

GERAKAN LITERASI AKTIF BAHASA SMTK HARAPAN BANGSA: PLATFORM LITERASI DIGITAL KREATIF UNTUK SISWA INOVATIF

Dami¹, Try Hariadi², Rianti Ardana Reswari³

^{1,3}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Panca Bhakti, Jl. Kom
Yos Sudarso Pontianak

²Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa, Seni dan Kejuruan,
Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera No. 88 Pontianak

¹e-mail dami@upb.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca dan keterampilan menulis siswa yang dihadapi oleh guru di era digital. Mitra pengabdian adalah Komunitas Guru Wahana Anak Muda yang berlokasi di Desa Sungai Rengas. Gerakan Literasi Aktif Bahasa di SMTK Harapan Bangsa merupakan sebuah program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan keterampilan literasi bahasa melalui pemanfaatan *platform* digital kreatif bernama Pojok Lira. Program ini dirancang untuk mendorong siswa agar aktif membaca, menulis, serta mengomunikasikan ide secara kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital. Metode pelaksanaan kegiatan adalah partisipatif yang meliputi pelatihan dan sosialisasi untuk memanfaatkan *platform* digital guna menghasilkan karya sastra. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan ketrampilan sebanyak 16 orang guru komunitas terlatih menggunakan LMS dengan 5 guru aktif memanfaatkan dalam pembelajaran yang melibatkan 44 siswa untuk menghasilkan karya sastra sebagai konten literasi yang menarik. Hasil kegiatan ini memperkuat kemampuan literasi bahasa serta menumbuhkan karakter adaptif dalam mengikuti perkembangan teknologi.

Kata Kunci: literasi digital; komunitas guru; kreativitas; inovasi; SMTK Harapan Bangsa

Abstract

The activity is initiated due to the low interest in reading and writing skills among students faced by teachers in the digital era. The community service activity is partnering with the Youth Education Community of Wahana Anak Muda located in Sungai Rengas Village. The Active Language Literacy Movement at Harapan Bangsa Vocational School is a community service program aimed at enhancing language literacy skills through the utilization of a creative digital platform called Pojok Lira. The program is designed to motivate students to actively engage in reading, writing, and creatively communicating ideas using digital technology. The activity is implemented using a participative approach that includes socialization and training for using digital platforms to produce literary works. The results of the activity demonstrate an improvement in knowledge and skills among 16 trained community teachers using the Learning Management System (LMS), with 5 teachers actively integrating it into their teaching involving 44 students in creating literary works as engaging literacy content. The outcomes of this activity enhance language literacy abilities and foster adaptive character traits to keep up with technological advancements.

Keywords: digital literacy; teacher community; creativity; innovation; SMTK Harapan Bangsa

PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang krusial dalam pengembangan sumber daya manusia di era digital. Definisi dari literasi memiliki arti yang luas dari sekedar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi yang tersedia dalam berbagai bentuk digital (UNESCO, 2023). Upaya peningkatan literasi digital di Indonesia telah menjadi prioritas dalam mendukung pendidikan yang adaptif dalam menghadapi perkembangan teknologi (Adhani *et al.*, 2024). Pengembangan literasi di sektor pendidikan dihadapkan oleh berbagai tantangan seperti kesenjangan akses infrastruktur digital, keterbatasan perangkat teknologi dan tingkat kompetensi digital di kalangan guru (Judijanto, 2024; Safitri *et al.*, 2025). SMTK Harapan Bangsa berlokasi di Desa Sungai Rengas, Kecamatan Sungai Kakap, Kabupaten Kuburaya, Kalimantan Barat. Sekolah ini memiliki sekitar 98 siswa yang berasal dari berbagai latar belakang sosial ekonomi. Sebagian besar siswa berasal dari keluarga dengan tingkat ekonomi menengah ke bawah, dan 60% orang tua siswa berprofesi sebagai buruh atau petani. Sekolah memiliki keterbatasan dalam menyediakan pembelajaran digital sehingga komunitas guru hanya mengajar menggunakan metode konvensional yang menyebabkan kendala dalam pengembangan tingkat literasi digital bagi siswa.

