



---

## PELATIHAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU DAN SISWA SMK PARIWISATA UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN BERBAHASA

Oleh

I Ketut Wardana<sup>1</sup>, I Nyoman Adi Susrawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Mahasaraswati Denpasar

E-mail: [1ketutwardana71@unmas.ac.id](mailto:1ketutwardana71@unmas.ac.id)

---

### Article History:

Received: 24-05-2024

Revised: 18-06-2024

Accepted: 27-06-2024

### Keywords:

Literasi Digital, Melek Teknologi, Pembelajaran Bahasa

**Abstract:** Masalah digitalisasi dalam pendidikan di SMK belum menjadi fokus utama sehingga, capaian tujuan belajar tidak maksimal. Pengabdian melalui literasi digital bagi guru dan siswa SMK pariwisata bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam konteks penguasaan bahasa pendidikan pariwisata. Sosialisasi dan pelatihan digital literasi diberikan untuk 20 orang guru dan siswa melalui kegiatan workshop. Metode pelaksanaan program melalui sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Teknik pelatihan melalui ceramah, diskusi kelompok, dan praktik langsung. Ahli dibidangnya dilibatkan untuk memberikan materi tentang pembuatan soal dan pelaksanaan pembelajaran daring dalam berbagai platform digital melalui short digital course. Hasil pengabdian ini menunjukkan peningkatan kuantitas dan kualitas guru dan siswa dalam menggunakan platform digital sehingga pembelajaran bahasa lebih efisien dan inovatif. Dapat disimpulkan bahwa melalui keterampilan digital literasi, guru dapat meningkatkan ketrampilan siswa dan motivasi mereka dalam penggunaan bahasa. Kegiatan ini berimplikasi positif menghadapi tantangan pendidikan yang terus terdigitalisasi sehingga memberikan dampak signifikan bagi guru, siswa, dan lembaga

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut para guru dan siswa untuk memiliki literasi digital guna mengoptimalkan proses pembelajaran. SMK pariwisata menghadapi tantangan dalam penerapan teknologi dan literasi digital, yang dapat mempengaruhi kualitas pengajaran dan pembelajaran. Analisis situasi ini bertujuan untuk mengevaluasi keadaan literasi digital di sekolah dan merancang program pengabdian masyarakat untuk meningkatkannya. Observasi menunjukkan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pengajaran di SMK Ngurah Rai. Keterbatasan ini dapat disebabkan oleh minimnya pengetahuan dan keterampilan literasi digital di kalangan guru.

Terdapat indikasi bahwa sebagian guru kurang memahami teknik pembelajaran dan penilaian online yang efektif. Hal ini menjadi hambatan dalam mengajar kompetensi keahlian perhotelan dan tata boga di mana teknologi dapat berperan signifikan. Siswa mungkin menghadapi kendala dalam mengakses materi ajar online jika literasi digital mereka rendah. Ini dapat memengaruhi partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi



pembelajaran. Rahma, Harjono, and Sulisty (2023) menyapaikan bajawa adanya perbedaan tingkat literasi digital di antara guru dan siswa dapat menciptakan ketidaksetaraan dalam akses dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran tradisional berbasis kertas dan pensil mungkin tidak lagi memadai untuk menanggapi kebutuhan pembelajaran modern yang mengintegrasikan teknologi. Program ini akan menyasar para guru di SMK Ngurah Rai untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital. Materi pelatihan mencakup pemanfaatan internet dalam mencari bahan ajar, teknik pembelajaran online, dan penilaian berbasis teknologi. Implementasi Metode Melalui pendekatan Project-based Learning, program ini akan mengajarkan cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Guru dan siswa akan diajak untuk menggunakan teknologi dalam mengerjakan proyek otentik, meningkatkan keterampilan berbahasa dan literasi digital. Berikut kondisi guru dan siswa dalam literasi digital.

