

DIGILOKAL: Optimalisasi Kompetensi Digital Siswa melalui Pelatihan Konten Kreatif, Promosi Wisata, dan Penguatan Literasi Media

DIGILOKAL: Optimizing Students' Digital Competence through Creative Content Training, Tourism Promotion, and Strengthening Media Literacy

Sri Maryani*¹, Angga Yogaswara², Siti Pitrianti³

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Siliwangi

²Program Studi Ekonomi Pembangunan, Universitas Siliwangi

³Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Siliwangi

*Email: srimaryani@unsil.ac.id

(Diterima 22-08-2025; Disetujui 25-09-2025)

ABSTRAK

Program DIGILOKAL merupakan bentuk pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital produktif siswa SMP Muhammadiyah Pangandaran melalui pelatihan konten kreatif, promosi wisata lokal, dan penguatan literasi media. Kegiatan ini didasari oleh rendahnya kapasitas digital siswa di tengah tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan literasi digital kontekstual. Metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) digunakan untuk menggali kebutuhan dan potensi lokal dalam merancang pelatihan berbasis project-based learning. Pelatihan mencakup penggunaan aplikasi Canva dan CapCut, etika media, serta public speaking. Evaluasi melalui *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek manajemen digital (+72%), proses teknis (+62,3%), dan pemahaman sosial kemasyarakatan (+38%). Program ini juga menghasilkan platform DIGILOKAL LMS sebagai media pembelajaran berkelanjutan, serta membentuk komunitas praktisi digital sekolah. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dan partisipatif efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa, sekaligus berkontribusi pada penguatan identitas lokal dan pemulihan ekonomi daerah berbasis pariwisata digital.

Kata kunci: literasi digital, konten kreatif, pelatihan siswa, promosi wisata, *project-based learning*

ABSTRACT

DIGILOKAL is a community service program aimed at enhancing students' productive digital competencies through creative content training, local tourism promotion, and critical media literacy development. Implemented at SMP Muhammadiyah Pangandaran, the program addresses the gap between the demands of the Merdeka Curriculum and students' actual digital skills. Using the Participatory Rural Appraisal (PRA) method, the program was designed to reflect local potentials and learner needs through a project-based learning approach. The training covered Canva and CapCut applications, digital ethics, and public speaking. Pretest and posttest evaluations revealed significant improvements in digital project management (+72%), technical process skills (+62.3%), and social awareness (+38%). The initiative also produced the DIGILOKAL LMS platform as a digital learning hub and formed a school-based community of digital practitioners. These results demonstrate that contextual and participatory approaches are effective in improving students' digital literacy while fostering local identity and supporting digital-based tourism economic recovery.

Keywords: digital literacy, creative content, student training, tourism promotion, project-based learning

PENDAHULUAN

Revolusi digital telah mentransformasi lanskap ekonomi dan sosial, menempatkan literasi digital bukan sekadar keterampilan tambahan, melainkan kompetensi fundamental abad ke-21. Di Indonesia, tuntutan ini secara eksplisit terinternalisasi dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada Capaian Pembelajaran Fase D (SMP Kelas VII-IX). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema "Rekayasa dan Teknologi" mensyaratkan siswa tidak hanya mampu mengakses informasi digital, tetapi juga menciptakan konten bermakna secara produktif dan bertanggung jawab. Urgensi penguasaan kompetensi ini bagi siswa SMP semakin jelas di tengah dominasi platform digital dalam komunikasi, edukasi, dan bahkan pengembangan potensi ekonomi lokal, seperti sektor pariwisata yang menjadi nadi berbagai daerah. Tanpa pembekalan ini, siswa berisiko menjadi sekadar konsumen pasif di ruang digital, alih-alih produsen konten yang berdaya dan berkontribusi.

