

Penguatan Literasi Digital melalui Pelatihan Microsoft PowerPoint di SMK Muhammadiyah

Agus Budi Wahyudi*, Main Sufanti, Andi Haris Prabawa, Laili Etika Rahmawati, Dini Restiyanti Pratiwi, Eko Purnomo, Sintia Tri Noviana, Rifiana Febriyanti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Uuniversitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Email : abw186@ums.ac.id

Article Info

Submitted: 15 March 2023

Revised: 12 May 2023

Accepted: 18 July 2023

Published: 28 July 2023

Keywords: pendampingan, literasi digital, Microsoft PowerPoint, Siswa SMK

Abstract

Digital literacy is one of the abilities that students must have in this digitalization era. However, the facts on the ground show that digital literacy in Vocational High Schools (SMK) has not been properly realized. From the survey results, it was found that students at Muhammadiyah Kartasura Vocational School and Muhammadiyah 4 Surakarta Vocational School were less proficient in using Microsoft Powerpoint. The purpose of carrying out this service is to increase digital literacy at SMK Muhammadiyah Kartasura and SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. The stages carried out in the service include Pre-Test, mentoring, and Post-Test. The form of community service is in the form of mentoring and training with a participatory approach. Meanwhile, the implementation of activities is divided into several stages, namely licensing, mentoring, and evaluation. The mentoring method is by direct practice regarding the features of Microsoft PowerPoint directly and providing experience to students. The results of the service show that students are proficient in digital literacy. Previously, students were not familiar with the various features of Microsoft PowerPoint. However, after this activity, students became proficient in using the features contained in Microsoft PowerPoint. This community service has reached the target as evidenced by increasing students' skills in understanding Microsoft PowerPoint, gaining experience through practices that can produce product outputs in the form of PowerPoint and increasing digital literacy for students at SMK Muhammadiyah 4 Surakarta and SMK Muhammadiyah Kartasura. Microsoft PowerPoint digital literacy skills have increased from before and after the dedication as evidenced by the increase in pre-test and post-test results. It can be concluded that this activity can improve students' digital literacy skills. This community service activity has the hope that students who already have initial skills regarding making Microsoft PowerPoint from the results of community service can continue to practice. In addition, the school can facilitate by continuing to assist in strengthening continuous digital literacy.

Abstrak

Literasi digital menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam era digitalisasi seperti ini. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa literasi digital di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) belum direalisasikan dengan baik. Dari hasil survey, didapatkan bahwa peserta didik di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta kurang menguasai penggunaan Microsoft Powerpoint. Tujuan dari dilaksanakannya pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan literasi digital di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Tahapan yang dilakukan dalam pengabdian meliputi *Pre-Test*, pendampingan, dan *Post-Test*. Bentuk pengabdian masyarakat berupa pendampingan dan pelatihan dengan pendekatan partisipatif. Adapun, pelaksanaan kegiatan

terbagi menjadi beberapa tahap yakni perizinan, pendampingan, dan evaluasi. Metode pendampingan dengan cara praktik langsung mengenai fitur-fitur Microsoft PowerPoint secara langsung serta memberikan pengalaman kepada peserta didik. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa peserta didik mahir dalam berliterasi digital. Sebelumnya peserta didik tidak mengenal berbagai fitur Microsoft PowerPoint. Namun setelah adanya kegiatan ini, peserta didik menjadi mahir dalam menggunakan fitur-fitur yang terdapat di Microsoft PowerPoint. Pengabdian kepada masyarakat ini telah mencapai target dibuktikan melalui peningkatan kecakapan peserta didik dalam memahami Microsoft PowerPoint, mendapatkan pengalaman melalui praktik yang dapat menghasilkan luaran produk berupa PowerPoint dan meningkatkan literasi digital bagi peserta didik di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta serta SMK Muhammadiyah Kartasura. Kecakapan literasi digital Microsoft PowerPoint mengalami kenaikan dari sebelum dan sesudah pengabdian dibuktikan dengan adanya kenaikan hasil *pre-test* dan *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik. Kegiatan pengabdian ini memiliki harapan agar peserta didik yang telah memiliki kecakapan awal perihal membuat Microsoft PowerPoint dari hasil pengabdian, dapat secara kontinu melakukan latihan. Selain itu, pihak sekolah dapat memfasilitasi dengan melanjutkan pendampingan penguatan literasi digital berkesinambungan.

1. PENDAHULUAN

Literasi menjadi kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh masing-masing individu. Kemampuan dasar inilah yang nantinya akan digunakan untuk memahami dan mengelola segala bentuk informasi. Literasi erat kaitannya dengan pengetahuan dan keterampilan manusia yang berguna sebagai standart atau ukuran nilai dalam menunjukkan kualitas peradaban manusia (Fauzan, Pramesti and Putra, 2021). Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah kemampuan dalam menggunakan teknologi. Dengan ini, peserta didik harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan dunia yaitu dengan berliterasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan dalam menggunakan teknologi dalam setiap kegiatan. Hal serupa dinyatakan juga oleh Pusporani and Anganthi (2022) bahwa literasi digital merupakan kepiawaian berdaya informasi dan mengoperasikan teknologi seperti piranti digital secara efisien dan efektif dalam berbagai konteks baik akademisi, karier, ataupun kehidupan sehari-hari.

Sebagaimana yang dipaparkan diatas literasi digital adalah pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan digitalisasi, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara tepat dengan tujuan membangun komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Secara pengertian, literasi digital terdiri dari dua kata yaitu "literasi" dan "digital". Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh Naufal (2021) bahwa Literasi digital merupakan bentuk kemampuan untuk memperoleh, menganalisis, dan memanfaatkan suatu informasi yang berasal dari sumber digital. Ada juga yang mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan menggunakan teknologi informasi untuk mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif dan teknika (Adnjani, Kurdaningsih and Mulyadi, 2021).

