

**Integrasi teknologi dalam pendidikan: Peningkatan literasi siswa dengan media digital reading**

Dian Luthfiyati<sup>1</sup>, Fita Faridah<sup>2</sup>, Riya Risqi Setyaningrum<sup>3</sup>, Mukhtarul Anam<sup>4</sup>, Zeppyca Almayda<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Lamongan, Indonesia**

\*[dianluthfiyati@unisla.ac.id](mailto:dianluthfiyati@unisla.ac.id)

**ABSTRAK**

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa melalui integrasi teknologi dalam pendidikan, dengan fokus pada penggunaan media digital reading. Berdasarkan data UNESCO yang menunjukkan rendahnya minat baca di Indonesia, program ini dilaksanakan di SMP Mambaul Ulum Mayong, Lamongan. Metode yang digunakan mencakup pelatihan interaktif menggunakan platform Kahoot, e-book, jurnal online, dan artikel digital. Selama pelatihan, siswa diberikan materi mengenai cara mengakses dan memahami teks digital, serta strategi membaca yang efektif. Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 25% dalam kemampuan literasi siswa. Selain itu, guru-guru dilibatkan dalam pelatihan untuk mendukung siswa dalam menggunakan teknologi digital. Evaluasi melalui kuesioner menunjukkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dalam membaca teks digital dan guru-guru berkomitmen untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran. Pengabdian ini menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi digital secara efektif dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dan memberikan dampak positif bagi kualitas pendidikan.

**Kata Kunci :** literasi digital, teknologi pendidikan, media digital reading, Kahoot, peningkatan literasi.

**ABSTRACT**

This community service aims to improve student literacy through the integration of technology in education, with a focus on the use of digital reading media. Based on UNESCO data showing low reading interest in Indonesia, this program was implemented at SMP Mambaul Ulum Mayong, Lamongan. The methods used include interactive training using the Kahoot platform, e-books, online journals, and digital articles. During the training, students were given materials on how to access and understand digital texts, as well as effective reading strategies. The results of the pre-test and post-test showed a significant increase of 25% in students' literacy skills. In addition, teachers were involved in the training to support students in using digital technology. Evaluation through questionnaires showed that students felt more confident in reading digital texts and teachers were committed to integrating digital media in the learning process. This service concluded that the effective use of digital technology can improve students' literacy skills and have a positive impact on the quality of education.

**Keywords:** digital literacy, educational technology, digital reading media, Kahoot, increasing literacy.

**Articel Received:** 15/08/2024; **Accepted:** 29/10/2024

**How to cite:** Luthfiyati, D., Faridah, F., Setyaningrum, R, R., Anam, M., & Almayda, Z. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan: Peningkatan literasi siswa dengan media digital reading. *Abdimas Siliwangi*, Vol 7 (3), 524-537. doi: 10.22460/as.v7i3.25037

---

**A. PENDAHULUAN**

Analisis situasi yang dilakukan dalam masyarakat sasaran di Desa Mayong Tengah, Karangbinangun, Lamongan, menunjukkan adanya beberapa persoalan utama yang dihadapi oleh masyarakat mitra. Dari aspek sosial dan budaya, masyarakat setempat cenderung memiliki tingkat minat baca yang rendah. Data UNESCO (2017) yang disadur oleh Kompas.com mengungkapkan bahwa hanya 1 dari 1.000 orang di Indonesia yang rajin membaca, dengan minat baca masyarakat Indonesia hanya sebesar 0,001%. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya akses terhadap sumber bacaan yang berkualitas dan terbatasnya fasilitas perpustakaan yang memadai di desa tersebut. Menurut Zaini et al., (2023), membiasakan diri dengan membaca dan menulis adalah penting karena seorang individu akan memperoleh wawasan yang luas jika melakukan kegiatan tersebut.