Urgensi kurikuler ini belum sepenuhnya berbanding lurus dengan kesiapan dan kesempatan praktis di tingkat akar rumput, terutama bagi siswa SMP yang berada dalam masa kritis pengembangan identitas dan minat. Siswa usia SMP, secara perkembangan kognitif dan sosial, sangat reseptif terhadap pembelajaran berbasis proyek dan kreasi, menjadikan pelatihan konten kreatif strategi pedagogis yang ideal untuk menginternalisasi literasi digital (Made, Kusadi, dkk: 2020). Sayangnya, kesenjangan kapasitas kerap menjadi penghalang utama. Minimnya paparan terhadap alat dan teknik desain digital yang aplikatif, ditambah keterbatasan akses perangkat dan sumber daya di banyak wilayah—terutama di luar pusat kota—menciptakan jurang antara tuntutan kurikulum dan realitas kemampuan siswa. Pelatihan konten kreatif yang terstruktur dan kontekstual menjadi solusi mendesak untuk mengubah potensi digital generasi muda menjadi kompetensi nyata, memberdayakan mereka menjadi subjek aktif dalam ekosistem digital sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi dunia di mana kreativitas dan kemampuan komunikasi visual adalah potensi baru yang laik dikembangkan. Tanpa intervensi spesifik ini, tujuan Kurikulum Merdeka dalam membentuk pelajar yang berdaya saing dan berkarakter di era digital berpotensi gagal terwujud secara merata.

SMP Muhammadiyah Pangandaran, sebagai mitra strategis di jantung kawasan wisata bahari Pangandaran, menghadapi dilema pedagogis-transformasional, yakni tuntutan Kurikulum Merdeka—khususnya capaian fase D (kelas VII-IX) pada proyek P5 tema Rekayasa dan Teknologi yang mensyaratkan literasi digital produktif—bertubrukan dengan realitas kapasitas siswa. Hasil diagnostik membuktikan kesenjangan kritis yakni 75% siswa memiliki akses terhadap *smartphone*, namun 50% siswa belum mampu mengoptimalkan kemampuan aplikatif dalam memanfaatkan teknologi pendidikan digital. Kesenjangan tersebut diperparah oleh dua faktor struktural: Pertama, karakteristik sosio-ekonomi siswa (80% siswa merupakan anak buruh harian lepas, nelayan/pedagang kecil, pendapatan Rp500 ribu-2juta/bulan) menyebabkan keterbatasan sumber daya pendukung literasi digital di luar sekolah. Kedua, infrastruktur sekolah yang belum memadai. Akibatnya, terjadi kesenjangan antara tujuan kurikuler, kapasitas kemampuan siswa, dan pembelajaran yang belum kontekstual. Potensi Lokal Pangandaran belum terintegrasi dalam pembelajaran.

Dampak yang muncul multidimensi. Secara pedagogis, proyek P5 tidak optimal termasuk kemampuan siswa dalam mengeksplor kreativitasnya dalam pembelajaran; secara sosio-ekonomi, potensi siswa sebagai agen pemasaran destinasi (*user-generated content*) tidak tergalai; secara etis siswa rentan terkena hoaks atau rentan membuat konten-konten yang tidak tervalidasi kebenarannya sehingga kontradiktif dengan tujuan bernalar kritis dan berakhlak mulia sesuai Profil Pelajar Pancasila.

