

PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL DAN TEKNOLOGI BAGI SISWA SMA UNTUK MENGASAH KETERAMPILAN DALAM MENDUKUNG EKONOMI KREATIF BERKELANJUTAN

Dinar Restu Saputri^{a,1}, Dian Pratiwi^{b,2}, Lady Cantika^{c,3}, Tizza Yosita^{d,4}

^{abcd}Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

¹dinaraccstudy@gmail.com; ²dianpratiwiii115@gmail.com; ³cantikalady03@gmail.com;

⁴tizzayosita@gmail.com

*dinaraccstudy@gmail.com

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan suatu konsep yang melibatkan penerapan pengetahuan, literasi, keterampilan dan sumber daya dari institusi pendidikan atau akademik untuk memecahkan mendukung ekonomi kreatif berkelanjutan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada tanggal 13 November 2025 di SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan untuk membantu sekolah meningkatkan kompetensi literasi siswa dalam tahap pemanfaatan terkait penggunaan Canva, capcut, Youtube dan instagram sebagai ladang penambah Kurangnya income bagi siswa. Masalah utama yang dihadapi para siswa seperti kurangnya pemahaman tentang *penggunaan platform digital sebagai media kreatif dan sumber penghasilan*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan yang mudah dipahami sehingga siswa dapat menggunakan dan menerapkan secara mandiri. Pelaksanaan PKM ini meliputi himbauan, dan pendampingan secara langsung selama pemaparan materi agar siswa memperoleh pengalaman belajar dan pentingnya literasi digita yang lebih mendalam. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dasar-dasar pembuatan konten digital, mengoperasikan aplikasi desain dan editing, serta menerapkan strategi pemanfaatan platform digital untuk menghasilkan karya yang bernilai ekonomi.

Kata Kunci: *pengabdian kepada masyarakat; literasi digital; pemanfaatan platform digital, siswa sekolah menengah atas*

Abstract

Community Service (PKM) is a concept that involves the application of knowledge, literacy, skills and resources from educational or academic institutions to support a sustainable creative economy. This Community Service (PKM) activity was held on November 13, 2025 at SMA Negeri 8, South Tangerang City to help schools improve students' literacy competencies in the utilization stage related to the use of Canva, Capcut, Youtube and Instagram as a source of additional income for students. The main problem faced by students is a lack of understanding of the use of digital platforms as creative media and sources of income. The purpose of this activity is to provide easy-to-understand training so that students can use and apply it independently. The implementation of this PKM includes appeals and direct assistance during the presentation of the material so that students gain a deeper learning experience and the

importance of digital literacy. The results of the activity show an increase in the ability Students understand the basics of digital content creation, operate design and editing applications, and implement strategies for utilizing digital platforms to produce works of economic value.

Keywords: *community service; digital literacy; utilization of digital platforms; high school students*

PENDAHULUAN

Literasi digital adalah kesadaran, sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital dengan tepat. Ini mencakup mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menyebarkan, menganalisis, dan mensintesis sumber daya digital. Selain itu, literasi digital membantu dalam membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain dalam konteks kehidupan tertentu. Semua ini memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif (European Information Society, Martin, 2005). Literasi digital bukan hanya kemampuan menggunakan perangkat seperti smartphone atau laptop. Ini juga melingkupi kemampuan berpikir kritis, memilah informasi, menjaga keamanan digital, beretika saat berinteraksi online, dan memanfaatkan teknologi untuk belajar dan berkarya.

Kemampuan ini sangat penting bagi siswa SMA, yang sudah terbiasa menggunakan media sosial dan platform digital dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kelas X di SMAN 8 Tangerang Selatan cenderung menggunakan sarana digital seperti media sosial untuk rekreasi, namun masih kurang dalam memanfaatkannya secara produktif.

Masalah ini semakin parah karena rendahnya literasi digital yang terarah di sekolah. Inisiatif pengabdian ini mendesak karena perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia mengharuskan generasi muda menguasai teknologi agar dapat bersaing. Potensi pelajar SMA dalam menghasilkan konten edukatif atau memaksimalkan platform e-commerce sangat besar. Oleh karena itu, program ini menawarkan solusi melalui workshop praktis yang fokus pada penggunaan Canva, Google Docs, dan media sosial.

