

Digital Dharma : Transformasi Digitalisasi Pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya Beringin Deli Serdang Melalui Peningkatan Pembelajaran Digital dan Pengembangan Non-Akademik Siswa

Nenni Triana Sinaga^{1*}, Cleydia Lisyeni Verentia², Brian Arswendy Sitanggang³, Immanuel Natanael Siahaan⁴, Anjeli Artha Manurung⁵

^{1*,2,3,4,5} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia.

Corresponding Email: nenni.sinaga@uhn.ac.id^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 31 March 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 7 April 2024; *Diterima* 20 April 2024; *Diterbitkan* 10 Mei 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STM IK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Digitalisasi telah menjadi faktor penting dalam pembentukan pemandangan pendidikan, Transformasi ini memberikan peluang untuk meningkatkan pembelajaran digital dan memupuk perkembangan siswa di luar ranah akademik. Pengabdian ini mengeksplorasi peran transformasi digital dalam pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya, dengan fokus pada peningkatan metode pembelajaran digital dan pembinaan aspek non-akademik siswa. Melalui pendekatan komprehensif yang melibatkan observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam, implementasi program digital dan dampaknya terhadap proses belajar mengajar diamati. Temuan dari studi ini mengungkapkan manfaat signifikan dari integrasi teknologi digital dalam pendidikan, seperti pergeseran menuju lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, serta penekanan pada pembinaan siswa secara holistik di luar prestasi akademik. Peningkatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan tetapi juga mempersiapkan siswa untuk tantangan era digital, pada akhirnya berkontribusi pada pertumbuhan dan kesuksesan mereka secara keseluruhan.

Kata Kunci: Digitalisasi; Non-Akademik; SMA.

Abstract

Digitization has become a crucial factor in shaping the educational landscape. This transformation offers opportunities to enhance digital learning and foster student development beyond academics. This community service explores the role of digital transformation in education at SMA Swasta Dharma Karya, focusing on improving digital learning methods and nurturing non-academic aspects among students. Through a comprehensive approach involving observation, documentation, and in-depth interviews, the implementation of digital programs and their impact on the teaching and learning process are examined. Findings from this study reveal significant benefits of integrating digital technology into education, such as a shift towards more interactive and engaging learning environments and an emphasis on holistic student development beyond academic achievements. These improvements not only enhance the quality of education but also prepare students for the challenges of the digital era, ultimately contributing to their overall growth and success.

Keyword: Digitalization; Non-Academic; Senior High School.

1. Pendahuluan

Konsep Digital Dharma menyoroti prinsip-prinsip etis dan moral yang membimbing perilaku individu dalam ranah digital. Ini mencakup perilaku online yang bertanggung jawab, penghargaan terhadap kepemilikan digital, dan penggunaan teknologi dengan kesadaran penuh untuk kepentingan masyarakat. Di tengah era teknologi yang terus berkembang pesat, pemahaman akan Digital Dharma menjadi semakin penting karena individu harus menavigasi kompleksitas dunia digital. Salah satu langkah dasar dalam mempromosikan Digital Dharma adalah meningkatkan keterampilan literasi digital. Penelitian oleh Nurmalina *dkk.* (2022) menegaskan pentingnya melatih siswa menggunakan aplikasi seperti Canva untuk meningkatkan literasi digital mereka. Dengan memberikan siswa keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan alat-alat digital secara efektif, mereka dapat menjadi pengguna teknologi yang lebih bertanggung jawab dan etis.

Selain itu, pendidikan karakter juga menjadi aspek penting dalam mempromosikan Digital Dharma. Wandasari (2017) membahas implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai upaya untuk membentuk karakter siswa. Inisiatif ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting seperti integritas, empati, dan berpikir kritis. Peran siswa dalam memotivasi pembelajaran juga tidak bisa diabaikan. Penelitian oleh Sinaga *dkk.* (2022) menunjukkan bagaimana partisipasi aktif dan kolaborasi di antara siswa dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran digital yang positif. Selanjutnya, peran guru dalam membentuk kesadaran sosial siswa di era transformasi digital juga sangat penting. Studi oleh Richi *dkk.* (2023) menekankan betapa pentingnya guru sosiologi dalam membimbing siswa untuk memahami implikasi sosial dari tindakan digital mereka. Dengan membantu siswa memahami dampak sosial dari perilaku digital mereka, guru berperan penting dalam membentuk generasi yang bertanggung jawab secara digital. Mempromosikan Digital Dharma membutuhkan upaya bersama dari pendidik, siswa, dan masyarakat secara keseluruhan. Dengan mengintegrasikan pelatihan literasi digital, pendidikan karakter, dan inisiatif kesadaran sosial ke dalam praktik pendidikan, kita dapat membentuk budaya kewarganegaraan digital yang etis dan bertanggung jawab.