Dari aspek religi, pendidikan keagamaan masih menjadi fokus utama, namun literasi umum, terutama literasi digital, kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Sementara dari aspek kesehatan, meskipun tidak ada masalah kesehatan yang signifikan terkait dengan minat baca, tetapi rendahnya literasi berdampak pada kurangnya informasi yang diterima oleh masyarakat mengenai praktik hidup sehat dan informasi kesehatan penting lainnya. Menurut Hutapea dan Kalsum (2016) Literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks tertulis. Kemampuan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas individu sebagai warga negara Indonesia dan global serta untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

Mutu layanan pendidikan di desa ini juga masih rendah. Siswa dan guru di sekolah-sekolah setempat belum terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak optimal dalam memanfaatkan sumber daya digital yang sebenarnya bisa meningkatkan kualitas pendidikan. Sistem pendidikan yang ada belum mendukung sepenuhnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan upaya untuk mengintegrasikan teknologi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai penarik perhatian (*attentional role*), komunikasi (*communication role*), dan retensi (*retentional role*) (Putri & Muzakki, 2019).

Dari analisis situasi ini, permasalahan prioritas yang diidentifikasi adalah rendahnya literasi digital di kalangan siswa dan kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan

teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Permasalahan ini spesifik dan kongkret, serta sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan di desa tersebut.

Untuk menyelesaikan persoalan ini, program pengabdian masyarakat ini menawarkan solusi berupa penerapan media digital reading menggunakan platform Kahoot. Pembelajaran interaktif adalah salah satu inovasi pendidikan yang menggunakan teknologi dan informasi (Martikasari, 2018). Teknologi ini dipilih karena kemampuannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat baca dan literasi digital siswa. Kahoot, sebuah platform kuis interaktif, adalah alat yang hebat untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa dengan menyampaikan ide-ide yang menarik dan mudah (Dwilestari & Yulianingsih, 2022).

Platform Kahoot akan digunakan untuk memberikan pelatihan kepada siswa dalam membaca dan memahami teks digital, serta membantu guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Kahoot adalah platform teknologi pembelajaran yang memantau aktivitas siswa dan menggabungkan pembelajaran dengan game interaktif (Marissa Correia & Raquel Santos, 2017).

Inggriyani et al., (2020) Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk memberikan pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran digital berbasis game, seperti Kahoot, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran digital yang inovatif. Pengabdian kepada masyarakat mengajar guru untuk beradaptasi dengan teknologi pendidikan dengan menggunakan media Kahoot untuk memaksimalkan hasil belajar (Suryati et al., 2021). Pembelajaran berbasis TIK semakin interaktif dan mencakup berbagai alat bantu atau media pembelajaran (Yustitia et al., 2021). Pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot telah dikenal sebagai alat pembelajaran berbasis permainan dan memungkinkan guru untuk mengembangkan berbagai pendekatan pembelajaran (Khasanah, U., Sukmawati, F., dan Fatimah, 2022).

Prosedur kerja yang dilakukan untuk mendukung realisasi solusi ini mencakup beberapa langkah. Pertama, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan dukungan penuh dari semua pihak terkait. Kedua, diadakan workshop pelatihan yang melibatkan siswa, guru, dan mahasiswa sebagai fasilitator. Workshop ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang cara mengakses

dan menggunakan media digital reading, termasuk e-book, jurnal online, dan artikel digital (Jurnal tanpa abstrak). Ketiga, dilakukan simulasi membaca digital di mana siswa diberikan tugas membaca teks digital dan kemudian mendiskusikan isinya dalam kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemahaman teks digital.

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan kegiatan sangat penting untuk keberhasilan program ini. Siswa berperan aktif dalam mengikuti semua kegiatan pelatihan dan simulasi, sedangkan guru berperan dalam mendampingi dan membimbing siswa dalam menggunakan teknologi digital. Pihak sekolah menyediakan fasilitas yang diperlukan, seperti komputer dan tablet, serta mendukung kelangsungan program dengan mengintegrasikan media digital reading dalam kurikulum sekolah.

Dengan pelaksanaan program ini, diharapkan kemampuan literasi digital siswa dapat meningkat secara signifikan, dan guru-guru dapat lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini akan berdampak positif terhadap mutu pendidikan di desa Mayong Tengah, Karangbinangun, Lamongan, serta memberikan inspirasi bagi sekolah-sekolah lain untuk mengadopsi metode serupa.

## **B. LANDASAN TEORI**

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, diperlukan landasan teori yang kuat untuk mendukung implementasi program. Landasan teori ini mencakup beberapa konsep penting yang relevan dengan kegiatan yang dilakukan, yaitu literasi digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan, dan metode pembelajaran interaktif.

