

Penguatan Kompetensi Belajar Peserta Didik PKBM Cipta Tunas Karya, Kota Tangerang Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Ivan Putranto*, Sefrimel Angriani ZN, Bagus Kharismawan, Kusworo, Prima Andriani
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, RT. 11/RW. 14, Rawamangun, Pulo Gadung, Jakarta Timur,
Daerah Khusus Jakarta, 13320, Indonesia
**ivanputranto@unj.ac.id*

Kata Kunci:
kompetensi
belajar;
teknologi digital;
digicipta;
pkbm

Abstrak Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi belajar peserta didik PKBM Cipta Tunas Karya melalui pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Pelatihan dilakukan dengan pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) melalui pengenalan dan pemanfaatan *DigiCipta* sebagai portal pembelajaran digital yang terintegrasi dengan *Canva*, *Google Classroom*, dan *Wayground*. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, observasi aktivitas pembelajaran, pemantauan penggunaan *DigiCipta*, serta pengumpulan umpan balik dari peserta didik dan tutor. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator kompetensi yang diukur. Rata-rata skor keseluruhan meningkat dari 2,97 pada *pre-test* menjadi 4,076 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 1,106 poin. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran digital sebesar 1,57 poin, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada indikator literasi dan kompetensi digital sebesar 0,87 poin.

Keywords:
learning
competencies;
digital
technology;
digicipta;
pkbm

Abstract This community service activity aims to improve the learning competencies of PKBM Cipta Tunas Karya students through the use of digital technology in the learning process. The activity is implemented through five stages, namely socialisation, training, technology implementation, mentoring and evaluation, and program sustainability. The training is conducted using a hands-on approach (*learning by doing*) through the introduction and utilisation of *DigiCipta* as a digital learning portal integrated with *Canva*, *Google Classroom*, and *Wayground*. Evaluation of the activity is carried out through comparing *pre-test* and *post-test* results, observing learning activities, monitoring the use of *DigiCipta*, and collecting feedback from students and tutors. The results of the activity show an increase in all competency indicators measured. The average overall score increased from 2.97 in the *pre-test* to 4.076 in the *post-test*, with an increase of 1.106 points. The highest increase occurred in the indicator of involvement in digital learning activities at 1.57 points, while the lowest increase was in the indicator of digital literacy and competence at 0.87 points.

PENDAHULUAN

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan salah satu lembaga pendidikan nonformal di Indonesia yang memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat yang memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan formal. PKBM memberikan peluang pembelajaran kepada peserta didik di luar jalur sekolah formal, terutama melalui program pendidikan kesetaraan (paket A, paket B, dan paket C). Keberadaan PKBM memiliki peran strategis dalam mewujudkan inklusivitas pendidikan serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masyarakat, khususnya bagi kelompok marjinal dan rentan putus sekolah.

PKBM diselenggarakan untuk memberikan layanan pendidikan nonformal sebagai penambah, pengganti, dan pelengkap pendidikan formal bagi warga masyarakat yang membutuhkan pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, pengembangan sikap dan kepribadian, pengembangan diri untuk berusaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi dalam rangka pemberdayaan masyarakat (Lukman, 2021). PKBM menjadi salah satu solusi penting dalam memastikan bahwa semua lapisan masyarakat memiliki akses yang setara terhadap pendidikan (Ansori et al., 2024).

PKBM umumnya dikelola oleh kelompok masyarakat setempat dengan dukungan pemerintah daerah serta pemangku kepentingan lainnya. Namun, dalam realitas operasionalnya, PKBM masih menghadapi banyak tantangan. Tantangan tersebut mencakup keterbatasan sarana dan prasarana, kesiapan sumber daya manusia, serta kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi secara edukatif. Tantangan bagi PKBM adalah menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung seluruh kegiatan belajar siswa. Keterbatasan ini menuntut PKBM untuk mengembangkan strategi

pengelolaan dana yang lebih efisien agar dapat memenuhi kebutuhan sarana pendidikan dengan lebih baik (Dilah Umami et al., 2025).