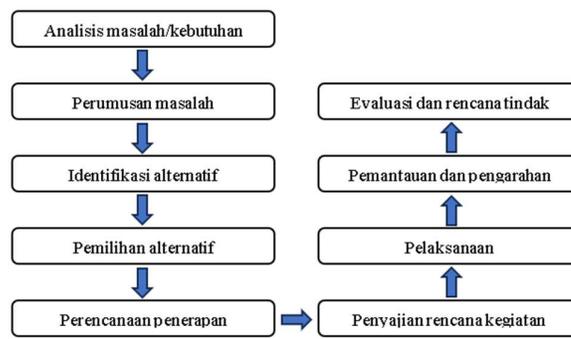
DIGILOKAL dilaksanakan dengan empat tujuan inti. Pertama, meningkatkan kompetensi digital produktif siswa melalui pelatihan konten kreatif berbasis *project-based learning* yang selaras dengan capaian fase D Kurikulum Merdeka (P5 Rekayasa dan Teknologi). Kedua, mengontekstualisasikan pembelajaran literasi digital dengan mengintegrasikan potensi wisata Pangandaran sebagai materi ajar sebagai implementasi prinsip pembelajaran kontekstual (Faizah dan Handayani: 2022) sekaligus menyiapkan siswa sebagai *citizen marketers* untuk pemulihan ekonomi lokal melalui pembelajaran yang kontekstual. Ketiga, memperkuat literasi media kritis melalui pelatihan identifikasi hoaks yang mengonversi ancaman hoaks menjadi bahan latihan berpikir kritis (*critical inquiry*), sekaligus menguatkan dimensi etis digital. Keempat, membangun model kolaborasi *Triple Helix* berkelanjutan antara akademisi, pemerintah daerah dalam hal ini Disdikpora, dan pelaku wisata untuk replikasi program di kawasan pesisir Indonesia. (Rahman dan Warsono; Ulya, et al., 2023; Wijaya dan Wibawa, 2022)

DIGILOKAL secara sinergis mendukung agenda pembangunan global dan nasional. Pada tingkat global, kontribusi fokus pada pencapaian SDG melalui pelatihan konten kreatif untuk peningkatan keterampilan digital, juga konversi potensi wisata menjadi konten edukatif guna mendukung pariwisata berkelanjutan, serta inovasi teknologi berbasis penerapan model TPACK dan digital storytelling. Di tingkat nasional, program selaras dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, yaitu dosen berkegiatan di luar kampus, mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus (karena kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa dalam prosesnya), dan hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat. Selain itu, program sejalan dengan prioritas nasional dalam Asta Cita, terutama poin pengembangan sumber daya manusia dan kesetaraan gender dan pembangunan dari desa untuk pemerataan ekonomi. Program ini juga selaras pula dengan Rencana Induk Riset Nasional (RIRN) dengan fokus riset terkait teknologi informasi dan komunikasi dan pendidikan. DIGILOKAL

dibangun atas teori literasi digital yang menekankan pada pengembangan kompetensi abad 21 (Restianty, 2018). Pendekatan pembelajaran kolaboratif didasarkan pada prinsip-prinsip *social learning theory* (Albert, 2010), sementara pengembangan konten kreatif mengacu pada model *creative economy* yang adaptif. Teknik produksi konten digital dikembangkan berdasarkan konsep *digital storytelling* (Choo, et. al., 2020).

BAHAN DAN METODE

Metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) diterapkan dalam kegiatan ini sebagai pendekatan partisipatif untuk melibatkan siswa dan guru dalam merancang program pengembangan kompetensi digital. Sejalan dengan tujuan DIGILOKAL, PRA memastikan bahwa kebutuhan, potensi, serta perspektif siswa sebagai generasi digital menjadi dasar perencanaan pelatihan konten kreatif dan promosi wisata. Metode ini melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan seperti diskusi, observasi lapangan, dan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*). Metode ini tidak hanya menggali tantangan literasi media di kalangan siswa, tetapi juga mengidentifikasi peluang pengembangan konten promosi berbasis kearifan lokal. Berikut ini gambaran metode PRA yang digunakan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian DIGILOKAL diawali dengan tahapan perencanaan yang dimulai dengan observasi kebutuhan dan komunikasi intensif antara tim pelaksana dengan pihak sekolah. Selanjutnya, tim pelaksana menyusun modul pelatihan dan perangkat evaluasi berupa soal prates dan postes untuk mengukur tingkat perubahan kompetensi peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Selain itu, dikembangkan pula *Portal DIGILOKAL*, yaitu platform pembelajaran dan penyimpanan karya digital siswa yang menjadi media dokumentasi sekaligus ruang publikasi hasil pelatihan. Tahapan pengabdian ini diawali dengan pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, hingga keberlanjutan program. Tahapan perencanaan pelatihan meliputi penentuan tema pelatihan, penyusunan jadwal, pengorganisasian perangkat pelatihan, dan pembagian tugas antar fasilitator.