Literasi digital tidak hanya sekedar kemampuan dalam mengoperasikan perangkat dan teknologi dalam pembelajaran, tetapi mampu beradaptasi mengolah informasi dari media digital. Literasi digital memiliki tiga elemen yaitu pertama kecakapan, kedua lokus personal atau individu yang mampu berinteraksi dengan individu lain, dan yang ketiga struktur pengetahuan (Wijayanto, Fitriyani and Nurhajati, 2019). Majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, literasi ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi acuan dan landasan utama yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Setiap individu harus memiliki kemampuan literasi digital agar dapat memahami dan menggunakan informasi dari berbagai bentuk dan sumber yang dapat diakses melalui internet (Imran dan Zaenudin, 2022). Peserta didik dituntut untuk mahir dalam berliterasi digital, hal ini disebabkan karena perkembangan zaman yang semakin pesat. Perlu adanya pengetahuan dan keterampilan terkait dengan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan literasi teknologi peserta didik (Nuraini, Pattiasina and Ulfah, 2022). Jika dalam satuan pendidikan tidak melibatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, maka akan berdampak buruk bagi peserta didik. Dampak buruk yang dimaksudkan yaitu peserta didik tidak dapat menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, literasi digital perlu untuk dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dampak buruk yang terjadi jika tidak ada literasi digital di sekolah yaitu peserta didik mudah percaya dengan berita hoaks, serta tidak dapat menggunakan perangkat

digital secara bijak (Alwan, 2021). Penerapan literasi digital dapat menunjang skill atau keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik.

Peserta didik perlu untuk mengikuti perkembangan zaman yaitu era digitalisasi. Menurut Fernanda *et al.*, (2020) penggunaan teknologi yang kurang tepat dapat menimbulkan efek yang merusak bagi kelangsungan hidup individu dan sosial. Oleh sebab itu, sudah selayaknya literasi digital butuh diperluas dan disyarkan kepada seluruh elemen masyarakat yang bertujuan untuk membantu bangsa kepribadian melek baca. Konteks sejarah dan budaya, berbagi dan kreasi, informasi dan data, alat dan sistem merupakan dimensi sebuah literasi digital. Meninjau pentingnya kemampuan literasi, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk memfokuskan dan membudayakan kembali kepada pemerintah daerah dengan adanya program literasi nasional (GLN) (Hidayah, Widodo and Sueb, 2019). Manfaat adanya literasi digital bagi peserta didik yaitu: a) dapat mencari sumber bacaan dengan mudah, b) literasi digital dapat dibaca kapan pun dan dimanapun, c) dapat diakses dengan mudah, d) bervariasi dan beragam sehingga menarik untuk dibaca dan dipahami (Arrajiv *et al.*, 2021). Manfaat lain dari literasi digital menurut Fernanda *et al.*, (2020) adalah (1) mempermudah individu dalam menemukan informasi, (2) mempermudah dalam berkomunikasi, (3) meningkatkan kreativitas, (4) mempermudah kegiatan belajar. Literasi digital memiliki tujuh elemen utama yaitu konstruksi, kognitif, percaya diri, kritis, komunikatif, dan kreatif (Anjarwati, Pratiwi and Rizaldi, 2022).

Literasi dalam pendidikan berperan mengembangkan pengetahuan seseorang dalam mata pelajaran tertentu. Sementara menurut (Rahmawati *et al.*, 2022) literasi pada bidang pendidikan berperan sebagai pengetahuan dan kecakapan peserta didik dalam menggunakan piranti-piranti digital yang dapat membantu media pembelajaran. Berbagai fitur-fitur yang terdapat di dalam *Microsoft Office* yaitu *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, dan *Microsoft PowerPoint* sebagai bentuk literasi digital yang dapat dipelajari dan dikuasai peserta didik. Berbagai *Microsoft* tersebut mempunyai fungsinya masing-masing. Salah satunya mempunyai fungsi untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik di era digital. *Microsoft Word* merupakan alat tipografi serta mempunyai fitur-fitur lengkap yang mudah untuk dipelajari (Wardhanie and Lebdaningrum, 2022). *Microsoft Excel* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengelola data (Salam dan Iqbal, 2020). *Microsoft PowerPoint* merupakan aplikasi yang digunakan untuk presentasi (Salam dan Iqbal, 2020). Selain itu menurut (Fitriyani *et al.*, 2021) *Microsoft PowerPoint* sendiri telah dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran interaktif oleh peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Fitur-fitur yang terdapat di dalam *Microsoft PowerPoint* yaitu *Slide*, *Layout*, *Layout*, *Slide Master*, *Warna*, *Distribute Row/Column*, *SmartArt*, *Tema*, serta *Insert*.

Tim pengabdian melakukan survey awal terhadap dua sekolah yaitu SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Dari hasil survey, didapatkan bahwa 100% peserta didik di SMK Muhammadiyah Kartasura dan 70% peserta didik di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta kurang mahir dalam menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Hal ini dibuktikan dalam kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yaitu ketika peserta didik diminta untuk menulis hasil rangkuman ke dalam bentuk tulisan digital, para peserta didik masih sangat kebingungan dalam mengaplikasikan berbagai fitur di *Microsoft PowerPoint*. Padahal, literasi digital sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan dalam berliterasi digital inilah yang sangat dibutuhkan seiring dengan perkembangan teknologi (Terttiaavini and Saputra, 2022). Dengan mahir dalam berliterasi digital, maka akan berpengaruh dalam menjalani kehidupan yaitu mempermudah dan memperlancar segala bentuk kegiatan ataupun keperluan. Hal ini menjadi salah satu tuntutan dalam kehidupan. Pada dasarnya, kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, sehingga menuntut kita untuk mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan permasalahan mitra yang telah dipaparkan di atas, solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian masyarakat yaitu melakukan pendampingan penguatan literasi digital melalui *Microsoft PowerPoint* di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Hal ini mengingat bahwa kondisi peserta didik yang terjadi di kedua sekolah masih banyak yang belum mengenal *Microsoft PowerPoint*. Oleh karena itu, diperlukan adanya pendampingan pada peserta didik untuk mahir dalam mengaplikasikan *Microsoft PowerPoint* dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan ini dilakukan untuk membantu siswa dalam memahami berbagai fitur yang ada di *Microsoft PowerPoint*.

