

PELATIHAN JURNALISTIK, DESAIN GRAFIS DAN BROADCASTING SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK

Agus Syaifuddin Amin¹, Bahrul Jadid²,

^{1,2} Universitas Al-Amien Prenduan

agussyafuddinamin@gmail.com¹, bahruljadid@gmail.com²,

Abstract:

This community service activity aims to foster financial literacy from an early age through the Smart Money Kids program, which focuses on developing thrifty and wise character traits in managing the pocket money of elementary school children. Children's low awareness of the importance of saving and managing finances is a problem that is often encountered in primary education, especially in rural areas. The methods used in this activity included initial observation, interactive counseling, educational games (financial games), and practical guidance on managing pocket money through simple economic simulations. A participatory approach was used to get children actively involved and help them understand the concept of the value of money, needs versus wants, and the importance of saving. The results of the activity showed an increase in children's understanding of basic financial concepts and a change in behavior towards wiser money management. In addition, the involvement of teachers and parents helped reinforce the sustainability of thriftiness in children's daily lives. The Smart Money Kids program proved to be effective as a character-based financial literacy learning model that can be widely implemented in primary education institutions.

Keywords: Mentoring, Financial Literacy, School-Age Children, Thrifty Character, Money Management.

Abstrak:

Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan literasi digital yang komprehensif, tidak hanya dalam penggunaan teknologi, tetapi juga dalam kemampuan mengelola, menganalisis, dan menyebarkan informasi secara kreatif dan bertanggung jawab. Kegiatan "Pelatihan Jurnalistik, Desain Grafis, dan Broadcasting sebagai Upaya Pengembangan Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik" ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memproduksi konten digital yang informatif, menarik, dan bernilai edukatif. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui pendekatan pelatihan partisipatif yang mencakup penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan intensif. Peserta dilatih menulis berita dan artikel jurnalistik, mendesain media visual menggunakan aplikasi grafis sederhana, serta memproduksi konten audio-visual berbasis etika penyiaran yang baik. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta didik memahami proses produksi media digital serta meningkatnya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide melalui media kreatif. Program ini tidak hanya memperkuat kemampuan teknis peserta didik, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis terhadap penggunaan media digital secara positif dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi

terhadap penguatan literasi digital yang berkarakter, kreatif, dan adaptif terhadap tuntutan era digital.

Kata Kunci: Literasi Digital, Jurnalistik, Desain Grafis, Broadcasting, Peserta Didik.

Pendahuluan

Era informasi yang didominasi oleh perkembangan teknologi digital, pelatihan dalam jurnalistik, desain grafis, dan broadcasting menjadi sangat penting untuk mendukung pengembangan kompetensi literasi digital di kalangan peserta didik. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga keterampilan kognitif dan sosial yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat berbasis informasi.¹ Penguasaan literasi digital memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan menggunakan informasi secara kritis serta berkomunikasi dengan efektif di berbagai platform digital.²

Pelatihan jurnalistik membantu peserta didik memahami cara menyusun informasi dengan baik dan membagikannya menggunakan media digital. Ini sangat penting mengingat bahwa generasi saat ini dihadapkan dengan banyaknya informasi yang sering kali tidak akurat atau menyesatkan. Oleh karena itu, kemampuan untuk menganalisis dan menyaring informasi menjadi salah satu aspek penting dari literasi digital yang harus dikembangkan melalui pendidikan.³ Pelatihan jurnalistik tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis serta kemampuan komunikasi.⁴

Desain grafis, di sisi lain, merupakan keterampilan penting yang mendukung peserta didik dalam menciptakan konten digital menarik yang dapat meningkatkan daya tarik informasi yang disajikan. Sebagai contoh, penelitian menunjukkan bahwa kemampuan digital dalam desain grafis dan penggunaan alat kreatif merangsang daya tarik visual, yang berkontribusi terhadap keberhasilan komunikasi digital.⁵ Oleh karena itu, pelatihan di bidang desain grafis memberi siswa alat untuk mengekspresikan ide mereka secara kreatif sambil mengembangkan kemampuan teknis menggunakan perangkat lunak desain modern.