Pelaksanaan pelatihan program DIGILOKAL diselenggarakan pada tanggal 24 Juli 2025 bertempat di SMP Muhammadiyah Pangandaran. Kegiatan dimulai pukul 07.30 WIB sampai pukul 15.00 WIB dengan melibatkan sebanyak 40 orang siswa dan 10 orang guru. Tahap pelatihan dilaksanakan dalam satu rangkaian kegiatan intensif yang dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan produksi konten digital berbasis lokal. Modul pelatihan meliputi tiga topik utama, yaitu *Etika Literasi Media sesuai Syariat Islam*, *Pelatihan Berbicara Siswa*, dan *Panduan Kreasi Canva dan Capcut*. Materi pelatihan disampaikan langsung oleh tim dosen pengabdian.

Metode pelatihan yang digunakan merupakan kombinasi antara demonstrasi langsung, simulasi terbimbing, dan pendekatan *project based learning*. Peserta tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga diarahkan untuk menghasilkan produk digital nyata yang mengangkat potensi daerah setempat. Model pelatihan ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, kreativitas, serta kemampuan kolaboratif antar siswa dalam menyelesaikan tugas.

Evaluasi formatif dilakukan melalui tes prates dan postes. Prates dilakukan sebelum sesi pelatihan dimulai untuk mengukur kemampuan awal peserta, sedangkan postes dilaksanakan setelah pelatihan selesai guna menilai peningkatan kompetensi. Soal terdiri dari pilihan ganda berbasis konteks literasi

digital serta skenario penggunaan aplikasi desain dan editing. Nilai prates dan postes kemudian dibandingkan untuk melihat efektivitas pelatihan dari aspek pengetahuan dan keterampilan.

Tahap penerapan teknologi dalam pengabdian ini mencakup beberapa langkah konkret. Pertama, dilakukan penyediaan perangkat pendukung berupa hibah alat produksi podcast seperti mikrofon, tripod, perekam suara, *green screen*, mixer, dan peralatan podcast lainnya kepada pihak sekolah agar siswa dapat terus berlatih secara mandiri setelah pelatihan selesai. Kedua, peserta pelatihan turut berpartisipasi aktif dalam pengisian konten pelatihan melalui produk-produk digital yang mereka hasilkan, seperti poster, video, dan *podcast* bertema wisata dan budaya lokal. Karya-karya ini tidak hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga bagian dari etalase hasil pelatihan yang dapat ditampilkan kepada masyarakat luas. Ketiga, tim pengabdian mengembangkan *Portal DIGILOKAL*, yaitu sebuah platform *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi sebagai pusat dokumentasi, evaluasi, dan monitoring progres peserta. Portal ini dilengkapi dengan fitur modul materi, soal, dan umpan balik digital dari fasilitator, yang memungkinkan siswa terus mengembangkan kompetensinya secara mandiri dan terstruktur.

Setelah pelatihan dan penerapan awal teknologi, dilakukan pendampingan intensif guna memastikan keterampilan yang diperoleh peserta dapat diterapkan secara berkelanjutan. Pendampingan ini dilakukan melalui kunjungan lapangan oleh tim ahli, yang memberikan penguatan materi lanjutan serta menilai secara langsung perkembangan keterampilan peserta. Selain itu, tersedia konsultasi daring melalui grup WhatsApp khusus yang berfungsi sebagai ruang diskusi, tanya jawab, serta bimbingan teknis jarak jauh antara siswa, guru, dan tim pengabdian. Siswa juga dibimbing dalam menyusun portofolio konten, yang berisi hasil karya mereka selama program berlangsung sebagai bukti capaian keterampilan digital. Evaluasi menyeluruh dilakukan melalui dua metode utama, yakni: Tes kompetensi digital untuk mengukur pemahaman dan penerapan teknologi, serta penilaian kualitas karya peserta berdasarkan aspek teknis, kreativitas, dan relevansi tema.

