasi belajar (Mantra et al., 2021; Hafid & Yuliana, 2022). Penelitian lain juga menegaskan pentingnya integrasi media digital seperti kuis interaktif, aplikasi menulis, dan platform kolaboratif dalam mendukung pembelajaran kontekstual (Maisarah et al., 2022; Hidayati & Pratiwi, 2021).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Menurut Mantra, Handayani, dan Pramawati (2021), penggunaan metode pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi mampu meningkatkan pemahaman materi dan daya tarik pembelajaran. Kardika (2023) menegaskan bahwa integrasi media digital, seperti platform kuis online dan modul interaktif, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif serta meningkatkan kemampuan literasi multimodal. Sementara itu, Maisarah, Lestari, dan Sakulpimolrat (2022) menggarisbawahi pentingnya pengembangan media digital berbasis kebutuhan siswa agar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih kontekstual dan menarik.

Berdasarkan landasan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk mengintegrasikan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan teknologi digital, seperti kuis interaktif berbasis aplikasi, platform menulis digital (Google Docs, Grammarly), dan media presentasi berbasis multimedia, dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa. PKM ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan langsung di kelas, dengan pendekatan yang memadukan ceramah, demonstrasi, praktik, dan evaluasi berbasis pretest–posttest. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga diajak aktif terlibat melalui diskusi, kuis digital, dan penyusunan portofolio tulisan berbasis teknologi. Pendekatan ini diharapkan mampu mengatasi hambatan motivasi belajar dan memperbaiki kelemahan keterampilan literasi siswa.

Selain itu, kegiatan ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Melalui program ini, guru dan siswa diharapkan mampu memanfaatkan media digital tidak hanya sebagai alat bantu presentasi, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi pengetahuan dan pengembangan kompetensi literasi. Dengan demikian, program PKM ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran adaptif yang dapat direplikasi di sekolah vokasi lainnya, sekaligus memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

Secara umum, urgensi kegiatan ini dapat dirumuskan dari beberapa aspek penting. Pertama, kemampuan literasi siswa SMK masih tergolong rendah, sebagaimana terlihat dari hasil *observes away* dan pretest yang

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar literasi akademik yang memadai. Kedua, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran sebagai respons terhadap karakteristik generasi digital-native yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Ketiga, literasi Bahasa Indonesia memiliki keterkaitan erat dengan kompetensi dunia kerja, mengingat siswa SMK membutuhkan kemampuan komunikasi dan penulisan formal yang baik sebagai bekal memasuki dunia usaha dan industri (DUDI). Keempat, berbagai penelitian terdahulu juga memberikan rekomendasi bahwa pemanfaatan media digital efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Mantra et al., 2021; Kardika, 2023; Maisarah et al., 2022).

Dengan latar belakang tersebut, kegiatan PKM ini dirancang untuk mengintegrasikan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Program ini sejalan dengan kebijakan *Merdeka Belajar* yang menekankan pembelajaran kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi (UNESCO, 2018).

METODE

Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah pendekatan partisipatif berbasis pembelajaran interaktif dengan integrasi teknologi digital (Suparman & Fitriani, 2022). Melalui metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam praktik membaca, menulis, dan mengolah informasi menggunakan berbagai aplikasi digital (Pratiwi & Sari, 2021).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2025 di SMK Karsa Mulya Palangka Raya dengan melibatkan 31 siswa kelas X dan XI jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang dipilih secara purposive berdasarkan kesediaan dan kesesuaian dengan tujuan program. PKM ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan teknologi digital yang diintegrasikan secara langsung ke dalam proses pembelajaran (Lestari & Pramono, 2022).

Secara umum, pelaksanaan PKM terdiri atas tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi intensif dengan pihak mitra, khususnya guru Bahasa Indonesia di SMK Karsa Mulya Palangka Raya, untuk menyepakati jadwal kegiatan, menentukan kebutuhan siswa, dan menyesuaikan materi literasi dengan kurikulum sekolah. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat keterlibatan siswa dan hambatan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Diskusi informal dengan guru juga dilakukan untuk memperoleh informasi lebih rinci mengenai kemampuan literasi siswa.