**Tabel 1. Tingkat literasi digital guru dan siswa SMK Ngurah Rai**

Platform digital	Guru	siswa
Canva	cukup	kurang
Chat Gpt	cukup	cukup
LMS	kurang	kurang
GCR	cukup	cukup
Email	cukup	cukup
WA	lumayan	lumayan

Program ini juga akan memberikan pemahaman tentang etika online dan keamanan digital. Siswa dan guru akan diberi panduan untuk bersikap aman dan etis saat menggunakan teknologi. Kolaborasi dan pembelajaran bersama mendorong kolaborasi antara guru dan siswa dalam penggunaan teknologi. Program ini menciptakan lingkungan belajar bersama yang merangsang pertukaran ide dan pengetahuan. Harapan dari program pengabdian ini adalah mewujudkan peningkatan literasi digital yang merata di antara guru dan siswa SMK, memungkinkan mereka untuk lebih efektif menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

## METODE

Penerapan IPTEK dalam pengabdian masyarakat di SMK Ngurah Rai tentang sosialisasi dan pelatihan pembelajaran berbasis digital dilakukan dengan langkah-langkah yang terencana, yang dipaparkan sebagai berikut.

### 1) Tahap Perencanaan

Untuk merealisasikan program PkM, pengabdian menetapkan metode pelaksanaan program pengembangan literasi digital guru-guru dan siswa SMK Ngurah Rai. Program ini dilaksanakan melalui metode pendampingan dan pelatihan mitra. Pendampingan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan. Setelah itu prodi melakukan observasi secara langsung ke lokasi Mitra. Sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk observasi pada tanggal 15 Agustus 2023. Penjajakan Mitra guna memperoleh informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh mitra yang kemudian menjadi acuan dari program yang akan dilaksanakan sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi mitra.

### 2) Tahap Persiapan



Pada tahap ini dilakukan persiapan tentang perancangan kegiatan sebagai solusi dari permasalahan mitra. Selain itu, diskusi yang intens secara online melalui *WhatsApp* juga dilakukan oleh pengabdian dengan mitra mengenai solusi-solusi yang ditawarkan tersebut. Pada hari Sabtu, tanggal 16 Agustus 2023, pengabdian mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah untuk membahas pelaksanaan pemberian materi dan pelatihan literasi digital. dua hari, yaitu hari Jumat, 18 Agustus dan hari Sabtu, 19 Agustus 2023.

3) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, seluruh pengabdian melaksanakan tugas di masing-masing kelompok pelaksanaan PkM dengan masing-masing anggota untuk menyiapkan segala hal terkait dengan kegiatan-kegiatan yang menjadi solusi dari setiap permasalahan mitra.

4) Tahap Evaluasi

5) Pada tahap evaluasi, tim pelaksana PkM melakukan pendampingan dan evaluasi terkait kendala-kendala yang dihadapi mitra. Evaluasi juga akan dilakukan dengan memberikan kuisisioner melalui media Google Form kepada mitra.

6) Dari penjelasan tahapan diatas, maka metode pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2. Perencanaan Pelaksanaan Program**

No	Solusi	Metode Pelaksanaan	Target
1.	Memberikan mitra pendampingan literasi digital dalam pembelajaran	Mengadakan penyampaian materi dan pelatihan kepada mitra tentang digital literasi dalam pelaksanaan pembelajaran	85% Guru-guru dan siswa SMK Ngurah Rai memiliki pengetahuan tentang pembelajaran berbasis digital
2	Memberikan mitra pelatihan literasi digital dalam penilaian hasil belajar	Mengadakan pelatihan penggunaan berbagai platform digital dalam penilaian hasil belajar	90% guru telah menguasai pembuatan soal ulangan melalui platform digital

## HASIL

### Pelaksanaan sosialisasi

Kegiatan program pertama, yaitu penyajian materi digital literasi kepada 10 guru dan 10 siswa SMK Ngurah Rai yang dilaksanakan pukul 08.30 sampai 09.30 di salah satu ruang belajar SMK lantai 2 gedung selatan. Pemateri untuk literasi digital dalam pembelajaran dan penilaian siswa adalah salah satu dosen Ahli bidang digital. Adapun kegiatan yang dilakukan pertama adalah pemberian pretest sebelum dilanjutkan penyampaian materi dan latihan untuk mengetahui kondisi pengetahuan para guru dan siswa saat sebelum pelatihan. Setelah mengetahui tingkat pemahaman guru dan siswa tentang digital literasi, penyajian materi dilaksanakan seperti yang disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Penyajian materi “literasi digital” dalam pembelajaran dan penilaian**

