Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik melalui Sosialisasi Urgensi Penggunaan Komputer

Ali Firdaus[1], Slamet Widodo[2], M. Vikra Pratama[3]*, Claudya[4], Hot Mida Nadika Nainggolan[5], Ilham Abdillah[6], Muhammad Faisal Al Farisi[7], Nurul Syafiqah Balqis[8], Rama Yusticia[9], Trisa Aprilia[10]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9]Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, Indonesia

E-Mail: [1]alifirdaus@polsri.ac.id, [2]slametwidodo@polsri.ac.id

Abstrak

Literasi digital merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Namun, masih terdapat keterbatasan pemahaman dalam pemanfaatan komputer secara tepat dan produktif. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi mengenai urgensi penggunaan komputer sebagai upaya peningkatan literasi digital peserta didik. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi, diskusi interaktif, dan evaluasi pemahaman peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, kesadaran, serta pemahaman peserta terhadap fungsi dan manfaat komputer dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta didik mampu memanfaatkan teknologi komputer secara optimal dan bertanggung jawab dalam kegiatan akademik maupun kehidupan seharihari.

Kata kunci: Literasi Digital; Komputer; Sosialisasi; Pendidikan Teknologi; Peningkatan

Abstract

Digital literacy is an essential competence that must be possessed by students in line with the rapid development of information technology. However, limitations in understanding the proper and productive use of computers are still commonly found. This article aims to describe the implementation of a socialization program on the urgency of computer usage to improve students' digital literacy. The methods applied include material presentation, interactive discussions, and evaluation of participants' understanding. The results indicate an improvement in participants' knowledge and awareness regarding the functions and benefits of computers in supporting the learning process.

Keywords: Digital Literacy, Computer, Socialization, Technology Education, Improvement

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi digital yang signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Komputer menjadi salah satu perangkat teknologi yang memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran, pengelolaan informasi, komunikasi, serta pengembangan kompetensi digital peserta didik. Pemanfaatan komputer dalam dunia pendidikan tidak hanya meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, tetapi juga membantu peserta didik dalam mengakses berbagai sumber pengetahuan secara luas dan cepat [1]. Oleh karena itu, kemampuan menggunakan komputer secara tepat merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21 dan era transformasi digital [2].

Seiring dengan meningkatnya digitalisasi pendidikan, literasi digital menjadi aspek penting yang harus dikembangkan sejak usia sekolah. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan

memanfaatkan informasi digital secara kritis, etis, dan bertanggung jawab [3]. Kemampuan tersebut sangat diperlukan agar siswa mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat sekaligus terhindar dari berbagai risiko penggunaan teknologi yang tidak tepat, seperti penyebaran informasi palsu, pelanggaran privasi, dan ketergantungan terhadap media digital [4].

Meskipun penggunaan komputer di kalangan pelajar semakin meningkat, pemanfaatannya masih didominasi untuk aktivitas hiburan, permainan, dan media sosial dibandingkan untuk mendukung kegiatan akademik dan pengembangan keterampilan digital [5]. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memahami urgensi penggunaan komputer sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan kompetensi yang dapat menunjang keberhasilan pendidikan maupun kesiapan memasuki dunia kerja. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguasaan teknologi komputer dan literasi digital memiliki hubungan positif terhadap peningkatan prestasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kesiapan kerja di era ekonomi digital [6].

Sebagai salah satu institusi pendidikan menengah, SMA Negeri 2 Palembang memiliki peran strategis dalam membentuk generasi muda yang mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya penggunaan komputer dalam kehidupan akademik maupun kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan sosialisasi mengenai urgensi penggunaan komputer. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan siswa tentang fungsi dan manfaat komputer, menumbuhkan kesadaran akan pentingnya literasi digital, serta mendorong pemanfaatan teknologi secara optimal untuk mendukung proses belajar dan pengembangan diri [7].