Selanjutnya, tim pelaksana menyusun modul pembelajaran berbasis teknologi digital yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa SMK. Modul ini berisi materi pengenalan literasi digital, strategi membaca cepat dan efektif, praktik menulis teks sederhana menggunakan aplikasi digital seperti Google Docs dan Grammarly, serta pemanfaatan platform kuis interaktif seperti Quizizz. Selain modul, tim juga menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, koneksi internet, dan perangkat mobile yang akan digunakan siswa selama kegiatan. Untuk menjamin kelayakan instrumen evaluasi, disusun soal pretest dan posttest berupa lima soal pilihan ganda, serta kuesioner berbasis Google Form menggunakan skala Likert. Instrumen ini divalidasi oleh dosen ahli di bidang pendidikan bahasa agar sesuai dengan tujuan kegiatan. Tahap persiapan ini diharapkan memastikan seluruh rangkaian PKM dapat berjalan efektif, terukur, dan sesuai target capaian.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka selama satu hari penuh dengan menerapkan pembelajaran interaktif. Kegiatan dimulai dengan sambutan dari pihak sekolah dan pengenalan tim pelaksana, kemudian dilanjutkan dengan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami materi literasi Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek pemahaman teks, diksi, dan kaidah kebahasaan. Setelah itu, tim memberikan materi literasi Bahasa Indonesia berbasis teknologi dengan metode demonstrasi, di mana siswa diperkenalkan pada teknik membaca efektif dan strategi menulis kreatif yang langsung dipraktikkan melalui aplikasi digital.

Siswa kemudian melakukan praktik menulis teks sederhana dengan menggunakan Google Docs dan memperoleh umpan balik langsung dari aplikasi Grammarly mengenai kesalahan ejaan, tata bahasa, dan pilihan diksi. Untuk menguji pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, diberikan kuis interaktif melalui platform Quizizz dengan pertanyaan seputar materi literasi, majas, tema, dan amanat teks.

Siswa yang aktif dan berhasil menjawab pertanyaan dengan baik diberi apresiasi berupa hadiah kecil. Di akhir sesi, dilakukan refleksi bersama untuk menggali pengalaman siswa dalam menggunakan media digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Diskusi ini menjadi sarana evaluasi langsung untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan metode yang diterapkan. Tahap pelaksanaan ini secara keseluruhan menekankan pembelajaran aktif, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam praktik literasi melalui media digital.

Tahap evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Pertanyaan yang digunakan pada kedua tes tersebut sama, sehingga hasilnya dapat dibandingkan secara kuantitatif. Selain itu, kuesioner berbasis Google Form diberikan untuk mengetahui persepsi siswa mengenai kejelasan materi, efektivitas media digital, tingkat keterlibatan, serta minat mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang. Skala Likert empat poin digunakan untuk memperoleh data yang terstruktur dan mudah dianalisis. Data dari pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata, persentase peningkatan, dan distribusi hasil belajar siswa. Data kuesioner dianalisis untuk menilai tingkat kepuasan dan respon siswa terhadap pelaksanaan kegiatan PKM ini. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk memberikan rekomendasi pengembangan program di masa mendatang.