Tujuannya adalah untuk mengubah siswa dari pengguna pasif menjadi kreatif yang berkontribusi pada ekonomi kreatif yang berkelanjutan. Dengan kegiatan ini, siswa diharapkan tidak hanya menjadi pengguna teknologi pasif. Mereka dapat berkembang menjadi pencipta digital atau pelaku ekonomi kreatif yang produktif dan bersaing. Dengan meningkatkan kesadaran dan keterampilan digital sejak dini, siswa dapat mempersiapkan diri menghadapi masa depan yang semakin dipengaruhi oleh teknologi dan inovasi. Tujuan program ini adalah memberikan pelatihan penggunaan teknologi dan aplikasi digital, termasuk media sosial, platform e-commerce, produktivitas aplikasi seperti Canva dan Google Docs, serta alat pendukung

konten kreatif. Ini bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan praktis. Kami ingin membekali siswa SMA dengan keterampilan literasi digital dan teknologi agar mampu menjadi pencipta dan konsumen yang cerdas dalam ekonomi kreatif yang berkelanjutan. Melalui pelatihan ini, siswa dapat mengasah kemampuan mencari data, mengolah informasi, dan menghasilkan materi kreatif yang berguna untuk pembelajaran dan rutinitas harian.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PMKM ini dilaksanakan pada tanggal 13 November 2025 di ruang kelas SMAN 8 Tangerang Selatan dengan melibatkan siswa kelas X-8 sebanyak 31 orang sebagai target utama. Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan pertimbangan pihak sekolah guna meningkatkan keterampilan literasi digital dalam persaingan ekonomi kreatif yang dilakukan oleh generasi muda. Materi seminar disusun berdasarkan pemahaman mengenai literasi digital, tujuan literasi digital, ekonomi kreatif berkelanjutan, dan yang terakhir keterampilan digital yang mendukung ekonomi kreatif.

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk presentasi oleh mahasiswa, selama pemaparan materi siswa memperhatikan materi dengan tersebut dengan seksama melalui gambar yang ditampilkan oleh proyektor. Materi dijelaskan secara bertahap mulai dari pemahaman mengenai literasi digital, tujuan dari literasi tersebut, penerapan literasi pada teknologi, menjual produk hasil dari literasi tersebut dan pengelolaan keuntungan finansial yang diterapkan dalam bentuk laporan arus kas atau *cash flow*.

Kegiatan dimulai dengan salam pembuka dan perkenalan, selanjutnya pemaparan materi yang lebih komprehensif mengenai penerapan literasi dilakukan dengan fokus pada hasil dari penerapan tersebut. Instrumen yang digunakan meliputi laptop, proyektor, handphone, dan file PDF sebagai media ajar. Di akhir sesi, ditutup dengan sesi tanya jawab guna memastikan pemahaman siswa terhadap materi.

Melalui metode ini, siswa mendapatkan gambaran nyata mengenai proses pembuatan produk digital sampai dengan penjualan yang disertai laporan keuangan dasar sebagai dasar dari laporan keuangan yang sesuai dengan

siswa SMA. Kegiatan berjalan lancar dan siswa menunjukkan antusiasme selama sesi tanya jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di ruang kelas SMA Negeri 8 Tangerang Selatan berjalan dengan baik serta mendapatkan tanggapan positif dari peserta. Sebanyak 31 orang siswa yang menjadi peserta dari kelas X-8 mengikuti kegiatan dengan antusias, meskipun metode yang digunakan berupa penyampain materi tanpa adanya praktek langsung, siswa memperhatikan pemaparan materi dengan yang dibawakan oleh mahasiswa dengan seksama dan menunjukkan terutama pada materi terkait penjualan produk digital yang ditampilkan melalui slide presentasi.

Materi yang disampaikan seperti penerapan literasi digital pada berbagai platform yang menunjang desain grafis (canva) dan aplikasi keratif (capcut dan tiktok) serta membantu siswa membangun cara berpikir kritis yang diperlukan dalam jejang berikutnya, walaupun tidak melakukan praktek langsung, siswa mampu mengikuti alur penjelasan karena materi yang kami sampaikan

merupakan gambaran sederhana disertai contoh nyata sebagai gambaran langsung dari materi tersebut. Penggunaan slide PPT yang interaktif juga memudahkan siswa dalam membayangkan setiap tahapan yang diperlukan yang dimulai dari penciptaan produk, pengenalan akan merek dagang, penjualan hingga penyusunan laporan keuangan.