Kedua gambat di atas, Pada sesi tanya jawab, para guru dan siswa mitra sangat antusias bertanya dan beragumen serta berdiskusi tentang jenis-jenis platform digital apa saja yang pernah dipakai dan manfaat yang didapat dalam proses belajar mengajar. Peserta dan penyaji mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dalam sharing informasi tentang bagaimana menyusun soal melalui platform yang diperkenalkan. Tentu, harapan dari pelaksanaan dua topik ini yaitu pembelajaran dan penilaiain dengan digital platform dapat berkontribusi pada peningkatan kompetensi siswa disemua mata pelajaran. Tingkat kemampuan literasi digital guru dan siswa seteahl sosialisasi disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Tingkat literasi digital guru dan siswa SMK Ngurah Rai**

Platform digital	Guru	siswa
Canva	baik	baik
Chat Gpt	baik	baik
LMS	baik	baik
GCR	Sangat baik	Sangat baik
Email	Sangat baik	Sangat baik
WA	Sangat baik	Sangat baik

Kegiatan ini dinyatakan telah terlaksana dengan baik dan menunjukkan kpeningkatan pemahaman dan ketrampilan guru dan siswa pada literasi digital. Ini bisa dilihat dari perbandingan pretest yang menunjukkan tingkat kemampuan guru dan siswa tentang literasi dijital dikategorikan “sedang” yaitu dengan rerata 75.

#### **Pelatihan pembelajaran dan assesmen digital**

Pada pemaparan materi tentang pembelajaran dan assesmen digital, peserta sudah memiliki kompetensiyang cukup, sehingga dilanjutkan dengan pelatihan langsung dalam simulasi belajar mengajar. Dalam mekanime pelatihan ini, guru dan siswa dikelompokkan menjadi lima kelompok yang diberikan atau memilih topik pembelajaran dan penialaian yang disediakan. Setelah 10 menit diskusi setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menyajikan didepan kelas oleh kolaborasi guru dan siswa. Dari pengelompokkan itu disajikan dua bidang pelatihan, yaitu bidang pembelajaran berbasis platform digital dan bidang penilaian hasil belajar berbasis paltform digital. Pada tahap ini, kegiatan pemantauan dilakukan dengan cara evaluasi terhadap kegiatan penguatan. Evaluasi dalam bentuk *pre-test*



dan *post-test* juga diberikan untuk melihat sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah diberikan. Pelaksanaan penguatan ketrampilan literasi digital disajikan pada gambar 2.



**Gambar 2. Pelatihan “literasi digital” dalam pembelajaran dan penilaian**

Dari kegiatan ini, terdapat peningkatan pemahaman guru dan siswa tentang digital literasi termasuk pengetahuan umum digital, tujuan pembelajaran dan penilaian melalui platform digital, serta faktor-faktor kesulitan yang dihadapi mitra dalam pelaksanaannya. Tingkat ketrampilan siswa dan guru dalam pengetahuan dan ketrampilan digital dapat disajikan pada Tabel 4.

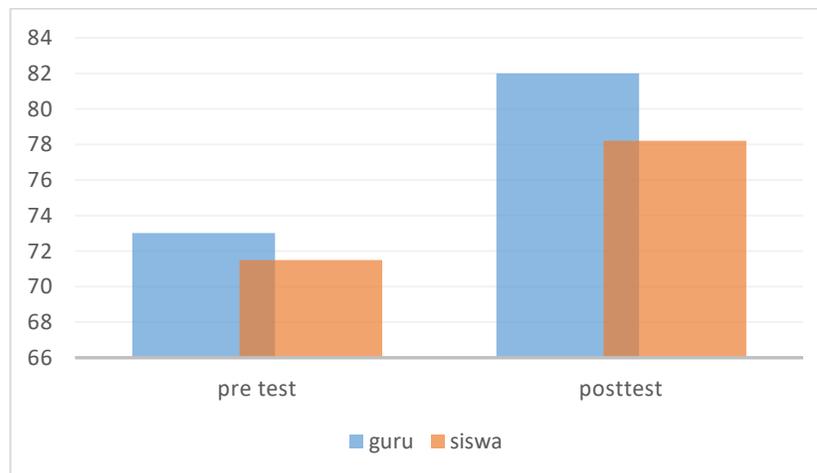
**Tabel 4. Perbedaan pretest dan post test pengetahuan dan ketrampilan literasi digital**

