


Edukasi Keterampilan Digital Berbasis Service Learning untuk Meningkatkan Literasi Digital Remaja Gen Z di SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari Payakumbuh, Sumatera Barat

Putriana¹, Andi Irfan^{2*}, Harkaneri³, Jasmina Syafei²

¹Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Sultan Syarif Kasim Riau

²Program Studi Akuntansi Diploma III, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Sultan Syarif Kasim Riau

³Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diserahkan 20/03/2026 Direvisi 29/03/2026 Diterima 05/04/2026 Diterbitkan 10/04/2026</p> <p>Kata Kunci: Edukasi, Keterampilan Digital, Literasi Digital</p>	<p><i>Generasi Z (Gen Z) merupakan kelompok yang lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital. Meskipun terbiasa menggunakan perangkat teknologi, sebagian besar Gen Z belum memiliki literasi digital yang memadai dalam aspek teknis dan kreatif, sehingga diperlukan edukasi keterampilan digital yang terstruktur. Survei awal di SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari Payakumbuh, Sumatera Barat mengungkapkan bahwa siswa dominan memanfaatkan internet hanya untuk hiburan dan belum memiliki pemahaman memadai tentang keamanan data, pemasaran digital, dan etika siber. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan terhadap 50 siswa pada 22-23 April 2025. Metode yang digunakan adalah Service Learning (SL) yang menggabungkan pembelajaran dengan praktik langsung berbasis Experiential Learning. Materi mencakup dasar-dasar teknologi, keamanan data, pemasaran digital, pembuatan konten kreatif, serta etika penggunaan media sosial. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata nilai pre-test 58,4 menjadi 81,6 pada post-test (peningkatan 39,7%), dengan 80% peserta lulus post-test dan menyatakan memperoleh manfaat signifikan dari kegiatan ini. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman, kemampuan, dan kesadaran etika digital siswa secara nyata.</i></p>
<p>Corresponding author email: andi.irfan@uin-suska.ac.id</p>	<p> Copyright@ Author (2026). Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the CC BY SA license. All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.</p>

1. PENDAHULUAN

Generasi Z (Gen Z), yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, tumbuh dan berkembang di tengah pesatnya transformasi digital yang mengubah cara manusia mengakses informasi, berkomunikasi, dan belajar [1]. Transformasi ini menciptakan tantangan sekaligus peluang baru, di mana keterampilan digital bukan lagi sebuah keistimewaan, melainkan kebutuhan dasar dalam menghadapi tantangan global masa depan [2]. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa kemudahan akses terhadap teknologi tidak secara otomatis menjamin kemampuan literasi digital yang memadai. Kondisi ini secara nyata ditemukan pada siswa SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari Payakumbuh, Sumatera Barat, yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Hasil survei awal tim pengabdian menunjukkan bahwa dari 50 siswa yang disurvei, lebih dari 70% menggunakan internet semata-mata untuk mengakses media sosial dan hiburan, sementara hanya sekitar 20% yang pernah memanfaatkan teknologi untuk tujuan produktif seperti membuat konten, belajar daring, atau mengembangkan keterampilan digital. Selain itu, hampir 65% siswa belum memahami cara melindungi privasi dan keamanan data pribadi di ruang digital, dan lebih dari 50% mengaku tidak mengetahui konsekuensi hukum

dari penyebaran informasi hoaks atau pelanggaran etika siber.

Literasi digital merupakan kemampuan yang melampaui sekadar pengoperasian perangkat teknologi. Ia mencakup kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis, mengevaluasi, memproduksi, dan menyebarkan informasi secara bertanggung jawab [3]. Dalam konteks era Society 5.0, literasi digital menjadi kompetensi inti yang mendorong kolaborasi antara kemajuan teknologi dan kreativitas manusia [4]. Dengan demikian, Gen Z dituntut bukan sekadar konsumen teknologi, tetapi juga produsen konten digital yang etis dan inovatif.