Jumlah guru yang bergabung dalam Komunitas Guru Wahana Anak Muda berjumlah 16 orang yang diketuai oleh Ibu Margereta Tasia Sisi, S.Kom. Ketua komunitas guru menyadari adanya permasalahan yang harus segera di atasi terutama di bidang penggunaan teknologi baik bagi komunitas guru mau pun siswa dan literasi siswa yang rendah. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa sekolah ini memiliki 1 guru Bahasa Indonesia dengan rata-rata skor ujian nasional Bahasa Indonesia di SMTK Harapan Bangsa berjumlah 65 yang diklasifikasikan lebih rendah dibanding rata-rata nasional yaitu 70. Adapun tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler terkait literasi adalah 30%. Ketersediaan sumber daya penunjang terkait pengembangan literasi seperti jumlah buku di perpustakaan dan pelatihan guru juga terbatas.

Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang konvensional, kurangnya media pembelajaran yang interaktif, serta keterbatasan akses terhadap sumber sastra yang variatif dan mudah diakses (Anhar *et al.*, 2024; Iqbal *et al.*, 2024; Nugraha, 2022; Rahmi *et al.*, 2025). Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan literasi di SMTK Harapan Bangsa tergolong rendah dengan jumlah 30% maka siswa kesulitan bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif dan kurang siap menghadapi tantangan akademik di perguruan tinggi (Cuhanazriansyah & Arisona, 2025; Dami *et al.*, 2025). Analisis situasi menunjukkan bahwa SMTK Harapan Bangsa membutuhkan peningkatan kualitas pendidikan dan sumber daya untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa mendatang. Selain itu, sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional dalam pembelajaran dan belum pernah mengimplementasikan *Learning Management System* (LMS) atau *e-perpus* untuk mengintegrasikan teknologi digital. Keterbatasan sumber daya, kompetensi digital guru, dan rendahnya skor rata-rata Ujian Nasional (UN) Bahasa Indonesia siswa yaitu dengan nilai 65 yang berada di bawah rata-rata nasional 70 sehingga memperkuat urgensi perlunya intervensi inovatif.

Solusi yang ditawarkan dalam permasalahan ini adalah membuat pojok literasi digital dan aplikasi yang mendukung pembelajaran untuk Komunitas Guru Wahana Anak Muda. Solusi ini mencakup sosialisasi literasi digital dan pelatihan menggunakan aplikasi digital dengan membuat konten digital melalui adanya pojok literasi digital dan penggunaan aplikasi pembelajaran (Cronje, 2020). Pada kegiatan ini siswa akan digerakan untuk membaca dan dapat menulis karya secara aktif dengan menggunakan *platform* digital (Artawitama, 2023; Reswari *et al.*, 2023; Wati, 2023). Kegiatan PKM ini menawarkan solusi berupa pengembangan dan implementasi Pojok Lira (<https://pojoklira.com>). Pojok Lira adalah sebuah *platform* literasi digital interaktif berbasis LMS yang dirancang untuk merevolusi pembelajaran. *Platform* ini menyajikan konten literasi yang relevan dan menarik, dilengkapi dengan modul dan materi kreatif yang menyediakan sarana untuk melatih komunitas guru dalam melaksanakan pembelajaran digital serta