### **1. Literasi Digital**

Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui teknologi digital. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan untuk membaca dan menulis di media digital, tetapi juga keterampilan untuk menavigasi berbagai platform digital, memproses informasi yang kompleks, dan berpartisipasi dalam komunitas digital. Menurut Gilster (1997) dalam bukunya "*Digital Literacy*" literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan

melalui komputer. Kemampuan ini menjadi semakin penting di era modern di mana teknologi digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Asari et al. (2019) menunjukkan bahwa literasi digital sangat penting untuk membangun sumber daya manusia yang berkarakter dan siap menghadapi tantangan di era digital. Penelitian ini menekankan pentingnya memberikan pelatihan literasi digital kepada guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Penelitian lain oleh Wahono dan Effrisanti (2018) menggarisbawahi bahwa literasi digital tidak hanya terkait dengan kemampuan teknis, tetapi juga dengan pemahaman yang kritis terhadap informasi yang diperoleh melalui media digital.

## 2. Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Martikasari (2018), teknologi pendidikan, seperti platform interaktif, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Teknologi tidak hanya menyediakan alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga memungkinkan interaksi yang lebih dalam antara siswa dan materi pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi seperti Kahoot, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Studi oleh Inggriyani et al. (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Teknologi seperti Kahoot memungkinkan pembelajaran yang berbasis permainan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Teknologi ini juga memudahkan guru untuk memantau perkembangan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

## 3. Metode Pembelajaran Interaktif

Metode pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini berbeda dengan pendekatan tradisional yang lebih bersifat pasif, di mana siswa hanya menerima informasi dari guru. Dalam pembelajaran interaktif, siswa diajak untuk berpartisipasi secara aktif, baik melalui diskusi, permainan, maupun simulasi.

Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget (1964), pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman mereka. Pembelajaran interaktif, seperti yang dilakukan melalui platform Kahoot, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Hermawati dan Solihin (2023), yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa dan membuat mereka lebih siap untuk menghadapi tantangan di masa depan.

#### 4. Simpulan dari Landasan Teori

Dari kajian literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan, dan metode pembelajaran interaktif merupakan tiga komponen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Literasi digital memungkinkan siswa untuk mengakses dan memahami informasi secara efektif, sementara teknologi pendidikan memberikan alat yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Metode pembelajaran interaktif, di sisi lain, memastikan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga peserta aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan ketiga komponen ini, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMP Mambaul Ulum Mayong dapat mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi digital dan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

### **C. METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMP Mambaul Ulum Mayong, Desa Mayong Tengah, Karangbinangun, Lamongan. Program ini dilaksanakan selama satu bulan, mulai dari Mei hingga akhir bulan Juni 2024. Lokasi dan waktu pelaksanaan dipilih berdasarkan kebutuhan yang tinggi akan peningkatan literasi digital di kalangan siswa dan guru di daerah tersebut. Peserta kegiatan ini terdiri dari 50 siswa yang duduk di kelas 7 dan 8, dengan rentang usia 12-14 tahun, serta 10 guru yang mengajar berbagai mata pelajaran, terutama guru Bahasa Inggris dan Teknologi Informasi. Para siswa dipilih berdasarkan rekomendasi guru, untuk memastikan partisipasi dari mereka yang memiliki minat tinggi dalam literasi digital. Guru-guru yang

terlibat adalah mereka yang berkomitmen untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

Karena kemajuan internet dan teknologi informasi, sumber daya digital sangat melimpah (Kurnianingsih dkk., 2017). Studi yang dilakukan oleh Asari dkk. (2019) menemukan bahwa pembelajaran literasi digital harus diterapkan karena merupakan solusi praktis untuk membangun keterampilan literasi digital bagi guru dan siswa. Ini akan menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Karena komputer dan internet sangat berhubungan dengan komunikasi informasi dan pengetahuan dalam berbagai media dan format, literasi digital tidak mungkin terjadi tanpa keduanya (Wahono & Effrisanti, 2018).

