

## **Smart Literacy Class: Pendampingan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Digital untuk Siswa Menengah Atas di Kabupaten Soppeng**

Herniyastuti<sup>1\*</sup>, Abdul Kadir<sup>2</sup>, Yusrina<sup>1</sup>, Susianti<sup>1</sup>, Saskiah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Lamappapoleonro

<sup>2</sup>Univeristas Puangrimaggalatung

\*Corresponding Email: herniyastutiunipol@gmail.com

### **Artikel Info**

Submisi:  
11 Mei 2026  
Penerimaan:  
1 Juni 2026  
Terbit:  
4 Juni 2026

### **Keywords:**

Literasi digital, Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran, Siswa

### **ABSTRAK**

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar melalui penggunaan media digital. Program ini dilaksanakan di SMKN 1 Soppeng yang melibatkan 30 siswa kelas X hingga XI. Metode yang digunakan meliputi lokakarya literasi, bantuan membaca digital, dan penggunaan aplikasi interaktif. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat membaca siswa, dengan 85% peserta menunjukkan peningkatan dalam keterampilan pemahaman bacaan. Guru juga dilatih dalam media pembelajaran berbasis digital sehingga program dapat berkelanjutan setelah masa pengabdian berakhir. Program ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi siswa menengah atas dan dapat dijadikan model yang dapat direplikasi.

### **Pendahuluan**

Era revolusi industri 4.0 telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemampuan literasi tidak lagi terbatas pada membaca dan menulis konvensional, melainkan telah berkembang menjadi literasi digital yang mencakup kecakapan dalam mengakses, memahami, dan mengomunikasikan informasi melalui media digital (Kalionga, 2023). Di tingkat menengah atas, penguasaan Bahasa Indonesia sebagai pondasi komunikasi nasional menjadi sangat krusial, namun faktanya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan dan mengekspresikan ide secara tertulis.

Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022*, Indonesia berada di posisi 70 dari 81 negara dalam kemampuan literasi membaca

(OECD, 2023). Kondisi ini mencerminkan urgensi program intervensi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan generasi saat ini. Siswa menengah atas, yang tumbuh di era digital, cenderung lebih responsif terhadap media visual dan interaktif dibandingkan buku teks konvensional (Rusdi, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Rakhman (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks. Di sisi lain, keterbatasan kompetensi digital guru dan minimnya infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah tertentu masih menjadi hambatan utama

dalam implementasinya (Kemendikbudristek, 2022).

Program pengabdian kepada masyarakat “*Smart Literacy Class*” dirancang sebagai respons terhadap permasalahan tersebut. Program ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa menengah atas melalui pendekatan berbasis media digital; (2) membekali guru dengan keterampilan pemanfaatan media pembelajaran digital; dan (3) menciptakan ekosistem belajar yang menyenangkan dan berkelanjutan. Program ini dilaksanakan di SMKN 1 Soppeng sebagai sekolah mitra yang representatif mewakili kondisi sekolah menengah atas perkotaan dengan akses teknologi yang memadai namun belum dioptimalkan secara maksimal.

Kebaruan program ini terletak pada integrasi tiga pendekatan sekaligus, yaitu pendampingan literasi, pelatihan guru, dan penggunaan aplikasi interaktif yang dikembangkan secara khusus. Ketiga pendekatan tersebut dirancang untuk saling melengkapi sehingga membentuk ekosistem pembelajaran yang komprehensif dan berkelanjutan. Integrasi ini menjadi pembeda utama program dibandingkan dengan intervensi literasi konvensional yang umumnya hanya berfokus pada satu aspek saja.

### Metode

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *participatory action research* (PAR), di mana tim pengabdian, guru, dan siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Sasaran utama program adalah 30 siswa kelas X–XI SMKN 1 Soppeng, Kelurahan Lapajung, Kecamatan Lalabata, Kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan. Pemilihan sasaran

didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas atas telah memiliki kemampuan kognitif yang cukup untuk memanfaatkan media digital secara mandiri namun masih memerlukan pendampingan intensif.

