

Peningkatan Literasi Digital Remaja Desa Bunga Karang melalui Pelatihan Penggunaan *Smartphone* untuk Pembelajaran Daring

**Muhammad Kevin Al Kautsar¹, Fatoni², Jemakmun³, Muhamad Nasir⁴,
Maria Ulfa⁵, Andri⁶, Suyanto⁷**

^{1,2,3,4,5} Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Muhammad Kevin Al Kautsar

E-mail: feanbadbs@gmail.com

Abstrak

Permasalahan rendahnya literasi digital di kalangan remaja Desa Bunga Karang, Kabupaten Banyuasin, berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan *smartphone* sebagai alat pembelajaran daring, terutama saat akses sekolah terhambat akibat banjir. Untuk meningkatkan kemampuan remaja dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan, dilaksanakan program pelatihan dasar penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran daring. Kegiatan ini berfokus pada pengenalan fungsi *smartphone*, pelatihan aplikasi Google Classroom dan Zoom Meeting, serta pemahaman etika digital. Metode pelaksanaan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, pendampingan praktik langsung, dan evaluasi tanya jawab. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran daring dan kesadaran akan pentingnya literasi digital. Program ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan remaja memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan diharapkan dapat diterapkan secara berkelanjutan dengan dukungan akses internet yang lebih stabil.

Kata kunci - pelatihan, *smartphone*, pembelajaran daring, literasi digital, remaja desa

Abstract

The low level of digital literacy among youth in Bunga Karang Village, Banyuasin Regency, has resulted in the suboptimal use of *smartphones* for online learning, especially when access to school is hindered by flooding. To enhance the youth's ability to utilize technology for education, a basic training program on *smartphone* use for online learning was implemented. This activity focused on introducing *smartphone* functions, training in Google Classroom and Zoom Meeting applications, and raising awareness of digital ethics. The methods employed included interactive lectures, demonstrations, hands-on mentoring, and question-and-answer evaluations. The results showed an increase in participants' understanding of operating online learning applications and awareness of the importance of digital literacy. This program proved effective in improving the youth's ability to use technology to support learning and is expected to be implemented sustainably with the support of more stable internet access.

Keywords - training, *smartphone*, online learning, digital literacy, rural youth

PENDAHULUAN

Smartphone telah menjadi alat yang hampir universal, termasuk di kalangan remaja di wilayah pedesaan seperti Desa Bunga Karang, Kabupaten Banyuwasin. Perangkat ini memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran, terutama dalam situasi di mana akses fisik ke sekolah terhambat, seperti saat musim penghujan dan banjir yang kerap melanda wilayah tersebut (Budiarti et al., 2022). Namun, kepemilikan *smartphone* tersebut belum diimbangi dengan literasi digital yang memadai. Pemanfaatannya masih didominasi untuk hiburan seperti media sosial dan permainan, belum dimaksimalkan sebagai sarana pendukung pendidikan formal secara daring. Keterbatasan pengetahuan dan pendampingan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran menjadi hambatan utama, yang berujung pada rendahnya kemampuan remaja dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi (Lubaba & Alfiansyah, 2022).

Merespons kondisi ini, intervensi yang sistematis untuk meningkatkan literasi digital menjadi suatu kebutuhan mendesak. Kemampuan untuk memanfaatkan aplikasi seperti *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi telah berubah menjadi kebutuhan pokok untuk menjamin kesinambungan pendidikan di era digital (Marwiyah et al., 2024). Pelatihan yang terstruktur diperlukan untuk menjembatani kesenjangan antara kepemilikan teknologi dan kemampuan menggunakannya secara produktif untuk tujuan akademik. Literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian belajar siswa, di mana peningkatan kemampuan literasi digital dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri dan lebih eksploratif dalam memanfaatkan sumber belajar digital (Wahyuni et al., 2021).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang sebagai solusi praktis dengan menyelenggarakan "Pelatihan Dasar Penggunaan *Smartphone* untuk Pembelajaran Daring bagi Remaja Desa". Program ini berfokus pada tiga pilar utama: pengenalan fungsi dasar *smartphone* yang relevan dengan pembelajaran, pelatihan langsung penggunaan aplikasi pembelajaran daring yang umum, serta penanaman pemahaman tentang etika dan keamanan digital. Pendekatan pelatihan dirancang partisipatif dan praktis, meliputi metode ceramah interaktif, demonstrasi, pendampingan individual, dan evaluasi langsung, untuk memastikan pemahaman dan keterampilan peserta dapat langsung diaplikasikan (Alawiyah et al., 2023).