Selanjutnya, pelatihan di bidang broadcasting memungkinkan peserta didik untuk memahami cara menyampaikan informasi secara langsung dan efektif kepada audiens yang lebih luas. Dalam konteks ini, literasi digital mencakup keterampilan dalam produksi liputan, penyuntingan konten, dan penggunaan alat siaran digital. Keterlibatan siswa dalam broadcasting tidak hanya memperluas pemahaman mereka mengenai

¹ Harnani et al., "Digital Literacy Competences in Improving the Problem-Solving Skills in Facing the Industrial Revolution 4.0," 292.

² Handayani and Fauziya, "Cultivation of Digital Literacy Culture Through an Interest in Reading Literature 21st Century Life Skills," 173.

³ Akhyar et al., "Contribution of Digital Literacy to Students' Science Learning Outcomes in Online Learning," 284.

⁴ Mentari et al., "How Investment Motivation and Digital Literacy Affect Investment Interest Among University Students," 5.

⁵ Leaning, "An Approach to Digital Literacy Through the Integration of Media and Information Literacy," 7.

teknologi modern tetapi juga memfasilitasi cara baru dalam berbagi informasi secara etis dan efektif.⁶

Implementasi pelatihan multidisipliner ini tidak hanya akan membekali siswa dengan keterampilan teknis yang relevan tetapi juga membantu mereka untuk beradaptasi dengan lanskap digital yang terus berubah serta meningkatkan kemampuan kritis mereka dalam menggunakan teknologi.⁷ Pada akhirnya, pengembangan kompetensi literasi digital melalui pelatihan ini diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin didominasi oleh teknologi digital, di mana kemampuan beradaptasi dan inovasi menjadi sangat penting.⁸

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital menuntut peserta didik untuk memiliki kompetensi literasi digital yang mumpuni. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan memahami, mengelola, dan menciptakan konten digital secara kreatif, etis, dan bertanggung jawab.⁹ Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih berperan sebagai konsumen pasif media digital, belum mampu menjadi produsen konten yang informatif dan bernilai edukatif. Rendahnya kemampuan dalam menulis berita, mendesain grafis, serta memproduksi konten audio-visual menjadi salah satu hambatan dalam pengembangan potensi mereka di dunia digital.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah upaya sistematis dalam meningkatkan keterampilan digital peserta didik melalui Pelatihan Jurnalistik, Desain Grafis, dan Broadcasting. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada peserta didik dalam menulis dan menyajikan informasi, merancang visual yang menarik, serta memproduksi konten siaran yang kreatif dan inspiratif.¹⁰ Melalui pelatihan ini, peserta didik tidak hanya belajar aspek teknis, tetapi juga nilai-nilai etika dalam penyebarluasan informasi serta tanggung jawab sosial dalam penggunaan media digital.

Pelatihan ini menjadi langkah strategis dalam mencetak generasi muda yang literat digital, komunikatif, dan inovatif. Dengan bekal keterampilan jurnalistik, desain grafis, dan broadcasting, peserta didik diharapkan mampu beradaptasi dengan dinamika dunia digital sekaligus berkontribusi positif dalam menciptakan ekosistem informasi yang sehat dan produktif di lingkungan pendidikan maupun masyarakat luas.

Hasil dan Pembahasan

Penguatan Literasi Jurnalistik dan Etika Digital bagi Para Peserta Didik

Penguatan literasi jurnalistik dan etika digital di kalangan peserta didik menjadi suatu hal yang sangat penting di era digital saat ini. Dalam konteks pendidikan, literasi

⁶ Bak et al., "Digital Health Literacy and Information-Seeking Behavior Among University College Students During the COVID-19 Pandemic: A Cross-Sectional Study From Denmark," 3678.

⁷ Yanti et al., "Pembelajaran Sosial Moderat ; Integrasi Dakwah Keteladanan Dan Kerjasama Antar Umat Beragama Melalui Kearifan Lokal," 109.

⁸ Rustandi and Kusnawan, "Management of Islamic Boarding Schools in the Implementation of Digital Da'wah Literacy Based on Religious Moderation and Gender Relations in West Java," 73.

⁹ Choi et al., "Blockchain-Centered Educational Program Embodies and Advances 2030 Sustainable Development Goals," 3761.