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan literasi digital siswa SMA Negeri 2 Palembang melalui sosialisasi urgensi penggunaan komputer. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa memiliki pengetahuan yang lebih baik mengenai manfaat komputer dalam pendidikan, mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab, serta lebih siap menghadapi tantangan perkembangan teknologi di masa depan [8].

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan edukasi mengenai urgensi penggunaan komputer sebagai upaya peningkatan literasi digital peserta didik. Sasaran kegiatan adalah siswa SMA Negeri 2 Palembang yang berada pada jenjang pendidikan menengah dan sedang berada pada fase penguatan kompetensi digital untuk mendukung proses pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, lokasi, serta jumlah peserta yang akan mengikuti kegiatan. Selain itu, tim juga menyusun materi sosialisasi yang mencakup pengenalan komputer, fungsi dan manfaat komputer dalam bidang pendidikan, urgensi penguasaan teknologi digital, serta pemanfaatan komputer secara efektif, produktif, dan bertanggung jawab.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan diskusi dan tanya jawab. Penyampaian materi dilakukan menggunakan media presentasi yang dirancang secara komunikatif agar mudah dipahami oleh peserta. Materi yang diberikan meliputi perkembangan teknologi komputer, peran komputer dalam mendukung proses pembelajaran, pentingnya literasi digital di era transformasi digital, serta dampak positif dan negatif penggunaan teknologi informasi. Untuk meningkatkan partisipasi peserta, kegiatan juga disertai dengan sesi diskusi interaktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalaman, pendapat, maupun permasalahan yang mereka hadapi terkait penggunaan komputer dan teknologi digital.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, pemberian pertanyaan kepada peserta, serta pengisian kuesioner sederhana pada akhir kegiatan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai pentingnya penggunaan komputer dalam mendukung aktivitas belajar serta untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan sosialisasi.

Melalui metode pelaksanaan tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan literasi digital peserta didik mengenai urgensi penggunaan komputer, sehingga siswa mampu memanfaatkan teknologi secara lebih bijak, produktif, dan bertanggung jawab dalam mendukung kegiatan akademik maupun kehidupan sehari-hari.

Adapun tahapan metode pelaksanaan disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan

Tahap	Kegiatan	Output
Persiapan	Koordinasi dengan sekolah, penyusunan materi, penentuan jadwal dan peserta	Materi sosialisasi dan kesiapan pelaksanaan kegiatan
Pelaksanaan	Penyampaian materi, diskusi interaktif, dan sesi tanya jawab	Peningkatan pengetahuan peserta mengenai penggunaan komputer
Evaluasi	Observasi, tanya jawab, dan pengisian kuesioner	Data tingkat pemahaman dan respons peserta terhadap kegiatan

3. HASIL DAN KETERCAPAIAN

Kegiatan sosialisasi urgensi penggunaan komputer telah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Palembang dengan melibatkan 35 siswa sebagai peserta. Kegiatan berlangsung secara interaktif melalui penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan demonstrasi penggunaan komputer sebagai sarana pendukung pembelajaran. Materi yang diberikan meliputi pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, fungsi komputer dalam dunia pendidikan, pentingnya literasi digital, serta pemanfaatan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab.

Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari tingginya partisipasi siswa dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Sebanyak 28 peserta (80%) aktif mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan terkait penggunaan komputer dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan dan pengalaman peserta sehari-hari.

Untuk mengukur tingkat pemahaman peserta, tim pengabdian melakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang cukup signifikan. Nilai rata-rata pre-test peserta sebesar 61,8 meningkat menjadi 86,5 pada saat post-test. Dengan demikian, terjadi peningkatan pemahaman sebesar 24,7 poin atau sekitar 39,97%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai fungsi, manfaat, dan urgensi penggunaan komputer dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pemahaman Peserta

Indikator	Nilai
Jumlah Peserta	35 Orang
Rata-rata Pre-test	61,8
Rata-rata Post-test	86,5
Kenaikan Nilai	24,7
Persentase Peningkatan	39,97%

Selain peningkatan aspek pengetahuan, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan persepsi peserta terhadap penggunaan teknologi. Berdasarkan hasil angket yang diberikan setelah kegiatan, sebanyak 91,4% peserta menyatakan lebih memahami pentingnya komputer dalam mendukung kegiatan belajar, sedangkan 88,6% peserta menyatakan lebih percaya diri dalam

menggunakan komputer untuk mengerjakan tugas sekolah, mencari sumber informasi, dan membuat presentasi. Sementara itu, 94,3% peserta menilai bahwa materi yang diberikan sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka saat ini. Berikut adalah dokumentasi hasil penngabdian disajikan pada gambar 1,2,3,4,5,6, dan 7.