Metode pelaksanaan PKM yang disusun secara sistematis ini memastikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital tidak hanya menjadi kegiatan insidental, tetapi dapat diukur efektivitasnya baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Dengan pendekatan ini, siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

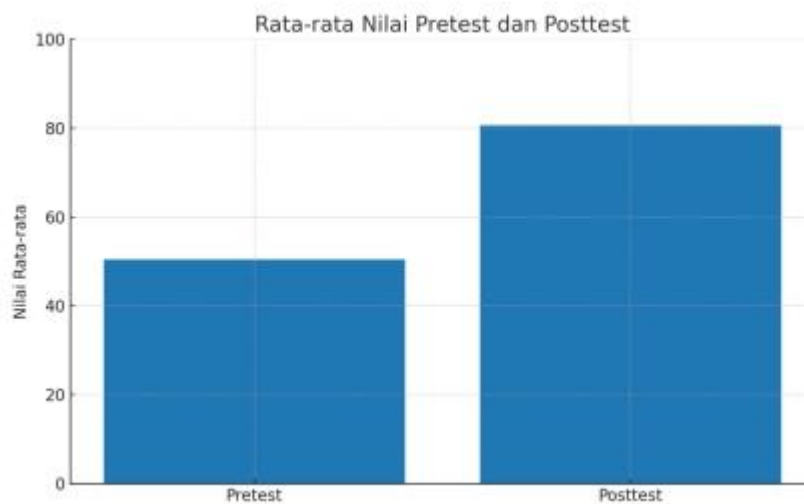
Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Dampak tersebut dapat diukur melalui hasil pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan, serta respon siswa yang dihimpun melalui kuesioner berbasis Google Form.

Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 50,45, sementara posttest meningkat menjadi 80,65 (kenaikan 59,85%). Distribusi nilai menunjukkan tidak ada lagi siswa dalam kategori sangat rendah, dan sebagian besar berada di kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital efektif dalam meningkatkan literasi (Alghamdi, 2021; Cahyani & Drajiati, 2020). Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan lebih dari 60% siswa sangat setuju bahwa media digital membantu pemahaman materi, sedangkan hanya sekitar 3% siswa yang masih mengalami kesulitan. Kesenjangan ini menandakan perlunya pendampingan khusus bagi siswa dengan tingkat literasi digital rendah (Yuliani & Hardini, 2021). Faktor keberhasilan PKM ini meliputi:

1. Media digital yang sesuai dengan karakteristik generasi digital-native, sehingga meningkatkan daya tarik pembelajaran (Kim & Park, 2021).
2. Praktik langsung (*hands-on learning*) yang mendorong siswa aktif menulis, berdiskusi, dan mengikuti kuis interaktif (Kardika, 2023; Nugroho & Santosa, 2023).
3. Evaluasi komprehensif melalui kombinasi tes dan kuesioner untuk menilai efektivitas program (Maisarah et al., 2022).

Hasil ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa teknologi pendidikan, bila digunakan secara tepat, dapat menjadi sarana strategis untuk meningkatkan literasi (Mantra et al., 2021; Selwyn, 2016; OECD, 2019).

Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Pretest dan Posttest



Grafik 1. Nilai Pretest dan Posttest Grafik ini menunjukkan perbandingan rata-rata nilai siswa

Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami materi literasi Bahasa Indonesia. Hasil tes awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 50,45, yang berarti sebagian besar siswa berada pada kategori rendah. Rendahnya nilai ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman memadai terhadap unsur-unsur literasi, termasuk kaidah kebahasaan, pemilihan diksi, serta analisis makna teks.

Setelah kegiatan pembelajaran berbasis teknologi digital dilaksanakan, dilakukan posttest untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 80,65. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar sebesar 59,85% dibandingkan sebelum kegiatan. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif, seperti Quizizz, Google Docs, dan Grammarly, efektif dalam membantu siswa memahami materi literasi Bahasa Indonesia.

Jika dilihat dari distribusi kategori nilai, hasil posttest menunjukkan bahwa 36% siswa berada pada kategori sangat tinggi (81–100), 39% berada pada kategori tinggi (71–80), 19% berada pada kategori sedang (61–70), dan hanya 6% siswa berada pada kategori rendah (51–60). Tidak ada lagi siswa yang masuk kategori sangat rendah (0–50) seperti pada hasil pretest. Perubahan distribusi nilai ini menegaskan bahwa hampir seluruh peserta mengalami peningkatan pemahaman materi secara merata, bukan hanya pada kelompok tertentu saja.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Mantra, Handayani, dan Pramawati (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan daya serap siswa terhadap materi. Temuan ini juga menguatkan pendapat Kardika (2023) dan Maisarah, Lestari, dan Sakulpimolrat (2022), yang menyatakan bahwa media digital mampu menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa generasi digital-native.