Tantangan lain yang dihadapi oleh PKBM adalah penggunaan teknologi dan inovasi. Meskipun berbagai platform dan media pembelajaran digital telah berkembang pesat, implementasinya di lingkungan PKBM masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan literasi digital, minimnya media pembelajaran interaktif, serta pemanfaatan teknologi yang belum optimal sebagai sarana pembelajaran untuk mendukung pembelajaran mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang optimal dalam memanfaatkan teknologi untuk mengakses informasi, membangun pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan belajar secara mandiri (Firdaus et al., 2025).

Kesenjangan ini semakin nyata di tengah perkembangan teknologi dan revolusi industri 4.0, ketika kompetensi digital menjadi salah satu keterampilan esensial yang harus dimiliki peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya saing di masa depan. Selain itu, kemampuan literasi digital merupakan salah satu faktor yang mendukung berkembangnya *self-regulated learning*, karena peserta didik dituntut mampu mengelola tujuan, proses, dan evaluasi belajarnya secara mandiri melalui pemanfaatan teknologi digital (Wijayati et al., 2023). Penggunaan teknologi informasi dapat mempermudah pengelolaan data peserta, penjadwalan program, serta komunikasi internal maupun eksternal (Susanti et al., 2024).

PKBM Cipta Tunas Karya merupakan lembaga pendidikan nonformal yang berada di lingkungan dengan kondisi sosial dan ekonomi masyarakat yang beragam. Mayoritas peserta didik merupakan remaja dan orang dewasa dengan latar belakang pendidikan serta pengalaman belajar yang heterogen. Rata-rata peserta didik di PKBM Cipta Tunas Karya

adalah remaja berusia 16–19 tahun yang sebelumnya putus sekolah dari jalur formal. Sebagian besar peserta didik berasal dari keluarga pekerja sektor informal yang memiliki keterbatasan waktu, ekonomi, dan akses terhadap fasilitas pembelajaran berbasis teknologi digital. Proses pembelajaran di PKBM Cipta Tunas Karya masih didominasi oleh metode konvensional, seperti tatap muka langsung, penggunaan modul cetak, serta aktivitas belajar yang bersifat satu arah.

Meskipun demikian, sebagian peserta didik telah memiliki perangkat digital pribadi seperti telepon pintar. Namun, pemanfaatan perangkat tersebut masih terbatas dan belum dilakukan secara sistematis sebagai media pembelajaran. Dalam praktiknya, perangkat digital lebih sering digunakan untuk keperluan komunikasi dan hiburan dibandingkan dengan sarana pendukung pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kepemilikan perangkat digital saja belum cukup untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran apabila tidak disertai dengan kemampuan literasi digital serta pendampingan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar.

Literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran, sehingga pemanfaatan perangkat digital perlu didukung oleh kompetensi digital peserta didik dan guru agar mampu memberikan dampak yang optimal terhadap hasil belajar (Judijanto, 2024). Selain itu, optimalisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran memerlukan kesiapan pendidik, strategi pembelajaran yang tepat, serta dukungan infrastruktur agar perangkat digital tidak hanya menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga berfungsi secara efektif sebagai media pembelajaran (Hakimy & Fajrina, 2025).

Hasil observasi yang dilakukan di PKBM Cipta Tunas Karya menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu memanfaatkan teknologi digital secara optimal untuk

kegiatan belajar mandiri, mengakses sumber belajar daring, maupun mengelola konten pembelajaran digital. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi digital yang cukup signifikan, meskipun teknologi digital memiliki potensi besar dalam menyediakan ruang belajar yang fleksibel, terbuka, dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja (Sari & Multisuandi, 2025).