Pengabdian kepada masyarakat adalah upaya individu atau kelompok untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat atau lingkungan sekitar. Tujuannya adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan, atau nilai-nilai tertentu. Di SMA Swasta Dharma Karya Beringin, lembaga pendidikan ini berkomitmen untuk mengikuti perkembangan zaman dan merespons era digitalisasi melalui pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian ini mengeksplorasi dampak digitalisasi terhadap pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya Beringin, terutama dalam meningkatkan pembelajaran digital dan pengembangan siswa di luar kurikulum akademik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa peluang baru dalam proses belajar mengajar, memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan terjangkau. Selain fokus pada aspek akademik, pengembangan non-akademik siswa juga menjadi prioritas dalam pendidikan holistik di SMA Swasta Dharma Karya. Melalui kegiatan implementasi teknologi dalam pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya, pengabdian ini diharapkan memberikan wawasan berharga bagi praktisi pendidikan dan pemangku kepentingan lainnya dalam memanfaatkan potensi digital untuk meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh. Dharma Digital dalam Transformasi Pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya Beringin Deli Serdang

Dharma Digital merupakan konsep yang melibatkan integrasi teknologi digital untuk meningkatkan pengalaman belajar dan pengembangan keterampilan non-akademik siswa. Konsep ini menekankan perilaku etis dan bertanggung jawab di dunia digital, mengedepankan penggunaan teknologi secara sadar untuk tujuan pendidikan. Dengan memanfaatkan alat dan platform digital, pendidik di sekolah dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar mengajar. Pendekatan yang melibatkan seluruh sekolah terhadap pembelajaran yang dipersonalisasi menggunakan teknologi digital, seperti yang dibahas oleh Schmid *dkk.* (2022), dapat membantu menyesuaikan pendidikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Lebih jauh lagi, penggunaan sumber daya dan *platform digital* dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan literasi digital siswa. Yang & Ding

(2021) menyoroti pentingnya siswa memperoleh literasi digital learning and innovation, yang mencakup keterampilan seperti mengelola sumber daya digital, beradaptasi dengan lingkungan digital, dan berinovasi dengan alat digital. Penekanan pada literasi digital ini sejalan dengan prinsip Dharma Digital dengan memberdayakan siswa untuk menavigasi lanskap digital secara bertanggung jawab. Selain pertumbuhan akademik, transformasi digital pendidikan juga dapat mendukung pengembangan keterampilan non-akademik siswa. Keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti digital storytelling dapat menumbuhkan kreativitas, kemampuan komunikasi, dan berpikir kritis. Secara keseluruhan, penerapan teknologi digital dalam pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya Beringin dapat meningkatkan pembelajaran akademik dan perkembangan siswa secara holistik. Dengan mengedepankan prinsip Dharma Digital, pendidik dapat memastikan bahwa teknologi digunakan secara etis, bertanggung jawab, dan efektif untuk mendukung pertumbuhan dan kesuksesan siswa di era digital.

Berdasarkan observasi awal, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh siswa SMA Swasta Dharma Karya dalam menghadapi era digital. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penulis mengusulkan solusi berupa penerapan pembelajaran digitalisasi dengan menggunakan platform online, serta pengembangan kreativitas dalam pengembangan non-akademik siswa. Dalam era transformasi digital ini, adaptasi menjadi krusial agar pendidikan tetap relevan dan dapat menanggapi kebutuhan siswa.

Dalam era digital, pendidikan tidak hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan adaptasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Tantangan global seperti revolusi industri 4.0 mendorong perlunya peningkatan kualitas pendidikan. Siswa perlu dilengkapi dengan keterampilan digital dan pemahaman teknologi untuk sukses dalam lingkungan yang terus berubah. Teknologi digital menawarkan potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran. Melalui integrasi pembelajaran digital, SMA Swasta Dharma Karya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Evaluasi kesiapan sekolah dalam menghadapi revolusi digital merupakan langkah awal yang penting untuk memastikan keberhasilan transformasi digitalisasi pendidikan. Oleh karena itu, SMA Swasta Dharma Karya bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang digital, mengakomodasi kebutuhan intelektual dan emosional siswa. Dalam era digital ini, pendidikan digital dan pengembangan non-akademik menjadi krusial untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