Respon Siswa Berdasarkan Hasil Kuesioner

Selain pretest dan posttest, evaluasi juga dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh seluruh peserta untuk mengetahui persepsi mereka terhadap efektivitas kegiatan. Berdasarkan hasil kuesioner, lebih dari 60% siswa menyatakan sangat setuju bahwa media digital membantu mereka memahami materi literasi Bahasa

Indonesia, sekitar 35% siswa setuju, dan hanya sekitar 3% siswa yang tidak setuju. Tidak ada siswa yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pembelajaran berbasis media digital ini.

Mayoritas siswa juga mengaku merasa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan bersifat interaktif dan tidak monoton. Siswa merasakan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran digital, seperti kuis online dan platform menulis, membuat materi yang semula dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami. Mereka juga merasa lebih termotivasi karena dapat memperoleh umpan balik langsung terhadap pekerjaan yang dibuat, misalnya melalui fitur koreksi otomatis pada Grammarly atau melalui hasil kuis interaktif yang ditampilkan secara real-time.

Tabel. 1 hasil kuesioner yang diisi oleh 31 siswa peserta kegiatan PKM:

No	Kategori Pernyataan	Sangat (%)	Setuju (%)	Tidak (%)	Setuju Sangat Setuju (%)	Tidak
1	Wawasan literasi meningkat	58.1	38.7	3.2	0	
2	Materi mudah dipahami	64.5	32.3	3.2	0	
3	Media digital membantu keterlibatan siswa	54.8	41.9	3.2	0	
4	Antusiasme selama kegiatan	51.6	45.2	3.2	0	
5	Metode dan kuis interaktif menarik dan bermanfaat	61.3	35.5	3.2	0	
6	Minat mengikuti kegiatan	67.7	29.0	3.2	0	

Hasil kuesioner ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa SMK. Metode pembelajaran aktif (**active learning**) yang diterapkan mampu mengubah siswa dari pendengar pasif menjadi peserta yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, keberhasilan ini menunjukkan bahwa media digital dapat berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu presentasi, tetapi juga sebagai sarana meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, dan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMK Karsa Mulya Palangka Raya dijelaskan sebagai berikut:

Pembukaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diawali dengan acara pembukaan yang dipandu oleh salah satu guru SMK Karsa Mulya Palangka Raya seperti pada Gambar 6.1. Pembukaan kegiatan dengan memperkenalkan tim kepada peserta pengabdian, menyampaikan tujuan, manfaat, serta tahapan selama kegiatan berlangsung. Hal ini dapat dipahami oleh peserta yaitu siswa kelas X dan kelas XI. Peserta didampingi oleh anggota tim pengabdian sehingga jika mengalami kesulitan selama kegiatan maka akan dibantu oleh tim pelaksana. Gambar 6.2 menunjukkan perkenalan diri dan pelaksanaan kegiatan oleh tim pelaksana.



Gambar 1. Acara Pembukaan Kegiatan oleh guru



Gambar 2. Acara Pembukaan oleh tim pelaksana

Pada kegiatan pembukaan, penyampaian pengenalan dan lainnya kemudian dilanjutkan dengan pemutaran video/membacakan puisi singkat, dan tanya jawab tentang kesan terhadap video puisi yang telah disajikan. Kegiatan selanjutnya dilakukan *pretest* yaitu penilaian dari peserta mengenai pengetahuan umum terkait materi yang akan disampaikan kepada peserta seperti terlihat pada Gambar



Gambar 3. Peserta Mengerjakan *Pretest* Menggunakan Perangkat *Mobile*

Pretest dan *posttest* dibuat masing-masing dengan jumlah 5 soal dalam bentuk *multiple choice*. Soal *pretest* dan *posttest* dibuat sama untuk mengukur pemahaman materi yang disampaikan. *Posttest* dilaksanakan sebelum penutupan.

