



# Program PKM Literasi Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Guru SMAN 8 Yogyakarta

Agung Syah Putra<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Yogyakarta, Bantul, Indonesia

## Informasi Artikel

### Sejarah Artikel:

Submit: 16 Oktober 2025  
Revisi: 05 November 2025  
Diterima: 15 Desember 2025  
Diterbitkan: 30 Desember 2025

## Kata Kunci

Literasi Digital, Guru, Teknologi Pembelajaran, Program PKM, Kompetensi

## Correspondence

E-mail: [agungreanzhy@gmail.com](mailto:agungreanzhy@gmail.com)\*

## A B S T R A K

Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi literasi digital guru di SMAN 8 Yogyakarta. Latar belakang kegiatan ini berawal dari kebutuhan guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara efektif di era digital, khususnya pascapandemi yang menuntut adaptasi terhadap platform daring dan media interaktif. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai aplikasi dan perangkat digital dalam proses pembelajaran. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung melalui workshop berbasis proyek, di mana peserta dilibatkan secara aktif dalam pembuatan media pembelajaran digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, peningkatan motivasi mengajar, serta kemampuan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Kegiatan ini diharapkan dapat berkelanjutan dan menjadi model pengembangan kompetensi digital bagi pendidik di lingkungan sekolah menengah.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada cara guru mengajar dan siswa belajar. Pendidikan abad ke-21 menuntut tenaga pendidik untuk memiliki kemampuan literasi digital yang baik agar mampu beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran modern yang berbasis teknologi (Yayuk Hariyasati, 2025). Literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup keterampilan mengelola, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Oktaviani & Setiawati, 2025). Kondisi ini menegaskan pentingnya peningkatan kompetensi digital guru agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Di SMAN 8 Yogyakarta, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian guru masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran digital, seperti *Learning Management System* (LMS), aplikasi interaktif, maupun sumber belajar daring. Keterbatasan pelatihan, kurangnya pendampingan, dan minimnya literasi digital menjadi faktor utama yang memengaruhi

rendahnya pemanfaatan teknologi pembelajaran (Puspita1 & Setiawan2, 2025). Hal ini menimbulkan urgensi bagi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berorientasi pada peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik.

Berbagai penelitian dan program pengabdian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru (Destiana et al., 2025). Melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan berkelanjutan, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan aplikatif yang dapat langsung diterapkan dalam kelas. Kegiatan semacam ini juga mendorong terciptanya budaya belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*) di kalangan pendidik, yang menjadi kunci penting dalam peningkatan kualitas pendidikan nasional (Susanti et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital guru SMAN 8 Yogyakarta melalui pelatihan dan pendampingan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat kapasitas guru dalam merancang media pembelajaran interaktif, memanfaatkan aplikasi digital, serta mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara efektif dan berkelanjutan.

Selain itu, implementasi literasi digital di lingkungan sekolah menengah juga memiliki dampak strategis terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Guru yang memiliki kemampuan digital yang baik mampu merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif, kolaboratif, dan berbasis masalah sesuai karakteristik peserta didik. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, platform interaktif, dan aplikasi edukatif dapat memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Rahma Dewi & Sunarni, 2024). Di sisi lain, peningkatan literasi digital guru juga memperkuat kemampuan mereka dalam melakukan asesmen berbasis teknologi, sehingga proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih objektif, efisien, dan terukur. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya memberikan manfaat individual bagi guru, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Lebih jauh, kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki relevansi dengan upaya pemerintah dalam mendukung transformasi pendidikan melalui penerapan kurikulum merdeka yang menekankan kemandirian belajar dan penggunaan teknologi pembelajaran. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial yang perlu dimiliki guru agar mampu menyesuaikan diri dengan perubahan paradigma pendidikan di era digital. Melalui program PKM ini, diharapkan tercipta sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam membangun ekosistem pendidikan yang adaptif, inovatif, dan berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran (Asep Sukendo Egok, 2024). Kolaborasi ini juga diharapkan menjadi model kemitraan berkelanjutan dalam pengembangan kompetensi profesional guru, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana peningkatan kualitas pendidikan yang relevan dengan tantangan global.

## 2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMAN 8 Yogyakarta, yang berlokasi di Jalan Sidobali, Muja Muju, Umbulharjo, Yogyakarta. Waktu pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga bulan, dimulai dari bulan Juli hingga September 2025. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap, meliputi tahap persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi hasil. Tahap persiapan mencakup koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan pelatihan, serta penyusunan modul literasi digital yang sesuai dengan konteks pembelajaran di tingkat SMA. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan workshop dan bimbingan teknis dengan pendekatan partisipatif, di mana guru dilibatkan secara aktif dalam setiap sesi pelatihan.

