

## Implementasi Literasi Digital Melalui Metode *E-Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

### *Implementation of Digital Literacy through E-Learning Methods in Indonesian Language Subjects*

Tantri Widiyarti<sup>1\*</sup>, Hany Uswatun Nisa<sup>2</sup>, Syariefful Ikhwan<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhadi Setiabudi, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Muhadi Setiabudi, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[tantriwidiyarti378@gmail.com](mailto:tantriwidiyarti378@gmail.com), <sup>2</sup>[uswatunhanynisa@gmail.com](mailto:uswatunhanynisa@gmail.com), <sup>3</sup>[syarief97tmi@gmail.com](mailto:syarief97tmi@gmail.com)

#### ARTICLE INFO

##### Article History:

Received: 08 12, 2025

Revised: 09 15, 2025

Accepted: 09 20, 2025

##### Keywords:

Digital Literacy,  
E-Learning,  
Motivation to Learn

#### ABSTRACT

*The digital era is characterized by a fast and dynamic flow of information, making digital literacy skills an essential competence for every individual, including secondary school students. Students at SMP Negeri 03 Belik still demonstrate limitations in accessing, understanding, producing, and critically evaluating information. A community service program was implemented to enhance digital literacy skills through an e-learning method supported by applications such as Canva, Wonderwall, and Quizizz in Indonesian language learning. The activities were carried out through socialization, training, mentoring, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed an increase in students' learning motivation, creativity in using digital applications, and better understanding of learning materials. Challenges encountered included limited internet access in some areas and a lack of basic digital device skills. The community service program proved to have a positive impact on improving digital literacy, creativity, and students' learning enthusiasm at SMP Negeri 03 Belik.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*

#### Corresponding Author:

Tantri Widiyarti

E-mail: [tantriwidiyarti378@gmail.com](mailto:tantriwidiyarti378@gmail.com)



#### Abstrak

Era digital ditandai dengan arus informasi yang cepat dan dinamis sehingga keterampilan literasi digital menjadi kompetensi penting bagi setiap individu, termasuk siswa sekolah menengah. Siswa SMP Negeri 03 Belik masih menunjukkan keterbatasan dalam mengakses, memahami, memproduksi, dan mengevaluasi informasi secara kritis. Program pengabdian masyarakat dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital melalui metode *e-learning* dengan dukungan aplikasi Canva, Wonderwall, dan Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan motivasi belajar, kreativitas dalam penggunaan aplikasi digital, serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Tantangan yang dihadapi mencakup keterbatasan akses internet dan kurangnya keterampilan dasar penggunaan perangkat digital. Program pengabdian masyarakat terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, kreativitas, dan semangat belajar siswa SMP Negeri 03 Belik.

**Kata kunci:** Literasi\_Digital, *E-Learning*, Motivasi\_Belajar

#### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini di era digital telah memberikan efek yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan termasuk di dunia pendidikan proses belajar yang dulunya hanya terbatas pada interaksi langsung di kelas sekarang telah bergeser ke format digital dengan menggunakan berbagai platform pembelajaran online [1]. Transformasi ini memerlukan peningkatan kemampuan literasi digital baik untuk pengajar maupun siswa literasi digital tidak hanya terbatas pada kemampuan menggunakan alat teknologi, tetapi juga mencakup

**Submitted:** Agustus 2025, **Accepted:** September 2025, **Published:** September 2025

ISSN: XXX-XXXX (online), Website: <https://jurnal.eraliterasi.com/index.php/eraabdimas/index>

ketrampilan untuk memahami, mengolah, menilai, dan menciptakan informasi dengan cara yang kreatif dan bertanggung jawab [2]. Pendidikan di jenjang sekolah menengah pertama (SMP) memiliki peranan yang krusial untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di abad ke-21 kompetensi pada abad ini memberatkan pada ketrampilan berfikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C) [3]. Penguasaan literasi digital harus di masukan kedalam proses pembelajaran, salah satunya dalam mata pelajaran bahasa indonesia, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan pada pemahaman teori bahasa, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan berbahasa baik lisan maupun tulisan, dengan memanfaatkan media digital [4].

Pembelajaran bahasa indonesia bisa lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dengan literasi digital [5]. SMP Negeri 03 Belik, sebagai sekolah yang ada di kabupaten pemalang mampu melaksanakan tantangan ini dengan menerapkan literasi digital melalui *e-learning* para guru memanfaatkan berbagai aplikasi yang sudah di ajarkan seperti canva, web wonderwall dan quizizz. Canva di gunakan untuk merancang materi ajar yang lebih kreatif dan menarik, visual yang muda di pahami oleh siswa, wonderwall berfungsi sebagai media kolaboratif di mana siswa dapat saling berbagi pendapat, ide, serta hasil karya secara interaktif, sedangkan quizizz di gunakan sebagai alat evaluasi yang berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan mengukur pemahaman siswa dengan cara menyenangkan, penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut di harapkan dapat mengatasi masalah klasik dalam pembelajaran bahasa indonesia yang sering kali dianggap membosankan [6].