Pengabdian ini dilaksanakan dengan yaitu untuk meningkatkan literasi digital di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Kegiatan pendampingan literasi digital di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta belum pernah dilakukan sama sekali. Adapun manfaat dalam dilaksanakannya pengabdian ini yaitu untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam memahami berbagai fitur yang ada di *Microsoft PowerPoint*. Selain itu, kegiatan ini juga dapat menjadi wadah untuk meningkatkan literasi digital pada peserta didik. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan peserta didik mempunyai kemampuan dalam mengimplementasikan fitur-fitur yang terdapat di *Microsoft PowerPoint*.

2. METODE

Pengabdian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta yang beralamat di Jalan Slamet Riyadi Padang No. 443, Pajang, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57146 dan SMK Muhammadiyah Kartasura yang beralamat Jalan Pandawa, Dusun IV, Pucangan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57168. Pendampingan literasi digital terbagi ke dalam tiga jenis literasi digital meliputi *Microsoft Word*, *Excel*, dan *PowerPoint*. Sasaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah peserta didik SMK Muhammadiyah 4 Surakarta dan SMK Muhammadiyah Kartasura. Pengabdian dilaksanakan secara luring atau tatap muka. Dalam pelaksanaan pengabdian, tim melakukan tes sebelum dan setelah pelaksanaan pengabdian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil yang tercapai dalam proses pengabdian yang sudah dilakukan. Secara umum, bentuk pengabdian masyarakat berupa pendampingan dan pelatihan dengan pendekatan partisipatif. Adapun, pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi beberapa tahap yakni perizinan, awal pengabdian, pendampingan, dan evaluasi.

Tahap perizinan dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian. Tahap perizinan ini tim menjelaskan pelaksanaan program secara cermat dan rinci. Setelah mendapatkan perizinan dan terjalin adanya kesepakatan dari kedua pihak sekolah, maka tahap selanjutnya yaitu pendampingan. Pendampingan penguatan literasi digital dilakukan secara luring di sekolah yang berbeda. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dengan cara melakukan pendampingan secara langsung (offline) kepada siswa untuk praktik di *Microsoft PowerPoint*. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Rahmawati et al., (2022) bahwa pendampingan secara langsung akan memberikan peserta didik pengalaman nyata untuk mengenal fitur dan kegunaan *Microsoft PowerPoint*. Melalui pendampingan tersebut, siswa SMK Muhammadiyah 4 Surakarta dan SMK Muhammadiyah Kartasura membuat *PowerPoint* terkait sejarah Muhammadiyah.

Pendampingan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Februari 2023 bertempat di Laboratorium SMK Muhammadiyah Kartasura. Adapun, pendampingan pertama terhadap SMK Muhammadiyah 4 Surakarta dilakukan pada hari Sabtu, 16 Februari 2023 di Laboratorium Bahasa dan Komputer. Pada pendampingan tahap pertama dilakukan *pre-test* yang berisikan lima soal pilihan ganda dan sepuluh soal menjodohkan. Soal-soal tersebut berisikan tentang berbagai fitur yang terdapat di *Microsoft PowerPoint*. Pendampingan tahap kedua yaitu penguatan literasi digital *Microsoft PowerPoint*. Pendampingan ini dilakukan dengan jangka waktu 90 menit. Kegiatan dilakukan berupa pelatihan dalam mengaplikasikan fitur-fitur *Microsoft PowerPoint*. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik didampingi oleh tim pengabdian. Setelah berusaha untuk mengimplementasikan fitur-fitur dalam *Microsoft PowerPoint*, peserta didik diberikan instruksi untuk mengakses *Google Chrome*, kemudian mencari materi tentang sejarah Muhammadiyah. Materi tersebut diminta untuk dibuatkan ke dalam *Microsoft PowerPoint*. Hasil dari *PowerPoint* yang telah dibuat akan dikirimkan ke dalam grup. Pendampingan tahap ketiga yakni peserta didik diminta untuk mengerjakan *post-test* yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang *Microsoft PowerPoint* setelah dilakukan pendampingan. Waktu yang digunakan dalam mengerjakan *post-test* sama dengan pengerjaan *pre-test* yaitu dua puluh menit. Hasil dari *post-test* yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman setelah dilaksanakannya pendampingan. Pada tahap akhir, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan pihak sekolah secara berkala. Tujuan adanya evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari program yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan sebanyak satu kali. Kegiatan diawali dengan observasi terhadap permasalahan mitra terlebih dahulu. Kegiatan observasi yang dilakukan oleh Tim Pengabdian yaitu dengan melakukan kunjungan langsung ke SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Kegiatan awal yang dilakukan di sekolah tersebut yaitu dengan melakukan pengamatan dan wawancara kepada salah satu guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam berliterasi digital masih dalam kategori sangat kurang. Hal ini, dapat dilihat pula dalam kegiatan observasi yang dilakukan oleh Tim Pengabdian. Dari hasil observasi, peserta didik masih sangat kebingungan ketika diminta untuk mengaplikasikan berbagai fitur yang terdapat di *Microsoft PowerPoint*. Dari hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa 100% peserta didik di SMK Muhammadiyah Kartasura dan 70% peserta didik di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta tidak bisa menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Pengabdian ini sejalan dengan Rahmawati et al., (2022) mengenai "Pendampingan Penguatan Literasi Digital di SD Muhammadiyah Program Khusus Baturan dan SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan". Hasil pengabdian menunjukkan bahwa implementasi literasi digital di sekolah dasar belum berjalan dengan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari kesulitan dari masing-masing sekolah yang memiliki kendala yaitu terbatasnya media literasi sekolah di kedua sekolah tersebut.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kedua sekolah tersebut, diperoleh gambaran permasalahan mitra yaitu pada jenjang sekolah menengah kejuruan mengalami hambatan dalam mengoperasikan berbagai fitur yang terdapat dalam *Microsoft PowerPoint*. Hal ini menunjukkan bahwasannya peserta didik belum mahir dalam