1.1. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan Digital Dharma di SMA Swasta Dharma Karya Beringin adalah untuk meningkatkan pembelajaran digital di antara siswa dan guru melalui pelatihan intensif serta penggunaan platform digital seperti Canva dan Quizizz. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengembangkan aspek non-akademik siswa, seperti kreativitas, kemampuan komunikasi, dan kepemimpinan, melalui kegiatan ekstrakurikuler dan dukungan dari mahasiswa sebagai role model. Dengan demikian, tujuan tersebut bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyeluruh di era digital saat ini.

1.2. Manfaat Kegiatan

Melalui kegiatan ini, diharapkan akan terjadi peningkatan literasi digital baik bagi siswa maupun guru, yang akan membantu mereka memahami dan memanfaatkan teknologi secara lebih efektif dalam pembelajaran. Selanjutnya, integrasi teknologi digital ke dalam proses pembelajaran sehari-hari akan memperkaya metode pengajaran dengan menyediakan beragam alat dan platform yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keterampilan non-akademik siswa, seperti kreativitas, inovasi, dan kemampuan komunikasi, yang merupakan aspek penting dalam pembentukan individu yang siap menghadapi tantangan dunia modern. Akhirnya, dengan terlibat secara holistik dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa akan memperoleh pengalaman belajar

yang lebih bermakna dan menyeluruh, yang akan mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka sebagai individu yang kompeten dan berdaya saing di masa depan.

2. Metode Penelitian

2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan cermat di SMA Swasta Dharma Karya Beringin, yang terletak di Kabupaten Deli Serdang, dari tanggal 3 Februari hingga 29 Februari 2024. Partisipan terdiri dari 73 siswa, terbagi menjadi 25 siswa laki-laki dan 48 siswa perempuan. Berdasarkan hasil observasi awal, pendekatan yang diterapkan sangat beragam untuk mencapai tujuan penelitian yang ditetapkan. Pertama, program ini memfokuskan pada pelatihan intensif literasi digital bagi siswa SMA Swasta Dharma Karya. Fokus utama adalah meningkatkan pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi dan literasi digital. Dimulai sejak tanggal 5 Februari, mahasiswa penyelenggara melakukan observasi terhadap lingkungan sekolah dan interaksi siswa. Selanjutnya, untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, digunakanlah aplikasi Canva pada hari Senin, Selasa, dan Rabu. Disamping itu, platform Quizizz juga diimplementasikan untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa melalui kuis yang disediakan. Data-data terkait pelaksanaan program didokumentasikan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Sebagai tambahan, kegiatan pendukung seperti instruktur senam pagi dan kegiatan gotong royong di perpustakaan turut dilakukan oleh tim mahasiswa untuk memperkuat pembelajaran siswa di luar kurikulum akademik. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan penelitian mampu memberikan gambaran yang mendalam tentang peran dan dampak transformasi digitalisasi dalam pendidikan SMA Swasta Dharma Karya.

b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan mulai tanggal 3 Februari 2024 hingga 29 Februari 2024.

c. Tempat Kegiatan

SMA Swasta Dharma Karya Beringin, yang berlokasi di Kabupaten Deli Serdang, menjadi tempat di mana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan dengan penuh dedikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian ini melibatkan serangkaian pelatihan intensif literasi digital untuk siswa SMA Swasta Dharma Karya. Materi pelatihan mencakup pengenalan platform digital, evaluasi informasi secara kritis, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, dan kegiatan tambahan lainnya. Guru dan siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi dan literasi digital. Kegiatan ini dilaksanakan dari hari Senin hingga Sabtu, dimulai pukul 7.15 WIB hingga 14.00 WIB. Tahap-tahap pelaksanaan yang dilakukan oleh Mahasiswa setiap harinya mencakup piket untuk memberikan senyum, sapa, dan salam kepada setiap siswa yang akan mengikuti proses pembelajaran. Kemudian, Mahasiswa bergabung dalam baris-barisan untuk memantau siswa sebelum masuk ke dalam kelas. Kegiatan kedua adalah penerapan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva di SMA Swasta Dharma Karya yang menghasilkan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aplikasi Canva digunakan untuk merancang materi pembelajaran yang menarik secara visual dan mudah dipahami oleh siswa. Mahasiswa melaksanakan kegiatan ini di tiga kelas, pada jam 09.00 WIB setiap harinya. Hasil implementasi ini membantu siswa untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dengan grafis, ilustrasi, dan tata letak yang kreatif, meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran.