Program dilaksanakan selama bulan Februari 2026 dengan melibatkan tim pengabdian yang terdiri dari tiga dosen dan dua mahasiswa sebagai fasilitator lapangan. Keterlibatan tim dirancang secara terstruktur sesuai dengan kapasitas masing-masing anggota, di mana dosen bertanggung jawab atas perencanaan kurikulum dan evaluasi program, sementara mahasiswa berperan sebagai pendamping langsung siswa dalam setiap kegiatan. Pembagian peran ini bertujuan untuk memastikan setiap tahapan pelaksanaan berjalan secara efektif dan sesuai dengan tujuan program yang telah ditetapkan.

Tahapan pelaksanaan program meliputi: (1) Asesmen awal, terdiri dari dua instrumen: (a) tes kemampuan membaca sebanyak 20 soal pilihan ganda yang mengukur tiga indikator, yaitu kemampuan memahami isi teks (8 soal), kemampuan menarik kesimpulan (6 soal), dan kemampuan mengidentifikasi gagasan pokok (6 soal); serta (b) kuesioner minat literasi sebanyak 15 butir pernyataan dengan skala Likert yang mencakup indikator frekuensi membaca, ketertarikan terhadap jenis bacaan, dan motivasi membaca mandiri; (2) Workshop literasi, dilaksanakan sebanyak 2 sesi dengan durasi 90 menit per sesi; (3) Pelatihan guru, sebanyak 4 sesi pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva for Education, Google Classroom, dan Quizizz; (4) Pendampingan mandiri berbasis Google Classroom; dan (5) Evaluasi akhir berupa tes kemampuan membaca, observasi partisipasi, dan wawancara reflektif.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi dan analisis kualitatif untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan empat rumus berikut.

Pertama, rata-rata skor (*mean*) dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

dimana  $\bar{x}$  adalah nilai rata-rata,  $\sum x_i$  adalah jumlah seluruh nilai, dan  $n$  adalah jumlah responden.

Kedua, persentase peningkatan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\bar{x}_{\text{sesudah}} - \bar{x}_{\text{sebelum}}}{\bar{x}_{\text{sebelum}}} \times 100\%$$

dimana  $P$  adalah persentase peningkatan,  $\bar{x}_{\text{sesudah}}$  adalah rata-rata skor setelah program, dan  $\bar{x}_{\text{sebelum}}$  adalah rata-rata skor sebelum program.

Ketiga, standar deviasi (SD) dihitung untuk mengukur sebaran data menggunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

dimana  $x_i$  adalah nilai setiap responden dan  $\bar{x}$  adalah nilai rata-rata kelompok.

Keempat, peningkatan kemampuan literasi diukur menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) menurut Hake (1999):

$$\langle g \rangle = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

dimana  $S_{\text{post}}$  adalah skor pascates,  $S_{\text{pre}}$  adalah skor pretes, dan  $S_{\text{max}}$  adalah skor maksimum ideal. Kriteria interpretasi N-Gain mengacu pada kategori: tinggi ( $\langle g \rangle \geq 0,70$ ), sedang ( $0,30 \leq \langle g \rangle < 0,70$ ), dan rendah ( $\langle g \rangle < 0,30$ ). Indikator keberhasilan program: (1) peningkatan skor kemampuan

membaca minimal 20%; (2) peningkatan minat baca siswa minimal 30%; dan (3) minimal 80% guru mampu menggunakan minimal dua platform digital dalam pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

Program *Smart Literacy Class* menunjukkan hasil yang positif dan melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Rata-rata skor kemampuan membaca siswa meningkat dari 62,3 (*pretest*) menjadi 81,7 (*posttest*), dengan persentase peningkatan sebesar 31,1%. Peningkatan tersebut dianalisis lebih lanjut menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}} = \frac{81,7 - 62,3}{100 - 62,3} = \frac{19,4}{37,7} = 0,51$$