Permasalahan tersebut berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran di PKBM Cipta Tunas Karya. Rendahnya kompetensi digital membatasi kemampuan peserta didik dalam mengakses sumber belajar yang lebih luas. Minimnya pemanfaatan teknologi juga menyebabkan proses pembelajaran kurang variatif dan belum mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Selain itu, keterbatasan infrastruktur digital menghambat terwujudnya pembelajaran yang fleksibel dan personal (Darmawan et al., 2024).

Sejumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait penguatan literasi digital di lingkungan PKBM telah dilaksanakan di berbagai wilayah. (Diana et al., 2022) Melaksanakan pengenalan literasi digital bagi peserta didik PKBM Ilmu Bunda Kota Bengkulu melalui seminar literasi yang menekankan kebijaksanaan penggunaan media sosial. (Mukhroman et al., 2025) Melakukan peningkatan literasi media sosial bagi peserta didik PKBM An-Nadhif Kabupaten Serang melalui sosialisasi, pelatihan, dan workshop pengenalan berita palsu.

Kegiatan-kegiatan tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi digital di lingkungan PKBM umumnya masih berfokus pada aspek kesadaran dan kebijaksanaan bermedia sosial melalui pendekatan seminar atau sosialisasi satu arah, serta belum banyak yang mengintegrasikan portal pembelajaran digital tunggal dengan platform pendukung pembelajaran secara terstruktur maupun mengukur dampaknya secara kuantitatif melalui

pre-test dan *post-test*. Kegiatan pengabdian ini memberikan kebaruan pada aspek tersebut melalui penerapan *DigiCipta* sebagai portal pembelajaran digital terintegrasi di PKBM Cipta Tunas Karya Kota Tangerang, disertai pengukuran dampak secara terukur pada lima indikator kompetensi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa PKBM Cipta Tunas Karya memiliki peran strategis dalam pengembangan pendidikan inklusif dan pemberdayaan masyarakat. Namun, keterbatasan kompetensi digital peserta didik, belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta ketidaksiapan infrastruktur dan pendampingan digital menjadi tantangan utama yang perlu segera diatasi. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan penguatan kompetensi belajar peserta didik melalui pembelajaran berbasis teknologi digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang secara sistematis melalui lima tahapan utama yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi serta keberlanjutan program.

Sosialisasi

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pengelola PKBM untuk menyepakati jadwal, peserta, sarana dan prasarana, serta pembagian peran dalam pelaksanaan kegiatan. Sosialisasi juga diarahkan untuk memperkenalkan konsep pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

Pelatihan

Tahap pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) agar peserta didik dan tutor dapat memahami serta mempraktikkan penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran seperti *Canva*, *Google Classroom*, dan *Wayground*. Pelatihan diawali dengan penguatan literasi digital dasar dan pengenalan penggunaan perangkat digital, seperti *smartphone* dan laptop, sebagai sarana pembelajaran.

Penerapan teknologi

Pada tahap ini, teknologi digital mulai diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di PKBM. *DigiCipta* digunakan sebagai portal utama untuk mengakses materi pembelajaran, tugas, pengumuman, serta berbagai sumber belajar digital. Melalui portal tersebut, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan terhubung dengan platform pendukung seperti *Canva*, *Google Classroom*, dan *Wayground*.

Pendampingan dan evaluasi

Tahap pendampingan dan evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa teknologi yang telah diperkenalkan dan diterapkan dapat digunakan secara efektif oleh tutor dan peserta didik. Pendampingan dilakukan secara intensif pada saat peserta didik dan tutor menggunakan *DigiCipta* serta platform pembelajaran digital yang terintegrasi.

Keberlanjutan program

Tahap keberlanjutan bertujuan untuk memastikan bahwa pemanfaatan teknologi digital dan hasil inovasi yang telah dikembangkan dapat terus digunakan oleh mitra setelah program pengabdian selesai. Pada tahap ini, tim pengabdian menyerahkan dan memperkenalkan *DigiCipta* sebagai portal pembelajaran digital kepada pengelola PKBM untuk dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Penguatan Kompetensi Belajar Peserta Didik PKBM Cipta Tunas Karya melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital” dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi belajar peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada 7 Juni 2026 di PKBM Cipta Tunas Karya yang berada di Jalan Ki Hajar Dewantara RT/RW 03/04 Kelurahan Cipondoh, Kota Tangerang, Banten.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan PkM.

Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan pengabdian memberikan kerangka yang sistematis untuk mencapai tujuan penguatan kompetensi belajar peserta didik melalui pembelajaran berbasis teknologi digital. Tahap sosialisasi berfungsi membangun kesiapan dan kesadaran peserta, tahap pelatihan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan penggunaan teknologi, tahap penerapan mengintegrasikan teknologi ke

dalam aktivitas pembelajaran, tahap pendampingan dan evaluasi memastikan ketercapaian tujuan, sedangkan tahap keberlanjutan memastikan teknologi dapat terus dimanfaatkan oleh mitra.

Tahap pertama kegiatan adalah sosialisasi yang ditujukan kepada pengelola PKBM, tutor, dan peserta didik. Sosialisasi bertujuan untuk membangun pemahaman mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran serta memberikan gambaran mengenai rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan konsep *DigiCipta* sebagai portal pembelajaran digital yang menjadi pusat akses terhadap materi, tugas, dan berbagai teknologi pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan.

Tahap sosialisasi memiliki peran penting dalam mendukung tujuan peningkatan kompetensi digital peserta didik karena keberhasilan penerapan teknologi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh kesiapan dan motivasi pengguna. Peserta didik perlu memahami bahwa perangkat digital yang selama ini lebih banyak digunakan untuk komunikasi dan hiburan dapat dimanfaatkan secara produktif untuk mendukung kegiatan belajar. Oleh karena itu, sosialisasi diarahkan untuk membangun kesadaran bahwa teknologi digital bukan sekadar alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar dan sarana untuk meningkatkan kompetensi.

Tahap kedua adalah pelatihan literasi digital dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan melalui pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) agar peserta tidak hanya memahami konsep penggunaan teknologi, tetapi juga mampu mempraktikkannya secara langsung dalam konteks pembelajaran.

Materi pelatihan mencakup penggunaan smartphone atau laptop untuk kegiatan belajar, akses terhadap materi digital, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti

Canva, *Google Classroom*, dan *Wayground*. Peserta juga diperkenalkan dengan penggunaan *DigiCipta* untuk melakukan login, mengakses materi, melihat tugas, serta mengakses berbagai platform pembelajaran yang terintegrasi. Sementara itu, tutor diberikan pelatihan terkait pengelolaan materi dan aktivitas pembelajaran digital.



Gambar 2. Pelatihan kegiatan.

Tahap pelatihan secara langsung bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi pembelajaran secara produktif. Melalui praktik langsung, peserta didik tidak hanya mengetahui fungsi suatu aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Misalnya, *Canva* digunakan untuk membuat produk visual, *Google Classroom* untuk mendukung pengelolaan tugas dan materi, sedangkan *Wayground* digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif.

Tahap ketiga merupakan penerapan teknologi dalam aktivitas pembelajaran. Pada tahap ini, peserta didik mulai menggunakan teknologi digital secara langsung dalam proses belajar. *DigiCipta* digunakan sebagai portal pembelajaran digital yang menjadi pusat akses terhadap materi, tugas, dan aktivitas pembelajaran, sedangkan *Canva*, *Google*

Classroom, dan *Wayground* digunakan sebagai teknologi pendukung sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 3. Penerapan teknologi kuis *online*.

Penerapan teknologi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media dan platform digital yang interaktif. Peserta didik tidak lagi hanya menjadi penerima informasi, tetapi terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mengakses materi, mengerjakan tugas, membuat produk digital, mengikuti kuis, dan menerima umpan balik dari tutor.

Tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi. Pendampingan dilakukan untuk memastikan peserta didik dan tutor dapat menggunakan *DigiCipta* dan teknologi pembelajaran digital secara mandiri. Pada tahap ini, tim pengabdian membantu peserta dalam mengatasi kendala teknis maupun kendala dalam proses pembelajaran digital.

Pendampingan juga diarahkan kepada tutor agar mampu mengelola materi, tugas, dan aktivitas pembelajaran digital. Dengan demikian, pendampingan tidak hanya

berorientasi pada peserta didik, tetapi juga pada penguatan kapasitas tutor sebagai pihak yang akan melanjutkan pemanfaatan teknologi setelah program pengabdian selesai.



Gambar 4. Pendampingan peserta PKBM Cipta Tunas.

Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan program melalui perbandingan kondisi awal dan kondisi akhir. Pengukuran dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan literasi digital peserta didik, observasi aktivitas pembelajaran, pemantauan penggunaan *DigiCipta*, serta pengumpulan umpan balik dari peserta didik dan tutor.

Tahap terakhir adalah keberlanjutan program yang bertujuan memastikan bahwa hasil kegiatan dapat terus dimanfaatkan setelah program pengabdian selesai. Keberlanjutan dilakukan melalui penyerahan *DigiCipta* kepada PKBM Cipta Tunas Karya sebagai luaran teknologi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan secara mandiri oleh mitra.

Selain penyerahan teknologi, keberlanjutan program didukung melalui penyusunan panduan penggunaan bagi tutor dan peserta didik serta penguatan kapasitas tutor dalam

mengelola materi dan aktivitas pembelajaran digital. Tutor didorong untuk melanjutkan pemanfaatan *DigiCipta* dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 1. Peningkatan kompetensi peserta didik

No.	Indikator Dampak	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
1.	Literasi dan kompetensi digital	3.2	4.07	0.87
2.	Kemampuan mengakses materi pembelajaran digital	3.15	4.14	0.99
3.	Kemampuan memanfaatkan media dan sumber belajar digital	2.89	4.00	1.11
4.	Keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran digital	2.55	4.12	1.57
5.	Kemampuan menggunakan teknologi pembelajaran digital	3.06	4.05	0.99

Sumber: Data diolah, 2026.

Hasil pengukuran dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator yang diukur setelah peserta mengikuti rangkaian kegiatan. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada lima indikator dampak menggunakan skala penilaian 1–5. Secara keseluruhan, rata-rata skor meningkat dari 2,97 pada *pre-test* menjadi 4,076 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 1,106 poin. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam kemampuan dan keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran.

Pada indikator literasi dan kompetensi digital, rata-rata skor meningkat dari 3,20 pada *pre-test* menjadi 4,07 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 0,87 poin.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan, peserta didik memiliki pemahaman dan kemampuan yang lebih baik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Indikator kemampuan mengakses materi pembelajaran digital mengalami peningkatan rata-rata skor dari 3,15 menjadi 4,14, atau meningkat sebesar 0,99 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu mengakses dan memanfaatkan materi pembelajaran dalam format digital. Penerapan *DigiCipta* sebagai portal pembelajaran digital turut mendukung peserta didik dalam memperoleh akses terhadap materi dan aktivitas pembelajaran secara lebih terstruktur.

Selanjutnya, pada indikator kemampuan memanfaatkan media dan sumber belajar digital, rata-rata skor meningkat dari 2,89 pada *pre-test* menjadi 4,00 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 1,11 poin. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih mampu menggunakan sumber belajar digital untuk memperoleh informasi dan mendukung penyelesaian aktivitas pembelajaran.

Peningkatan paling tinggi ditemukan pada indikator keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran digital, dengan rata-rata skor yang meningkat dari 2,55 menjadi 4,12, atau mengalami peningkatan sebesar 1,57 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan dampak yang cukup besar terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis digital. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.