¹⁰ Priowirjanto, "Sosialisasi Mengenai Pemahaman Tentang Etika Dalam Kegiatan Pembelajaran Online," 312.

jurnalistik memberikan kemampuan bagi siswa untuk memahami, menganalisis, dan menciptakan informasi dengan cara yang bertanggung jawab dan etis. Ketika siswa terpapar berbagai informasi di media digital, penting bagi mereka untuk memiliki pengetahuan yang kuat tentang cara mengidentifikasi informasi yang akurat dan tidak akurat. Hal ini menjadi lebih relevan saat siswa juga terlibat dalam platform sosial di mana informasi sering kali tersebar dengan cepat, termasuk berita palsu atau hoax.¹¹ Untuk itu, penting untuk mengintegrasikan pendidikan literasi jurnalistik dengan etika digital dalam kurikulum serta praktik pendidikan sehari-hari di kelas.

Studi menunjukkan bahwa pendidikan literasi digital tidak hanya bisa meningkatkan pemahaman siswa tentang informasi tetapi juga membantu mereka dalam membangun karakter yang baik. Misalnya, penggunaan media sosial telah terbukti mengarahkan siswa menuju pemahaman yang lebih baik tentang tanggung jawab mereka sebagai pengguna internet, serta mengatasi dampak dari berita negatif, seperti hoax.¹² Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang dapat membimbing siswa untuk mengeksplorasi isu-isu etis yang berkaitan dengan penggunaan media digital. Pendidikan karakter melalui literasi digital berfokus pada penanaman nilai-nilai positif, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati, yang sangat penting dalam interaksi di dunia maya.¹³

Pemahaman tentang etika dalam pendidikan sangat penting saat peserta didik terlibat dalam lingkungan belajar yang berbasis teknologi.¹⁴ Karena siswa seringkali terpapar pada berbagai konten yang tidak etis, penting bagi pendidikan untuk menyampaikan tentang perilaku yang pantas di dunia digital, seperti kesopanan dalam berkomunikasi dan tanggung jawab berbagi informasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa literasi digital yang kuat berkontribusi pada pengembangan etika bagi generasi muda, memungkinkan mereka untuk beroperasi dengan baik di dalam masyarakat yang didigitalkan.¹⁵

Menerapkan pendidikan literasi jurnalistik dan etika digital secara konsisten dalam kurikulum akan memberikan manfaat jangka panjang. Pendidikan yang menekankan literasi tidak hanya memberikan wawasan teoretis tetapi juga praktik yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari siswa.¹⁶ Program yang efektif dalam pendidikan literasi jurnalistik harus mencakup elemen praktis di mana siswa terlatih untuk bekerja dengan informasi secara kritis dan membangun kemampuan untuk mencerna, menganalisis, serta berkomunikasi dengan jelas mengenai isu-isu yang kompleks.¹⁷

Pendidikan karakter dan etika digital yang kuat berperan dalam membentuk sikap dan perilaku siswa menjadi lebih baik.¹⁸ Dengan pendekatan yang holistik dan berintegrasi, siswa tidak hanya diajarkan tentang literasi informasi dan etika digital, tetapi juga bagaimana nilai-nilai karakter, seperti integritas dan tanggung jawab sosial,

¹¹ Muchtarom et al., "Penguatan Etika Digital Pada Siswa Untuk Menanggulangi Penyebaran Berita Bohong (Hoax) Di Media Sosial Melalui Pendidikan Kewarganegaraan," 143.

¹² Aulia et al., "Dampak Gerakan Literasi Terhadap Pengembangan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar," 153.

¹³ Triyanto, "Peluang Dan Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital," 176.

¹⁴ Rezeki et al., "Pelatihan Adaptasi Dengan Masyarakat Serta Peningkatan Etika Dan Tata Krama," 40.

¹⁵ Musa, "Implementasi Literasi Digital Era Abad 21 Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik MIS Soko Kota Pekalongan," 162.

¹⁶ Mbeo and Krisdiantoro, "Pembinaan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Sekolah," 20.

¹⁷ Sudarman et al., "Literasi Industri 4.0: Globalisasi Dan Peningkatan Daya Saing Peran Pendidik," 65.

¹⁸ Trisiana, "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Inovasi Pengembangan Di Era Media Digital Dan Revolusi Industri 4.0," 4.

dapat diaplikasikan dalam konteks kehidupan nyata mereka di era digital.¹⁹ Hal ini menjadikan pendidikan karakter sebagai landasan yang kokoh bagi penguatan kedisiplinan dan kerja sama di antara peserta didik, sehingga mereka dapat berkontribusi secara positif tidak hanya di dalam sekolah tetapi juga di masyarakat luas.