Ironisnya, meski sangat akrab dengan media sosial dan aplikasi hiburan, sebagian besar Gen Z masih kurang dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan produktif seperti pembelajaran, pengembangan diri, dan penciptaan karya digital [5]. Kondisi ini diperparah dengan kesenjangan infrastruktur teknologi di daerah-daerah yang mengakibatkan ketimpangan akses dan kualitas pendidikan digital [1]. Penelitian Raharja et al. (2025) mengungkapkan bahwa era digital telah berdampak signifikan pada keterampilan membaca dan literasi generasi muda, yang memerlukan pendekatan pendidikan yang adaptif [6].

Beberapa program edukasi digital telah diinisiasi di berbagai institusi. Pelatihan Patitech Academy Genz Techno Camp, misalnya, berhasil meningkatkan literasi digital Gen Z di era Society 5.0 melalui pendekatan praktis [4]. Namun, jangkauan program-program tersebut belum merata, terutama bagi siswa di daerah yang jauh dari pusat teknologi. Tanpa intervensi yang terstruktur, Gen Z di daerah berisiko tertinggal dari perkembangan kompetensi digital yang dibutuhkan di pasar kerja [7].

Atas dasar itulah, tim pengabdian dari Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi keterampilan digital berbasis Service Learning bagi siswa SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari Payakumbuh, Sumatera Barat. Sekolah ini dipilih karena letaknya di daerah yang relatif jauh dari pusat teknologi, sehingga siswa menghadapi keterbatasan paparan terhadap pengembangan kompetensi digital yang terstruktur. Selain itu, berdasarkan diskusi dengan kepala sekolah dan guru, sekolah belum memiliki program khusus untuk pengembangan literasi digital siswa di luar kurikulum formal. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman penggunaan internet dan media sosial secara efektif, memberikan bekal teoritis dan praktis dalam menciptakan karya digital, serta membangun kesadaran etika di dunia maya bagi siswa yang selama ini menggunakan teknologi tanpa panduan yang memadai.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada 22-23 April 2025 di aula SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari Payakumbuh, Sumatera Barat, dengan jumlah peserta sebanyak 50 orang siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan Service Learning (SL) yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan kegiatan pengabdian berbasis praktik, mengacu pada prinsip Experiential Learning (EL) [8]. Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui pengalaman nyata sekaligus berkontribusi pada pemecahan masalah masyarakat [9].

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahap. Pertama, tahap persiapan, meliputi survei lokasi untuk mengidentifikasi kondisi awal dan kebutuhan mitra, serta koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menyepakati waktu, tempat, dan jumlah peserta. Kedua, tahap pelaksanaan, berupa penyampaian materi edukasi yang mencakup: (a) pemahaman dasar teknologi—sejarah, konsep, perangkat keras dan lunak, serta jaringan komputer; (b) keamanan data dan perlindungan privasi; (c) literasi media sosial dan pemasaran digital; (d) pembuatan konten kreatif; dan (e) etika penggunaan teknologi di dunia maya. Ketiga, tahap evaluasi, dilakukan dengan pemberian pre-test dan post-test, observasi partisipasi, serta pengisian lembar evaluasi oleh peserta.

Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan berdasarkan ketercapaian sebanyak 80% peserta lulus post-test, tingkat partisipasi aktif selama sesi diskusi dan simulasi, serta tingkat kepuasan peserta yang diukur melalui