Selain ditujukan untuk memberdayakan remaja, kegiatan ini juga memberikan dampak ganda. Bagi remaja, pelatihan ini meningkatkan kemandirian belajar dan membuka akses terhadap sumber pengetahuan digital (Santi et al., 2022). Bagi desa, kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia generasi muda dan pengurangan kesenjangan digital (Lestari, 2021). Bagi mahasiswa pelaksana, kegiatan ini menjadi wadah penerapan ilmu secara nyata dan pengembangan keterampilan interpersonal serta profesional dalam konteks pemberdayaan masyarakat (Suhartini et al., 2024).

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya sekadar aktivitas transfer keterampilan teknis, tetapi merupakan investasi strategis untuk membangun fondasi literasi digital yang kokoh di tingkat komunitas (Ela Septiani et al., 2024). Diharapkan, melalui kegiatan ini, remaja Desa Bunga Karang tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang pasif, tetapi menjadi generasi yang cakap digital, mampu memanfaatkan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab untuk mendukung keberlangsungan dan peningkatan kualitas pendidikan mereka, sekaligus menyiapkan diri untuk menghadapi tuntutan era digital yang terus berkembang.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif dan pendampingan langsung, yang dirancang untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknis remaja Desa Bunga Karang dalam memanfaatkan *smartphone* untuk pembelajaran daring (Gunawan & Dyatmika, 2022). Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta (remaja) dan mampu

menciptakan pembelajaran yang interaktif, praktis, serta berbasis pengalaman langsung. Pelatihan dilaksanakan secara bertahap dengan empat tahapan utama sebagai berikut:

1. Observasi dan Perencanaan

Tahap awal diawali dengan observasi lapangan dan koordinasi dengan perangkat Desa Bunga Karang untuk memahami kondisi aktual, seperti tingkat kepemilikan *smartphone*, akses internet, serta kebutuhan pembelajaran daring remaja setempat. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas remaja telah memiliki *smartphone*, namun penggunaannya belum dioptimalkan untuk keperluan akademik. Berdasarkan temuan tersebut, disusunlah kurikulum pelatihan yang berfokus pada tiga aspek: pengenalan fungsi dasar *smartphone*, penggunaan aplikasi pembelajaran (*Google Classroom* dan *Zoom Meeting*), serta etika dan keamanan digital. Jadwal pelatihan disesuaikan dengan waktu luang peserta setelah pulang sekolah, dan lokasi dipilih di Kantor Desa yang memiliki akses sinyal relatif lebih baik.

2. Penyusunan Materi dan Persiapan Simulasi

Materi pelatihan disusun secara sistematis dan disederhanakan agar mudah dipahami oleh remaja dengan latar belakang literasi digital yang beragam. Materi meliputi:

- a. Pengenalan bagian dan fungsi utama *smartphone* yang relevan dengan pembelajaran.
- b. Langkah-langkah praktis penggunaan *Google Classroom* (bergabung ke kelas, mengakses materi, mengirim tugas).
- c. Langkah-langkah praktis penggunaan *Google Classroom* (bergabung ke kelas, mengakses materi, mengirim tugas).
- d. Materi etika digital: privasi, keamanan data, dan komunikasi sopan di dunia maya.

Modul disajikan dalam bentuk presentasi visual dan panduan langkah demi langkah. Disiapkan juga kelas uji coba di *Google Classroom* dan ruang simulasi *Zoom* untuk memfasilitasi praktik langsung.