Nilai N-Gain sebesar 0,51 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca siswa berada pada kategori sedang ( $0,30 \leq \langle g \rangle < 0,70$ ), yang mengindikasikan bahwa program *Smart Literacy Class* memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa dan melampaui target minimal 20%. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ishak dkk (2026) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Program *Smart Literacy Class*

No	Indikator	Sebelum Program (%)	Sesudah Program (%)
1	Minat Membaca Tinggi	45	82
2	Pemahaman Teks Baik	38	85
3	Penggunaan Media Digital	20	75
4	Partisipasi Aktif Belajar	50	88
5	Kemampuan Menulis Kreatif	35	72

Data pada Tabel 1 memperlihatkan peningkatan yang konsisten pada semua indikator yang diukur, dengan peningkatan paling menonjol terlihat pada penggunaan media digital dalam belajar (dari 20% menjadi 75%) dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (dari 50% menjadi 88%). Kedua indikator tersebut secara langsung mencerminkan sejauh mana media digital berhasil mengubah pola keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi media digital tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan mandiri dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Selama sesi workshop literasi, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terutama saat menggunakan aplikasi membaca interaktif. Fitur audio-visual dalam aplikasi terbukti membantu siswa yang sebelumnya kesulitan memahami bacaan panjang. Temuan ini memperkuat teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer (2024) di mana saluran pemrosesan informasi visual dan auditori yang bekerja secara simultan dapat mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) siswa. Integrasi elemen multimedia dalam aplikasi tersebut tidak hanya memvisualisasikan teks yang abstrak, tetapi juga membangun jembatan kognitif yang memudahkan siswa dalam mengonstruksi makna dari narasi yang kompleks. Dengan demikian, penggunaan media interaktif ini berhasil mentransformasi aktivitas membaca dari sekadar proses decode simbol menjadi sebuah pengalaman belajar yang bermakna dan imersif.

Dalam aspek pelatihan guru, seluruh guru yang berpartisipasi (5 orang) berhasil menguasai dan mengimplementasikan minimal dua platform digital dalam

pembelajaran. Guru melaporkan bahwa Google Classroom memudahkan pemantauan perkembangan siswa secara real-time, sementara Quizizz menjadi favorit untuk kegiatan evaluasi formatif yang menyenangkan. Peningkatan kompetensi digital guru ini penting untuk keberlanjutan program setelah periode pengabdian berakhir (Zhafirah, 2025).

Hasil wawancara reflektif mengungkap adanya transformasi signifikan pada aspek afektif dan psikomotorik siswa. Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan efikasi diri (*self-efficacy*) siswa, di mana mereka merasa lebih percaya diri dalam menavigasi teks dan memproduksi karya tulis. Fenomena ini sejalan dengan pandangan Umamy (2024) bahwa lingkungan belajar berbasis teknologi yang interaktif memberikan ruang aman bagi siswa untuk bereksplorasi tanpa takut melakukan kesalahan.

Lebih jauh lagi, dampak program ini melampaui target literasi dasar (membaca dan menulis konvensional). Munculnya inisiatif mandiri siswa dalam membuat konten kreatif, seperti poster digital melalui aplikasi Canva, menunjukkan pencapaian tahap literasi produktif. Dalam konteks ini, siswa tidak lagi hanya menjadi konsumen informasi (*information consumers*), tetapi telah bertransformasi menjadi pencipta konten (*content creators*) yang mampu mengekspresikan gagasan secara visual dan digital. Peningkatan kreativitas ini membuktikan bahwa integrasi teknologi yang tepat dapat menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi serta keterampilan abad ke-21 yang esensial (Purwo, 2017; Wahyudi & Sitorus, 2025)

Meskipun hasil program secara keseluruhan menunjukkan tren positif, pelaksanaannya tidak terlepas dari sejumlah

kendala teknis dan manajerial. Tantangan utama terletak pada infrastruktur digital, yaitu koneksi internet yang tidak stabil di beberapa sesi, yang berpotensi menghambat aksesibilitas media interaktif secara *real-time*. Selain itu, terdapat hambatan pada aspek kognitif berupa heterogenitas kemampuan awal siswa yang cukup kontras, di mana sebagian siswa cepat beradaptasi dengan platform digital sementara sebagian lainnya memerlukan bimbingan ekstra.