Sebagai kesimpulan, penguatan literasi jurnalistik dan etika digital di kalangan peserta didik menunjukkan urgensi dalam menghadapi tantangan informasi di dunia yang semakin kompleks. Melakukan pendidikan yang berkelanjutan, berbasis karakter, dan etis akan membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menavigasi dunia digital dengan bijak.²⁰ Kehadiran program pendidikan yang dirancang dengan cermat dan terfokus pada aspek ini akan menghasilkan generasi penerus yang tidak hanya kompeten secara akademis tetapi juga memiliki nilai-nilai etika dan rasa tanggung jawab sosial yang tinggi.

Pelatihan Desain Grafis untuk Kreativitas dan Komunikasi Visual Para Peserta Didik

Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas dan komunikasi visual di kalangan peserta didik telah menjadi perhatian yang signifikan dalam konteks pendidikan dan pengembangan keterampilan. Desain grafis adalah sebuah bentuk seni terapan yang memungkinkan perancang untuk mengatur berbagai elemen visual untuk menyampaikan pesan secara efektif.²¹ Pelatihan ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa dalam membangun keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara visual, yang sangat penting dalam era digital saat ini.

Hasil dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi seperti CorelDraw dan Canva sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa. Sebagai contoh, studi yang dilakukan oleh Yanto *et al.* menunjukkan bahwa melalui pelatihan aplikasi CorelDraw, 83% peserta mampu merancang berbagai materi komunikasi visual seperti logo, spanduk, dan banner.²² Hal ini didukung oleh penelitian lain yang menegaskan pentingnya pelatihan desain grafis dalam mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan mendorong jiwa kewirausahaan di kalangan peserta didik.²³

Selain aplikasi CorelDraw, Canva juga menjadi alat yang populer dalam pelatihan desain grafis. Pelatihan ini telah menunjukkan hasil yang menggembirakan, seperti yang dilaporkan oleh Wahidin *et al.*, yang mengamati peningkatan signifikan dalam keterampilan siswa di sekolah yang mengadopsi Canva sebagai media pembelajaran.²⁴ Program ini tidak hanya membuat peserta lebih familiar dengan alat desain, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif dalam proyek-proyek nyata, seperti pembuatan poster dan materi promosi lainnya.²⁵ Para

¹⁹ Rambe *et al.*, "Integrasi Etika Pendidikan Dan Keterikatan Sosial Dalam Pembelajaran Holistik," 697.

²⁰ Fadhilah *et al.*, "Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika Untuk Membentuk Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV SD," 443.

²¹ Sutedi *et al.*, "Mengembangkan Keterampilan Desain Grafis Peserta Didik Desa Hegarmanah Menggunakan Canva," 109.

²² Yanto *et al.*, "Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja," 132.

²³ Haryadi *et al.*, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dalam Menciptakan Wirausaha Muda," 25.

²⁴ Wiraseptya *et al.*, "Meningkatkan Keterampilan Desain Komunikasi Visuali di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang," 15.

²⁵ Andrianti *et al.*, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Osis Menggunakan Canva Pada SMK Negeri 2 Kota Jambi," 75.

peserta pelatihan juga menunjukkan antusiasme tinggi dan dapat mempraktikkan materi yang diajarkan, menunjukkan keberhasilan metode pengajaran yang diterapkan.²⁶

Pentingnya menggunakan metode yang interaktif dan praktis dalam pelatihan juga ditegaskan oleh penelitian yang dilakukan oleh Tiawan *et al*, yang menerapkan pelatihan yang melibatkan ceramah, tanya jawab, dan praktikum langsung.²⁷ Metode pelatihan seperti ini tidak hanya membantu memastikan pemahaman konseptual, tetapi juga memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan peserta untuk menginternalisasi keterampilan yang diperoleh. Siswa tidak hanya belajar untuk mendesain, tetapi juga memahami prinsip dasar desain grafis serta penerapan teori dalam praktik nyata.



Gambar 1: Penyampaian Materi Desain Grafis

Evaluasi terhadap pelatihan juga menjadi aspek penting dalam menilai keberhasilan program. Penggunaan kuisioner untuk mengumpulkan feedback dari peserta memungkinkan penyelenggara menilai pengalaman belajar dan kepuasan peserta terhadap pelatihan yang diberikan.²⁸ Dalam banyak kasus, peserta melaporkan peningkatan minat dan motivasi untuk terus belajar dan berinovasi dalam bidang desain grafis, yang membuka kemungkinan bagi mereka untuk mengeksplorasi peluang kewirausahaan di masa depan.²⁹

Pelatihan desain grafis tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan teknis peserta didik, tetapi juga memfasilitasi kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara visual dan membangun pola pikir kreatif yang sangat diperlukan dalam dunia yang semakin kompetitif. Penerapan berbagai aplikasi desain grafis, ditunjang oleh metode pengajaran yang interaktif, dapat menghasilkan lulusan yang lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja serta berkontribusi positif dalam masyarakat.

