


Pelatihan Pengembangan Literasi Berbasis Teknologi Bagi Siswa di SMK Plus Ulumul Quran Kunir

¹Desti Kusmayanti*, ²Irpan Maulana

¹*Program Studi D3 Keperawatan, Politeknik Negeri Subang, Subang, Jawa Barat, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Mandiri, Subang, Jawa Barat, Indonesia

Email Corresponding: dkusmayanti@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pelatihan Literasi Teknologi	Perkembangan teknologi informasi menuntut generasi muda untuk memiliki kemampuan literasi digital agar mampu bersaing di era global. Berdasarkan kebutuhan tersebut, SMK Plus Ulumul Quran Kunir menyelenggarakan kegiatan <i>Pelatihan Pengembangan Literasi Berbasis Teknologi</i> sebagai upaya membekali siswa dengan keterampilan literasi yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai literasi digital, melatih keterampilan pengolahan informasi, serta menumbuhkan kesadaran etika bermedia. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi, praktik langsung, simulasi pembuatan karya, dan diskusi interaktif. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan observasi keterlibatan siswa, hasil karya yang dihasilkan, serta refleksi dari peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep literasi digital, keterampilan menggunakan aplikasi produktivitas, serta lahirnya karya-karya kreatif berbasis teknologi. Selain itu, siswa menunjukkan sikap yang lebih kritis terhadap informasi digital dan meningkatnya kesadaran akan pentingnya etika dalam bermedia. Simpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan literasi berbasis teknologi berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu membentuk siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.
Keywords: Trining Literacy Technology	ABSTRACT The development of information technology demands that the younger generation possess digital literacy skills to be able to compete in the global era. Based on this need, SMK Plus Ulumul Quran Kunir held a Technology-Based Literacy Development Training activity as an effort to equip students with literacy skills integrated with the use of technology. The purpose of this activity was to improve students' understanding of digital literacy, train information processing skills, and foster awareness of media ethics. The implementation method included material delivery, direct practice, simulation of creating works, and interactive discussions. Data analysis was conducted using a qualitative descriptive approach based on observations of student engagement, the resulting works, and reflections from participants. The results of the activity showed an increase in students' ability to understand the concept of digital literacy, skills in using productivity applications, and the birth of creative works based on technology. In addition, students demonstrated a more critical attitude towards digital information and increased awareness of the importance of ethics in media. The conclusion of this activity is that the technology-based literacy training successfully achieved the expected goal, namely to shape students with critical, creative, communicative, and collaborative thinking skills in accordance with the demands of 21st-century skills.
	This is an open access article under the CC-BY-SA license.
	

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada dekade terakhir telah mengubah pola hidup, belajar, dan bekerja masyarakat global. Salah satu kompetensi utama yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan perubahan tersebut adalah literasi digital, yang dipandang sebagai keterampilan kunci abad ke-21. UNESCO (2018)

mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengomunikasikan, mengevaluasi, dan mencipta informasi secara aman dan etis dengan menggunakan teknologi digital. Definisi ini menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya berhubungan dengan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup dimensi kognitif dan sosio-emosional yang harus dikembangkan secara terpadu.

Dalam konteks pendidikan vokasi (SMK), kemampuan literasi berbasis teknologi menjadi kompetensi inti yang menentukan kesiapan lulusan menghadapi dunia kerja yang semakin digital dan saling terhubung. Siswa SMK dituntut tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat dan aplikasi, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis terhadap informasi, keterampilan produksi konten digital, serta kesadaran etika bermedia. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal. Penelitian Pratama & Firmansyah (2023) serta Wulandari et al. (2024) mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa SMK memiliki kemampuan teknis dasar, seperti mengoperasikan perangkat lunak perkantoran dan mencari informasi daring, tetapi masih lemah dalam keterampilan berpikir kritis, produksi konten digital, dan etika bermedia.