berliterasi digital. Padahal, seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat harus bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Fauzi, 2021). Banyak dari peserta didik yang jarang membuat *PowerPoint* untuk dipresentasikan di depan kelas ketika kegiatan pembelajaran dilakukan. Selain itu, fasilitas komputer yang terdapat di kedua sekolah tersebut dalam kategori yang kurang layak. Banyak komputer yang tidak bisa digunakan. Hal ini menjadi salah satu pengaruh peserta didik tidak menguasai berbagai fitur yang terdapat di *Microsoft PowerPoint*. Selain itu, kondisi dari peserta didik yang tidak mempunyai laptop menjadi faktor penyebab peserta didik tidak bisa mengaplikasikan berbagai fitur di *Microsoft PowerPoint*. Pengabdian kepada masyarakat ini sesuai dengan hasil yang ditemukan oleh (Fernanda, F. F. H., Rahmawati, L. E., Putri, I. O., & Nur'aini, 2020) terkait "Penerapan Literasi Digital di SMPN 20 Surakarta". Hasil pengabdian menunjukkan bahwa literasi digital di SMPN 20 Surakarta belum diterapkan dikarenakan masih banyak guru dan peserta didik/murid yang belum mahir untuk menggunakan laptop dan di SMPN 20 Surakarta ini siswa juga tidak diperbolehkan membawa hp karena nanti takutnya hp tersebut digunakan tidak sesuai dengan semestinya.

Selain itu, peserta didik juga tidak mengenal berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *PowerPoint* yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *PowerPoint* yang menarik yaitu Canva. Canva merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai template gratis. Hal ini bisa dimanfaatkan peserta didik untuk membuat *PowerPoint* yang menarik untuk dipresentasikan dalam pembelajaran. Padahal, kemampuan dalam berliterasi digital sangatlah penting, mengingat di era teknologi ini peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam berliterasi digital. Sebagaimana pengabdian yang dilakukan oleh (Hidayati, D. L., dan Anganthi, 2022) mengenai "Penguatan Strategi Dakwah Digital Remaja Masjid di Desa Gonilan Kartasura". Hasil menunjukkan, bahwa perkembangan teknologi menuntut para pengemban dakwah untuk menggunakan media digital sebagai sarana dalam berdakwah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik perlu untuk mengikuti perkembangan dunia yang semakin pesat akan teknologi.

Tim pengabdian menindaklanjuti dari permasalahan yang terdapat di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Tindak lanjut yang dilakukan yaitu dengan melakukan pendampingan di kedua sekolah tersebut. Pendampingan dilakukan dengan beberapa tahap yaitu tahap *pre-test*, pendampingan, dan tahap *post-test*. Tahap *pre-test* dilakukan dengan tujuan mengetahui kemampuan peserta didik dalam berliterasi digital. Adapun, tahap pendampingan ditujukan untuk mendampingi peserta didik dalam memahami penggunaan *Microsoft PowerPoint*, sedangkan tahap *post-test* dilakukan dengan tujuan mengetahui hasil dari kegiatan yang telah dilakukan. Pendampingan di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 Februari 2023 bertempat di Laboratorium Bahasa dan Komputer, sedangkan pendampingan di SMK Muhammadiyah Kartasura dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Februari 2023 bertempat di Laboratorium Komputer.

Pada tahap pertama yaitu dengan melakukan *pre-test* terlebih dahulu di kedua sekolah tersebut dengan waktu yang berbeda. *Pre-test* dilakukan dengan jangka waktu 20 menit. Dalam soal *pre-test* tersebut, berisikan 5 soal pilihan ganda dan 10 soal menjodohkan. Soal-soal tersebut berisikan tentang berbagai fitur yang terdapat di *Microsoft PowerPoint*. Setelah itu, tim pengabdian akan melakukan koreksi dari hasil yang telah dikerjakan oleh peserta didik di masing-masing sekolah. Dari hasil *Pre-test* dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan skor peserta didik di SMK Muhammadiyah Kartasura masih tergolong rendah. Rata-rata perolehan skor dapat dilihat di tabel 1 dan 2. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan dan pengetahuan awal peserta didik mengenai dasar-dasar literasi digital dalam pengoperasian *Microsoft PowerPoint* masih rendah. Adapun, untuk rata perolehan skor di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta sudah tergolong cukup baik.

Dari *pre-test* yang telah dilakukan, rata-rata hasil *pre-test* di SMK Muhammadiyah Kartasura yaitu 55,9, sedangkan di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta yaitu 88. Masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah 70. Setelah ditelusuri dengan bertanya kepada peserta didik melalui pertanyaan interaktif apakah peserta didik pernah mengoperasikan komputer dan pernah menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Hasil jawaban menyatakan bahwa ia belum pernah menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebelumnya. Dari itulah dapat disimpulkan bahwa yang menyebabkan peserta didik tidak bisa menjawab soal *pre test* yang berkaitan dengan fitur-fitur dalam *Microsoft PowerPoint*. Rata-rata hasil *pre-test* di SMK Muhammadiyah Kartasura. Rata-rata tersebut dapat dilihat di Tabel 1 dan 2.

Jika dilihat dari keseluruhan jawaban dari peserta didik di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta dapat disimpulkan bahwasannya peserta didik kurang mengetahui berbagai fitur dan kegunaannya seperti kegunaan *PowerPoint* itu sendiri, layout, animation, serta berbagai icon dalam *PowerPoint*. Icon-icon yang kurang dipahami oleh peserta didik yaitu icon dalam mengubah warna background, menambah gambar, mengubah latar belakang, menambah slide, mengatur posisi huruf, dan icon-icon lainnya. Masih banyak peserta didik yang merasa asing dengan gambar yang disajikan oleh tim dalam *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang menguasai penggunaan literasi digital yaitu *Microsoft PowerPoint*.