Kelompok sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru SMAN 8 Yogyakarta yang mengajar pada berbagai mata pelajaran dan memiliki tingkat penguasaan teknologi yang beragam. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 25 orang guru, terdiri atas guru muda dan guru senior. Pemilihan kelompok sasaran didasarkan pada hasil survei awal terkait kebutuhan peningkatan kompetensi digital dalam pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, peserta mendapatkan pelatihan tentang pemanfaatan platform pembelajaran daring, pembuatan media digital interaktif, serta penggunaan aplikasi berbasis teknologi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Pendampingan juga diberikan secara intensif untuk memastikan guru mampu mengaplikasikan keterampilan yang telah diperoleh ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang disebarluaskan sebelum dan sesudah kegiatan. Observasi dilakukan untuk mengamati perubahan perilaku dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran (Ayuningtyas et al., 2022). Wawancara mendalam digunakan untuk memperoleh informasi kualitatif mengenai pengalaman, kendala, dan persepsi guru terhadap pelatihan yang diikuti. Sementara itu, kuesioner digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi digital guru secara kuantitatif melalui skala Likert. Data yang dikumpulkan mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru terhadap penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran (Agustin, 2020).

Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kuantitatif dari kuesioner dianalisis dengan menghitung persentase peningkatan skor rata-rata sebelum dan sesudah pelatihan, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk naratif dan tabel untuk menggambarkan perubahan tingkat kompetensi guru. Pendekatan triangulasi data juga digunakan untuk meningkatkan validitas hasil dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner (Syahwinsyah, 2025).

Dalam kegiatan ini digunakan beberapa alat dan bahan pendukung, seperti laptop, proyektor, jaringan internet, serta aplikasi pembelajaran digital (Canva, Google Classroom, dan Quizizz). Seluruh perangkat tersebut digunakan untuk mendukung praktik pembuatan media digital interaktif selama pelatihan berlangsung. Selain itu, peserta juga dibekali dengan modul pelatihan berbasis proyek yang berisi panduan praktis penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran. Dengan metode pelaksanaan yang terstruktur dan partisipatif ini, kegiatan PKM diharapkan dapat memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi teknologi pembelajaran guru di SMAN 8 Yogyakarta secara berkelanjutan.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Literasi Digital di SMAN 8 Yogyakarta melibatkan 25 guru dari berbagai bidang studi, dengan komposisi 60% guru perempuan dan 40% guru laki-laki. Berdasarkan hasil survei awal, diketahui bahwa sebagian besar peserta (72%) belum memiliki pengalaman mengikuti pelatihan literasi digital sebelumnya, sedangkan 28% sisanya sudah pernah mengikuti pelatihan namun belum menerapkan hasilnya secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Karakteristik ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan teknologi guru masih beragam, sehingga pendekatan pelatihan berbasis praktik menjadi strategi yang tepat. Guru dengan kemampuan dasar diberikan pendampingan intensif, sedangkan guru yang lebih mahir dilibatkan sebagai mentor sejawat.

**Tabel 1.** Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru SMAN 8 Yogyakarta

Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata Sebelum	Skor Rata-rata Sesudah	Persentase Peningkatan
Pemahaman Teknologi Pembelajaran	62	85	37
Kemampuan Mengembangkan Media Digital	58	83	43
Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring	64	88	38
Evaluasi dan Asesmen Digital	60	82	36

**Sumber:** Data hasil observasi dan kuesioner PKM Literasi Digital, 2025

Hasil pada tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam seluruh aspek kompetensi digital guru. Kenaikan skor tertinggi terjadi pada aspek kemampuan mengembangkan media digital, yaitu sebesar 43%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis proyek yang diterapkan efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada kemampuan menggunakan aplikasi pembelajaran daring seperti Google Classroom, Canva, dan Quizizz. Guru menjadi lebih percaya diri dalam merancang kelas virtual serta mengintegrasikan sumber belajar digital ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Manibuy et al (2025), yang menyatakan bahwa pelatihan literasi digital berbasis praktik mampu meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi pembelajaran abad ke-21. Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan penelitian Anita Candra Dewi (2025), yang menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berkontribusi nyata terhadap pengembangan kompetensi profesional guru, sekaligus menjadi bentuk implementasi nyata dari kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi dan kemandirian.

Selain peningkatan kompetensi individu, dampak sosial dari kegiatan ini juga terlihat pada terbentuknya komunitas belajar guru di lingkungan SMAN 8 Yogyakarta. Guru-guru mulai berbagi praktik baik dan saling bertukar pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Kegiatan tindak lanjut berupa mentoring antarguru menjadi bukti keberlanjutan program, sekaligus memperkuat kolaborasi antarpendidik. Fenomena ini menunjukkan bahwa PKM tidak hanya menghasilkan peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga memperkuat budaya kolaboratif dan inovatif di sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM Literasi Digital di SMAN 8 Yogyakarta memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan profesionalisme guru. Pelatihan yang dirancang dengan pendekatan partisipatif, disertai pendampingan dan evaluasi berkelanjutan, terbukti efektif dalam membangun kemampuan digital yang aplikatif. Keberhasilan ini dapat dijadikan model bagi sekolah lain untuk mengembangkan program serupa dengan penyesuaian konteks lokal. Dengan demikian, hasil pengabdian ini berkontribusi terhadap upaya transformasi pendidikan yang berorientasi pada penguasaan teknologi dan peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan.