Untuk menjaga keberlangsungan hasil kegiatan, dirancang beberapa mekanisme keberlanjutan yang adaptif. Pertama, dibentuk komunitas praktisi digital sekolah, yakni kelompok siswa dan guru yang secara aktif melanjutkan praktik produksi konten serta berbagi pengetahuan kepada teman sebaya. Kedua, diinisiasi skema adopsi oleh alumni sebagai mentor atau pelatih bagi generasi berikutnya. Alumni yang memiliki ketertarikan dan kompetensi di bidang digital diarahkan untuk terlibat dalam pelatihan lanjutan atau kegiatan ekstrakurikuler. Ketiga, hasil pelatihan dan produk siswa mulai diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah. Dengan demikian, keterampilan yang telah dibangun selama pengabdian tidak hanya menjadi kegiatan insidental, tetapi melekat dalam struktur pembelajaran jangka panjang.



Gambar 1. Penyampaian Materi tentang Pelatihan Berbicara Siswa oleh Tim Dosen

Gambar 1 memperlihatkan salah satu tim dosen pengabdian saat memberikan materi pelatihan berbicara (*public speaking*) kepada siswa SMP Muhammadiyah Pangandaran. Materi mencakup teknik berbicara efektif, penyusunan *script* konten digital, pembuatan *hook* menarik, serta pengembangan inti dan penutup cerita. Pelatihan ini bertujuan membekali siswa dengan kemampuan menyusun dan menyampaikan pesan secara lisan dalam format video dan podcast, yang merupakan bagian dari program konten kreatif *DIGILOKAL*.



Gambar 2. Praktik Simulasi (a) Foto Produk dan (b) Public Speaking oleh Siswa SMP Muhammadiyah Pangandaran

Gambar (a) menunjukkan peserta pelatihan sedang melakukan simulasi pemotretan produk lokal menggunakan gawai dan sumber cahaya tambahan. Kegiatan ini bertujuan melatih siswa dalam menciptakan visual promosi yang menarik dan profesional untuk mendukung potensi wisata dan produk unggulan Pangandaran. Gambar (b) menunjukkan dua orang siswa sedang melakukan latihan *public speaking* di depan layar hijau (*green screen*). Kegiatan ini merupakan bagian dari produksi konten video pendek.

Setiap dokumentasi mencerminkan keterlibatan aktif peserta dan pendekatan pembelajaran berbasis praktik langsung yang digunakan dalam pelatihan. Penggunaan media digital seperti kamera, ponsel, mikrofon, dan *green screen* turut memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan kualitas hasil produksi siswa. Dokumentasi ini juga menjadi bagian dari portofolio digital peserta yang diunggah ke *Portal DIGILOKAL* sebagai luaran program yang dapat diakses secara terbuka.



Gambar 3. Proses Kegiatan Pretest-Posttest Peserta Pelatihan DIGILOKAL oleh Siswa SMP Muhammadiyah Pangandaran

Gambar 3 memperlihatkan siswa-siswi SMP Muhammadiyah Pangandaran saat mengikuti sesi pretest atau posttest. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan DIGILOKAL. Evaluasi ini digunakan sebagai alat ukur formatif untuk menilai efektivitas program pelatihan yang telah dilaksanakan. Berikut pemerolehan nilai pretest dan posttest siswa pada pelatihan DIGILOKAL di SMP Muhammadiyah Pangandaran.