Kegiatan mahasiswa yang ketiga adalah penggunaan platform Quizizz dalam interaksi belajar di SMA Swasta Dharma Karya kelas 12, yang memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan siswa dan penilaian mereka terhadap materi pelajaran. Pada kesempatan program kerja ini, Mahasiswa membuat soal Bahasa Inggris yang relevan dengan kelas 12, membuat pilihan atau opsi, dan membagikan link tersebut ke grup siswa kelas 12. Kemudian, siswa memilih jawaban yang menurut mereka tepat, dan Mahasiswa memeriksa dan melihat hasil jawaban serta skor yang telah didapatkan di platform Quizizz. Peningkatan keterlibatan siswa terjadi melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, di mana mereka dapat berpartisipasi dalam kuis secara langsung, meningkatkan pemahaman konsep-konsep pelajaran, dan mendapatkan umpan balik instan mengenai kinerja mereka setelah menyelesaikan Quizizz.

Saat guru tidak dapat menghadiri jam mata pelajaran, tim juga membantu kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti mengisi kelas yang kosong, berbagi pengalaman dengan para siswa, dan memberikan motivasi tentang pentingnya era digitalisasi. Setiap hari Jumat pukul 07.30 WIB, Mahasiswa menjadi Instruktur Senam Pagi untuk meningkatkan semangat para peserta didik sebelum memulai pelajaran. Tak lupa, tim juga melakukan kegiatan gotong royong di perpustakaan untuk memberikan perhatian khusus dan menjaga kebersihan perpustakaan agar siswa semakin termotivasi dalam membaca buku.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital guru dan siswa SMA Swasta Dharma Karya. Melalui serangkaian pelatihan intensif, penggunaan aplikasi Canva, dan pemanfaatan platform Quizizz, terjadi peningkatan pemahaman tentang teknologi dan literasi digital, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kehadiran tim mahasiswa dalam mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah juga menjadi faktor penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung. Dengan demikian, program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberikan dorongan semangat bagi para peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan potensi mereka di era digital saat ini.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Masyarakat.

3.2. Masyarakat Sasaran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan kepada siswa SMA Swasta Dharma Karya Beringin yang terletak di Kabupaten Deli Serdang. Sebagai sekolah menengah atas, SMA Swasta Dharma Karya Beringin menjadi fokus utama karena kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mereka. Dengan melibatkan siswa-siswa SMA sebagai masyarakat sasaran, diharapkan dapat tercipta dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mendukung proses pembelajaran. Siswa-siswa SMA Swasta Dharma Karya Beringin ini menjadi sasaran utama karena mereka merupakan generasi muda yang sedang dalam tahap pembelajaran yang krusial dalam membentuk pemahaman dan keterampilan mereka. Melalui kegiatan ini, diharapkan mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang literasi digital, penggunaan teknologi, dan pemanfaatan berbagai platform digital untuk mendukung pembelajaran mereka. Selain itu, kegiatan ini juga dirancang untuk membantu siswa-siswa ini dalam mengembangkan keterampilan non-akademik seperti kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan komunikasi, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan di masa depan.

3.3. Pembahasan

Pengabdian ini dilakukan melalui serangkaian kegiatan pelatihan intensif literasi digital bagi siswa SMA Swasta Dharma Karya Beringin. Materi pelatihan mencakup pengenalan platform digital, evaluasi informasi secara kritis, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, dan kegiatan tambahan lainnya. Guru dan siswa mengalami peningkatan pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi dan literasi digital. Pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari hari Senin hingga Sabtu, dimulai pukul 7.15 WIB hingga 14.00 WIB. Kegiatan dilakukan dengan berbagai pendekatan, termasuk penggunaan aplikasi Canva untuk merancang materi pembelajaran yang menarik secara visual dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, platform Quizizz digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui kuis yang disediakan. Kegiatan ini juga melibatkan tim mahasiswa dalam mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti menjadi instruktur senam pagi untuk meningkatkan semangat para peserta didik sebelum memulai pelajaran, serta melakukan kegiatan gotong royong di perpustakaan untuk menjaga kebersihan dan memberikan perhatian khusus pada lingkungan belajar. Secara keseluruhan, program pengabdian ini berhasil meningkatkan literasi digital guru dan siswa SMA Swasta Dharma Karya. Melalui serangkaian pelatihan intensif, penggunaan aplikasi Canva, dan pemanfaatan platform Quizizz, terjadi peningkatan pemahaman tentang teknologi dan literasi digital, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran tim mahasiswa juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung. Kegiatan pengabdian ini ditujukan kepada siswa SMA Swasta Dharma Karya Beringin yang terletak di Kabupaten Deli Serdang.