Guru	Pre test	Post-test	siswa	Pre test	Post-test
1	65	80	1	65	70
2	75	85	2	80	85
3	70	75	3	65	70
4	80	90	4	70	87
5	75	85	5	70	80
6	70	80	6	65	70
7	80	85	7	80	90
8	60	75	8	75	75
9	80	85	9	65	75
10	75	80	10	80	80
Total	730	820		715	782
Rata2	73	82		71.5	78.2

Total skor literasi digital guru SMK mengalami peningkatan yang signifikan dari pretest (730) menjadi posttest (820). Peningkatan sebesar 90 poin menunjukkan adanya perbaikan kemampuan literasi digital secara keseluruhan pada kelompok guru tersebut. Rata-rata pretest (73) meningkat menjadi rata-rata posttest (82), menunjukkan bahwa secara individu, guru-guru mengalami peningkatan literasi digital sebesar 9 poin. Ini mencerminkan kemajuan yang signifikan baik guru maupun siswa dalam literasi digital. Berikut adalah gambar grafik perbedaan pretest dan post test literasi digital guru dan siswa SMK Ngruh



Rai.



**Gambar 3. Perbedaan pretest dan post test literasi digital guru dan siswa**

Berdasarkan gambar di atas, pemahaman dan ketrampilan guru dan siswa telah meningkat dengan pesat. Siswa sudah mampu menguasai berbagai cara untuk membuat soal, menyajikan power point yang menarik dan komunikasi digital dengan siswa. Melalui kemampuan berkomunikasi digital, siswa juga dapat mengembangkan soft skills seperti kolaborasi, komunikasi efektif, dan problem-solving. Ini adalah keterampilan yang sangat dihargai dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Dengan literasi digital yang ditingkatkan, baik guru maupun siswa memiliki daya saing yang lebih baik di pasar pendidikan dan pekerjaan. Mereka dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi dan menjadi kontributor yang lebih efektif dalam masyarakat yang semakin terdigitalisasi.

Dengan demikian, program literasi digital di SMK Ngurah Rai tidak hanya memberikan pengetahuan teknologi, tetapi juga membentuk keterampilan dan sikap yang dapat membawa dampak positif dalam kehidupan siswa dan guru, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia modern.

## DISKUSI

Peningkatan literasi digital bagi guru-guru dan siswa SMK Pariwisata memiliki implikasi strategis dalam menghadapi tuntutan era pariwisata modern. Seiring dengan perkembangan teknologi, literasi digital menjadi keterampilan krusial untuk memberdayakan praktisi pariwisata. Guru-guru yang mampu menguasai literasi digital dapat memberikan pemahaman mendalam tentang teknologi terkini kepada siswa, membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dalam industri pariwisata yang semakin bergantung pada teknologi informasi (Wardana, Astuti, and Sukanadi 2020).

Peningkatan literasi digital guru di SMK Pariwisata tidak hanya meningkatkan kualifikasi pribadi mereka tetapi juga memberikan dampak positif pada pengajaran dan pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Dinata (2021) menemukan bahwa Guru yang memiliki literasi digital yang baik dapat menggunakan berbagai alat dan sumber daya digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Sementara, Pradana (2018) menemukan bahwa peningkatan ketrampilan dalam literasi digital tidak



hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga memberikan persiapan yang lebih baik bagi mereka menghadapi tantangan di industri pariwisata yang semakin terdigitalisasi.

Peningkatan literasi digital juga mendorong transformasi dalam kurikulum dan metode pengajaran ((Efendi 2018). Guru yang lebih terampil secara digital dapat mengintegrasikan elemen-elemen teknologi ke dalam kurikulum, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif (Sutrisna 2020). Ini mencakup penggunaan platform pembelajaran daring, simulasi virtual, dan aplikasi pendukung lainnya yang memperkaya proses pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk lingkungan kerja pariwisata yang digital (Sa'diyah 2021).