²⁶ Wahidin et al., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok," 799.

²⁷ Tiawan et al., "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor," 479.

²⁸ Suwarni et al., "Sosialisasi Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Siswa Mathla'ul Anwar," 158.

²⁹ Pritandhari and Wibawa, "Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo," 33.

Pengenalan dan Praktik Dasar Broadcasting sebagai Media Literasi Digital

Pengenalan dan praktik dasar broadcasting sebagai media literasi digital memiliki pentingnya tersendiri di era modern ini, khususnya bagi generasi muda yang terpapar oleh berbagai informasi digital. Dalam konteks ini, literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memperoleh, memahami, dan menggunakan informasi yang berasal dari sumber digital, yang sangat relevan dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan pemahaman informasi di kalangan siswa dan masyarakat umum.³⁰ Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital tidak hanya berguna untuk menghadapi tantangan informasi yang rumit, tetapi juga membantu individu dalam menavigasi media sosial dan lingkungan digital yang semakin kompleks.³¹

Praktik dasar broadcasting, yang mencakup kemampuan untuk membuat, mengedit, dan mendistribusikan konten audio-visual, dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran efektif yang mampu meningkatkan keterampilan literasi digital.³² Selain itu, aplikasi praktik broadcasting dalam pendidikan memberikan peluang kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi pelajaran melalui pengalaman langsung dalam memproduksi konten. Misalnya, pelatihan literasi digital yang berlangsung di berbagai institusi pendidikan menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan ini dapat menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital mereka, baik dalam konteks keamanan siber maupun komunikasi digital yang lebih efektif.³³

Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan di SMK YPE Kroya menunjukkan bahwa workshop literasi digital tidak hanya memberikan pemahaman teoritis mengenai empat pilar literasi digital, tetapi juga memfasilitasi praktik keamanan data secara dasar, sehingga meningkatkan kesadaran dan keterampilan digital peserta.³⁴ Penjelasan mengenai keterampilan ini sangat krusial mengingat tingginya angka penyebaran informasi yang tidak benar di dunia maya yang bisa berdampak pada pola komunikasi remaja.³⁵ Dengan demikian, masyarakat yang lebih melek teknologi digital melalui praktik broadcasting dapat meminimalisir risiko terhadap penyebaran berita hoaks yang marak terjadi.

Selain itu, penelitian lain mengindikasikan bahwa peningkatan kapasitas literasi digital pada kelompok masyarakat tertentu, seperti di Desa Mandirancan, berhasil meningkatkan pemahaman mereka terhadap teknologi dan aplikasi digital yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.³⁶ Konteks ini menunjukkan betapa pentingnya penyuluhan dan pelatihan yang menyasar masyarakat di desa-desa, agar mereka tidak hanya menjadi pengguna pasif dari teknologi tetapi juga aktif dalam menciptakan dan membagikan konten yang konstruktif.

Praktik broadcasting, dengan mencakup penggunaan media sosial dan platform digital, memberikan peluang bagi individu untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dan meningkatkan kemampuan analitis dalam berkomunikasi. Kreativitas ini tidak hanya

³⁰ Naufal, "Literasi Digital," 196.

³¹ Akbar and Fahlevvi, "Cegah Penyebaran Misinformasi Di Media Sosial Menggunakan Peralatan Dan Fitur Literasi Digital," 16.

³² Tambaani et al., "Pengaruh Literasi Belajar Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tenga," 457.

³³ Kusumastuti, "Peningkatan Literasi Keuangan Melalui Pelatihan Evaluasi Dan Perencanaan Keuangan Sehat Berbasis Syariah Pada Pengusaha Muslim Skala Mikro Kecil Di Purwokerto," 33.

³⁴ Riyanto et al., "Workshop Literasi Digital Untuk Guru Dan Siswa SMK YPE Kroya," 124.