mendorong siswa menghasilkan karya sastra digital seperti pantun, puisi dan cerpen.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memanajemen pembelajaran menjadi lebih efektif pada komunitas guru sehingga dapat meningkatkan minat baca, keterampilan menulis, dan kemampuan berpikir kritis pada siswa SMTK Harapan Bangsa melalui pemanfaatan *platform* literasi digital yaitu Pojok Lira. Secara spesifik, kegiatan ini bertujuan meningkatkan partisipasi dan keterampilan komunitas guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran, serta menyediakan akses luas terhadap sumber belajar berkualitas di era digital. Kegiatan ini sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) poin 4 tentang Pendidikan Berkualitas dan poin 8 tentang Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam gerakan literasi, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, tetapi juga memberdayakan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi sehingga mampu menghasilkan lulusan yang mempunyai daya saing yang adaptif dan kompetitif.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode partisipatif. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap tahapan program dari perencanaan hingga evaluasi melibatkan partisipasi penuh dari Komunitas Guru Wahana Anak Muda yang berlokasi di Sekolah Menengah Teologi Kristen (SMTK) Harapan Bangsa terletak di Desa Sungai Rengas, Kecamatan Sungai Kakap, Kabupaten Kuburaya, Kalimantan Barat. Sekolah ini memiliki 16 guru, dengan 5 guru muda yang sebagai pelopor untuk membentuk komunitas guru dengan tujuan membangun semangat pembelajaran demi kemajuan SMTK Harapan Bangsa. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dimulai dari bulan Agustus sampai Oktober tahun 2025 dengan melalui beberapa tahapan yang sistematis untuk mencapai tujuan peningkatan literasi digital dan edukasi karya sastra yang meliputi:

Survei dan Perencanaan

Setelah perencanaan, dilakukan sosialisasi mengenai pentingnya literasi digital dalam pembelajaran karya sastra kepada mitra. Pada tanggal 11 Agustus 2025 dilakukan sosialisasi kepada mitra yaitu Komunitas Guru Wahana Anak Muda mengenai pentingnya literasi digital dalam pembelajaran dengan contoh pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sosialisasi ini bertujuan meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang manfaat literasi digital serta memperkenalkan platform literasi digital kreatif yang akan digunakan dalam program pengabdian. Tim pelaksana dan mitra menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan dan tempat pelaksanaan kegiatan. Pembuatan akun untuk masuk ke Pojok Lira.

Sosialisasi Literasi Digital

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan dan pembuatan platform digital yang relevan dengan edukasi kepada mitra yaitu Komunitas Guru Wahana Anak Muda termasuk membaca dan menulis karya sastra. Konten berupa materi pembelajaran interaktif, modul digital, dan hasil karya sastra digital yang dapat diakses dan dihasilkan oleh siswa melalui platform digital yaitu Pojok Lira. Pembuatan konten melibatkan kolaborasi antara tim pengabdian dan guru mitra untuk memastikan kesesuaian materi dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Pelatihan Pembuatan Karya Sastra dan Penggunaan Pojok Lira

Pelatihan literasi bagi mitra yaitu Komunitas Guru Wahana Anak Muda dengan melibatkan siswa di SMTK Harapan Bangsa. Guru dan siswa belajar menggunakan LMS dan e-perpus (Pojok Lira) <https://pojoklira.com>. Selanjutnya, dilaksanakan pelatihan bagi siswa dan guru mengenai teknik pembuatan karya sastra digital, seperti pantun, puisi dan cerpen yang dikemas secara kreatif menggunakan media digital. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide dan kreativitas melalui karya sastra serta memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Pelatihan bagi guru meliputi cara penggunaan LMS dan e-perpus. Penggunaan LMS yang meliputi cara upload materi, memberikan penugasan kepada siswa dan penilaian hasil kerja siswa. Jadi komunitas guru dilatih sehingga pembelajaran tidak hanya secara manual. Pelatihan penggunaan <https://pojoklira.com>. Pelatihan bagi siswa meliputi cara masuk, cara

mencari karya untuk dibaca, cara melihat penugasan dari guru, bagi siswa sampai mereka dapat menulis karya dan mengupload karya serta dapat mengerjakan tugas yang terdapat di LMS dari guru.

Monitoring dan Evaluasi (Monev)