Metode kegiatan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah kombinasi dari beberapa metode untuk mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan literasi digital di kalangan siswa dan guru. Metode yang pertama adalah training atau pelatihan, di mana materi yang disampaikan meliputi pengantar literasi digital, penggunaan platform Kahoot, dan akses serta pemanfaatan sumber digital. Pelatihan ini dimulai dengan memberikan penjelasan tentang pentingnya literasi digital dan dampaknya terhadap pendidikan. Kemudian, para peserta diajarkan cara membuat dan menggunakan kuis interaktif dengan platform Kahoot untuk meningkatkan keterampilan membaca dan numerasi. Selain itu, siswa dan guru diberikan panduan tentang cara mengakses dan memanfaatkan e-book, jurnal online, dan artikel digital untuk pembelajaran.

Pelatihan dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan menggunakan komputer dan tablet yang disediakan oleh sekolah dan tim pelaksana. Para siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pelatihan, sementara guru-guru mendampingi dan membimbing mereka dalam menggunakan teknologi digital. Salah satu bagian penting dari pelatihan ini adalah simulasi membaca digital, di mana siswa diberikan tugas membaca teks digital dan kemudian mendiskusikan isinya dalam kelompok. Diskusi ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemahaman teks digital siswa.

Selain pelatihan, kegiatan ini juga mencakup pendidikan berkelanjutan dan peningkatan pemahaman terhadap pentingnya literasi digital. Guru-guru dilibatkan dalam seluruh proses pelatihan untuk memastikan mereka dapat mendukung siswa dalam menggunakan teknologi digital di kemudian hari. Evaluasi dilakukan melalui pre-

test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi siswa, serta kuesioner untuk mendapatkan umpan balik dari peserta. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi digital siswa dan komitmen guru untuk terus mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran. Dengan pelaksanaan program ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap mutu pendidikan di desa Mayong Tengah, Karangbinangun, Lamongan, serta menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lain untuk mengadopsi metode serupa.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **1. Implementasi Solusi**

Pengabdian masyarakat di SMP Mambaul Ulum Mayong, Lamongan, berfokus pada peningkatan literasi digital siswa dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Implementasi solusi yang ditawarkan melibatkan beberapa langkah strategis untuk memastikan tercapainya tujuan tersebut.

Pertama, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan dukungan penuh dari semua pihak terkait. Tim pelaksana bertemu dengan kepala sekolah dan guru-guru untuk menjelaskan tujuan dan manfaat program, serta mendapatkan komitmen mereka dalam mendukung kegiatan ini. Koordinasi ini penting untuk memastikan bahwa semua persiapan logistik dan fasilitas tersedia selama pelatihan berlangsung.

Selanjutnya, diadakan workshop pelatihan yang melibatkan siswa dan guru. Workshop ini dibagi menjadi beberapa sesi untuk memudahkan peserta dalam memahami materi yang disampaikan. Sesi pertama dimulai dengan pengantar tentang literasi digital, di mana siswa dan guru diberi penjelasan tentang pentingnya literasi digital dalam pendidikan modern. Mereka juga diperkenalkan dengan berbagai jenis sumber bacaan digital seperti *e-book*, jurnal online, dan artikel digital.

Sesi berikutnya berfokus pada penggunaan platform Kahoot. Kahoot dipilih karena kemampuannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Guru-guru diajarkan cara membuat kuis interaktif menggunakan Kahoot, yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan numerasi siswa. Siswa kemudian diajak untuk berpartisipasi dalam kuis-kuis ini, yang tidak hanya membantu mereka dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan minat mereka dalam belajar.



Selain itu, dilakukan simulasi membaca digital di mana siswa diberikan tugas untuk membaca teks digital dan kemudian mendiskusikan isinya dalam kelompok. Diskusi ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemahaman teks digital siswa. Siswa diajarkan berbagai strategi membaca efektif, seperti skimming dan scanning, serta cara menganalisis dan memahami informasi dari teks digital.

Untuk memastikan keberlanjutan program, guru-guru diberikan pelatihan tambahan tentang cara mendukung siswa dalam menggunakan teknologi digital. Mereka diberi panduan tentang cara mengintegrasikan media digital reading dalam kurikulum sekolah dan bagaimana menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Guru-guru juga diajarkan cara memantau dan mengevaluasi perkembangan literasi digital siswa.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga mengajak peserta untuk berpikir kritis tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam pendidikan. Siswa dan guru didorong untuk berbagi pengalaman dan ide-ide mereka tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

## 2. Luaran dan Indikator Keberhasilan

Hasil dari implementasi solusi ini diukur melalui pre-test dan post-test, serta kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi digital siswa. Rata-rata skor siswa pada post-test meningkat sebesar 25% dibandingkan dengan pre-test, menunjukkan bahwa siswa telah berhasil memahami dan mengaplikasikan teknik-teknik yang diajarkan selama pelatihan.