lembar evaluasi [10]. Pre-test diberikan sebelum penyampaian materi untuk mengukur pengetahuan awal peserta, sedangkan post-test diberikan setelah seluruh materi selesai disampaikan. Kedua tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang mencakup lima topik utama materi (masing-masing 4 soal), dengan batas kelulusan nilai 70. Pengukuran dilakukan secara kuantitatif melalui skor pre-test dan post-test, serta secara kualitatif melalui observasi partisipasi aktif dan tanggapan peserta pada lembar evaluasi kepuasan. Dokumentasi kegiatan dilakukan melalui pengambilan foto dan video selama proses pelaksanaan, termasuk sesi pemaparan materi, diskusi kelompok, dan simulasi praktik pembuatan konten digital.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahap yang saling berkesinambungan. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan survei ke lokasi SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari untuk bertemu dengan pihak sekolah, mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan siswa, serta menyepakati teknis pelaksanaan. Hasil survei mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap smartphone dan internet, namun pemanfaatannya masih terbatas pada hiburan dan media sosial, belum diarahkan secara produktif untuk pembelajaran atau pengembangan diri.

Pada tahap pelaksanaan, pemateri menyampaikan materi secara interaktif dan kontekstual. Materi pertama membahas dasar-dasar teknologi digital, mulai dari sejarah perkembangan internet, pengenalan perangkat keras dan lunak, hingga jaringan komputer. Materi ini disampaikan dengan ilustrasi dan contoh yang relevan dengan keseharian siswa. Materi kedua berfokus pada keamanan data dan perlindungan privasi digital, yang mencakup pentingnya menjaga kata sandi, mengenali ancaman phishing, dan memahami jejak digital. Hal ini sejalan dengan temuan Saputra (2025) yang menekankan perlunya literasi keamanan digital sebagai bagian dari kompetensi inti Gen Z [1].

Materi ketiga mengupas tentang pemanfaatan media sosial secara cerdas dan produktif, termasuk strategi pemasaran digital dan pembuatan konten kreatif. Peserta diajak memahami bahwa platform seperti Instagram, YouTube, dan TikTok bukan sekadar sarana hiburan, melainkan potensi wirausaha digital yang dapat dimanfaatkan [11]. Materi keempat menitikberatkan pada etika digital, mencakup larangan penyebaran hoaks, cyberbullying, pentingnya verifikasi informasi, serta tanggung jawab dalam berkomunikasi di dunia maya. Penanaman nilai etika ini sejalan dengan pandangan Juniarty (2024) bahwa pendidikan digital harus mencakup aspek moral dan tanggung jawab sosial [5].

Selama sesi berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Tidak satu pun siswa meninggalkan aula sebelum sesi berakhir, dan banyak yang aktif mengajukan pertanyaan serta terlibat dalam diskusi dan simulasi praktik. Kondisi ini mencerminkan relevansi materi dengan kebutuhan dan minat siswa, sekaligus mengindikasikan keberhasilan pendekatan Service Learning dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna [8].

Pada tahap evaluasi, hasil pengukuran pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai pre-test seluruh peserta adalah 58,4 (dari skala 100), yang mencerminkan pengetahuan awal yang masih terbatas. Setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan edukasi, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 81,6, atau mengalami kenaikan sebesar 39,7%. Dari total 50 peserta, 40 peserta (80%) berhasil lulus post-test dengan nilai di atas 70, sementara 10 peserta lainnya (20%) masih memerlukan pendampingan lanjutan. Rincian peningkatan per topik materi adalah sebagai berikut: (1) dasar-dasar teknologi dari rata-rata 61,2 menjadi 83,0; (2) keamanan data dan privasi dari 55,8 menjadi 79,5; (3) media sosial dan pemasaran digital dari 62,0 menjadi 84,0; (4) pembuatan konten kreatif dari 54,0 menjadi 78,5; dan (5) etika digital dari 59,0 menjadi 83,0. Hasil evaluasi lembar kepuasan juga menunjukkan bahwa 80% peserta menyatakan banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini, dan 92% menyatakan puas dengan metode penyampaian materi. Peningkatan pemahaman terlihat pada tiga aspek utama: (1) pengetahuan tentang penggunaan internet

dan media sosial secara efektif, (2) kemampuan dalam menciptakan dan mengelola konten digital, serta (3) kesadaran dan komitmen untuk menjaga etika di dunia maya.