3. Pelaksanaan Pelatihan Tatap Muka

Pelatihan dilaksanakan secara langsung pada tanggal 7 November 2025 di Kantor Desa Bunga Karang. Metode pelaksanaan menggabungkan:

- a. Ceramah interaktif untuk menyampaikan materi dasar dengan bahasa yang mudah dipahami.
- b. Demonstrasi langsung oleh fasilitator untuk setiap fitur aplikasi.
- c. Praktik mandiri dan pendampingan individu, di mana peserta mencoba setiap langkah menggunakan *smartphone* masing-masing dengan dibimbing satu per satu.
- d. Sesi tanya jawab yang interaktif untuk memastikan pemahaman peserta.

Selama pelatihan, fasilitator juga menyediakan hotspot tambahan untuk mengatasi kendala sinyal yang tidak stabil.

4. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan di akhir sesi melalui metode tanya jawab terbuka dan praktik singkat ulang oleh peserta untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan. Peserta diberi kesempatan menyampaikan kendala yang dialami serta umpan balik mengenai pelaksanaan pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran dan kesadaran akan pentingnya etika digital. Sebagai tindak lanjut, modul materi dan rekaman panduan singkat diserahkan kepada perangkat desa dan peserta untuk dapat dipelajari kembali secara mandiri. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi dasar untuk program literasi digital berkelanjutan di desa tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dasar penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran daring bagi remaja Desa Bunga Karang dilaksanakan sebagai bentuk pendampingan langsung guna meningkatkan literasi digital dan kemampuan teknis dalam memanfaatkan perangkat digital untuk pendidikan. Pelatihan literasi digital yang melibatkan pendampingan langsung dan praktik penggunaan aplikasi digital terbukti efektif

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dalam meningkatkan kompetensi pemuda desa dalam memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan pembelajaran dan sosial (Cynthia et al., 2023). Program ini dirancang untuk mengatasi kesenjangan antara kepemilikan *smartphone* yang tinggi dengan pemanfaatannya yang masih rendah untuk tujuan akademik (Hariati et al., 2022).

Tahapan pelatihan mencakup penjelasan fungsi dasar *smartphone*, simulasi penggunaan aplikasi pembelajaran (*Google Classroom* dan *Zoom Meeting*), serta praktik langsung dengan pendampingan individu. Seluruh materi disampaikan dengan pendekatan partisipatif, disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kondisi fasilitas di lapangan. Berikut adalah dokumentasi dan pembahasan dari setiap tahap kegiatan :



Gambar 1.
Pengenalan *Smartphone* dan Fungsi Utama

Kegiatan diawali dengan pengenalan bagian-bagian utama *smartphone* seperti layar sentuh, tombol daya, kamera, speaker, dan port pengisian daya. Peserta diperkenalkan fungsi masing-masing komponen dalam konteks pembelajaran, misalnya penggunaan kamera untuk mengirim tugas berbasis gambar atau video, serta speaker untuk mendengarkan penjelasan daring. Pengenalan ini penting sebagai landasan sebelum masuk ke penggunaan aplikasi yang lebih kompleks.