Sementara itu, indikator kemampuan menggunakan teknologi pembelajaran digital menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 3,06 pada *pre-test* menjadi 4,05 pada *post-*

test, dengan peningkatan sebesar 0,99 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan kemampuan dalam menggunakan teknologi pembelajaran digital yang diperkenalkan selama kegiatan. Pemanfaatan *Canva*, *Google Classroom*, dan *Wayground* memberikan pengalaman praktis bagi peserta didik dalam menggunakan teknologi untuk mendukung aktivitas pembelajaran.

Pembahasan

Temuan menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada indikator keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran digital (1,57 poin), sejalan dengan argumen (Hakimy & Fajrina, 2025) bahwa optimalisasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan pendidik dan strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penggunaan platform interaktif seperti *Wayground* dan *Canva* pada tahap penerapan teknologi mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya diterapkan di PKBM Cipta Tunas Karya. Interaktivitas dan umpan balik langsung yang ditawarkan oleh media evaluasi berbasis kuis turut memperkuat motivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Sebaliknya, peningkatan terendah pada indikator literasi dan kompetensi digital (0,87 poin) mengindikasikan bahwa kompetensi ini memerlukan waktu pembentukan yang lebih panjang dibandingkan dengan kompetensi teknis penggunaan aplikasi tertentu. Hal ini konsisten dengan temuan (Judijanto, 2024) yang menyatakan bahwa literasi digital guru dan siswa berperan signifikan terhadap kualitas pembelajaran, namun pembentukannya bersifat kumulatif dan tidak dapat sepenuhnya dicapai melalui satu siklus pelatihan singkat. Sejalan dengan itu, (Wijayati et al., 2023) menekankan bahwa literasi digital menjadi dasar bagi *self-regulated learning*, sehingga penguatannya

idealnya dilakukan secara berkelanjutan, bukan hanya pada tahap sosialisasi dan pelatihan awal.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknologi dan inovasi dalam kegiatan pengabdian memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Perubahan tidak hanya terlihat pada aspek kemampuan teknis, tetapi juga pada meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran digital. *DigiCipta*, sebagai inovasi teknologi yang diterapkan dan dihibahkan kepada mitra, dengan dukungan teknologi pembelajaran seperti *Canva*, *Google Classroom*, dan *Wayground*, menjadi bagian dari upaya untuk membangun pembelajaran digital yang lebih terstruktur dan mendukung peningkatan kompetensi belajar peserta didik di PKBM Cipta Tunas Karya.

SIMPULAN

Kegiatan PkM melalui pembelajaran berbasis teknologi digital di PKBM Cipta Tunas Karya telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Kegiatan ini menjadi upaya untuk mengatasi keterbatasan kompetensi digital peserta didik dan mengoptimalkan pemanfaatan perangkat serta teknologi digital sebagai sarana pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan positif pada seluruh indikator kompetensi belajar peserta didik. Rata-rata skor keseluruhan meningkat dari 2,97 pada *pre-test* menjadi 4,076 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 1,106 poin. Peningkatan tersebut mencakup literasi dan kompetensi digital, kemampuan mengakses materi pembelajaran digital, kemampuan memanfaatkan media dan sumber belajar

digital, keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran digital, serta kemampuan menggunakan teknologi pembelajaran digital. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran digital sebesar 1,57 poin, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada indikator literasi dan kompetensi digital sebesar 0,87 poin.

Penerapan *DigiCipta* sebagai portal pembelajaran digital yang didukung oleh *Canva*, *Google Classroom*, dan *Wayground* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan interaktif serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain meningkatkan kemampuan teknis dalam memanfaatkan teknologi, kegiatan ini turut memperkuat kapasitas tutor dalam mengelola aktivitas pembelajaran digital.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi digital melalui *DigiCipta* memiliki potensi untuk mendukung peningkatan kompetensi belajar dan keterlibatan peserta didik di PKBM Cipta Tunas Karya secara berkelanjutan. Keberlanjutan program perlu didukung melalui pemanfaatan *DigiCipta* secara konsisten, pendampingan berkelanjutan, serta penguatan kapasitas tutor agar inovasi teknologi yang telah dikembangkan dapat terus dimanfaatkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di PKBM.