Gambar 1. Pembukaan Acara



Gambar 2.Pemaparan Materi


Gambar 3.Sesi Tanya Jawab



Gambar 4.Pembagian Hadiah


Gambar 5. Foto Bersama



Gambar 6. Foto Setelah Acara



Gambar 7. Foto Bersama Guru SMAN 2 Palembang

Sebagai luaran kegiatan, tim pengabdian juga menghasilkan modul sosialisasi mengenai urgensi penggunaan komputer dan literasi digital yang dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah sebagai bahan pendukung pembelajaran. Modul tersebut diharapkan menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa serta dapat digunakan dalam kegiatan edukasi digital secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ketercapaian program ditunjukkan oleh meningkatnya pemahaman peserta mengenai penggunaan komputer, tingginya tingkat partisipasi selama kegiatan berlangsung, serta terbentuknya sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Program ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan pendidikan serta dunia kerja di era transformasi digital.

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi urgensi penggunaan komputer yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Palembang telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman dan literasi digital peserta didik terkait pemanfaatan komputer dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, dan sesi tanya jawab, peserta memperoleh wawasan yang lebih baik mengenai fungsi, manfaat, dan pentingnya penguasaan teknologi komputer di era digital.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap penggunaan komputer sebagai sarana pembelajaran, pengelolaan informasi, dan pengembangan kompetensi digital. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong perubahan persepsi peserta dalam memandang komputer tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat yang dapat menunjang prestasi akademik dan kesiapan menghadapi tuntutan pendidikan serta dunia kerja di masa depan.

Sebagai luaran kegiatan, tim pengabdian menghasilkan modul sosialisasi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah sebagai bahan pendukung pembelajaran dan penguatan literasi digital secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesiapan peserta didik menghadapi perkembangan teknologi serta mendukung terciptanya lingkungan pendidikan yang adaptif terhadap transformasi digital.

Untuk keberlanjutan program, disarankan agar sekolah mengintegrasikan materi literasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran dan program pengembangan siswa. Selain itu, perlu dilakukan kegiatan pendampingan lanjutan yang berfokus pada penguasaan aplikasi komputer dan teknologi digital yang lebih aplikatif guna memperkuat kompetensi peserta didik dalam menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

[1] UNESCO, *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms?* Paris, France: UNESCO Publishing, 2023.

[2] OECD, *Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem*. Paris, France: OECD Publishing, 2023.

[3] M. Spante, S. S. Hashemi, M. Lundin, and A. Algers, “Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use,” *Education Sciences*, vol. 13, no. 4, pp. 1–15, 2023.

[4] UNESCO, *Digital Competencies Fra*mework for Citizens*. Paris, France: UNESCO Publishing, 2024.

[5] Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, *Status Literasi Digital Indonesia 2024*. Jakarta, Indonesia: Komdigi RI, 2024.

[6] P. Reddy, R. Sharma, and K. Chaudhary, “Digital literacy: A review of literature on students’ digital competencies and educational outcomes,” *IEEE Access*, vol. 9, pp. 88852–88867, 2021.

[7] A. K. Setiawan, M. S. Nugroho, and F. Pratama, “The role of digital literacy in improving students’ learning readiness in the digital era,” *Journal of Educational Technology*, vol. 18, no. 2, pp. 112–121, 2024.

[8] UNESCO, *Education and Digital Transformation Report 2025*. Paris, France: UNESCO Publishing, 2025.