Setelah *pre-test* dilakukan, tahap kedua yaitu melakukan pendampingan literasi digital yaitu *Microsoft PowerPoint*. Pendampingan ini dilakukan dengan jangka waktu 90 menit. Kegiatan pendampingan yang

dilakukan berupa pelatihan dalam menggunakan fitur-fitur *Microsoft PowerPoint*. Awalnya, peserta didik diperkenalkan terlebih dahulu dengan fitur-fitur yang ada di *Microsoft PowerPoint*. Sembari mengamati, peserta didik juga mencoba fitur-fitur dengan bebas. Selama kegiatan ini berlangsung, peserta didik akan didampingi oleh tim pengabdian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan dari masing-masing anak. Selain itu, bertujuan untuk membantu peserta didik ketika mengalami masalah dalam pendampingan. Dari kegiatan ini, dapat dilihat bahwa hampir 70% peserta didik di kedua sekolah tersebut masih kebingungan dalam mengaplikasikan. Selain itu, peserta didik juga merasa takut untuk mencoba berbagai fitur. Namun, setelah memperhatikan peserta didik mengalami sedikit perubahan yaitu lebih berani untuk mencoba fitur-fitur yang terdapat di *Microsoft PowerPoint*. Fitur-fitur yang diajarkan yaitu *animasi, layout, slide show, icon* untuk mengubah warna background, menambahkan gambar, mengubah latar belakang, menambahkan slide, mengatur posisi huruf, merekam layar, serta icon yang berfungsi untuk tampilan baca *PowerPoint*. Selain itu, peserta didik juga diperkenalkan dengan aplikasi pembuat *PowerPoint* gratis yaitu Canva.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* SMK Muhammadiyah Kartasura

No	Inisial Siswa	Pre-Test
1	AB	46
2	ABS	66
3	ARHR	66
4	EJA	53
5	F	73
6	FHA	53
7	HSR	23
8	IA	46
9	MNS	80
10	US	53
Rata-rata		55,9

Tabel 2. Hasil *Pre-Test* SMK Muhammadiyah 4 Surakarta

No	Inisial Siswa	Pre-Test
1	ASY	90
2	AM	73
3	H	86
4	NCS	80
5	NHS	93
6	RKP	93
7	SDPS	93
8	SR	86
9	SRI	93
10	SQAR	93
Rata-rata		88



Gambar 1. Pendampingan Pertemuan Pertama di SMK Muhammadiyah Kartasura

Setelah memahami dan mencoba, peserta didik diminta untuk menuju ke *Google Chrome*. Masing-masing peserta didik mencari sejarah Muhammadiyah. Selanjutnya, peserta didik membuat *PowerPoint* dengan topik

sejarah Muhammadiyah. Dalam hal ini, peserta didik diminta untuk membuat *PowerPoint* menarik dengan memanfaatkan fitur-fitur yang sudah diajarkan. Dari kegiatan ini, peserta didik terlihat sangat semangat, karena peserta didik dapat memilih berbagai jenis *PowerPoint* yang menarik di bagian "*Layout*". *PowerPoint* yang telah dibuat akan dikumpulkan ke dalam grup yang telah di buat sebelumnya.



Gambar 2. Pendampingan Pertemuan Kedua di SMK Muhammadiyah Kartasura

Selanjutnya, setelah peserta didik melakukan praktik dalam membuat *PowerPoint* melalui kegiatan pendampingan. Peserta didik akan mengerjakan *post-test* kembali. Kegiatan *post-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik akan *Microsoft PowerPoint* setelah dilakukannya pendampingan. Waktu yang digunakan dalam mengerjakan *post-test* sama dengan pengerjaan *pre-test* yaitu 20 menit. Hasil dari *post-test* yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman setelah dilakukannya pendampingan. Peningkatan itu terjadi baik di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap pemahaman peserta didik akan penggunaan *Microsoft PowerPoint*. Peserta didik menjadi paham akan kegunaan fitur ataupun icon yang terdapat di *Microsoft PowerPoint*. Peningkatan peserta didik terhadap hasil *post-test* yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3 dan 4. Dari tabel 3 dan 4 dapat dilihat bahwa adanya peningkatan nilai peserta didik dibandingkan dengan hasil *pre-test* pada tabel 1 dan 2.

Tabel 3. Hasil *Post-Test* SMK Muhammadiyah Kartasura

No	Inisial Siswa	Post-Test
1	AB	93
2	ABS	73
3	ARHR	73
4	EJA	80
5	F	93
6	FHA	73
7	HSR	80
8	IA	93
9	MNS	93
10	US	93
Rata-rata		84,4

Tabel 4. Hasil *Post-Test* SMK Muhammadiyah 4 Surakarta

No	Inisial Siswa	Pre-Test
1	ASY	93
2	AM	86
3	H	73
4	NCS	93
5	NHS	100
6	RKP	100
7	SDPS	100
8	SR	93
9	SRI	100
10	SQAR	100
Rata-rata		93,8