³⁵ Yusuf et al., "Pengaruh Tingkat Literasi Digital Terhadap Pengelolaan Privasi Komunikasi Remaja Dalam Peer Group (Survei Pada Siswa Ma Usb Filial Man Batam)," 90.

³⁶ Husen, "Peningkatan Kapasitas Literasi Digital Dasar Bagi Kelompok Masyarakat Desa Smart Village Desa Mandirancan," 3623.

penting dalam produksi konten tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan soft skills seperti kerja sama, pemecahan masalah, dan berpikir kritis.³⁷ Dengan demikian, pengalihan fokus pembelajaran dari teori ke praktik melalui broadcasting adalah langkah strategis dalam membekali siswa dengan keterampilan yang relevan di abad ke-21.

Pengenalan dan praktik dasar broadcasting sebagai bagian dari literasi digital memberikan kontribusi penting dalam pembentukan kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif di era informasi. Ini menciptakan lapangan yang tidak hanya terbuka untuk belajar dan berbagi pengetahuan tetapi juga mengajak generasi muda untuk menjadi agen perubahan dalam lingkungan digital mereka.

Kesimpulan Dan Saran

Pelatihan jurnalistik, desain grafis, dan broadcasting merupakan langkah strategis dalam upaya pengembangan kompetensi literasi digital peserta didik di era transformasi digital yang begitu cepat. Kegiatan ini tidak hanya memberikan bekal keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif yang menjadi kunci utama dalam menghadapi tantangan dunia digital. Melalui pelatihan jurnalistik, peserta didik dilatih untuk menulis berita dengan kaidah yang benar, memahami etika media, serta mengasah kemampuan analisis terhadap informasi yang mereka konsumsi dan produksi.

Pelatihan desain grafis menumbuhkan kepekaan estetika dan kemampuan berpikir visual, sehingga peserta didik mampu menyampaikan pesan secara efektif dan menarik melalui media digital. Sementara itu, pelatihan broadcasting memberikan pengalaman praktis dalam penyiaran dan produksi konten multimedia, melatih kepercayaan diri, kerja tim, serta tanggung jawab dalam mengelola informasi publik. Integrasi dari ketiga pelatihan tersebut menghasilkan peserta didik yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memiliki literasi digital yang holistic mampu memahami, mencipta, dan menyebarkan informasi secara etis dan produktif.

Kegiatan pelatihan ini berdampak positif terhadap peningkatan kualitas peserta didik sebagai generasi digital yang berdaya saing tinggi. Mereka tidak sekadar menjadi pengguna teknologi, tetapi juga kreator konten yang beretika dan inovatif. Dengan demikian, pelatihan jurnalistik, desain grafis, dan broadcasting menjadi wadah penting dalam membangun ekosistem pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman.

Daftar Pustaka

Akbar, Mohammad I., and Mohammad R. Fahlevvi. "Cegah Penyebaran Misinformasi Di Media Sosial Menggunakan Peralatan Dan Fitur Literasi Digital." *Renata* 1, no. 1 (2023): 15–20. <https://doi.org/10.61124/1.renata.2>.

Akhyar, Yundri, Anggi Fitri, Zalismann Zalismann, et al. "Contribution of Digital Literacy to Students' Science Learning Outcomes in Online Learning." *International Journal of Elementary Education* 5, no. 2 (2021): 284. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34423>.

Andrianti, Ari, Lies Aryani, and Dwi A. Gusriyanti. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Osis Menggunakan Canva Pada SMK Negeri 2 Kota Jambi." *Jurnal Pengabdian*

³⁷ Harjono, "Literasi Digital: Prospek Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa," 5.

Masyarakat Unama 2, no. 1 (2023): 73–78.
<https://doi.org/10.33998/jpmu.2023.2.1.871>.

Aulia, Fariza N., Nabila H. Millah, Nurholiza Nurholiza, Rifa S. Alfazriani, Dinn Wahyudin, and Jennyta Caturiasari. "Dampak Gerakan Literasi Terhadap Pengembangan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Judikdas Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 3 (2023): 151–60. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.811>.

Bak, Carsten K., Jeanne Ø. Krammer, Kevin Dadaczynski, et al. "Digital Health Literacy and Information-Seeking Behavior Among University College Students During the COVID-19 Pandemic: A Cross-Sectional Study From Denmark." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 6 (2022): 3676. <https://doi.org/10.3390/ijerph19063676>.