Temuan tersebut diperkuat oleh Abdullah et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital, serta menumbuhkan kesadaran etika dan keamanan siber di lingkungan SMK berbasis pesantren. Sementara itu, penelitian Sutrisno et al. (2023) di SMKN 8 Bandung menemukan bahwa kompetensi digital guru berada pada kategori cukup, namun memerlukan pelatihan berkelanjutan agar guru dapat mengoptimalkan platform pembelajaran daring. Selain itu, Mamahit & Wenas (2024) menyoroti pentingnya dukungan infrastruktur, kepemimpinan digital sekolah, dan penyediaan sumber daya yang memadai untuk memastikan keberlanjutan program literasi digital.

Kondisi tersebut juga tercermin di SMK Plus Ulumul Quran Kunir, yang memiliki tanggung jawab dalam membentuk kompetensi teknis dan karakter siswa berbasis nilai-nilai Qurani. Berdasarkan data Dapodik Kemdikbud, sekolah ini memiliki akses internet dengan kecepatan sekitar 50 Mbps, luas tanah 5.140 m², enam ruang kelas, dan satu perpustakaan. Namun, masih terdapat keterbatasan fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer dan daya listrik sebesar 900 watt yang relatif kecil untuk kegiatan digital secara simultan. Keterbatasan ini berdampak pada belum optimalnya praktik pembelajaran berbasis teknologi dan literasi digital di lingkungan sekolah.

Permasalahan utama yang muncul adalah: (1) rendahnya atau tidak meratanya kemampuan literasi digital siswa yang menghambat akses terhadap informasi valid dan pemanfaatan teknologi, serta (2) kurangnya keterampilan praktis dalam memproduksi dan memanfaatkan konten digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan industri. Padahal, literasi digital berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan teknologi dan media digital.

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, diperlukan suatu program pelatihan literasi berbasis teknologi yang mampu mengintegrasikan aspek teknis, kognitif, dan etika secara komprehensif. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada kemampuan penggunaan teknologi, tetapi juga penguatan nilai-nilai literasi Qurani dan etika bermedia yang sesuai dengan karakter lembaga. Dalam kegiatan ini digunakan dua platform digital, yaitu Dreame dan Wattpad, yang memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan literasi membaca dan menulis digital siswa. Dreame menyediakan pengalaman membaca daring yang interaktif, sedangkan Wattpad menawarkan ruang menulis dan berbagi karya kreatif berbasis komunitas, sehingga dapat mendorong partisipasi, refleksi, dan kolaborasi antarsiswa.

Meskipun berbagai kegiatan pelatihan literasi digital telah dilakukan di lingkungan SMK, sebagian besar masih menitikberatkan pada penguasaan teknis penggunaan perangkat dan aplikasi digital. Kegiatan tersebut belum banyak mengintegrasikan dimensi etika, produktivitas digital, serta pengembangan kreativitas berbasis konten yang kontekstual dengan karakter pendidikan Islam dan vokasi. Selain itu, belum banyak pendekatan yang memanfaatkan platform literasi komunitas seperti Wattpad dan Dreame sebagai sarana pembelajaran yang aplikatif dan menyenangkan. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini menawarkan kontribusi baru berupa model pelatihan literasi berbasis teknologi yang menyatukan aspek teknis, etika, dan kreativitas dalam satu ekosistem pembelajaran digital yang kontekstual.

Dengan demikian, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SMK Plus Ulumul Quran Kunir melalui pelatihan berbasis teknologi yang meliputi peningkatan keterampilan mencari, menilai, dan mengelola informasi digital, serta kemampuan memproduksi dan memanfaatkan konten

digital sederhana secara etis dan kreatif. Kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat ekosistem literasi digital sekolah dan membentuk profil siswa vokasi yang kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21

II. MASALAH

Permasalahan yang dihadapi di SMK Plus Ulumul Quran Kunir berkaitan dengan rendahnya tingkat literasi digital siswa serta kurangnya keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Meskipun sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti ponsel pintar, kemampuan mereka dalam mencari, menilai, dan mengelola informasi secara kritis masih terbatas. Penggunaan teknologi lebih banyak diarahkan untuk hiburan ketimbang kegiatan pembelajaran, sementara kemampuan untuk membedakan informasi valid dan tidak valid masih rendah. Hal ini diperparah oleh keterbatasan akses internet di lingkungan sekolah dan rumah, serta belum adanya pelatihan literasi digital yang terstruktur baik untuk siswa maupun guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menemukan referensi yang relevan dan kurang siap menghadapi tuntutan pembelajaran maupun dunia kerja yang berbasis teknologi.