Penelitian oleh Amsul *dkk.* (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian tersebut yang menunjukkan peningkatan minat belajar matematika setelah penerapan Quizizz. Selain itu, penelitian oleh Hapsari & Zulherman (2021) mengenai pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa juga relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penggunaan Canva dalam pelatihan literasi digital yang dilakukan dalam pengabdian. Selain itu, penelitian oleh Kalahatu (2021) menyoroti persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan Quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat membantu siswa fokus dalam pembelajaran. Hal ini mendukung penggunaan Quizizz dalam kegiatan pelatihan literasi digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, melalui penggabungan temuan dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dan Canva dalam kegiatan pelatihan literasi digital dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran tim mahasiswa juga memberikan kontribusi positif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung. Dengan

demikian, pengabdian ini dapat dijadikan sebagai model yang efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa SMA.

4. Kesimpulan

Pengabdian Digital Dharma di SMA Swasta Dharma Karya Beringin menyoroti pentingnya transformasi digital dalam pendidikan, dengan fokus pada peningkatan pembelajaran digital dan pengembangan non-akademik siswa. Melalui pelatihan intensif, penggunaan aplikasi Canva, dan platform Quizizz, program ini berhasil meningkatkan literasi digital dan keterlibatan siswa. Keberhasilan program ini menandai langkah penting menuju lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung di era digital.

5. Ucapan Terima Kasih

Atas diselenggarakannya Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta dalam menyukseskan program "Digital Dharma" di SMA Swasta Dharma Karya Beringin Deli Serdang. Terima kasih kepada para peneliti yang telah melakukan upaya maksimal dalam mengembangkan dan melaksanakan program ini. Terima kasih juga kepada guru, siswa, dan seluruh staf sekolah yang telah memberikan kerjasama dan partisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Tanpa dukungan dan kolaborasi dari semua pihak, pencapaian positif dalam meningkatkan literasi digital dan pengembangan siswa tidak akan tercapai. Semoga hasil dari program ini dapat terus memberikan dampak yang baik bagi kemajuan pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya Beringin.

6. Daftar Pustaka

- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & Sudirman, P. (2022). Efektifitas penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas xi ipa man 2 sinjai. *JTMT: Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 10-17. DOI: <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan Quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163-178. DOI: <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Lestari, A. D. (2017). Partisipasi orang tua dalam meningkatkan prestasi non-akademik anak di SMP Negeri 2 Pracimantoro. *Kebijakan Pendidikan*, VI, 174.
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48-53. DOI: <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>

- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. (2022). Digital storytelling trends in early childhood education in Indonesia: A systematic literature review. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 17-31. DOI: <https://doi.org/10.21009/jpud.161.02>
- Richi, M., Ardiansyah, A. P., Nurrotul, A., & Roikhatul, W. (2023). Peran guru sosiologi dalam meningkatkan kesadaran sosial peserta didik di era transformasi digital. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 24-29.
- Schmid, R., Pauli, C., & Petko, D. (2022). Examining the use of digital technology in schools with a school-wide approach to personalized learning. *Educational Technology Research and Development*, 71(2), 367-390. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10167-z>
- Sinaga, N. T., Simbolon, R. S. S., Manik, M. Y., Sinaga, D. H., Sihaloho, M. H., & Elshaday, B. (2022). Peran mahasiswa dalam memotivasi belajar siswa/i melalui les private gratis di UPT. SD Negeri 09 Pematang Panjang Kab. Batubara. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3(2), 77-82.
- Wandasari, Y. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai pembentuk pendidikan ber karakter. Volume 1, No. 1, Juli-Desember 2017. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/230884-implementasi-gerakan-literasi-sekolah-gl-fecb51ed.pdf>
- Yang, X., & Ding, Y. (2021). Research on the current situation and teaching strategies of “digital learning and innovation” literacy of senior high school students. *SHS Web of Conferences*, 123, 01026. DOI: <https://doi.org/10.1051/shsconf/202112301026>.