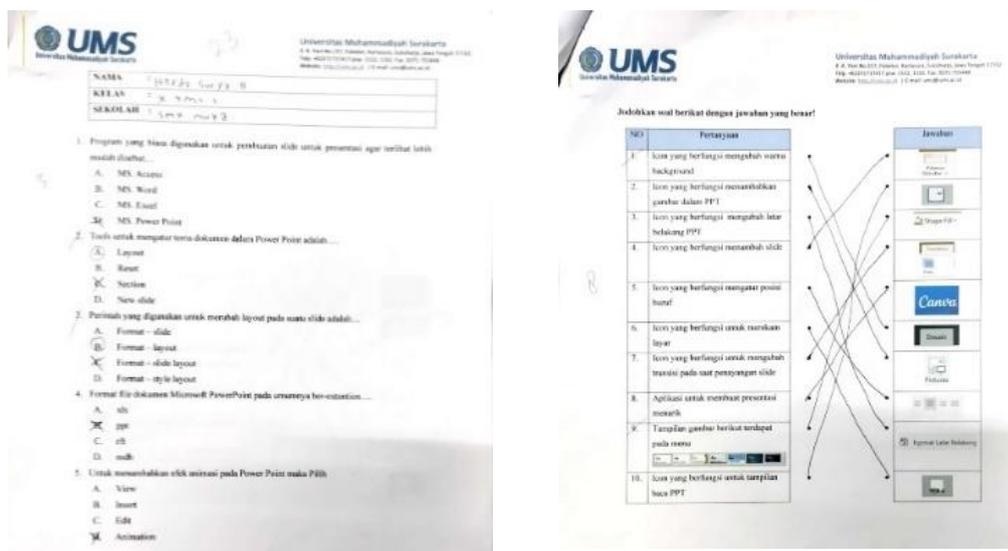
Dalam kegiatan pendampingan yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan ini memberikan peningkatan pemahaman siswa dalam berliterasi digital yaitu *Microsoft PowerPoint*. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan. Berikut merupakan rincian peningkatan dari kegiatan pendampingan penguatan literasi digital di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta. Dari tabel 5 dan 6 ini dapat dilihat bahwa terdapat perubahan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah adanya pendampingan.

Tabel 5. Rincian Peningkatan Pendampingan Literasi Digital di SMK Muhammadiyah Kartasura

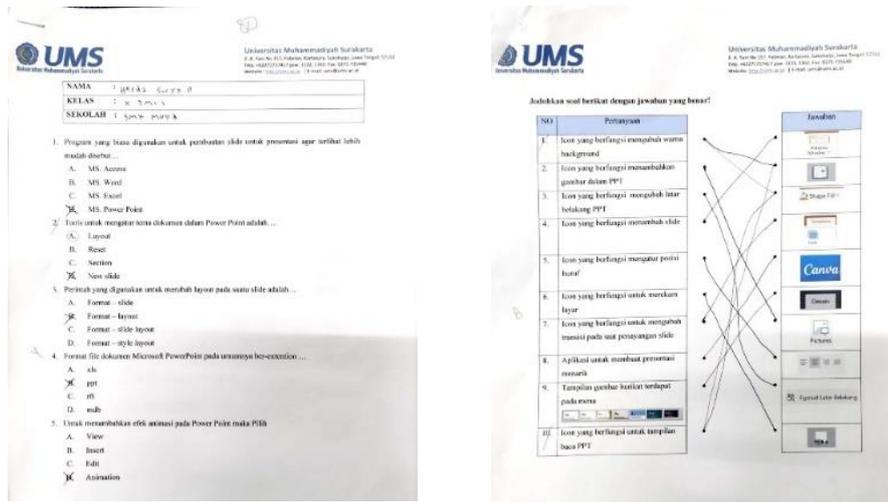
Inisial Siswa	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
AB	Belum mengerti format fail dokumen <i>Microsoft PowerPoint</i> ; fitur animasi; serta icon yang berfungsi mengubah warna background, menambah gambar, slide, dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .	Sangat baik dalam memahami format fail dokumen <i>Microsoft PowerPoint</i> ; fitur animasi; serta icon yang berfungsi mengubah warna background, menambah gambar, slide, dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .
ABS	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> serta icon yang berfungsi untuk mengubah transisi dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .	Cukup baik memahami kegunaan <i>Layout</i> serta icon yang berfungsi untuk mengubah transisi dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> , tetapi perlu pendampingan penguatan kembali.
ARHR	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> serta icon yang berfungsi untuk mengubah latar belakang <i>PowerPoint</i> dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .	Cukup baik dalam memahami kegunaan <i>Layout</i> serta icon yang berfungsi untuk mengubah latar belakang <i>PowerPoint</i> dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> , tetapi masih perlu ditingkatkan.
EJA	Belum mengerti kegunaan dari <i>PowerPoint</i> ; <i>layout</i> ; <i>animasi</i> ; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk menambah gambar dalam <i>PowerPoint</i> , dan mengubah slide transisi.	Sudah baik memahami kegunaan dari <i>PowerPoint</i> ; <i>layout</i> ; <i>animasi</i> ; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk menambah gambar dalam <i>PowerPoint</i> , dan mengubah <i>slide transisi</i> .
F	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> ; <i>icon</i> yang berfungsi untuk menambah gambar, dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .	Sangat baik dalam memahami kegunaan <i>Layout</i> ; <i>icon</i> yang berfungsi untuk menambah gambar, dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .
FHA	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> ; format fail dokumen <i>Microsoft PowerPoint</i> ; serta icon yang berfungsi untuk mengubah warna background, dan mengubah transisi.	Cukup baik memahami kegunaan <i>Layout</i> ; format fail dokumen <i>Microsoft PowerPoint</i> ; serta icon yang berfungsi untuk mengubah warna background, dan mengubah transisi, tetapi perlu pendampingan penguatan kembali.
HSR	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna <i>background</i> .	Sudah baik memahami kegunaan <i>Layout</i> serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna <i>background</i> .
IA	Belum mengerti kegunaan dari <i>PowerPoint</i> ; <i>layout</i> ; <i>animasi</i> ; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna <i>background</i> , menambah gambar, mengubah transisi, dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .	Sangat baik dalam memahami kegunaan dari <i>PowerPoint</i> ; <i>layout</i> ; <i>animasi</i> ; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna background, menambah gambar, mengubah transisi, dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .
MNS	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> serta fitur animasi.	Sangat baik memahami kegunaan <i>Layout</i> serta fitur animasi.
US	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> ; fitur <i>animasi</i> ; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna, mengubah latar belakang, dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .	Sangat baik dalam memahami kegunaan <i>Layout</i> ; fitur animasi; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna, mengubah latar belakang, dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .

Tabel 6. Rincian Peningkatan Pendampingan Literasi Digital di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta

Inisial Siswa	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
ASY	Belum mengerti <i>icon</i> yang berfungsi mengubah transisi dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .	Sangat baik memahami <i>icon</i> yang berfungsi mengubah transisi dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .
AM	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah transisi dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .	Sudah baik dalam memahami kegunaan <i>Layout</i> serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah transisi dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .
H	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah latar belakang <i>PowerPoint</i> dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> .	Cukup baik memahami kegunaan <i>Layout</i> serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah latar belakang <i>PowerPoint</i> dan tampilan baca <i>PowerPoint</i> , tetapi masih perlu ditingkatkan.
NCS	Belum mengerti kegunaan dari <i>layout</i> ; animasi; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna <i>background</i> .	Sangat baik dalam memahami kegunaan dari <i>layout</i> ; animasi; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna <i>background</i> .
NHS	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> .	Sangat baik dan sempurna memahami kegunaan <i>Layout</i> .
RKP	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> ; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah latar belakang.	Sangat baik dan sempurna dalam memahami kegunaan <i>Layout</i> ; serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah latar belakang.
SDPS	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> .	Sangat baik dan sempurna memahami kegunaan <i>Layout</i> .
SR	Belum mengerti <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna <i>background</i> dan mengubah latar belakang.	Sangat baik dalam memahami <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna <i>background</i> dan mengubah latar belakang.
SRI	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna <i>background</i> .	Sangat baik dan sempurna memahami kegunaan <i>Layout</i> serta <i>icon</i> yang berfungsi untuk mengubah warna <i>background</i> .
SQAR	Belum mengerti kegunaan <i>Layout</i> .	Sangat baik dan sempurna dalam memahami kegunaan <i>Layout</i> .



Gambar 5 Hasil *pre-test* salah satu peserta didik SMK Muhammadiyah Kartasura



Gambar 7 Hasil *Pre-test* salah satu peserta didik

Dari kegiatan pendampingan penguatan literasi digital yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta menunjukkan terjadinya sebuah peningkatan pemahaman peserta didik dalam *Microsoft PowerPoint*. Serupa dengan pengabdian yang dilakukan oleh Adnani et al., (2021) tentang "Pendampingan Literasi Digital Kampung KB RW 2 Kelurahan Gedawang Banyumanik Kota Semarang". Hasil pengabdian menyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengetahuan masyarakat di Kampung KB RW 2 Kelurahan Gedawang, Semarang melalui penyuluhan dan diskusi. Kegiatan ini berhasil memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dalam praktik membuat *PowerPoint*. Kemahiran yang didapatkan peserta didik dalam pelatihan ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kegiatan pendampingan ini telah berhasil menguatkan literasi digital di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta, sehingga kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berliterasi digital. Hal ini mengingat, perlu untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Kegiatan pendampingan penguatan literasi digital ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Namun, terdapat kendala dalam melaksanakan kegiatan pendampingan literasi digital. Kendala tersebut adalah berkaitan dengan kesepakatan hari dan waktu dalam melakukan kegiatan pendampingan. Mengingat, salah satu sekolah yaitu SMK Muhammadiyah Kartasura bertepatan dengan ujian yang ada di sekolah tersebut. Akan tetapi, kendala yang dialami tersebut dapat dipecahkan dengan mencari hari dan waktu yang sesuai antara mitra dengan tim pengabdian. Antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pendampingan literasi digital sangat baik. Bahkan, peserta didik meminta kegiatan pendampingan dilakukan dengan sering. Selanjutnya, tim pengabdian berharap bahwa kegiatan literasi digital ini dapat ditindaklanjuti oleh pihak sekolah untuk menumbuhkan literasi digital pada peserta didik. Mengingat, satuan pendidikan mempunyai peran penting dalam menciptakan generasi yang menguasai digital untuk menghadapi pesatnya perkembangan teknologi (Khasanah & Herina, 2019).

4. SIMPULAN

Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan kemahiran peserta didik dalam berliterasi digital. Dari kegiatan pendampingan penguatan literasi digital yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta menunjukkan terjadinya sebuah peningkatan pemahaman peserta didik dalam *Microsoft PowerPoint*. Kegiatan ini berhasil memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dalam praktik membuat *PowerPoint*. Kemahiran yang didapatkan peserta didik dalam pelatihan ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kegiatan pendampingan ini telah berhasil menguatkan literasi digital di SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK Muhammadiyah 4 Surakarta, sehingga kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berliterasi digital. Pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil mencapai target, berjalan dengan lancar, dan menambah wawasan dan pengetahuan bagi peserta didik serta sekolah terkait dalam mengimplementasikan kecakapan literasi digital. Peserta didik SMK Muhammadiyah 4 Surakarta dan SMK Muhammadiyah Kartasura yang menjadi sasaran kegiatan sudah meningkat kecakapannya dalam mengetahui dan memanfaatkan fitur-fitur dalam *Microsoft PowerPoint*. Berdasarkan hasil analisis pengabdian kepada masyarakat, dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi eskalasi kompetensi peserta didik mulai dari *pre-test*, pendampingan, dan *post-test*. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil observasi dan *pre-test* peserta didik yang awalnya tidak mengetahui fitur-fitur dalam *Microsoft PowerPoint*, bahkan tidak pernah menggunakan *PowerPoint*. Akan tetapi, setelah mengikuti pendampingan penguatan literasi digital peserta didik menjadi

paham dan memiliki pengalaman dalam memanfaatkan fitur-fitur di *Microsoft PowerPoint*. Hal ini dapat dilihat dari *post-test* peserta didik yang mengalami peningkatan. Pengabdian kepada masyarakat ini telah mencapai target dibuktikan melalui peningkatan kecakapan peserta didik dalam memahami *Microsoft PowerPoint*, mendapatkan pengalaman melalui praktik yang dapat menghasilkan luaran produk berupa *PowerPoint* bertema sejarah Muhammadiyah, dan meningkatkan literasi digital bagi peserta didik di SMK Muhammadiyah 4 Surakarta serta SMK Muhammadiyah Kartasura. Kegiatan pengabdian ini memiliki harapan agar peserta didik yang telah memiliki kecakapan awal perihal membuat *Microsoft PowerPoint* dari hasil pengabdian, dapat secara kontinu melakukan latihan. Selain itu, pihak sekolah dapat memfasilitasi dengan melanjutkan pendampingan penguatan literasi digital berkesinambungan.