*E-Learning* yang di padukan dengan literasi digital siswa dapat belajar dengan cara yang lebih mandiri, aktif, dan terlibat langsung dalam pembelajaran [7]. Guru juga bisa berinovasi dalam penyampaian materi agar sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, namun pelaksanaan literasi digital menghadapi beberapa tantangan beberapa masalah yang sering muncul antara lain keterbatasan fasilitas teknologi sekolah, seperti ketersediaan perangkat dan akses internet perbedaan kemampuan siswa terhadap aplikasi digital, serta kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang berbasis teknologi. Penelitian mengenai penerapan literasi digital melalui metode *e-learning* dengan berbantuan aplikasi canva, web wonderwall dan quizizz dalam pembelajaran bahasa indonesia di SMP Negeri 03 Belik menjadi sangat penting. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran jelas tentang proses penerapan literasi digital di tingkat sekolah menengah pertama, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dengan demikian, literasi digital tidak hanya akan menjadi ketrampilan tambahan tetapi juga bagian yang tak terpisahkan dari pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di era digital.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang di gunakan dalam kajian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif kualitatif di pilih karena sesuai dengan tujuan utama penelitian yakni menggambarkan, mendeskripsikan, serta menganalisis secara mendalam mengenai implementasi literasi digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan kualitatif ini menekankan pada pemahaman makna, persepsi, dan pengalaman siswa sebagai subjek penelitian, melalui metode ini peneliti bisa menyelidiki lebih lanjut bagaimana siswa memahami konsep literasi digital menjalani proses pembelajaran yang berbasis *e-learning* serta sejauh mana aplikasi dan situs web yang di gunakan dapat berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa. Tujuan dari penelitian ini bukan untuk menguji hipotesis melainkan untuk mendeskripsikan fenomena pembelajaran digital yang benar-benar terjadi di lapangan [8].

Studi ini dilaksanakan di SMP Negeri 03 Belik, sebuah sekolah menengah pertama yang terletak di kabupaten pemalang, Jawa Tengah lokasi ini di pilih karena sekolah menerapkan beberapa inovasi dalam pembelajaran digital, sehingga relevan dengan topik yang mengkaji literasi digital melalui metode *e-learning*, pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada hari Kamis, 31 juli 2025. Waktu yang di pilih bertepatan dengan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhadi Setiabudi tahun 2025, subjek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 03 Belik khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *e-learning* siswa dipilih sebagai subjek karena mereka adalah pihak utama dalam proses pembelajaran serta penerapan literasi digital. Objek dari penelitian ini adalah implementasi literasi digital dalam pengajaran bahasa indonesia

yang menggunakan web wonderwall dan quizizz penelitian memutuskan perhatian pada sejauh mana penggunaan teknologi digital dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan ketrampilan literasi digital dan mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran [9].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pelaksanaan penelitian mengenai implementasi literasi digital melalui metode *deep learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 03 Belik dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Integrasi perangkat lunak berbasis kecerdasan buatan memungkinkan analisis teks, pemberian umpan balik otomatis, serta penyesuaian tingkat kesulitan materi sesuai kebutuhan siswa. Guru memanfaatkan aplikasi terhubung dengan model *deep learning* untuk mengolah jawaban siswa secara *real-time*, sehingga evaluasi dapat dilakukan lebih cepat dan objektif [10].



**Gambar 1.** Kegiatan Literasi Digital

Dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam pembelajaran berbasis digital. Fitur interaktif seperti analisis otomatis tulisan, pemberian skor instan, dan rekomendasi bacaan tambahan mendorong keterlibatan aktif siswa. Wawancara dengan siswa mengindikasikan bahwa sistem *deep learning* membantu memahami kesalahan ejaan, struktur kalimat, serta gaya bahasa [11]. Guru menyatakan bahwa teknologi ini mempermudah penilaian sekaligus mendorong inovasi pembelajaran.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena adanya interaksi dengan teknologi yang dianggap modern dan relevan. Umpan balik cepat dari sistem membuat siswa merasa dihargai, sementara aspek gamifikasi seperti skor otomatis, grafik perkembangan, dan peringkat antar siswa menambah semangat belajar [12]. Data penelitian menunjukkan pergeseran pola belajar dari pasif menjadi lebih aktif dan mandiri. Siswa terbiasa melakukan eksplorasi mandiri dengan membaca artikel digital, menonton video pembelajaran, serta menulis melalui aplikasi terintegrasi. Kebiasaan ini memperkuat kemampuan manajemen waktu dan menumbuhkan budaya belajar sepanjang hayat.