Temuan ini konsisten dengan hasil kajian A et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan digital terstruktur mampu meningkatkan literasi digital Gen Z secara signifikan dalam lingkungan Society 5.0 [4]. Kegiatan ini juga mengonfirmasi bahwa pendekatan praktis dan berbasis pengalaman merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kompetensi digital remaja, sebagaimana yang dikemukakan oleh Afandi et al. (2022) dalam kajian metodologi pengabdian masyarakat [9].

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-Test dan Post-Test per Topik Materi

Topik Materi	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan (%)
Dasar-dasar Teknologi Digital	61,2	83,0	35,6%
Keamanan Data dan Privasi Digital	55,8	79,5	42,5%
Media Sosial dan Pemasaran Digital	62,0	84,0	35,5%
Pembuatan Konten Kreatif	54,0	78,5	45,4%
Etika Digital	59,0	83,0	40,7%
Rata-rata Keseluruhan	58,4	81,6	39,7%



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 2. Foto Bersama Selesai Kegiatan Pengabdian

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi keterampilan digital berbasis Service Learning bagi remaja Gen Z di SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuh Limo Nagari Payakumbuh, Sumatera Barat, telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Secara kuantitatif, kegiatan ini menghasilkan peningkatan rata-rata skor pengetahuan peserta dari 58,4 (pre-test) menjadi 81,6 (post-test), atau kenaikan sebesar 39,7%. Sebanyak 80% peserta (40 dari 50 siswa) lulus post-test dengan nilai di atas batas kelulusan 70. Peningkatan terbesar terjadi pada topik keamanan data dan privasi digital (dari 55,8 menjadi 79,5) serta pembuatan konten kreatif (dari 54,0 menjadi 78,5), yang sebelumnya merupakan topik paling asing bagi peserta. Tiga capaian utama kegiatan ini adalah: pertama, meningkatnya pemahaman siswa tentang penggunaan internet dan media sosial secara efektif dan bertanggung jawab; kedua, meningkatnya kemampuan siswa secara teoritis dan praktis dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan karya dan konten yang bernilai; dan ketiga, meningkatnya kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga etika di dunia maya.

Perubahan perilaku digital yang signifikan juga teridentifikasi melalui observasi dan lembar evaluasi kualitatif. Sebelum kegiatan, siswa umumnya hanya memanfaatkan teknologi untuk hiburan dan komunikasi sosial yang tidak produktif, dengan lebih dari 70% mengakses internet terutama untuk media sosial dan konten hiburan. Pasca kegiatan, sebanyak 88% peserta menyatakan niat untuk mulai memanfaatkan teknologi secara lebih produktif, seperti membuat konten digital, belajar keterampilan baru secara daring, atau mengembangkan peluang wirausaha digital. Selain itu, 84% peserta menyatakan akan lebih berhati-hati dalam menjaga keamanan data pribadi, dan 90% berkomitmen untuk tidak menyebarkan informasi yang belum terverifikasi. Pendekatan Service Learning terbukti efektif sebagai model pembelajaran dalam pengabdian masyarakat di bidang literasi digital, dan direkomendasikan untuk direplikasi di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik serupa.

Berdasarkan pengalaman kegiatan ini, direkomendasikan agar metode dan materi yang digunakan dapat dijadikan model pengembangan literasi digital yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain, khususnya di daerah yang memiliki keterbatasan akses teknologi. Selain itu, perluasan sasaran kegiatan kepada remaja dari berbagai latar belakang pendidikan, organisasi pemuda, dan komunitas lokal perlu dilakukan untuk memperluas dampak program literasi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atas