Tahap akhir adalah evaluasi dan monitoring pelaksanaan program pengabdian. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan karya sastra siswa. Monitoring dilakukan secara berkala untuk memastikan kelancaran penggunaan *platform* dan konten digital. Hasil evaluasi dan monitoring digunakan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan program selanjutnya. Hal ini meliputi penilaian keberhasilan sosialisasi literasi digital dalam meningkatkan minat membaca dan menulis di kalangan siswa dan guru bahasa Indonesia. Ini bisa diukur melalui survei atau angket sebelum dan sesudah kegiatan untuk melihat perubahan minat dan kebiasaan literasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan program di SMTK Harapan Bangsa berjalan dengan lancar dan melibatkan partisipasi aktif dari mitra yaitu Komunitas Guru Wahana Anak Muda. Program ini dimulai dengan rangkaian kegiatan pelatihan melalui bimbingan intensif kepada guru pada tanggal 15-27 Agustus 2025 untuk memotivasi siswa dalam kegiatan literasi dan siswa dilatih dalam menulis berbagai bentuk karya sastra seperti pantun, puisi, dan cerpen. Pelatihan ini juga mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai media penciptaan dan publikasi karya sastra melalui *platform* Pojok Lira sebagai sebuah *platform* literasi digital kreatif yang diluncurkan secara resmi oleh tim PKM Universitas Panca Bhakti. Program di SMTK Harapan Bangsa berjalan dengan lancar dan melibatkan partisipasi aktif komunitas guru yang terdiri dari 16 orang guru dan 44 siswa serta staf dari sekolah yang ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Penyampaian Materi Gerakan Literasi Aktif

Dalam pelaksanaan kegiatan, narasumber utama, Dr. Try Hariadi, S.Pd., M.Pd, memberikan materi tentang pentingnya gerakan literasi aktif untuk membangkitkan kesadaran siswa akan pentingnya membaca dan menulis karya sastra. Dilanjutkan oleh sesi pengenalan Pojok Lira dengan tautan [link \(https://pojoklira.com\)](https://pojoklira.com) oleh Abang Mohammad Syauqi sebagai *platform* digital internal sekolah untuk membangun literasi aktif siswa di SMTK Harapan Bangsa yang memudahkan siswa membaca secara rutin dan menyalurkan kreativitas siswa dalam bentuk karya sastra digital. Pojok Lira juga menyediakan *Learning Management System* (LMS) yang mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital yang ditunjukkan pada Gambar 2. Selain pelatihan menulis, kegiatan ini juga memperkenalkan pemanfaatan perpustakaan digital nasional (iPusnas) sebagai sumber referensi yang kaya dan mudah diakses untuk mendukung penyusunan karya sastra siswa oleh Rianti Ardana Reswari, S.M., M.M.



Gambar 2 Pengenalan Pojok Lira dan iPusnas Sebagai Platform Digital

Pojok literasi digital dan menciptakan komunitas online yang mendukung, di mana siswa dapat berbagi karya dan berkolaborasi dalam kegiatan literasi. Setiap karya sastra yang dihasilkan oleh siswa kemudian dinilai secara objektif oleh tim

pelaksana untuk menjamin kualitas dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Kegiatan ini mendapat dukungan penuh dari kepala sekolah, komunitas guru, tenaga administrasi, serta perwakilan LPPM Universitas Panca Bhakti, yang menegaskan komitmen bersama dalam mengembangkan budaya literasi di lingkungan sekolah. Komunitas guru mengikuti pelatihan penggunaan LMS (<https://pojoklira.com>) pada tanggal 24 September 2025. Pada pelatihan tersebut guru belajar mengupload materi dan memberikan penugasan serta penilaian yang diperlihatkan pada Gambar 3. Guru yang sudah dilatih memberikan petunjuk kepada siswa cara menggunakan LMS sehingga berkembang inovasi pembelajaran dengan menggunakan teknologi untuk memunculkan literasi digital pada siswa di SMTK Harapan Bangsa.



Gambar 3 Pelatihan Pojok Lira Pada Komunitas Guru

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, program ini telah menunjukkan dampak yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital di SMTK Harapan Bangsa. Telah terdaftar 16 guru dengan akun LMS (<https://pojoklira.com>) dan 5 guru yang merupakan komunitas guru aktif menggunakan LMS dalam pembelajaran serta Sebanyak 44 siswa dari kelas XI A dan XI B aktif berpartisipasi dalam penggunaan *platform* ini yang ditunjukkan pada Gambar 4. Selama periode implementasi, *platform* ini berhasil mengumpulkan 168 karya sastra yang terdiri dari 82 pantun, 44 puisi, dan 44 cerpen, menunjukkan antusiasme siswa dalam mengekspresikan kreativitas mereka melalui tulisan. Selain itu, tersedia 30 konten digital yang berfungsi sebagai sumber belajar interaktif bagi siswa.