Sebagai langkah mitigasi, kendala teknis diatasi melalui strategi adaptasi konten dengan menyediakan materi dalam format *offline* sebagai cadangan, sehingga proses transformasi literasi tetap berjalan tanpa ketergantungan penuh pada jaringan. Sementara itu, tantangan perbedaan kemampuan diselesaikan melalui pendekatan kolaboratif dengan membentuk kelompok belajar lintas kemampuan. Strategi ini memicu proses *peer learning* (tutor sebaya) yang efektif, di mana siswa dengan kecakapan lebih tinggi membantu rekannya, yang pada akhirnya tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga menumbuhkan interaksi sosial-emosional yang positif di dalam kelas.



Gambar 1. Pendampingan *Smart Literacy Class* di SMKN 1 Soppeng

### Kesimpulan dan Saran

Program *Smart Literacy Class* berhasil meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa SMKN 1 Soppeng secara signifikan melalui pendampingan berbasis media digital. Rata-rata kemampuan membaca siswa meningkat

31,1%, melampaui target yang ditetapkan. Selain itu, program ini juga berhasil meningkatkan kompetensi digital guru sehingga pembelajaran berbasis media digital dapat terus berlanjut setelah program berakhir. Integrasi tiga komponen utama mulai dari pendampingan siswa, pelatihan guru, dan penggunaan aplikasi interaktif terbukti efektif dan saling mendukung dalam menciptakan ekosistem belajar yang berkelanjutan.

Berdasarkan temuan program, disarankan agar: (1) pihak sekolah memperkuat infrastruktur internet sebagai penunjang pembelajaran digital; (2) program serupa dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain dengan mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan spesifik masing-masing sekolah; (3) penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengukur keberlanjutan peningkatan kemampuan literasi siswa dalam jangka panjang; dan (4) pengembangan modul ajar digital berbasis Bahasa Indonesia yang kontekstual perlu terus dilakukan.

### Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh siswa SMKN 1 Soppeng atas partisipasi dan kerja samanya selama pelaksanaan program ini.

### Daftar Pustaka

- Ishak, M., Paida, A., & Razak, N. K. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Perumnas Kota Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 123-130. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43268>
- Kalionga, A., Iriani, A., & Mawardi, M. (2023). Reintegrasi dan

- kontekstualisasi kearifan lokal Sintuwu Maroso: Upaya menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2), 117-127. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p117-127>
- Kemendikbudristek. (2022). Laporan pendidikan nasional 2022: Transformasi digital di sekolah dasar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- OECD. (2023). PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Purwo, S. (2017). Peran gerakan literasi sekolah dalam pembelajaran kreatif-produktif di sekolah dasar. *Karya Ilmiah Dosen*, 3(1).
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615-622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Umamy, E., Kristiawan, I., & Efendiy, K. (2024). *Membangun Kreativitas: Peran Karakter, Motivasi, dan Lingkungan Belajar*. CV. Intelektual Manifes Media.
- Wahyudi, D. A., & Sitorus, R. H. (2025). Peningkatan Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar melalui Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: SOCIETY*, 1(2), 39-46.
- Zhafirah, R., Marlina, M., Damri, D., Sopandi, A. A., Handayani, E. S., Zulmiyetri, Z., ... & Arnez, G. (2025). Efektivitas media komik strip digital interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman literal bagi anak kesulitan membaca. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(3), 1212-1222. <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.855>