Selain itu, kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru memberikan umpan balik positif terhadap program ini. Sebagian besar siswa merasa lebih percaya diri dalam membaca teks digital dan menganggap bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat. Guru-guru juga memberikan tanggapan positif dan menyatakan bahwa mereka akan terus mendukung siswa dalam menggunakan media digital untuk membaca.

**Tabel 1. Hasil Kuesioner Kepuasan Siswa dan Guru**

<b>Pertanyaan</b>	<b>Sangat Setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Netral</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>
Siswa merasa lebih percaya diri dalam membaca teks digital	70%	25%	5%	0%	0%
Kegiatan pelatihan sangat bermanfaat	75%	20%	5%	0%	0%
Guru akan terus mendukung penggunaan media digital	80%	15%	5%	0%	0%

Faktor pendorong keberhasilan program ini meliputi:

1. Dukungan Penuh dari Pihak Sekolah: Kolaborasi yang baik antara tim pelaksana dan pihak sekolah memastikan semua kebutuhan fasilitas dan logistik terpenuhi.
2. Partisipasi Aktif dari Siswa dan Guru: Keterlibatan aktif dari siswa dan guru dalam setiap sesi pelatihan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.
3. Materi Pelatihan yang Relevan: Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan konteks pendidikan di sekolah, sehingga mudah dipahami dan diterapkan oleh peserta.

Faktor penghambat yang dihadapi meliputi:

1. Keterbatasan Fasilitas Teknologi: Beberapa kendala teknis seperti keterbatasan jumlah komputer dan tablet sempat menjadi hambatan, namun berhasil diatasi dengan penjadwalan penggunaan yang efisien.
2. Adaptasi Teknologi oleh Siswa: Beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi baru, namun dengan pendampingan yang intensif dari guru dan fasilitator, mereka berhasil menyesuaikan diri.

Program pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu meningkatkan literasi digital siswa dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Peningkatan signifikan pada hasil post-test dan umpan balik positif dari siswa dan guru menjadi indikator keberhasilan program ini. Keberhasilan program ini tidak lepas dari dukungan penuh pihak sekolah, partisipasi aktif dari siswa dan guru, serta relevansi materi pelatihan yang disampaikan. Faktor-faktor penghambat seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan adaptasi teknologi oleh siswa berhasil diatasi melalui koordinasi yang baik dan pendampingan yang intensif.

Program ini diharapkan dapat terus berlanjut dan menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lain dalam mengadopsi metode serupa untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

## **E. KESIMPULAN**

### **1. Simpulan**

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMP Mambaul Ulum Mayong, Lamongan, berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu meningkatkan literasi digital siswa dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Implementasi solusi berupa penggunaan platform digital reading dan Kahoot telah menunjukkan hasil yang signifikan. Rata-rata skor siswa pada post-test meningkat sebesar 25% dibandingkan dengan pre-test, yang menunjukkan peningkatan kemampuan literasi digital siswa. Umpan balik dari siswa dan guru juga sangat positif, menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam membaca teks digital dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan program ini didukung oleh beberapa faktor pendorong seperti dukungan penuh dari pihak sekolah, partisipasi aktif dari siswa dan guru, serta relevansi materi pelatihan yang disampaikan. Meskipun terdapat beberapa faktor penghambat seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan adaptasi teknologi oleh siswa, kendala-kendala tersebut berhasil diatasi melalui koordinasi yang baik dan pendampingan yang intensif.