Tabel 1. Hasil Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Aspek	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Peningkatan
Sosial Kemasyarakatan	45,5%	83,5%	+38%
Proses	12,8%	75,1%	+62,3%
Manajemen	15,8%	87,8%	+72%

Berdasarkan Tabel 1, pelatihan DIGILOKAL menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan pada seluruh aspek yang diukur. Aspek manajemen mencatat peningkatan tertinggi sebesar +72%, dari 15,8% menjadi 87,8%. Hal itu menunjukkan keberhasilan peserta dalam memahami alur kerja konten digital yang terstruktur. Pada aspek proses meningkat sebesar +62,3%, dari 12,8% menjadi 75,1%. Hal itu, menandakan penguasaan teknis peserta terhadap tools produksi konten seperti Canva dan CapCut. Sementara itu, pada aspek sosial kemasyarakatan meningkat sebesar +38%, dari 45,5%

menjadi 83,5% terutama pada indikator pemahaman etika digital dan konten bermakna. Sehingga, secara keseluruhan data pretest dan posttest menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan kompetensi digital peserta, khususnya pada aspek teknis dan manajerial.



Gambar 4. Foto Bersama Akhir Kegiatan Pelatihan DIGILOKAL oleh Tim Dosen, Guru Mitra, dan Seluruh Peserta Pelatihan

Gambar 4 mendokumentasikan momen foto bersama antara tim dosen pengabdian, guru mitra, dan seluruh peserta pelatihan di akhir program DIGILOKAL. Kegiatan ini menandai berakhirnya rangkaian pelatihan di SMP Muhammadiyah Pangandaran. Selain menjadi simbol keberhasilan program, foto bersama ini juga merepresentasikan semangat kolaboratif antara pihak sekolah dan tim pengabdian dalam membangun kompetensi digital generasi muda berbasis potensi lokal.



Gambar 5. Tangkapan Layar platform DIGILOKAL

Gambar 5 berupa tangkapan layar *Learning Management System* (LMS) dengan nama Portal DIGILOKAL yang dapat diakses pada laman <https://portaldigilokal.id/>. Untuk mengakses portal ini, siswa perlu *login* menggunakan akun yang telah diberikan oleh fasilitator. Setelah masuk, siswa dapat melihat modul materi, mengerjakan soal, dan menerima umpan balik digital. Semua fitur ini dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri dan terstruktur sesuai kemajuan masing-masing. Sertifikat dapat diunduh setelah siswa menyelesaikan semua alur pada setiap fitur.

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan pengabdian ini, dilakukan serangkaian aktivitas lanjutan yang bertujuan memperkuat hasil dan dampak program. Kegiatan ini mencakup beberapa kegiatan berikut.

- a. *Pembentukan Komunitas Praktisi Digital Sekolah*. Komunitas ini akan menjadi wadah bagi siswa yang telah mengikuti pelatihan untuk terus berbagi pengetahuan, mengembangkan portofolio, dan merancang proyek konten digital secara berkelanjutan.
- b. *Pelibatan Alumni sebagai Mentor*. Alumni pelatihan akan dilibatkan sebagai mentor untuk siswa-siswa baru, guna menjaga kesinambungan transfer pengetahuan dan memperkuat budaya literasi digital di sekolah.
- c. *Integrasi Program ke dalam Kurikulum*. Materi pelatihan seperti *public speaking*, produksi konten, dan manajemen digital akan diusulkan untuk diintegrasikan ke dalam muatan lokal atau kegiatan ekstrakurikuler sekolah

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program pelatihan DIGILOKAL di SMP Muhammadiyah Pangandaran memberikan dampak positif yang terukur terhadap peningkatan kompetensi digital peserta didik. Hasil evaluasi

pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek yang dilatihkan, terutama pada aspek manajemen proyek digital dengan kenaikan rata-rata sebesar 72%, diikuti oleh aspek proses teknis produksi konten sebesar 62,3%, dan aspek sosial kemasyarakatan sebesar 38%.