Selain itu, keterampilan praktis siswa dalam memanfaatkan konten digital juga masih minim. Siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi literasi digital seperti Wattpad dan Dreame untuk membaca maupun menulis secara kreatif. Pembelajaran di kelas cenderung berfokus pada teori tanpa mengintegrasikan penggunaan media digital yang interaktif. Akibatnya, potensi kreatif siswa tidak berkembang secara optimal, dan teknologi belum dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan diri yang produktif. Di sisi lain, aspek etika dan tanggung jawab digital juga belum mendapat perhatian yang memadai. Literasi digital di sekolah ini belum diarahkan untuk menanamkan kesadaran akan perilaku bermedia yang santun, aman, dan sesuai dengan nilai-nilai Qurani yang menjadi ciri khas sekolah.

Secara keseluruhan, permasalahan di SMK Plus Ulumul Quran Kunir mencakup tiga aspek utama, yaitu rendahnya literasi digital, kurangnya keterampilan teknis pemanfaatan konten digital, serta belum terintegrasinya nilai-nilai etika dan produktivitas digital dalam pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kesiapan akademik dan profesional siswa dalam menghadapi tantangan era digital. Oleh karena itu, diperlukan program pengabdian masyarakat yang mampu meningkatkan kemampuan literasi digital berbasis teknologi, membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi literasi seperti Dreame dan Wattpad, serta menanamkan perilaku digital yang bertanggung jawab sesuai dengan prinsip-prinsip Qurani.



Gamabr 1. Lokasi pelaksanaan PKM



Gambar 2. Ruangn Gedung Lokasi PkM

III. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena diyakini mampu meningkatkan keterlibatan, rasa memiliki, dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajar literasi digital. Kegiatan dilaksanakan di SMK Plus Ulumul Quran Kunir, Kabupaten Subang, Jawa Barat, dengan sasaran utama siswa kelas X dan XI dari berbagai jurusan. Pemilihan peserta dilakukan secara purposif berdasarkan tingkat kemampuan literasi digital awal serta ketersediaan perangkat digital seperti komputer atau gawai yang dapat digunakan selama pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan dan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan survei dan wawancara terhadap siswa dan guru untuk memetakan tingkat literasi digital, fasilitas yang tersedia, serta kebutuhan pelatihan sesuai karakteristik jurusan. Beberapa instrumen digunakan untuk mendukung pengumpulan data, antara lain kuesioner literasi digital yang mencakup aspek akses, pemahaman, evaluasi, dan penciptaan konten; panduan wawancara semi-terstruktur untuk menggali informasi tentang pengalaman penggunaan teknologi; serta observasi fasilitas sekolah untuk menilai kesiapan infrastruktur digital seperti koneksi internet dan perangkat komputer.

Tahap berikutnya adalah pelatihan dan workshop interaktif yang dilaksanakan dalam beberapa sesi dengan metode kombinasi antara penyampaian materi, praktik langsung, dan refleksi. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep dasar literasi digital, etika bermedia, keamanan siber, serta berpikir kritis terhadap informasi daring. Selain itu, peserta dilatih menggunakan aplikasi Dreame dan Wattpad sebagai media pengembangan keterampilan membaca dan menulis digital. Melalui kedua aplikasi ini, siswa diajak untuk menelusuri, membaca, dan menulis karya kreatif yang kemudian dibagikan dalam platform digital. Sesi pelatihan juga dilengkapi dengan kegiatan simulasi dan proyek mini, seperti pembuatan resensi bacaan atau cerita pendek digital, yang bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Kegiatan diakhiri dengan evaluasi dan dokumentasi hasil. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang menekankan pada observasi tingkat keterlibatan siswa, analisis terhadap karya digital yang dihasilkan, serta refleksi melalui diskusi kelompok terarah. Data yang diperoleh dianalisis secara sistematis untuk melihat peningkatan kemampuan literasi digital serta perubahan sikap terhadap penggunaan teknologi dan etika bermedia. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