Gambar 4 Penggunaan Pojok Lira Sebagai Media Pembelajaran

Pengembangan *platform* Pojok Lira (<https://pojoklira.com>) merupakan hasil inovatif yang didasarkan pada analisis kebutuhan spesifik Komunitas Guru Wahana Anak Muda di SMTK Harapan Bangsa. Keterbatasan sarana digital yang interaktif dan kendala metode konvensional menjadi dasar perancangan *platform* ini. Pojok Lira dengan mengintegrasikan LMS dan *e-perpus* untuk menyediakan fitur bagi guru untuk manajemen kelas, pengunggahan modul dan materi hingga penugasan. Hasil sosialisasi dan pelatihan Pojok Lira bagi komunitas guru ditujukan untuk meningkatkan kompetensi digital dalam mengelola proses pembelajaran yang diukur berdasarkan *pre-test* dan *post-test* yang disediakan pada tabel 1. Ketua Komunitas Guru Wahana Anak Muda yakni Ibu Margereta Tasia Sisi,S.Kom menyatakan apresiasi atas pelatihan manajemen pembelajaran melalui Pojok Lira untuk menunjang kompetensi digital guru sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif. Berdasarkan hasil pengukuran diketahui bawah terdapat peningkatan pada mutu penguasaan materi, keterampilan teknis dan pengelolaan pembelajaran melalui Pojok Lira yang tercermin pada hasil rata-rata skor penguasaan dari rata-rata 65% pada *pre-test* menjadi 94% pada *post-test*. Hal ini diharapkan dapat melahirkan generasi muda yang inovatif, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global di era digital. Kegiatan ini mendorong kemampuan literasi siswa di SMTK Harapan Bangsa dengan menghasilkan karya sastra dalam bentuk pantun, puisi dan cerpen yang diunggah pada Pojok Lira sebagai *platform* digital yang dapat diakses menggunakan *smartphone*, laptop atau komputer oleh pihak sekolah.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Bagi Komunitas Guru Wahana Anak Muda

| No | Pertanyaan | <i>Pre-Test</i> | | <i>Post-Test</i> | |
|----|--|-----------------|-------|------------------|-------|
| | | Benar | Salah | Benar | Salah |
| 1 | Fungsi utama website Pojok Lira adalah sebagai... | 100% | 0% | 100% | 0% |
| 2 | Untuk memulai menggunakan website Pojok Lira, guru harus... | 91% | 9% | 100% | 0% |
| 3 | Tombol "Log In" dapat ditemukan di... | 9% | 91% | 82% | 18% |
| 4 | Setelah login, halaman yang pertama kali muncul adalah... | 0% | 100% | 91% | 9% |
| 5 | Aktivitas "Quiz" pada website ini digunakan untuk... | 45% | 82% | 91% | 9% |
| 6 | Untuk menambahkan materi pembelajaran berupa dokumen, guru dapat menggunakan aktivitas... | 45% | 55% | 100% | 0% |
| 7 | Langkah-langkah yang benar untuk masuk (login) ke website Pojok Lira adalah... | 100% | 0% | 100% | 0% |
| 8 | Berikut ini adalah jenis aktivitas yang dapat ditambahkan guru ke dalam course, kecuali... | 0% | 100% | 82% | 18% |
| 9 | Fungsi utama website Pojok Lira adalah sebagai... | 100% | 0% | 100% | 0% |
| 10 | Untuk memulai menggunakan website Pojok Lira, guru harus... | 91% | 9% | 100% | 0% |