Gambar 2.
Pelatihan dan Simulasi Penggunaan *Google Classroom*

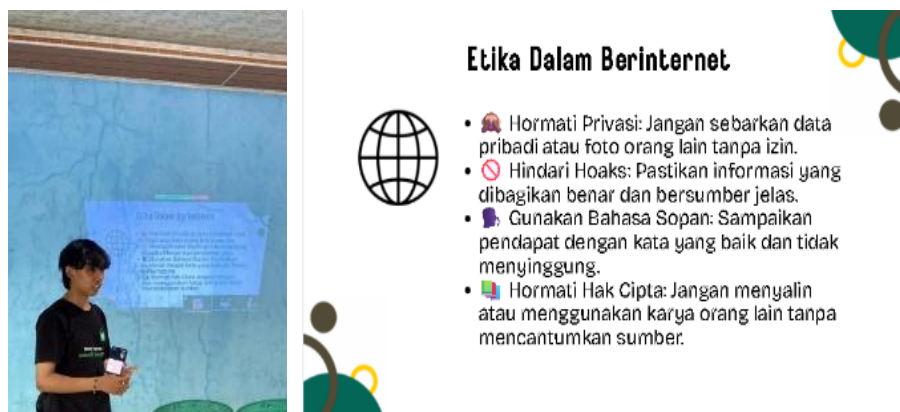
Pada sesi ini, peserta diajak untuk memahami langkah-langkah praktis menggunakan *Google Classroom*, mulai dari mengunduh aplikasi, bergabung ke kelas menggunakan kode, mengakses materi, hingga mengirimkan tugas. Peserta mempraktikkan secara langsung dengan bergabung ke kelas

simulasi yang telah disiapkan. Antusiasme peserta terlihat tinggi, meskipun beberapa mengalami kendala teknis seperti lupa kata sandi Gmail atau kesulitan menemukan menu pengiriman tugas.



Gambar 3. Pelatihan dan Simulasi Penggunaan *Zoom Meeting*

Pelatihan *Zoom Meeting* difokuskan pada cara bergabung ke ruang meeting melalui tautan, mengatur mikrofon dan kamera, serta menggunakan fitur *chat* dan *raise hand*. Simulasi dilakukan dengan membuat ruang meeting percobaan agar peserta dapat merasakan interaksi tatap maya secara langsung. Peserta juga dibekali pemahaman tentang etika selama meeting, seperti menyalakan kamera saat berbicara dan mematikan mikrofon ketika tidak digunakan.



Gambar 4. Penyampaian Materi Etika Digital

Materi etika digital disampaikan untuk membangun kesadaran peserta dalam menggunakan internet secara bertanggung jawab. Poin-poin yang ditekankan meliputi pentingnya menjaga privasi diri dan orang lain, menghindari penyebaran hoaks, berkomunikasi dengan sopan, serta menghormati

hak cipta. Diskusi interaktif dilakukan untuk mengaitkan materi dengan pengalaman peserta sehari-hari di media sosial.



Gambar 5.
Pendampingan Individu Selama Praktik

Selama sesi praktik, pendampingan diberikan secara individual kepada peserta yang mengalami kesulitan teknis, seperti kesalahan dalam mengunggah *file*, kesulitan mengaktifkan mikrofon di Zoom, atau kebingungan dalam navigasi antarmuka aplikasi. Pendekatan ini terbukti efektif untuk memastikan tidak ada peserta yang tertinggal dalam memahami materi.

Di akhir pelatihan, dilakukan evaluasi melalui tanya jawab terbuka untuk mengukur pemahaman peserta. Mayoritas peserta mampu menjawab pertanyaan seputar langkah-langkah menggunakan *Google Classroom* dan Zoom, serta menyebutkan contoh penerapan etika digital. Beberapa pertanyaan lebih banyak terkait penyelesaian masalah teknis yang mungkin dihadapi di luar pelatihan, seperti mengatasi *lag* saat Zoom atau cara mengunduh materi dari *Google Classroom*.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar peserta dalam menggunakan *smartphone* untuk pembelajaran daring. Meski terdapat kendala seperti sinyal internet yang tidak stabil dan waktu pelatihan yang terbatas, partisipasi aktif dan respons positif dari peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan mereka. Hasil evaluasi mengindikasikan peningkatan literasi digital yang dapat menjadi fondasi bagi pembelajaran mandiri dan pemanfaatan teknologi pendidikan yang lebih maksimal di masa mendatang.

KESIMPULAN

Literasi digital berperan penting dalam membentuk masyarakat desa yang cerdas, dengan dampak nyata berupa peningkatan ekonomi, transparansi informasi, dan pencegahan penyebaran hoaks di tingkat komunitas (Pitrianti et al., 2023). Sejalan dengan itu, pelatihan penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran daring di Desa Bunga Karang berhasil meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknis remaja setempat. Peserta yang awalnya cenderung menggunakan *smartphone* untuk hiburan, kini mampu memanfaatkannya sebagai alat pendukung pembelajaran melalui aplikasi seperti *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*, serta memahami etika digital.