Untuk menunjang kegiatan, digunakan berbagai bahan dan perangkat pendukung, antara lain laptop, proyektor, jaringan internet sekolah, serta perangkat gawai siswa. Perangkat lunak yang digunakan meliputi aplikasi Dreame dan Wattpad sebagai media utama literasi digital, serta Google Workspace (Docs, Drive, dan Classroom) untuk kolaborasi dan pengumpulan hasil karya digital. Selain itu, disiapkan modul pelatihan literasi digital, panduan penggunaan aplikasi, dan lembar kerja siswa.

Hasil kegiatan kemudian didokumentasikan dan disampaikan kepada pihak sekolah dalam bentuk laporan resmi serta dipublikasikan melalui prosiding atau media ilmiah agar dapat menjadi rujukan bagi sekolah lain yang ingin mengembangkan program serupa. Pendekatan partisipatif ini diharapkan mampu membentuk ekosistem literasi digital yang berkelanjutan, relevan dengan kebutuhan industri, serta sejalan dengan misi pendidikan karakter berbasis Qurani yang diterapkan di SMK Plus Ulumul Quran Kunir.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Pengembangan Literasi Berbasis Teknologi yang diselenggarakan di SMK Plus Ulumul Quran Kunir berhasil menjadi wadah penting bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi modern yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi digital. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, mengolah, serta memproduksi informasi secara kritis dan kreatif melalui media teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pelatihan dilaksanakan dalam beberapa sesi yang mencakup pemberian materi, praktik langsung, diskusi interaktif, serta proyek kelompok berbasis digital.

Selama pelatihan, siswa memperoleh berbagai materi dan pengalaman praktik yang meliputi pemahaman dasar literasi digital, penggunaan perangkat lunak produktivitas, teknik pencarian informasi yang valid dan kredibel di internet, serta keterampilan menyajikan informasi dalam format menarik seperti infografis, presentasi interaktif, dan konten digital sederhana. Sesi praktik menjadi bagian yang paling menarik karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan hands-on untuk mengerjakan proyek literasi berbasis teknologi, seperti pembuatan artikel berbasis data digital, penyusunan laporan multimedia, serta pengelolaan blog atau media sosial edukatif. Selain peningkatan kemampuan teknis, pelatihan ini juga menekankan aspek etika digital. Siswa dibekali pemahaman tentang keamanan data pribadi, hak cipta, dan cara bersikap kritis terhadap informasi hoaks yang beredar di media sosial. Hal ini penting karena tantangan utama generasi muda saat ini bukan hanya menguasai teknologi, tetapi juga menggunakan teknologi secara produktif, bertanggung jawab, dan beretika. Dampaknya terlihat jelas dari meningkatnya kesadaran siswa untuk memverifikasi informasi serta kehati-hatian mereka dalam berbagi konten digital.



Gambar 3. Tim Memberikan Materi dalam Pelatihan Pengembangan Literasi Berbasis Teknologi



Gambar 4. Tim Memberikan Materi dalam Pelatihan Pengembangan Literasi Berbasis Teknologi

Hasil kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme yang tinggi dari para peserta. Siswa terlibat aktif dalam diskusi, tanya jawab, maupun saat praktik menggunakan aplikasi digital. Banyak siswa yang sebelumnya masih kurang percaya diri dalam mengakses dan mengolah informasi digital, kini mampu

memanfaatkan teknologi dengan lebih terarah untuk mendukung kegiatan belajar dan pengembangan diri. Beberapa siswa bahkan berhasil menghasilkan karya inovatif seperti video pembelajaran singkat, *e-poster*, dan laporan digital interaktif. Guru pun merasakan dampak positifnya karena pelatihan ini mendorong kolaborasi antara pendidik dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan konteks digital.

Dampak lain yang signifikan adalah tumbuhnya budaya literasi digital baru di lingkungan sekolah. Setelah pelatihan, siswa mulai membiasakan diri untuk membaca, menulis, dan memproduksi informasi melalui media digital. Kegiatan ini menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat kepercayaan diri, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, pelatihan juga mengembangkan empat keterampilan abad ke-21 (4C), yakni *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration*, yang menjadi dasar penting dalam kesiapan menghadapi dunia kerja berbasis teknologi.