Penyampaian materi

Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas XI SMK Karsa Mulya Palangka Raya selama 1 hari yakni dari pagi hari hingga siang hari, pada Jum'at 9 Mei 2025. Tim pelaksana pengabdian berjumlah 5 orang yang terdiri dari 2 dosen dan 3 mahasiswa. Peserta yang mengikuti kegiatan 31 siswa yang terdiri dari siswa kelas X dan kelas X jurusan DKV. Gambar 4 menunjukkan penyampaian materi dari salah satu tim pengabdian.



Gambar 4 .Penyampaian Materi dari Dosen STMIK Palangkaraya

Penyampaian materi dilaksanakan dengan metode demonstrasi dan praktik langsung. Kegiatan tersebut ditanggapi antusias dari para peserta. Hal ini tampak seperti pada Gambar 5 siswa membacakan puisi.



Gambar 5 .Antusias Peserta Mengikuti Kegiatan

Setelah penyampaian materi, diadakan sesi tanya jawab. Pada bagian ini dilakukan pemberian pertanyaan dari tim pelaksana kepada peserta mengenai materi yang telah disampaikan oleh tim pelaksana. Eksplorasi Materi yang diberikan tentang unsur fisik dan batin puisi, serta analisis contoh puisi bersama siswa. Dilanjutkan dengan elaborasi berupa kuis Interaktif. Siswa mengerjakan kuis Quizizz yang memuat soal definisi, majas, diksi, tema, dan amanat. Hasil kuis interaktif yaitu berupa pemberian hadiah kepada siswa yang dapat menjawab. Gambar 6.6 menunjukkan hasil dari siswa yang telah mendapatkan hadiah karena berperan aktif dalam kuis interaktif.



Gambar 6. Pembagian hadiah kepada siswa

Kegiatan selanjutnya yaitu refleksi dan diskusi. Diskusi bersama siswa mengenai makna puisi dan ekspresi rasa.

Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan keberhasilan yang sangat signifikan dalam pencapaian tujuan pelatihan. Tingkat kepuasan peserta yang mencapai 100% pada aspek antusiasme dan ketertarikan menunjukkan bahwa Canva sebagai platform desain sangat sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa generasi digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Alfatih et al. (2024) yang menyatakan bahwa siswa semakin akrab dengan teknologi digital yang membentuk cara mereka berinteraksi dan memperoleh informasi.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dan respon positif dari siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital sangat efektif untuk meningkatkan literasi Bahasa Indonesia. Keberhasilan ini tidak terlepas dari beberapa faktor utama. Pertama, penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik generasi digital-native mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Siswa merasa metode ini lebih sesuai dengan kebiasaan mereka yang sehari-hari sudah terbiasa menggunakan gawai, aplikasi, dan platform digital.

Kedua, pembelajaran dilakukan secara langsung dengan praktik nyata, bukan hanya penyampaian materi teoritis. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat aktif dalam membuat tulisan digital, mengerjakan kuis interaktif, dan berdiskusi dengan pendamping. Pendekatan ini meningkatkan pemahaman materi sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Ketiga, evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui pretest, posttest, dan kuesioner. Hal ini memungkinkan tim pelaksana untuk menilai efektivitas kegiatan secara kuantitatif dan kualitatif. Data pretest-posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar, sementara data kuesioner mengungkap persepsi dan tingkat kepuasan siswa terhadap kegiatan.

Temuan kegiatan ini menguatkan rekomendasi penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa teknologi pendidikan, apabila digunakan secara tepat, dapat menjadi sarana strategis untuk meningkatkan literasi Bahasa Indonesia (Mantra et al., 2021; Kardika, 2023; Maisarah et al., 2022). Namun, perlu dicatat bahwa sebagian kecil siswa (sekitar 3%) masih merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan perlunya pendampingan khusus bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi digital, agar kesenjangan pemahaman tidak terjadi.