Keunggulan utama kegiatan ini adalah pendekatannya yang kontekstual dan partisipatif. Materi pelatihan dirancang sesuai dengan konteks lokal Pangandaran dan dikemas melalui pendekatan *project-based learning*. Pelibatan siswa sebagai kreator konten yang mempromosikan daerahnya menciptakan rasa kepemilikan dan tanggung jawab sosial. Namun, kegiatan ini juga menghadapi beberapa kelemahan. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat digital di sekolah dan kurang meratanya kemampuan awal siswa dalam teknologi. Hal tersebut menyebabkan proses pelatihan memerlukan waktu tambahan untuk membangun kesetaraan awal kemampuan. Selain itu, pengelolaan konten digital jangka panjang masih bergantung pada pendampingan guru, yang belum semua memiliki kapasitas setara.

Oleh karena itu, program *DIGILOKAL* memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai model literasi digital yang berkelanjutan di lingkungan sekolah. Diperlukan dukungan lanjutan dalam bentuk peningkatan sarana digital, pelatihan guru sebagai fasilitator, serta integrasi materi pelatihan ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler. Dengan langkah strategis tersebut, kegiatan serupa tidak hanya mampu meningkatkan kompetensi digital siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembangunan narasi positif tentang daerahnya melalui media digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Kemendiknasaintek atas dukungan pembiayaan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert Bandura dalam Bimbingan dan Konseling Tarsono Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung D. Implikasi Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory). Vol. Iii. 2010.
- Choo YB, Abdullah T, Nawi AM. Digital Storytelling vs Oral storytelling: An analysis of the art of telling stories now and then. *Universal Journal of Educational Research*. 2020 May 1;8(5 A):46–50.
- Faizah I, Handayani P. Pembelajaran Kontekstual sebagai Strategi Pengembangan Literasi Manusia. Vol. 4. 2022.
- Kartadireja WN, Setiartin T, Rosiana S, Pitrianti S, Sirait BC. Strengthening Communication Skills through Training Public Speaking Digital Media Based for Members of Karang Taruna Bangkit Jaya Tasikmalaya City. *Karismas - Jurnal Pengabdian Karya Inovasi Masyarakat* [Internet]. 2024 Oct 8;1(2):12–6. Available from: <https://karismas.sahrapub.co.id/index.php/karismas/article/view/7>
- Made N, Kusadi R, Sriartha2 P, Kertih3 W. Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *TSCJ*. 2020;3(1).
- Maryani S, Hakim F, Nurjamilah AS, Lisnawati I. Kesalahan Morfologis Pada Kanal Youtube Gaming Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. Available from: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/FON/index>
- Maryani S, Wulandari Rr. Analisis Keterampilan Literasi Membaca Digital Generasi Z Dalam Mengidentifikasi Berita Hoaks Di Era Digital. Vol. 19, Ratna Rizky Wulandari Tedc. 2025.
- Rahman AZ, Warsono H. Kolaborasi Triple Helix Dalam Pembangunan Wisata Bahari di Indonesia [Internet]. Available from: <http://www.sabahtourism.com/sites/def>
- Restianty A. Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru dalam Literasi Media. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*. 2018;1(1):72–81.
- Septi Astriani A, Maryani S, Rachman IF, Husnul N, Pitrianti S. Edukasi Literasi Digital Dalam Memfilter Konten Hoaks Di Karang Taruna Bangkit Jaya Kota Tasikmalaya. Vol. 1, Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS

- Setiartin T, Lisnawati I, Pitrianti S, Nurmala M, Patimah SP. Pelatihan Pembelajaran Adaptif Transformasi Teks Hikayat ke dalam Bentuk Digital Animasi Bagi Guru SMK Kota Tasikmalaya Adaptive Learning Training: Transforming Hikayat Texts into Digital Animation for Vocational High School Teachers in Tasikmalaya City. Vol. 7, Abdimas Galuh.
- Ulya AR, Lubis I, Sukiman S. Konsep Technological Pedagogical and Content Knowledge dan Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru. 2023 Jan 20;8(2):208–15.
- Wijaya Kusuma MA, Wibawa A. Ekosistem Digital di Era Society 5.0. Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik. 2022 Mar 28;2(3):93–100.