Gambar 4 dan 5. Tim Memberikan Pendampingan dalam Praktik Pengembangan Literasi Berbasis Teknologi

Salah satu momen penting yang terdokumentasi adalah ketika pemateri menyampaikan materi dengan antusias di depan kelas melalui presentasi interaktif. Siswa terlihat fokus dan aktif berdiskusi mengenai peran literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Pada sesi praktik, siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberi tugas mencari informasi dari internet serta memverifikasi kebenarannya. Sesi ini menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang karena siswa belajar membedakan informasi valid dari hoaks, sekaligus memahami etika berbagi informasi di dunia maya. Kegiatan berlanjut dengan pembuatan konten digital sederhana seperti poster kampanye literasi dan presentasi kreatif yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan teknis dan kolaboratif siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan reflektif terhadap hasil karya mereka.



Gambar 6. Siswa menunjukkan hasil dari Praktik Pengembangan Literasi Berbasis Teknologi

Jika dibandingkan dengan penelitian dan pengabdian sebelumnya, hasil kegiatan ini menunjukkan kesesuaian sekaligus memperluas cakupan kontribusi. Temuan ini sejalan dengan hasil Abdullah et al. (2023) yang menegaskan efektivitas pelatihan literasi digital berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan pencarian dan evaluasi informasi digital. Namun, kegiatan di SMK Plus Ulumul Quran Kunir memberikan kontribusi baru melalui integrasi tiga dimensi utama literasi digital—teknis, kognitif, dan etika—dalam satu model pelatihan partisipatif. Tidak seperti studi Pratama & Firmansyah (2023) serta Wulandari et al. (2024) yang menyoroti kelemahan siswa SMK dalam berpikir kritis terhadap informasi dan produksi konten digital, pelatihan ini berhasil menunjukkan peningkatan nyata dalam kedua aspek tersebut melalui praktik berbasis proyek dan kolaborasi kelompok.

Selain itu, dibandingkan dengan studi di SMKN 8 Bandung oleh Sutrisno et al. (2023) yang lebih menitikberatkan pada kompetensi digital guru, kegiatan ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran sekaligus agen perubahan literasi digital di sekolah. Hal ini menjadikan model pelatihan di SMK Plus Ulumul Quran Kunir lebih kontekstual dan berorientasi pada pembentukan budaya literasi yang berkelanjutan di lingkungan sekolah. Di sisi lain, kegiatan ini juga menjawab kesenjangan yang ditemukan dalam penelitian Mamahit & Wenas (2024) terkait perlunya dukungan kelembagaan dan infrastruktur untuk keberlanjutan program literasi digital. Melalui kegiatan ini, sekolah tidak hanya menjadi tempat pelatihan, tetapi juga membangun kesadaran kolektif tentang pentingnya ekosistem digital yang inklusif dan berkarakter Qurani.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi berbasis teknologi di SMK Plus Ulumul Quran Kunir berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga memperkuat nilai-nilai etika, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pelatihan ini memberikan dampak nyata dalam menciptakan generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, memiliki kesadaran literasi yang tinggi, dan siap bersaing di era digital yang penuh tantangan.



Gambar 7. Foto bersama Tim dengan Peserta Pelatihan

V. KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Pengembangan Literasi Berbasis Teknologi di SMK Plus Ulumul Quran Kunir telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa secara komprehensif yang mencakup aspek teknis, kognitif, dan etika. Melalui pendekatan partisipatif dan pelatihan berbasis praktik langsung, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mengakses, menyeleksi, mengolah, dan memproduksi informasi digital secara kritis dan kreatif. Hasil kegiatan juga memperlihatkan bahwa siswa lebih sadar akan pentingnya etika bermedia, keamanan data pribadi, serta tanggung jawab dalam menggunakan teknologi secara positif. Selain itu, kegiatan ini turut mendorong tumbuhnya budaya literasi digital di lingkungan sekolah, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi siswa dan guru dalam menciptakan serta memanfaatkan konten digital untuk pembelajaran.