Kegiatan ini menjadi langkah strategis dalam mengurangi kesenjangan digital dan memperkuat ketahanan pendidikan di desa, terutama dalam menghadapi kendala seperti banjir yang mengganggu akses sekolah. Pendekatan pelatihan yang partisipatif dan praktis terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta kemampuan teknis peserta.

Keberlanjutan program sangat diperlukan untuk memperkuat hasil yang telah dicapai. Untuk itu, disarankan agar pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam dapat dilaksanakan, seperti pelatihan pemanfaatan aplikasi produktif lainnya (misalnya *Google Drive* untuk penyimpanan tugas, *Google Forms* untuk pembuatan kuis, atau *Canva* untuk pembuatan materi presentasi) serta

workshop literasi digital lanjutan yang mencakup keamanan siber, dan pembuatan konten edukatif sederhana. Pelatihan ini perlu didukung oleh penyediaan akses internet yang stabil dari pemerintah desa dan pihak terkait, guna memastikan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran berjalan optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pemerintah Desa Bunga Karang beserta seluruh perangkat desa atas izin, fasilitas, dan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan program pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para remaja Desa Bunga Karang sebagai peserta pelatihan atas partisipasi, antusiasme, dan semangat belajar yang luar biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, F., Novitasari, A., & Kesumawardani, A. D. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa dalam Masa Daring Mata Pelajaran IPA SMP di Bandar Lampung. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1016–1024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3602>
- Cynthia Maria Siwi, & Obed Bida. (2023). Pkm Peningkatan Ketrampilan Literasi Digital Pemuda Karang Taruna Desa Pulutan Kecamatan Remboken Kabupaten Minahasa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 115–122. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i1.5741>
- Ela Septiani, Herliani Herliani, & Vandalita M Rambitan. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Classroom Dan WhatsApp Dalam Proses Pelaksanaan Belajar Dari Rumah Selama Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 4 Sendawar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(1), 39–49. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i1.98>
- Gunawan, F., & Dyatmika, T. (2022). Peningkatan Pemahaman Literasi Digital Pada Remaja Milenial Di Desa Tirto. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 187–194. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i2.10957>
- Hariati, H., M. Ilyas, M. I., & Mohammad Siddik. (2022). Analisis Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Kemampuan Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) Guru Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(1), 32–47. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i1.119>
- Lestari, S. (2021). Pemanfaatan aplikasi Google Classroom sebagai alternatif dalam pembelajaran online. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(2), 2021.
- Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 687–706.
- Marwiyah, M., Arifin, M. B., & Azainil, A. (2024). Implementasi Aplikasi Google Classroom pada Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Education Research*, 5(3), 3181–3186. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1143>
- Pitrianti, S., Sampetoding, E. A. M., Purba, A. A., & Pongtambing, Y. S. (2023). Literasi Digital Pada Masyarakat Desa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.655>
- Santi, Subagiyo, L., & Haryanto, Z. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Zoom Berbantuan Google Classroom terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 8 Berau. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v3i1.678>
- Suhartini, C., Setiawan, I., Darsih, E., & Hanggara, A. (2024). Pelatihan Literasi Digital : Meningkatkan Kemampuan Remaja Dalam Menghadapi Tantangan Digital di TBM Hipapelnis Desa Kalimanggiskulon. *Pengabdian, Jurnal Masyarakat, Kepada*, 03, 1–8.
- Wahyuni, A., Kurnia Sari, N., Sutrisno, T., Fkip, P. /, Universitas, /, Bangun, V., & Sukoharjo, N. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemandirian Belajar Siswa SDN 02 Ngadiluwuh Kec. Matesih, Kab. Karanganyar tahun pelajaran 2020/2021. *Dustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2).