Faktor pendukung keberhasilan mencakup dukungan sekolah melalui penyediaan perangkat dan internet, kesiapan guru dalam berinovasi, serta antusiasme siswa yang tinggi. Hambatan utama meliputi keterbatasan jaringan internet, perbedaan kemampuan digital antar siswa, kekhawatiran orang tua terkait penggunaan gawai berlebih, dan keterbatasan pelatihan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *deep learning* berdampak positif terhadap peningkatan literasi digital, kreativitas, dan semangat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### Pembahasan

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan *deep learning* mampu meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga melibatkan keterampilan berpikir kritis, evaluatif, serta kreativitas dalam menghasilkan teks digital [13]. Sistem *deep learning* berperan penting dalam memberikan pengalaman belajar personal. Siswa dengan kemampuan rendah memperoleh materi tambahan berupa contoh sederhana, sedangkan siswa dengan kemampuan tinggi diarahkan untuk

menganalisis teks yang lebih kompleks. Proses ini mendorong terciptanya pembelajaran yang adaptif dan inklusif.

Hasil penelitian menunjukkan keterkaitan erat dengan keterampilan abad 21 yang menekankan pada 4C: *critical thinking, creativity, communication, dan collaboration* [14]. *Critical thinking* tercermin dari kemampuan siswa menganalisis teks digital secara kritis. *Creativity* tampak melalui peningkatan kualitas karya tulis yang lebih variatif. *Communication* berkembang melalui kebiasaan siswa menyampaikan ide secara tertulis di forum digital. *Collaboration* terwujud melalui aktivitas berbagi karya dan diskusi daring.



**Gambar 2.** Pemberian Hadiah kepada Siswa Skor Tertinggi

Keberhasilan implementasi sangat bergantung pada faktor sosial, ekonomi, dan infrastruktur sekolah. Sekolah dengan keterbatasan akses internet atau sumber daya guru yang terbatas mungkin mengalami kesulitan dalam mengadopsi sistem serupa. Oleh karena itu, meskipun teknologi mampu memberikan umpan balik cepat, peran guru tetap esensial dalam memberikan arahan kontekstual dan humanis. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa integrasi kecerdasan buatan dapat meningkatkan kemampuan literasi, namun tetap membutuhkan keterlibatan guru. Penelitian Yulianti [15] menunjukkan bahwa *machine learning* mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa hingga 30%, sedangkan penelitian Yasin [16] menegaskan pentingnya peran guru agar siswa tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi.

Implikasi praktis penelitian ini meliputi pengembangan kurikulum Bahasa Indonesia berbasis digital, pelatihan guru dalam penggunaan teknologi, alokasi anggaran untuk infrastruktur, serta pelibatan orang tua dalam pengawasan penggunaan teknologi [17]. Secara akademis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa *deep learning* dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi. Penerapan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menghadirkan inovasi teknis, tetapi juga menjadi sarana pedagogis untuk membentuk siswa yang kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Implementasi ini perlu dipandang sebagai proses berkelanjutan yang memerlukan evaluasi berkala agar manfaatnya dapat dioptimalkan [18].

#### 4. SIMPULAN

Literasi digital melalui metode *deep learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 03 Belik menunjukkan bahwa penerapan teknologi berbasis kecerdasan buatan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Literasi digital siswa tidak hanya berkembang pada aspek teknis penggunaan perangkat, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Penerapan *deep learning* terbukti membantu siswa memperoleh umpan balik instan, melakukan koreksi mandiri, serta meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman yang lebih interaktif. Guru mendapatkan manfaat dalam hal efisiensi penilaian dan dapat berfokus pada pengembangan strategi pedagogis yang lebih kontekstual. Secara keseluruhan, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, antara lain keterbatasan infrastruktur teknologi, perbedaan kemampuan digital siswa, serta kesiapan guru dalam menguasai perangkat berbasis *deep learning*. Faktor-faktor ini perlu mendapat perhatian serius agar implementasi literasi digital dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

Literasi digital melalui metode *deep learning* bukan hanya sekadar inovasi teknologis, tetapi juga strategi pendidikan yang mampu mendukung peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia. Kedepan, diperlukan penguatan dukungan dari sekolah, pelatihan berkelanjutan bagi

guru, serta sinergi dengan orang tua dan masyarakat agar literasi digital benar-benar menjadi bagian integral dari proses pendidikan di era digital.