## 2. Saran

- a. Pengembangan Fasilitas Teknologi: Pihak sekolah sebaiknya mempertimbangkan untuk menambah jumlah perangkat teknologi seperti komputer dan tablet untuk mendukung kegiatan pembelajaran digital. Dengan fasilitas yang memadai, diharapkan siswa dapat lebih optimal dalam memanfaatkan teknologi untuk belajar.
- b. Pelatihan Berkelanjutan untuk Guru: Guru-guru perlu diberikan pelatihan berkelanjutan tentang perkembangan teknologi pendidikan. Hal ini penting agar mereka selalu update dengan metode-metode terbaru dalam pembelajaran digital dan dapat mengimplementasikannya dengan baik.
- c. Integrasi Teknologi dalam Kurikulum: Sekolah sebaiknya mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam kurikulum secara lebih mendalam. Penggunaan media digital reading dan platform interaktif seperti Kahoot harus menjadi bagian rutin dari proses belajar mengajar.
- d. Monitoring dan Evaluasi Berkala: Penting untuk melakukan monitoring dan evaluasi berkala terhadap program yang telah dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas program dan melakukan perbaikan jika diperlukan.
- e. Pemberdayaan Siswa sebagai Agen Perubahan: Siswa yang telah mahir menggunakan teknologi digital dapat diberdayakan sebagai agen perubahan untuk membantu teman-temannya yang masih kesulitan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih kolaboratif dan inklusif.

Dengan adanya saran-saran tersebut, diharapkan program peningkatan literasi digital di SMP Mambaul Ulum Mayong dapat berkelanjutan dan memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dan guru. Semoga program ini juga dapat menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lain untuk mengadopsi metode serupa dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

## F. ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih kepada Universitas Islam Lamongan yang telah memberikan hibah dalam pengabdian ini dan juga tak lupa untuk sekolah beserta guru-guru dan siswa SMP Mambaul Ulum Lamongan atas kerjasamanya dalam pelaksanaan kegiatan ini.

**G. DAFTAR PUSTAKA**

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah*, 6(2)
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A. B. N. R. (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98-104
- Dwilestari And Yulianingsih—PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF KAHOOT DALAM MENIN.Pdf. (N.D.).
- Elpira, B. (2018). Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa Di SMP Negeri 6 Banda Aceh (Doctoral Dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Fadilah Bakri, N., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., Cenderawasih, U., Kamp Walker, J., & Kode Pos, J. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru Di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1).
- Fadilah, B., Simaremare, E. S., & Lingga, I. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1).
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal Pkm (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158.
- Hutapea, B., & Kalsum, U. (N.D.). Pembuatan Media Interaktif Literasi Numerasi Berbasis Aplikasi Kahoot.
- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring (Vol. 4, Issue 3).
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59.
- Khasanah, U., Sukmawati, F., & Fatimah, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(4), 605-612.
- Khasanah, U., Sukmawati, F., & Fatimah, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(4), 605-612.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah Dan Guru Di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76.

- Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional FKIP, 181–189. <https://doi.org/10.24071/snkip.2018.19>
- Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional FKIP, 181–189. <https://doi.org/10.24071/snkip.2018.19>
- Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional FKIP, 181–189.
- Putri, Aprilia Riyana Dan Muzakki, Muhammad Alie. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Kudus : Prosiding Seminar Nasional, Pgsd.Umk.Ac.Id
- Setiyadi, R., Kuswendi, U., & Ristiana, M. G. (2019). Digital Literation Through Online Magazine In Learning Reading Comprehension In Elementary School. *Primaryedu: Journal Of Primary Education*, 3(2), 97-106.
- Suryati, I., Permatasari, R., Rofiana, A. P., Miftah, R. N., & Musthofa, W. S. (2021). Game Based Assessment Untuk Pembelajaran Di Masa Pandemi: Kahoot! *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.25273/jta.v7i1.10310>
- UNESCO. (2017). Data on Reading Habits in Indonesia.
- Wahono, H.T.T., & Effrisanti, Y. (2018). Literasi Digital Di Era Millennial. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4 (1), Pp. 1
- Wahono, H.T.T., & Effrisanti, Y. (2018). Literasi Digital Di Era Millennial. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1.
- Yustitia, V., Fanny, A. M., Kusmaharti, D., & Setiawan, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PPM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati. *Manggali*, 1(2), 137. <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i2.1692>
- Zaini, Z., Akbar, A., & Nugroho, A. (2023). Literasi Dan Numerasi Dengan Media Kreatif 3 Dimensi (3D) Di Yayasan Uswatun Hasanah Bontang. *Abdimas Universal*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v5i2.343>
- Zaini, Z., Akbar, A., & Nugroho, A. (2023). Literasi Dan Numerasi Dengan Media Kreatif 3 Dimensi (3D). *Abdimas Universal*, 5(2), 270–277.