#### **4. Kesimpulan**

Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Literasi Digital di SMAN 8 Yogyakarta berhasil mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam mengembangkan media digital interaktif, mengelola pembelajaran berbasis daring, serta melakukan asesmen menggunakan perangkat digital. Pelatihan berbasis proyek dan pendampingan intensif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis dan kepercayaan diri guru terhadap penggunaan teknologi, sekaligus memperkuat budaya kolaboratif melalui pembentukan komunitas belajar guru yang aktif berbagi praktik baik. Berdasarkan capaian tersebut, disarankan agar kegiatan sejenis dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta

yang lebih luas dan durasi pendampingan yang lebih panjang. Sekolah diharapkan dapat menjadikan hasil kegiatan ini sebagai model pengembangan profesional guru di era digital, sementara perguruan tinggi dapat terus memperkuat kolaborasi dengan lembaga pendidikan menengah guna menciptakan inovasi pengabdian masyarakat yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan. Program lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan konten pembelajaran berbasis kecerdasan buatan dan penguatan keamanan digital agar literasi teknologi guru semakin komprehensif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

### Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMAN 8 Yogyakarta atas kerja sama dan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Literasi Digital ini. Apresiasi yang tinggi juga disampaikan kepada para guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, sehingga tujuan pengabdian dapat tercapai dengan optimal. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada pihak perguruan tinggi dan lembaga pendukung kegiatan yang telah memberikan fasilitas, bimbingan, serta dukungan moral dan material selama proses perencanaan hingga evaluasi kegiatan. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi pengembangan profesionalisme guru dan peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

### Daftar Pustaka

- Agustin, M. (2020). *Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Siswa: (Studi Kasus Pada Start-Up Bimbingan Belajar Dalam Jaringan Ruang Guru di Kota Yogyakarta)*. 103.
- Anita Candra Dewi, S. S. (2025). Pemberdayaan Guru Dalam Penggunaan Media Digital Untuk Pembelajaran Sastra di SMPN 2 Makassar. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 122-133. <https://doi.org/https://doi.org/10.62951/karyanyata.v2i1.1262>
- Asep Sukendo Ekok. (2024). Pelatihan Literasi Digital Untuk Guru SD Dalam Mencetak Smart Kids di Era Teknologi... *A. I: Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 26-32. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>
- Ayuningtyas, T., Aeni, A. N., & Syahid, A. A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pendidik Dalam Penggunaan Teknologi Melalui Workshop Adaptasi Teknologi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 149-159. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.52260>
- Destiana, E. M., Sartika, D., & Puspitasari, N. (2025). Management Pendidikan Abad 21, Globalisasi, Teknologi. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume. 2, Nomor. 4 November 2025 e-ISSN: 3046-5672; p-ISSN: 3046-613X, Hal. 130-147, 2(September), 130-147. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/hardik.v2i4.2399>
- Manibuy, O. R., Mangallo, S., Umpel, R. J., & Senandi, D. (2025). Pelatihan Metode Pembelajaran Berbasis Literasi Untuk Peningkatan Minat Membaca Siswa Di Sdn Inpres Kalibobo. *JPM Jurnal Pengabdian Mandiri*, 4(6), 587-594. <https://bajangjournal.com/index.php/JPM>
- Oktaviani, F. D., & Setiawati, L. (2025). Strengthening Students' Digital Literacy for 21st-Century Learning in Islamic Boarding Schools. *Jurnal Abmas*, 25(1), 63-78. <https://doi.org/10.17509/abmas.v25i1.84688>
- Puspita1, A., & Setiawan2, A. C. (2025). Pengelolaan E-Learning Sebagai Optimalisasi Pembelajaran Berbasis Digital (Studi Kasus Sma Pangudi Luhur St Yusup Yogyakarta). *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 12, 2024.
- Rahma Dewi, Z., & Sunarni. (2024). Peran Literasi Digital Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Adaptasi dan Transformasi di Era Digital The role of Digital Literacy in Implementing the Merdeka Curriculum: adaptation and Transformation in the Digital Era. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 4(1), 9-14.
- Susanti, M. M. I., Nugroho, M. T., Sukhoiri, M. P., KM, K. W. R. S., Shidik, M. A., Azis, S., Fatiroh, E., SI, M., Rozana, S., & Ila Nafilah, S. S. (2025). *Pengembangan Profesional Berkelanjutan bagi Guru Membangun Guru Berkualitas lewat Pengembangan Profesional yang Berkelanjutan*.

- Syahwinsyah, I. F. (2025). Pengembangan E-Evaluasi Quizalize Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 6(1), 110-119.
- Yayuk Hariyasati. (2025). Literasi Teknologi dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar. *International Journal Of Social, Policy And Law (IJOSPL)*, 6(3), 1-16.