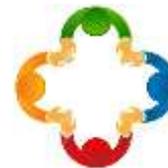
Peningkatan literasi digital juga memperkuat kerjasama antara industri pariwisata dan lembaga pendidikan. Industri pariwisata cenderung memberikan apresiasi yang lebih besar terhadap lulusan yang memiliki literasi digital tinggi karena mereka dapat dengan cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi di sektor ini (Amarulloh, Surahman, and Meylani 2019). Kerjasama yang baik antara SMK Pariwisata dan industri dapat menciptakan program pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan industri pariwisata.

Peningkatan literasi digital bagi siswa SMK Pariwisata memberikan kontribusi signifikan dalam menyempurnakan kompetensi mereka dan meningkatkan daya saing global (Azis 2019). Siswa yang memiliki literasi digital yang baik dapat lebih mudah beradaptasi dengan perubahan dan inovasi di industri pariwisata yang terus berkembang (Sitepu 2022). Dengan demikian, peningkatan literasi digital di kalangan guru dan siswa bukan hanya investasi dalam kemampuan individu tetapi juga merupakan langkah penting dalam menjawab tantangan dan peluang dalam industri pariwisata yang semakin terhubung secara digital

## KESIMPULAN

Berdasarkan pencapaian tujuan pengabdian dalam memecahkan masalah mitra, sosialisasi dan pelatihan literasi digital di SMK pariwisata Ngurah Rai menunjukkan kemajuan keahlian guru dan siswa dalam penggunaan platform digital dalam proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar yang signifikan. Dari pelaksanaan program ini, 85% guru dan siswa sudah memahami literasi digital dalam pembelajaran dan penilaian yang dikategorikan "tinggi". Sementara itu, dari sudut ketrampilan penggunaan digital platform, 90% guru dan siswa sudah dapat menggunakan aplikasi tersebut. ketrampilan guru dan siswa dalam penggunaan digital platform dalam pembelajaran dan penilaian dikategorikan "sangat baik". Selain itu, pencapaian dalam hal luaran pengabdian seperti video reportase, HKI, poster, dan publikasi telah mencapai target yang ditetapkan.

Dari hasil pengabdian masyarakat ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan baik tim pelaksana program maupun dari sekolah. Tim dan mitra disarankan untuk memperhatikan materi dan evaluasi. Materi pembelajaran yang berfokus pada literasi digital, yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum. Materi ini harus mencakup penggunaan platform digital, etika digital, dan keamanan online. Sementara, untuk evaluasi guru dan mitra harus terus memantau kemajuan guru dan siswa dalam literasi digital melalui pengukuran kinerja, penilaian, dan survei. Ini akan membantu dalam mengidentifikasi area di mana perbaikan masih diperlukan dan memastikan bahwa peningkatan berkelanjutan terjadi.



## PENGAKUAN/AKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih disampaikan kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat, universitas Mahasaraswati Denpasar yang telah mendanai program pelatihan ini melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2023.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Amarulloh, Adhitya, Endang Surahman, and Vita Meylani. 2019. "Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 1.
- [2] Azis, Taufiq Nur. 2019. "Strategi Pembelajaran Era Digital." In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 1:308–18.
- [3] Dinata, Karsoni Berta. 2021. "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 1: 105–19. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>.
- [4] Efendi, Neng Marlina. 2018. "Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)." *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 2, no. 2: 173–82.
- [5] Pradana, Yudha. 2018. "Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital." *Untirta Civic Education Journal* 3, no. 2. <https://doi.org/10.30870/ucej.v3i2.4524>.
- [6] Rahma, Febrizka Alya, Hary Soedarto Harjono, and Urip Sulisty. 2023. "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1: 603–11.
- [7] Sa'diyah, Kalimatus. 2021. "Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4: 1298–1308.
- [8] Sitepu, Ekalias Noka. 2022. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1: 242–48.
- [9] Sutrisna, I Putu Gede. 2020. "Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19." *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni* 8, no. 2: 269–83. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v8i2.773>.
- [10] Wardana, I Ketut, Putu Sri Astuti, and Ni Luh Sukanadi. 2020. "Sikap Belajar Dan Kemahiran Bahasa Inggris Karyawan Mexicola Melalui Pelatihan Berbasis Pelibatan Terpadu." *Jurnal Bakti Saraswati (JBS): Media Publikasi Penelitian Dan Penerapan Ipteks* 9, no. 1: 78–102.