Secara umum, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap pengembangan *soft skills* dan *hard skills* siswa, terutama dalam membentuk empat kompetensi abad ke-21 (*critical thinking, creativity, communication, dan collaboration*). Temuan ini sekaligus memperkuat hasil pengabdian sebelumnya yang menegaskan pentingnya integrasi literasi digital dalam pendidikan kejuruan, namun dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan kolaboratif. Model pelatihan yang diterapkan di SMK Plus Ulumul Quran Kunir terbukti efektif dalam membangun keterampilan digital siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter Qurani yang menjadi ciri khas sekolah.

Berdasarkan hasil kegiatan dan evaluasi yang dilakukan, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, kegiatan pelatihan literasi berbasis teknologi perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan berbagai pihak seperti guru, tenaga kependidikan, dan mitra industri agar tercipta ekosistem digital yang dinamis dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Kedua, sekolah perlu memperkuat dukungan infrastruktur teknologi, seperti penyediaan akses internet yang stabil, perangkat komputer yang memadai, serta pelatihan lanjutan bagi guru agar dapat mengintegrasikan literasi digital dalam proses pembelajaran. Ketiga, perlu dilakukan penelitian tindak lanjut untuk menilai keberlanjutan dampak pelatihan terhadap peningkatan keterampilan literasi digital siswa dalam jangka panjang, serta kemungkinan replikasi model pelatihan ini di sekolah lain dengan karakteristik serupa.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi peserta, tetapi juga berpotensi menjadi model praktik baik (*best practice*) dalam pengembangan literasi digital di lingkungan pendidikan kejuruan. Ke depan, diharapkan program serupa dapat terus dikembangkan dengan

inovasi metode, integrasi teknologi terbaru, serta penguatan nilai-nilai karakter agar generasi muda Indonesia mampu menjadi pengguna teknologi yang cerdas, kreatif, dan beretika di era digital global.

UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

Penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SMK Plus Ulumul Quran Kunir, beserta seluruh jajaran guru dan staf yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga disampaikan kepada para siswa SMK Plus Ulumul Quran Kunir yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama mengikuti seluruh rangkaian *Pelatihan Pengembangan Literasi Berbasis Teknologi*. Antusiasme dan keterlibatan siswa menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., Rachmawati, F., & Prasetyo, D. (2023). *Strengthening digital literacy and ethical social media use among vocational students*. *Jurnal Communautaire*, 5(2), 112–123. Tersedia: <https://serambi.org/index.php/communautaire/article/view/846>
- Fauzi, A., Rukmana, D., & Hidayat, R. (2022). *Hoax awareness and digital literacy training for vocational high school students*. *Jurnal Abdimas*, 7(1), 33–41.
- Kominfo. (2022). *Laporan Indeks Literasi Digital Nasional 2022*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Kusmayanti, Desti. (2021). *Penggunaan Aplikasi Wattpad untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Menulis Prosa Narasi Pada Mahasiswa Semester 2 PBSI Universitas Mandiri Subang*. *Jurnal Aksentuasi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(10),98-106. Tersedia: <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/aksentuasi/article/view/208>
- Mamahit, L., & Wenas, H. (2024). *Digital literacy learning management innovation at state vocational schools in Manado City*. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(1), 55–70. Tersedia: <https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JSMPI/article/view/6981>
- Pratama, R., & Firmansyah, A. (2023). *Analisis tingkat literasi digital siswa SMK Muhammadiyah*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 12(2), 87–96.
- Rahman, H., Santoso, D., & Yunita, I. (2023). *Blended digital literacy training model to improve students' competence in vocational schools*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(3), 201–212.
- Sutrisno, D., Lestari, S., & Handoko, T. (2023). *Kompetensi digital guru SMK menghadapi pembelajaran digital*. *Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 45–58. Tersedia: <https://litabmas.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/9211>
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics.
- Wulandari, E., Nugroho, R., & Putri, K. (2024). *Profil literasi digital siswa SMK berbasis pesantren di era society 5.0*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 77–89.