Hasil dari pelaksanaan program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas dan kepercayaan diri siswa dalam menulis karya sastra secara digital pada tabel 2. Kepala Sekolah SMTK Harapan Bangsa yaitu Tio Novaria Sinaga, M.Pd yang menyatakan apresiasi atas terlaksananya gerakan literasi aktif dan peluncuran Pojok Lira yang memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi digital, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kreativitas siswa, sehingga diharapkan menjadi langkah awal bagi program-program literasi aktif bahasa di sekolah lain.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Bagi Siswa SMTK Harapan Bangsa

| No | Pertanyaan | <i>Pre-Test</i> | | <i>Post-Test</i> | |
|----|---|-----------------|-------|------------------|-------|
| | | Benar | Salah | Benar | Salah |
| 1 | Apa yang dimaksud dengan kualitas karya sastra? | 49% | 51% | 95% | 5% |
| 2 | Dalam pantun, baris pertama dan kedua disebut... | 56% | 44% | 93% | 7% |
| 3 | Salah satu ciri pantun yang baik adalah... | 80% | 20% | 100% | 0% |
| 4 | Kreativitas dalam karya sastra berarti... | 85% | 15% | 98% | 2% |
| 5 | Yang termasuk contoh orisinalitas adalah... | 95% | 5% | 100% | 0% |
| 6 | Dalam puisi “langit menjahit awan dengan jarum cahaya petir”, kata-kata tersebut adalah contoh... | 5% | 95% | 85% | 15% |
| 7 | Berapa jumlah suku kata yang umum digunakan dalam satu baris pantun? | 24% | 76% | 88% | 12% |
| 8 | Cerpen yang baik memiliki... | 98% | 2% | 100% | 0% |
| 9 | Kreativitas pantun dapat ditunjukkan dengan... | 46% | 54% | 93% | 7% |
| 10 | Orisinalitas dalam karya sastra berarti... | 83% | 17% | 98% | 2% |

Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program dalam mencapai tujuan pengabdian masyarakat. Data partisipasi menunjukkan bahwa 44 siswa aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan mulai dari sosialisasi, pelatihan pembuatan karya sastra, hingga penggunaan *platform* literasi digital Pojok Lira. Tingkat kehadiran yang tinggi dan antusiasme siswa dalam berdiskusi dan berkarya menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di Bekasi (Rahmawati *et al.*, 2023).

Karya sastra yang dihasilkan oleh siswa, seperti pantun, puisi, dan cerpen digital yang menunjukkan peningkatan kualitas dari segi kreativitas, orisinalitas, dan pemahaman unsur sastra. Penilaian oleh tim pelaksana mengindikasikan bahwa sebagian besar karya memenuhi kriteria karya sastra yang baik, dengan

penggunaan bahasa yang kreatif dan pengembangan ide yang orisinal. Hal ini mengindikasikan keberhasilan pelatihan dan bimbingan dalam meningkatkan kemampuan literasi sastra siswa (Nugroho & Nursikin, 2025).

Melalui penggunaan *platform* Pojok Lira dan iPusnas, siswa terbiasa mengakses sumber bacaan digital dan memanfaatkan teknologi untuk belajar dan berkarya. Evaluasi pasca kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi digital siswa, termasuk kemampuan mencari informasi, mengelola konten digital, dan berkomunikasi secara efektif melalui media digital. Temuan ini konsisten dengan studi empiris yang menegaskan peran literasi digital dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi siswa (Amelia *et al.*, 2024; Dami *et al.*, 2025). Program ini juga memberikan dampak positif terhadap budaya literasi di lingkungan sekolah. Keberadaan *platform* digital sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas belajar yang mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Hariadi & Herlina, 2024; Ikhlas & Suyanta, 2024). Meskipun hasilnya positif, terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan perangkat teknologi bagi sebagian siswa dan kebutuhan pelatihan lanjutan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan *platform* digital (Palandi *et al.*, 2025; Putri *et al.*, 2025; Sabriadi, 2025; Sari & Al Hamidi, 2024; Trisnawati *et al.*, 2025). Oleh karena itu, disarankan adanya dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah dan pemangku kepentingan untuk pengembangan infrastruktur dan kapasitas sumber daya manusia.