Choi, Eunsun, Youngmi Choi, and Namje Park. "Blockchain-Centered Educational Program Embodies and Advances 2030 Sustainable Development Goals." *Sustainability* 14, no. 7 (2022): 3761. <https://doi.org/10.3390/su14073761>.

Fadhilah, Syaufie, Bambang Hermansah, and Puji Ayurachmawati. "Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika Untuk Membentuk Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV SD." *Irje* 2, no. 2 (2022): 441–50. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.284>.

Handayani, Wulan, and Diena S. Fauziya. "Cultivation of Digital Literacy Culture Through an Interest in Reading Literature 21st Century Life Skills." *Jler (Journal of Language Education Research)* 6, no. 3 (2023): 170–83. <https://doi.org/10.22460/jler.v6i3.20275>.

Harjono, Hary S. "Literasi Digital: Prospek Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa." *Pena Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 8, no. 1 (2019): 1–7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>.

Harnani, Nining, Dodi T. Amijaya, and Luthfi Setiadiwibawa. "Digital Literacy Competences in Improving the Problem-Solving Skills in Facing the Industrial Revolution 4.0." *Sosiohumaniora* 23, no. 2 (2021): 290. <https://doi.org/10.24198/sosiohumaniora.v23i2.30907>.

Haryadi, Octadino, Missi T. Astuti, and Siti A. Kartini. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dalam Menciptakan Wirausaha Muda." *Mejuajua Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2 (2023): 24–30. <https://doi.org/10.52622/mejuajujabdimas.v3i2.98>.

Husen, Dede. "Peningkatan Kapasitas Literasi Digital Dasar Bagi Kelompok Masyarakat Desa Smart Village Desa Mandirancan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1, no. 12 (2024): 3622–27. <https://doi.org/10.59837/jpmab.v1i12.758>.

Kusumastuti, Dani. "Peningkatan Literasi Keuangan Melalui Pelatihan Evaluasi Dan Perencanaan Keuangan Sehat Berbasis Syariah Pada Pengusaha Muslim Skala Mikro Kecil Di Purwokerto." *Solidaritas Jurnal Pengabdian* 1, no. 1 (2021): 31–42. <https://doi.org/10.24090/sjp.v1i1.5136>.

- Leaning, Marcus. "An Approach to Digital Literacy Through the Integration of Media and Information Literacy." *Media and Communication* 7, no. 2 (2019): 4-13. <https://doi.org/10.17645/mac.v7i2.1931>.
- Mbeo, Ella T., and Andreas B. Krisdiantoro. "Pembinaan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Sekolah." *Didache Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 3, no. 1 (2021): 17-29. <https://doi.org/10.55076/didache.v3i1.46>.
- Mentari, Ni M. I., Tiara Carina, and I Dewa Made Arik Permana Putra. "How Investment Motivation and Digital Literacy Affect Investment Interest Among University Students." *Journal of International Conference Proceedings* 5, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.32535/jicp.v5i1.1475>.
- Muchtarom, Moh., Anggi Y. Pramanda, and Rima V. P. Hartanto. "Penguatan Etika Digital Pada Siswa Untuk Menanggulangi Penyebaran Berita Bohong (Hoax) Di Media Sosial Melalui Pendidikan Kewarganegaraan." *Paedagogia* 21, no. 2 (2018): 142. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v21i2.23922>.
- Musa, Muhammad M. "Implementasi Literasi Digital Era Abad 21 Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik MIS Soko Kota Pekalongan." *Caruban Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2022): 161. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i2.7184>.
- Naufal, Haickal A. "Literasi Digital." *Perspektif* 1, no. 2 (2021): 195-202. <https://doi.org/10.53947/perspektif.v1i2.32>.
- Priowirjanto, Enni S. "Sosialisasi Mengenai Pemahaman Tentang Etika Dalam Kegiatan Pembelajaran Online." *JKBH* 4, no. 3 (2022): 310-18. <https://doi.org/10.61296/jkbh.v4i3.62>.
- Pritandhari, Meyta, and Fajri A. Wibawa. "Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo." *Sinar Sang Surya Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2021): 33. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>.
- Rambe, Aslamiyah, Tobroni Tobroni, and Joko Widodo. "Integrasi Etika Pendidikan Dan Keterikatan Sosial Dalam Pembelajaran Holistik." *Jurnal Ilmiah Muqoddimah Jurnal Ilmu Sosial Politik Dan Hummaniora* 8, no. 2 (2024): 697. <https://doi.org/10.31604/jim.v8i2.2024.694-700>.
- Rezeki, Sabrina M., Rianda Elvinawanty, Marsela G. Aritonang, and Flora L. Purba. "Pelatihan Adaptasi Dengan Masyarakat Serta Peningkatan Etika Dan Tata Krama." *Abdi Dalem* 1, no. 2 (2024): 39-46. <https://doi.org/10.70585/abdidalem.v1i2.27>.
- Riyanto, Andi, Widodo Riyadi, and Subani C. Prasetya. "Workshop Literasi Digital Untuk Guru Dan Siswa SMK YPE Kroya." *Solidaritas Jurnal Pengabdian* 3, no. 2 (2023): 123-31. <https://doi.org/10.24090/sjp.v3i2.10443>.