dukungan institusional yang diberikan. Apresiasi juga disampaikan kepada kepala sekolah, para guru, dan seluruh siswa SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuah Limo Nagari Payakumbuh, Sumatera Barat, atas partisipasi aktif dan sambutan yang hangat selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Saputra, “Literasi digital untuk memberdayakan generasi Z dalam mendukung SDGs di pendidikan madrasah,” *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru XVI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Terbuka UTCC*, vol. 16, no. 1, pp. 66–73, 2025.
- [2] M. Ilomaki, A. Kantosalo, dan M. Lakkala, “What is digital competence?” *Linked portal. Brussels: European Schoolnet (EUN)*, pp. 1–12, 2011. DOI: 10.1111/jcal.12090
- [3] A. J. Bawden, “Origins and concepts of digital literacy,” in *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, C. Lankshear and M. Knobel, Eds. New York: Peter Lang, 2008, pp. 17–32. DOI: 10.3726/978-1-4539-1755-0
- [4] F. H. A, R. Yunus, E. Proborini, D. Hendrawan, N. Nuri, M. 'Atiq, R. D. Mahardi, S. P. A. N, dan 1-3, “Peningkatan literasi digital generasi Z di era Society 5.0 melalui pelatihan Patitech Academy Genz Techno Camp,” *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial dan Kemanusiaan*, vol. 1, no. 3, pp. 155–160, 2024. DOI: 10.62017/aksi-nyata.v1i3.1405
- [5] S. Juniarty, “Mewujudkan literasi digital pada generasi Z: tantangan dan peluang menuju pendidikan berkualitas SDGs 2030,” *Jurnal Manajemen dan Ilmu Administrasi*, vol. 1, no. 3, pp. 166–180, 2024. DOI: 10.62017/jmia.v1i3.1383
- [6] A. P. Raharja, A. Ahmad, J. Aprilia, F. D. Syadiah, dan F. I. Fauzi, “Dampak era digital terhadap keterampilan membaca generasi Z,” *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, vol. 6, pp. 107–111, 2025. DOI: 10.22460/jlpi.v6i1.3782
- [7] R. Hidayat dan N. Syah, “Urgensi literasi digital dalam pembelajaran abad 21 untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 2, pp. 9420–9432, 2023. DOI: 10.31004/jptam.v7i2.7659
- [8] J. Howard, “Academic service learning: A counternormative pedagogy,” *New Directions for Teaching and Learning*, vol. 73, pp. 21–29, 1998. DOI: 10.1002/tl.7303
- [9] A. Afandi, N. Laily, N. Wahyudi, M. H. Umman, R. A. Kambaw, S. A. Rahman, M. Sudirman, N. A. Kadir, S. Junaid, N. Serliah, N. Parmitasari, D. S. A. Wahyudi, dan M. Wahid, *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Kementerian Agama RI, 2022.
- [10] M. Prensky, “Digital natives, digital immigrants,” *On the Horizon*, vol. 9, no. 5, pp. 1–6, 2001. DOI: 10.1108/10748120110424816
- [11] A. Mossberger, C. Tolbert, dan M. McNeal, *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. Cambridge: MIT Press, 2008. DOI: 10.7551/mitpress/9780262134859.001.0001
- [12] B. Eshet-Alkalai, “Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era,” *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, vol. 13, no. 1, pp. 93–106, 2004.
- [13] T. Ala-Mutka, “Mapping digital competence: Towards a conceptual understanding,” *JRC Technical Notes*, European Commission Joint Research Centre, 2011. DOI: 10.2791/58371
- [14] J. M. Wing, “Computational thinking,” *Communications of the ACM*, vol. 49, no. 3, pp. 33–35, 2006. DOI: 10.1145/1118178.1118215
- [15] S. Binkley, O. Erstad, J. Herman, S. Raizen, M. Ripley, M. Miller-Ricci, dan M. Rumble, “Defining twenty-first century skills,” in *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*, P. Griffin, B. McGaw, and E. Care, Eds. Dordrecht: Springer, 2012, pp. 17–66. DOI: 10.1007/978-94-017-9395-7_2