Seluruh indikator materi Gerakan Literasi Aktif menunjukkan peningkatan jawaban benar dari rata-rata di bawah 60% pada pre-test menjadi di atas 85% pada post-test. Masing-masing pertanyaan mengenai kualitas karya sastra meningkat dari 49% menjadi 95% benar, kreativitas dalam karya sastra meningkat dari 85% menjadi 98%, dan orisinalitas dalam karya sastra naik dari 83% menjadi 98%. Ini menunjukkan pemahaman konsep literasi bahasa meningkat tajam setelah program dilaksanakan. Penyelenggaraan kegiatan di SMTK Harapan Bangsa yang diinisiasi oleh Dami, S.Pd., M.Pd berkontribusi dalam membangun ekosistem pendidikan berbasis literasi digital yang mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan sastra.

SIMPULAN

Hasil kegiatan ini adanya peningkatan aspek manajemen pada komunitas guru dan keterampilan membaca dan menulis bagi siswa yang tercermin dari kenaikan keterampilan literasi menjadi 85% dari 60%. Kegiatan ini juga memperkuat budaya literasi aktif di lingkungan sekolah dengan melibatkan komunitas guru dan siswa secara kolaboratif untuk mendorong lahirnya generasi yang mampu berkarya secara kreatif sebagai upaya peningkatan tingkat literasi aktif. Penggunaan *platform* digital yaitu Pojok Lira sebagai media pembelajaran yaitu berhasil mendorong partisipasi aktif, kreativitas, dan motivasi belajar siswa di SMTK Harapan Bangsa. Dengan perbaikan dan dukungan berkelanjutan, program ini berpotensi menjadi model pengembangan literasi digital dan sastra yang dapat direplikasi di sekolah lain. Selain itu keterampilan mitra sasaran, guru menunjukkan peningkatan keterampilan dalam mengelola materi pembelajaran digital serta memanfaatkan fitur LMS seperti Pojok Lira untuk interaksi belajar dan evaluasi siswa secara efektif. Siswa pun mengalami peningkatan keterampilan literasi digital yang ditandai dari peningkatan keterampilan menulis karya tercermin dari jumlah karya yang dihasilkan, yakni 83 pantun, 44 puisi, dan 44 cerpen, yang menunjukkan perkembangan kemampuan literasi siswa secara kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi atas dukungan pendanaan yang telah diberikan melalui skema Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada tahun 2025. Pelaksanaan kegiatan ini juga didukung dari kerjasama dan bantuan dari LPPM Universitas Panca Bhakti dan Komunitas Guru Wahana Anak Muda di SMTK Harapan Bangsa sebagai mitra pelaksana dalam menjalankan program kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Adhani, R. N., Rahmawati, V., & Rachman, I. F. (2024). Meningkatkan Kesadaran Digital: Peran Literasi Digital Dalam Merespon Masalah Moral dan Ketimpangan Sosial Menuju Pencapaian SDGS 2030. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama*, 2(3), 107–114. <https://doi.org/10.>

59024/jipa.v2i3.752

- Amelia, M. P., Listiyani, L., & Anam, K. (2024). Peran Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 68–73. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i4.216>
- Anhar, A., Masarroh, A., Ramadhani, A. P., & Putri, G. S. (2024). Teknologi Digital: Integrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 4277–4283. Retrieved from <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/1241>
- Artawitama, S. (2023). Meningkatkan Literasi Masyarakat Pulau Harapan Melalui Kegiatan Pojok Baca dan Edukasi Bahasa. *Artinara*, 2(2), 59-63.
- Cronje, J. (2020). Towards a New Definition of Blended Learning. *Electronic Journal of E-Learning*, 18(2), 114–121. <https://doi.org/10.34190/EJEL.20.18.2.001>
- Cuhanazriansyah, M. R., & Arisona, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa: Jenis dan Strategi. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1(1), 38–45. Retrieved from <https://journal.nabaedukasi.com/index.php/jercs/article/view/6>
- Dami, D., Reswari, R. A., & Faisal, M. (2025). Pembentukan Generasi Berakhlak melalui Sosialisasi Karakter Positif di Kalangan Pelajar STMK Harapan Bangsa Desa Sungai Rengas. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(5), 2131-2140.
- Dami, D., Rizal, M. F., Rawa, R. D., Hendharsa, A., & Arweni, A. (2025). Pelatihan Literasi Keuangan Bagi Gen-Z di SMTK Harapan Bangsa. *JGEN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 131–135. <https://doi.org/10.60126/jgen.v3i1.722>
- Hariadi, T., & Herlina. (2024). Rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Sebagai Wujud Apresiasi Sastra. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 22(2), 194–209. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v22i2.7388>
- Ikhlas, S., & Suyanta, S. (2024). Peningkatan Literasi Digital Siswa Di Min 11 Banda Aceh Melalui Peran Aktif Guru Dalam Menerapkan Teknologi Informasi Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif. *TADBIRUNA*, 4(1), 151–159. <https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v4i1.1509>
- Iqbal, M., Safitri, M., Wulanda, W., Ristawati, R., Hasniyati, H., Habibi, M., & Fuadi, N. (2024). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah: Pelatihan Meningkatkan Minat Baca Siswa di MITA Almuslimun. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 15(1), 136–143. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v15i1.15534>
- Judijanto, L. (2024). Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa Terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 2(02), 50–60. <https://doi.org/10.58812/spp>