Berdasarkan hasil kegiatan, terdapat beberapa saran pengabdian lanjutan yang relevan untuk memperkuat dampak program, yaitu kegiatan pengabdian selanjutnya perlu difokuskan pada penguatan literasi digital dasar secara lebih mendalam dan berjenjang, tidak hanya pada tahap awal pelatihan. Di samping itu juga replikasi model pembelajaran berbasis teknologi digital ini dapat diperluas ke PKBM lain dengan karakteristik peserta didik yang serupa.

PENGHARGAAN

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta yang telah mendanai kegiatan PkM ini berdasarkan Surat Kontrak No. 26/PPM-KPIP/LPPM/III/2026, ketua, tutor, peserta didik PKBM Cipta Tunas Karya serta semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas bantuan, saran, dan masukan dalam pelaksanaan PkM.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, A., Mulyono, D., Estherlita, T., Nulhakim, F., & Hermawan, D. (2024). Inovasi Pengelolaan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) : Peningkatan Kualitas Kelembagaan PKBM di Kabupaten Bandung. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1526–1533. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8966>.
- Darmawan, D., Fauzi, A., & Siregar, H. (2024). Pengembangan Kompetensi Literasi Digital Warga Belajar Pendidikan Kesetaraan dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(2), 397–404. <https://doi.org/10.30653/jppm.v9i2.730>.
- Diana, E., Rullyanti, M., Sembiring, L. T. A. B., Habibie, & Aila. (2022). Pengenalan Literasi Digital untuk Peserta PKBM Ilmu Bunda Kota Bengkulu. *JKB Jurnal Kewirausahaan & Bisnis*, 4(4), 11–14.
- Dilah Umami, F., Handayani, P., Kamila, N., & Saifuddin Zuhri Purwokerto, U. K. (2025). Implementasi dan Tantangan Manajemen PKBM di PKBM Andalan

- Bangsa Purwokerto. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 24. <https://doi.org/10.30595/pssh.v24i.1607>.
- Firdaus, N. M., Wahyudin, U., Sudiapermana, E., & Shantini, Y. (2025). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kesadaran Warga Belajar PKBM Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital. *JURNAL COMM-EDU*, 8(1), 2615–1480. <https://doi.org/10.22460/commedu.v8i1.26952>.
- Hakimy, J., & Fajrina, S. (2025). Optimalisasi Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.32935>.
- 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>.
- Lukman, A. I. (2021). Pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan nonformal di PKBM Tiara Dezzy Samarinda. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 180–190. <https://doi.org/10.21831/diklus.v5i2.43669>.
- Mukhroman, I., Gumelar, R. G., & Ahmad, I. (2025). Peningkatan program literasi media sosial bagi peserta didik di PKBM An-Nadhif Kabupaten Serang. *Journal of Sustainable Community Development*, 1(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14440068>.
- Sari, D. P., & Multisuandi, N. N. (2025). Literasi Digital dalam Pendidikan Non Formal: Peluang, Tantangan, dan Strategi Penguatan Literasi Digital dalam Pendidikan Non Formal: Peluang, Tantangan, dan Strategi Penguatan. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 9(2), 47–51. <https://doi.org/10.26740/jpus.v9n2.p47-51>.

- Susanti, S., Br Sitepu, G. A. K., Saputri, E., & Wahyudi, N. J. (2024). Analisis Strategi Manajemen Kelembagan di PKBM Al-Ikhram. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(6), 393–406. <https://doi.org/10.61722/jiem.v2i6.1478>.
- Wijayati, P. H., Rizqiana, N. U., & Bukhori, H. A. (2023). Digital and Information Literacy Skills as a Base For University-Level Self-Regulated Learning. *Premise: Journal of English Education*, 12(2), 522. <https://doi.org/10.24127/pj.v12i2.6543>.