Hasil PKM ini memiliki implikasi penting bagi guru Bahasa Indonesia di sekolah vokasi. Metode pembelajaran yang memadukan ceramah singkat, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi interaktif dapat diterapkan dalam pembelajaran rutin untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Program serupa juga dapat direplikasi di sekolah lain dengan menyesuaikan materi dan media digital yang digunakan. Dalam jangka panjang, pendekatan ini dapat membantu meningkatkan kompetensi literasi siswa sebagai bekal menghadapi dunia kerja dan dunia industri (DUDI), sekaligus memperkuat posisi Bahasa Indonesia sebagai bahasa ilmiah dan profesional.

Kesimpulan hasil kegiatan PKM ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan serta respon positif dari siswa, yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi Bahasa Indonesia di sekolah vokasi. Keberhasilan ini dapat dijelaskan

melalui beberapa faktor penting.

Pertama, penggunaan media digital yang selaras dengan karakteristik generasi digital-native terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar. Siswa merasa lebih nyaman dan tertarik karena metode pembelajaran ini sesuai dengan kebiasaan mereka yang sehari-hari akrab dengan gawai, aplikasi, serta platform digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mantra et al. (2021) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat keterampilan literasi siswa.

Kedua, praktik pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa menjadi faktor kunci. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga langsung menerapkan konsep melalui penulisan teks digital, penggunaan aplikasi Grammarly, serta mengikuti kuis interaktif menggunakan Quizizz. Pendekatan ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif siswa. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian Kardika (2023) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis praktik langsung (*hands-on learning*) lebih efektif dibandingkan ceramah tradisional dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa.

Ketiga, evaluasi yang dilakukan secara komprehensif melalui pretest, posttest, dan kuesioner memungkinkan tim pelaksana untuk menilai efektivitas kegiatan secara menyeluruh. Data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan skor hasil belajar, sementara data kualitatif dari kuesioner memperlihatkan tingginya tingkat kepuasan siswa. Pendekatan evaluasi ganda ini mendukung temuan Maisarah et al. (2022) yang menegaskan bahwa kombinasi data kuantitatif dan kualitatif diperlukan untuk memperoleh gambaran utuh mengenai keberhasilan suatu program pembelajaran berbasis teknologi.

Meski demikian, kegiatan ini juga mengungkap tantangan. Sebagian kecil siswa (sekitar 3%) masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi, terutama karena keterbatasan pengalaman menggunakan aplikasi digital. Temuan ini mengindikasikan perlunya pendampingan khusus dan pelatihan awal bagi siswa dengan tingkat literasi digital yang rendah, agar kesenjangan pemahaman tidak semakin melebar.

Secara praktis, hasil PKM ini memberikan implikasi penting bagi guru Bahasa Indonesia di sekolah vokasi. Model pembelajaran yang menggabungkan ceramah singkat, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Pendekatan ini tidak hanya dapat direplikasi di sekolah lain, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi bagian dari pembelajaran rutin dengan menyesuaikan materi dan media digital sesuai konteks.

Dalam jangka panjang, pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki potensi untuk meningkatkan kompetensi literasi siswa sebagai bekal menghadapi dunia kerja dan industri (DUDI). Hal ini sekaligus memperkuat posisi Bahasa Indonesia tidak hanya sebagai bahasa komunikasi sehari-hari, tetapi juga sebagai bahasa ilmiah dan profesional yang relevan dengan tuntutan era digital.

PENDANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini menerima pendanaan eksternal dari STMIK Palangkaraya

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Bapak Marsiiyo selaku Kepala sekolah SMK Karsa Mulya yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan dan pihak-pihak yang telah mendukung kelancaran kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alghamdi, A. (2021). *Digital literacy and learning: Students' perspectives in the era of online education*. Education and Information Technologies, 26(4), 4061–4079. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639->

021-10462-2

- Cahyani, H., & Drajiati, N. A. (2020). *Teachers' professional development in online learning: A case of digital literacy integration*. Indonesian Journal of Applied Linguistics, 10(2), 323–333. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJAL/article/view/28540>
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Hafiz, A., & Yuliana, L. (2022). *Pemanfaatan platform Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia, 2(3), 150–160. <https://journal.publication-center.com/index.php/jpti/article/view/377>
- Hidayati, N., & Pratiwi, R. (2021). *Penerapan Google Docs sebagai media kolaborasi dalam pembelajaran menulis*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 21(1), 55–64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbs/article/view/45212>
- Husna, N., & Ismail, F. (2020). *Peningkatan literasi digital siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(2), 112–123. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/31862>
- Kardika, R. (2023). *Penggunaan media digital terhadap kemampuan literasi multimodal dalam pembelajaran bahasa Indonesia*. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(9), 6715–6721. DOI: **10.54371/jiip.v6i9.2307**.
- Kim, H., & Park, J. (2021). *Digital natives and educational technology: Exploring the engagement gap*. Computers & Education, 168, 104212. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104212>
- A., & Setiawan, B. (2022). *Literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era society 5.0*. Lingua Didaktika, 16(2), 125–138. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/linguadidaktika/article/view/117569>
- Lestari, I., & Pramono, A. (2022). *Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran vokasi*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 12(1), 77–89. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/42571>
- Livingstone, S. (2014). *Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites*. Communications, 39(3), 283–303. <https://doi.org/10.1515/commun-2014-0115>
- Maisarah, M., Lestari, T., & Sakulpimolrat, S. (2022). *Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia*. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 2(1), 65–75. URL: <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/article/view/1348>
- Mantra, I. B. N., Handayani, N. D., & Pramawati, A. A. I. Y. (2021). *Alternative learning methods employed by language teachers in the new normal of COVID-19*. IJEE (Indonesian Journal of English Education), 8(2), 232–246. DOI: **10.15408/ijee.v8i2.21135**.
- Nugroho, D., & Santosa, R. (2023). *Pendekatan pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi siswa SMK*. Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia, 3(1), 12–23. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jipi/article/view/3322>
- OECD. (2019). *OECD Skills Outlook 2019: Thriving in a Digital World*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>
- Prasetyo, R. (2022). **Penyelenggaraan Pengabdian kepada Masyarakat: Strategi dan Implementasi**. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Pratiwi, A., & Sari, N. (2021). *Efektivitas pembelajaran berbasis daring terhadap keterampilan literasi siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 9(2), 145–156. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbi/article/view/32741>
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. London: Bloomsbury. <https://www.bloomsbury.com/uk/education-and-technology-9781474235927/>
- Setiawan, D., & Marpaung, T. (2020). *Literasi informasi dan pemanfaatan media digital di kalangan pelajar*. Jurnal Literasi Digital Indonesia, 1(1), 25–34. <https://ejournal.uinib.ac.id/jldi/article/view/283>
- Suparman, A., & Fitriani, E. (2022). *Pemanfaatan teknologi digital dalam PKM untuk meningkatkan keterampilan abad 21*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7(2), 201–210. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/28584>
- Suyanto, S. (2020). **Kolaborasi dalam Pengabdian Masyarakat: Menumbuhkan Kemitraan yang Efektif**. Bandung: Penerbit Pendidikan Mandiri.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Paris: UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>
- Wahyuni, I. (2021). **Membangun Kemitraan antara Perguruan Tinggi dan Masyarakat dalam Program Pengabdian**. Surabaya: Penerbit Ilmu.

Warsita, B. (2020). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Penerapannya*. Jakarta: Kencana.

Yuliani, S., & Hardini, D. (2021). *Peran literasi digital dalam meningkatkan keterampilan menulis akademik mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 87–96.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/45219>

.