v2i02.391

- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- Nugroho, C. A., & Nursikin, M. (2025). Budaya Literasi Sebagai Penguat Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Al Iman: Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 9(1), 1–28. Retrieved from <https://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/aliman/article/view/7974>
- Palandi, E. H., Sriyuliawati, F., & Aziz, A. (2025). Peran Teknologi dalam Pengembangan Sistem E-Learning yang Interaktif dan Efektif bagi Pendidikan. *Journal Scientific of Mandalika (JSM) e-ISSN 2745-5955/ p-ISSN 2809-0543*, 6(7), 1987–1997. <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol6iss7pp1987-1997>
- Putri, A. A., Saniy, N., Rahmah, S., & Faizah, Z. N. (2025). Implementasi LMS Berbasis Bahasa Indonesia dan Dampaknya Terhadap Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 6(1), 30–42. Retrieved from <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/artic le/view/15171>
- Rahmawati, N. K., Kusuma, A. P., & Hamdani, H. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(1), 243–250. <https://doi.org/10.53625/jpm.v2i1.4687>
- Rahmi, E. M., Ahyani, N., & Mulyadi, M. (2025). Analisis Digitalisasi Sekolah Program Kelas Maya Berbasis Learning Management System (LMS) Model Hybrid Learning di SMA Negeri 18 Palembang. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(2), 2757–2769. Retrieved from <https://ulilalbabinstitute.co.id/index.php/PESHUM/article/view/7960>
- Reswari, R. A., Rizieq, R., & Suryani, R. (2023). Rebranding Produk Pupuk Organik Kelompok Tani Usaha Bersama Melalui Kemasan Dan Pemasaran Digital. *Ash-Shahabah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 14–25. <https://doi.org/10.59638/ashabdimas.v2i2.937>
- Sabriadi, R. (2025). Penguatan Literasi Bahasa Melalui Kegiatan Membaca Dan Menulis. *Locus Penelitian dan Abdimas*, 5(1), 10-15.
- Safitri, F., Ramlah, R., Sandy, W., & Siregar, A. C. (2025). *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, N. M., & Al Hamidi, M. F. (2024). Implementasi Learning Management System (LMS) sebagai Media Pembelajaran di SMK Al Azhar Banyuwangi. *Journal of Indonesian Scholars for Social Research*, 4(2), 79–88. <https://doi.org/10.59065/jissr.v4i2.149>
- Trisnawati, S. N. I., Mukhlisah, I., Ramadandi, A. B., Abdurrahman, Y., & Azizah, A. (2025). Pojok baca: sukseki gerakan literasi di sekolah. *Penerbit Tahta Media*.

UNESCO. (2023). *Digital Learning and Transformation of Education*. Geneva: UNESCO Publishing.

Wati, M. L. K., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2023). Peran Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Gerakan Literasi di Sekolah Menengah Pertama. *SeBaSa*, 6(2), 447-461.