#### DAFTAR REFERENSI

- [1] A. Karim, "Transformasi Pendidikan di Era Globalisasi: Integrasi dan Tantangan terhadap Sistem Pendidikan Indonesia," *ALIGNMENT J. Adm. Educ. Manag.*, vol. 7, no. 2, pp. 37–48, 2024.
- [2] Kadir Fatimah, "Keterampilan Mengelola Kelas dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran," *J. Al-Ta'dib*, vol. 7, no. 2, pp. 16–36, 2014.
- [3] I. N. Parwata, "Upaya Meningkatkan Kedisiplinan dalam Menaati Tata Tertib melalui Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Siswa Kelas VIII SMP," *J. Ris. Interv. Pendidik*, vol. 2, no. 1, pp. 8–13, 2020, [Online]. Available: <http://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jrip/article/71/54%>
- [4] T. L. Antika, "Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Konstruktivisme," in *Era Lingua*, 2023, pp. 17–35.
- [5] S. Utami, "Pengaruh Kemampuan Berbicara Siswa melalui Pendekatan Komunikatif dengan Metode Simulasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Likhitaprajna*, pp. 58–66, 2016, [Online]. Available: <http://likhitapradnya.wisnuwardhana.ac.id>
- [6] W. Oktavia and H. S. Harjono, "Analisis Pemanfaatan Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA," *Pena J. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 11, no. 2, pp. 32–43, 2020.
- [7] R. Setyaningsih, "Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning," *J. ASPIKOM*, vol. 3, no. 6, p. 1200, 2019, doi: 10.24329/aspikom.v3i6.333.
- [8] O. Listina, Y. Prasetyo, and D. Ika, "Evaluasi Penggunaan Obat pada Pasien Gastritis di Puskesmas Kaladawa Periode Oktober-Desember 2018 Evaluation of Drug Use In Gastritcal Patients In Kaladawa Puskesmas In October-December 2018," vol. 7, no. 2, pp. 129–135, 2021.
- [9] M. U. A. Setiawan, "Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kualitas Produk, Standar Grooming dan Kebersihan terhadap Kepuasan Pelanggan Melalui Citra Merek pada Miniresto Dyno Chicken," *Permana J. Perpajakan, Manajemen, dan Akunt.*, vol. 16, no. 2, pp. 289–313, 2024.
- [10] A. D. Nafis, "Efektivitas Penerapan Metode Outdoor Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester II Materi Pokok Daur Air dan Peristiwa Alam di MI I'anutusshibyan Mangkangkulon Semarang Tahun Ajaran 2012/2013," *Skripsi Fak. Ilmu Tarb. dan Kegur. Univ. Islam Negeri Walisongo Semarang*, vol. 85, no. 1, pp. 2071–2079, 2014.
- [11] A. Adriansyah, A. Hasyim, "Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament," *J. Teknol.* no. 3, pp. 1–12, 2013, [Online]. Available: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JT/article/view/2318%0Ahttp://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JT/article/viewFile/2318/4171>
- [12] U. D. Cahya *et al.*, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. 2023.
- [13] A. Hardiningrum, D. Shari, and E. P. Basuki, "Pemberdayaan Desa Melalui Pelatihan Edugame Wordwall: Meningkatkan Literasi Digital dan Keterampilan Sosial Anak," *Indones. J. Soc. Dev.*, 2025.
- [14] P. A. Susanti, M. Hadjaat, M. Wasil, "Meningkatkan Literasi Teknologi di Masyarakat Pedesaan Melalui Pelatihan Digital," *J. Abdimas* 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.abdimas.id/index.php/peradaban/article/view/24>
- [15] W. Yulianti, "Analisis Persepsi Kepuasan Mahasiswa Tentang Kualitas Pelayanan Administrasi Mahasiswa dengan Metode Roughset," *J. Mach. Learn. Data Anal.*, 2022, [Online]. Available: <https://journal.fkpt.org/index.php/malda/article/view/166>
- [16] Yasin, "Analisis Kurikulum Merdeka dan Peran Pendampingan Keluarga dan Guru/Dosen dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Wahana Pendidik*, vol. 2022, no. 19, pp. 581–590, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7223401>
- [17] F. S. Wahid, M. A. Purnomo, and S. M. Ulya, "Analisis Peran Guru dalam Pemanfaatan Lingkungan Sekolah terhadap Kreativitas Belajar Siswa," *J. Ilm. Kontekst*, vol. 2, no. 01, pp. 38–42, 2020, doi: 10.46772/kontekstual.v2i01.247.
- [18] Z. Aenurochmah, O. Pramiastuti, and O. Listina, "Hubungan Pengetahuan dan Pola Makan terhadap Pengobatan Eritropoietin pada Pasien Hemodialisis," *Pharm. Med. J.*, vol. 5, no. 2, pp. 29–37, 2022.