5. PERSANTUNAN

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah mendanai pengabdian ini melalui Skim Pengabdian Masyarakat Perserikatan/AUM/Desa Binaan (P2AD). Selain itu ucapan terima kasih ini kami sampaikan kepada SMK Muhammadiyah Kartasura dan SMK 4 Muhammadiyah Surakarta yang telah bersedia menjadi mitra pengabdian.

REFERENSI

- Adnjani, M.D., Kurdaningsih, D.M. and Mulyadi, U. (2021) 'Pendampingan Literasi Digital Kampung KB RW 2 Kelurahan Gedawang Banyumanik Kota Semarang', *Jurnal Warta LPM*, 24(2), pp. 167–175. Available at: <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.10705>.
- Alwan, M. (2021) 'Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran di era digital 4.0', *Jurnal al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), pp. 1–18. Available at: <https://doi.org/10.51700/jie.v7i01.150>.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D.R. and Rizaldy, D.R. (2022) 'Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Menguatkan Pendidikan Karakter Siswa', *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2), pp. 87–92. Available at: <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i2.19420>.
- Arrajiv, D.A. et al. (2021) 'Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Ditinjau Dari Implementasi Literasi Digital Siswa Sma Negeri 2 Sukoharjo', *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(1), pp. 55–64. Available at: <https://doi.org/10.23917/blbs.v3i1.14278>.
- Fauzan, S., Pramesti, W. and Putra, V.D.A. (2021) 'Menumbuhkan Minat Baca Anak sebagai Bagian dari Gerakan Literasi Nasional Melalui Pembuatan Pojok Baca Desa Karang', *Abidumasy*, 02(02), pp. 26–32. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.33752/abidumasy.v2i2.1956>.
- Fauzi, M. (2021) 'Pengaruh Literasi Digital terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMA Negeri 7 Kota Lhokseumawe', *Jurnal Pekommas*, 6(2), pp. 77–84.
- Fernanda, F. F. H., Rahmawati, L. E., Putri, I. O., & Nur'aini, R. (2020) 'Penerapan Literasi Digital di SMP Negeri 20 Surakarta', *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), pp. 141–148.
- Fernanda, F.F.H. et al. (2020) 'Penerapan Literasi Digital di SMP Negeri 20 Surakarta', *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), pp. 141–148. Available at: <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12842>.
- Fitriyani, N. et al. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint di MA Attamimy Lombok Tengah', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 3(2), pp. 1–4. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jpmsi.v3i2.147>.
- Hidayah, L., Widodo, G.S. and Sueb (2019) 'Revitalisasi Partisipasi Masyarakat Dalam Gerakan Literasi Nasional: Studi Pada Program Kampung Literasi', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), pp. 87–98. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2819>.
- Hidayati, D. L., dan Anganthi, N.R. (2022) 'Penguatan Strategi Dakwah Digital Remaja Masjid di Desa Gonilan - Kartasura', in *Prosiding Webinar Abdimas*, pp. 328–337.
- Imran, B. and Zaenudin (2022) 'Peningkatan Kemampuan Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi

- dalam Mendukung Gerakan Literasi Digital Pada SMKN 1 Sakra', *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 1(3), pp. 313–319. Available at: <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i3.652>.
- Khasanah, U. and Herina (2019) 'Membangun Karakter Siswa melalui Literasi Digital dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, pp. 999–1015.
- Naufal, H.A. (2021) 'Literasi Digital', *Perspektif*, 1(2), pp. 195–202. Available at: <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>.
- Nuraini, R., Pattiasina, P.J. and Ulfah, A. (2022) 'Peran Literasi Teknologi dalam Dunia Pendidikan', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), pp. 659–666. Available at: <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1045>.
- Pusporani, M. and Anganthi, N.R.N. (2022) 'Memotivasi Remaja Masjid Melek Literasi Digital Memotivasi Remaja Masjid Melek Literasi Digital', *Prosiding Webinar Abdimas*, pp. 568–579. Available at: <https://proceedings.ums.ac.id/index.php/abdimas/article/view/1946>.
- Rahmawati, L.E. *et al.* (2022) 'Pendampingan Penguatan Literasi Digital di SD Muhammadiyah Program Khusus Baturan dan SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan', *Warta LPM*, 25(4), pp. 487–503. Available at: <https://doi.org/10.23917/warta.v25i4.617>.
- Salam, A. and Iqbal, T. (2020) 'IbM Pelatihan Microsoft Office Dalam Rangka Membentuk Masyarakat yang Profesional', *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 1(1), pp. 10–15. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.35870/jpni.v1i1.2>.
- Terttiaavini, T. and Saputra, T.S. (2022) 'Literasi Digital untuk Meningkatkan Etika Berdigital bagi Pelajar di Kota Palembang', *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), pp. 2155–2165. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>.
- Wardhanie, A. and Lebdaningrum, K. (2022) 'Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Word Pada Pelajar SD Dan SMP Di Private Course Dwi', *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Radisi*, 2(2), pp. 38–42. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.55266/pkmradisi.v2i2.145>.
- Wijayanto, X.A., Fitriyani, L.R. and Nurhajati, L. (2019) *Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital*. Jakarta: Publikasi dan Pengabdian kepada Masyarakat London School of Public Relations Jakarta.