- Rustandi, Ridwan, and Aep Kusnawan. "Management of Islamic Boarding Schools in the Implementation of Digital Da'wah Literacy Based on Religious Moderation and Gender Relations in West Java." *Jurnal Dakwah Risalah* 34, no. 1 (2023): 72. <https://doi.org/10.24014/jdr.v34i1.24545>.
- Sudarman, Sudarman, Agus A. Samekto, and Andar S. Sumantri. "Literasi Industri 4.0: Globalisasi Dan Peningkatan Daya Saing Peran Pendidik." *Idea Pengabdian Masyarakat* 4, no. 01 (2024): 63–67. <https://doi.org/10.53690/ipm.v2i02.243>.
- Sutedi, Ade, Zatnika I. Kamil, Fajar Maulana, et al. "Mengembangkan Keterampilan Desain Grafis Peserta Didik Desa Hegarmanah Menggunakan Canva." *Jurnal PKM Miftek* 4, no. 2 (2023): 107–12. <https://doi.org/10.33364/miftek.v.4-2.1468>.
- Suwarni, Emi, Tri D. Rosmalasar, Arniza Fitri, and Farli Rossi. "Sosialisasi Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Siswa Mathla'ul Anwar." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 1, no. 4 (2021): 157–63. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.28>.
- Tambaani, Gerry T., Parabelem T. D. Rompas, and Keith F. Ratumbuisang. "Pengaruh Literasi Belajar Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tenga." *Edutik Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 3, no. 4 (2023): 454–66. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i4.7504>.
- Tiawan, Musawarman, Luthfiyah Sakinah, Nopi Rahmawati, and Hamzah Salman. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor." *Bernas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 4 (2020): 476–80. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>.
- Trisiana, Sugiaryo R. A. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Inovasi Pengembangan Di Era Media Digital Dan Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Global Citizen Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 7, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.33061/jgz.v7i1.3059>.
- Triyanto, Triyanto. "Peluang Dan Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital." *Jurnal Civics Media Kajian Kewarganegaraan* 17, no. 2 (2020): 175–84. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>.
- Wahidin, Ahmad J., Miftah F. Santoso, Tiska Pattiasina, and Yusuf U. Budiman. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok." *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2, no. 3 (2022): 799–806. <https://doi.org/10.54082/jamsi.336>.
- Wiraseptya, Tedy, Stefvany, Muhammad Sayuti, Vernanda E. Afdhal, and Melisa Suardi. "Meningkatkan Keterampilan Desain Komunikasi Visualdi Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang." *Majalah Ilmiah Upi Yptk*, 2023, 14–19. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.142>.
- Yanti, Fitri, Syarifmen Syarifmen, Imanudin Imanudin, Eli Susanti, and Rini Novianti. "Pembelajaran Sosial Moderat ; Integrasi Dakwah Keteladanan Dan Kerjasama

Antar Umat Beragama Melalui Kearifan Lokal." *Ambarsa* 5, no. 2 (2025): 108–24. <https://doi.org/10.59106/abs.v5i2.330>.

Yanto, Robi, Hendra D. Kesuma, Alfiarini Alfiarini, Deni Apriadi, and Endang Etriyanti. "Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja." *Reswara Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 129–34. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>.

Yusuf, Nuria M., Intan P. Cahyani, and Garcia K. Nathanael. "Pengaruh Tingkat Literasi Digital Terhadap Pengelolaan Privasi Komunikasi Remaja Dalam Peer Group (Survei Pada Siswa Ma Usb Filial Man Batam)." *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna* 10, no. 2 (2022): 90. <https://doi.org/10.30659/jikm.v10i2.21999>.