Pada sesi tanya jawab siswa menunjukkan ketertarikan yang signifikan terutama pada materi yang berdasarkan pada pemikiran kritis akan bahaya penipuan berbasis teknologi. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai literasi digital, khususnya dalam memahami konsep perdagangan produk berbasis digital secara sederhana. Kegiatan ini juga memberikan gambaran sederhana mengenai bagaimana asset selain uang menjadi sesuatu yang bernilai serta bahaya dari penipuan berbasis digital, sehingga pelatihan lanjutan sangat disarankan agar pemahaman siswa menjadi lebih mendalam.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanaka di SMA Negeri 8 Tangerang

Selatan mampu meningkatkan pemahaman secara komprehensif mengenai teknologi digital yang bisa mereka gunakan untuk menunjang tugas sekolah mereka, tetapi mereka juga mendapatkan pemahaman bagaimana cara efektif dalam merubah produk teknologi digital tersebut menjadi sesuatu yang bernilai ekonomis. Meskipun tanpa prektik langsung antusiasme selama sesi tanya jawab menandakan bahwa siswa mulai menunjukkan ketertarikan serta manfaat terkait literasi digital. Kegiatan ini menjadi langkah awal yang efektif dalam memperkenalkan pemahaman mengenai literasi digital serta para siswa menjadi lebih selektif dalam memilah informasi yang berbasis teknologi.

Sebagai pelaksana PMKM, kami menyarankan kemitraan dengan komunitas dan mereka yang memiliki pemahaman lebih terkait di bidang ini sehingga mereka tumbuh dengan didampingi oleh pakar yang mengerti akan masalah aktual dari tema ini. Penyedia sarana dan prasarana yang memadai juga dapat menunjang keberhasilan mereka pada bidang ini. Selain itu hasil dari produk digital tersebut juga bisa dijadikan portofolio sekolah yang

bisa menjadi salah satu bentuk pemasaran akan adanya kualitas sekolah yang baik dan mendukung perkembangan siswa terutama pada masa di mana perkembangan teknologi sangatlah masif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada kepala sekolah dan bapak ibu guru SMA Negeri 8 Tangerang Selatan yang telah membantu jalannya kegiatan PKM, serta seluruh siswa dan siswi yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kepada Universitas Pamulang yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kami juga menyampaikan terimakasih kepada Bapak A. Asrorudin S.Pd., M.M., M.Ak. atas bimbingan dan arahnya selama pelaksanaan kegiatan PKM ini.



(Gambar 1. Foto Bersama Seluruh Tim PKM dengan Guru SMA Negeri 8

**Tangerang Selatan dan Dosen
Pembimbing)**



**(Gambar 2. Foto Pada Saat Perkenalan
Tim Kelompok)**



**(Gambar 3. Foto pada saat penyampaian
materi)**



**(Gambar 4. Foto Bersama dengan Seluruh
Siswa/i Kelas X.8 SMA Negeri 8
Tangerang Selatan**

REFERENSI

Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, SAB, & Sabrina, E. (2025). Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)* , 6 (2), 554-561.

<https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1388>

Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen Vol.2, No.3 Juli 2024 e-ISSN: 2985-3117; p-ISSN: 2985-3249, Hal 189-198 DOI: <https://doi.org/10.59024/jise.v2i3.810>

Putri, AP, Ghaisani, FA, & Repka, VR (2025). ANALISIS PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA UNIVERSITAS LIA DI ERA TRANSFORMASI DIGITAL. *Jurnal Media Digital* , 1 (01), 33–44. Diambil dari <https://jurnal.universitaslia.ac.id/index.php/jmd/article/view/135>

Hasibuan, D., Puspita, D. A., Sabila, K., Iqbal, M., & Nuraini, T. (2024). Analisis

pengaruh tingkat literasi digital guru dan siswa terhadap kualitas pembelajaran. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(02), 50-60.

<https://doi.org/10.58812/spp.v2i02.391>

Pratama, R., & Wijaya, S. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>

Kurniawan, S., & Sarah, Y. S. (2023). Meningkatkan Literasi Digital di Sekolah Menengah Atas: Tantangan, Strategi dan Dampaknya pada Keterampilan Siswa. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(4), 712–718.
<https://doi.org/10.55123/insologi.v2i4.2321>

Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 554-561.
<https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1388>

Tiara Dwi Pamungkas, Ayu Nur Intani, & Ichsan Fauzi Rachman. (2024). Upaya Meningkatkan Kesadaran Literasi Digital Pada Mahasiswa Untuk Mencapai Pembangunan Manusia Berkelanjutan. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 151–161.
<https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2099>