

Membuka Gerbang Peluang: Mengasah Literasi Digital untuk Masa Depan Karier Generasi Muda

Wide Mulyana^{1*}, Setiawan Ardi Wijaya², Doni Winarso³, Edo Arribe⁴, Rizka Hafsa⁵, Risnal Diansyah⁶, Elsi Titasari BR Bangun⁷, Syahril⁸, Aryanto⁹

¹⁻⁹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Riau, Pekanbaru 28294, Indonesia

²Faculty of Business Management and Information Technology, Universiti Muhammadiyah Malaysia, Perlis 02100, Malaysia

³Malaysian Institute of Information Technology, Universiti Kuala Lumpur, Kuala Lumpur 50250, Malaysia

^{4,6}Faculty of Data Science and Computing, Universiti Malaysia Kelantan, Kelantan 16300, Malaysia

⁸Faculty of Informatics and Computing, Universiti Sultan Zainal Abidin, Terengganu 21300, Malaysia

e-mail: ¹widemulyana@umri.ac.id, ²setiawanardiwijaya@umri.ac.id, ³doniwinarso@umri.ac.id, ⁴edoarribe@umri.ac.id, ⁵rizkahafsa@umri.ac.id, ⁶risnal@umri.ac.id, ⁷elsititasari@umri.ac.id, ⁸syahril@umri.ac.id, ⁹aryanto@umri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oktober 20, 2025

Revised Oktober 25, 2025

Published April 30, 2025

Kata kunci

Literasi Digital;

Generasi Muda;

SMK;

Industri Digital;

Peluang Karier.

ABSTRAK

Pesatnya disrupsi digital menuntut Generasi Muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk menguasai Literasi Digital agar mampu mengakses peluang karier di Industri Digital. Kegiatan pengabdian masyarakat "Bincang Literasi: Masa Depanmu di Dunia Digital" dilaksanakan untuk menjembatani kesenjangan antara penggunaan digital konsumtif dengan kebutuhan akan kompetensi career-ready yang relevan dengan bidang IT dan Sistem Informasi. Metode pelaksanaan dikemas dalam format talk-show interaktif yang diawali dengan survei kebutuhan peserta. Hasil evaluasi post-test menunjukkan tingkat keberhasilan program yang tinggi. Kepuasan peserta terhadap penyelenggaraan dan kompetensi narasumber mencapai lebih dari 92%, didukung oleh penilaian bahwa materi sangat relevan dengan kebutuhan vokasional siswa (84.6% setuju). Dari sisi dampak pengetahuan, kegiatan ini berhasil secara signifikan meningkatkan kesadaran peserta akan pentingnya keterampilan literasi kritis dan keamanan data (77% setuju) serta membuka wawasan mengenai potensi karier digital (69.3% setuju). Meskipun terdapat tantangan pada niat praktis penerapan strategi (46.2% netral), secara keseluruhan, program ini terbukti efektif sebagai katalisator yang berhasil Membuka Gerbang Peluang bagi siswa SMK. Direkomendasikan adanya program tindak lanjut untuk mendorong konversi niat menjadi tindakan implementasi personal branding mandiri.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Wide Mulyana, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Riau, Pekanbaru 28294, Indonesia

Email: widemulyana@umri.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang masif telah mendorong dunia memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan disrupsi digital di hampir semua sektor kehidupan[1], [2]. Pergeseran ini menuntut perubahan fundamental, khususnya dalam dunia kerja, di mana kompetensi dan

keterampilan konvensional perlahan digantikan oleh keahlian yang berbasis digital [3], [4]. Fenomena ini menciptakan gerbang peluang yang sangat besar, namun hanya dapat diakses oleh individu yang memiliki literasi digital yang memadai. Globalisasi digital telah menjadikan literasi ini sebagai investasi krusial dan prasyarat utama agar Generasi Muda dapat tetap relevan, kompetitif, dan siap menghadapi pasar tenaga kerja masa depan[5].

Ironisnya, meskipun Generasi Muda saat ini dikenal sebagai digital native dengan tingkat konsumsi media digital yang tinggi, penggunaan tersebut sering kali masih sebatas pada aktivitas non-produktif seperti hiburan dan media sosial [6]. Terdapat kesenjangan kompetensi yang signifikan antara kemampuan digital sehari-hari dengan penguasaan literasi digital yang fungsional, etis, dan career-ready yaitu kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis, mengamankan data, hingga memanfaatkan platform digital untuk pengembangan karier dan ekonomi [7]. Kesenjangan inilah yang berpotensi menghambat akses mereka terhadap peluang ekonomi digital dan inovasi, sehingga dibutuhkan intervensi edukatif yang transformatif.

Kesenjangan ini berpotensi menghambat akses mereka terhadap peluang ekonomi digital, sehingga dibutuhkan intervensi edukatif yang transformatif. Menyadari urgensi tersebut, Literasi Digital harus dipandang sebagai investasi krusial yang membuka pintu menuju peluang karier yang beragam. Terkait hal ini, target utama dari inisiatif peningkatan literasi adalah Generasi Muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang memiliki peran vital dalam mencetak tenaga kerja siap pakai [8], [9]. Kesiapan lulusan SMK sangat bergantung pada pemahaman mereka terhadap Dunia Digital ekosistem berbasis teknologi informasi yang melahirkan Industri Digital (sektor ekonomi berbasis e-commerce, software development, dan fintech)[10], [11].

Peluang Dunia Digital berupa lapangan kerja baru dan akses pasar global diimbangi oleh Tantangan Dunia Digital seperti keamanan siber dan persaingan ketat, yang semuanya memerlukan kecakapan kritis. Peningkatan literasi ini juga secara spesifik erat kaitannya dengan Dunia IT, terutama bidang Sistem Informasi (SI) dan Manajemen Informatika (MI), di mana pemahaman komprehensif membekali lulusan untuk menjadi perancang dan pengelola sistem yang efektif.

Sebelumnya Pratama dkk(2025) menulis artikel yang berjudul “Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital” mendapatkan Kesimpulan bahwa implementasi literasi digital yang berhasil memerlukan dukungan pemerintah yang komprehensif melalui pengembangan kebijakan strategis, peningkatan investasi infrastruktur, pengembangan profesional guru berkelanjutan, dan upaya kolaboratif antara institusi pendidikan, penyedia teknologi, dan komunitas untuk memastikan akses yang adil terhadap pendidikan digital di seluruh Indonesia [12]. Selanjutnya Manubey dkk (2022) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Mahasiswa” mendapatkan hasil bahwa dalam penggunaan literasi digital oleh seluruh dosen dan mahasiswa dalam menghasilkan pembelajaran yang kondusif. Dari hasil penelitian tersebut ternyata tidak terdapat signifikan bagi hasil belajar mahasiswa [13]. Selanjutnya Wanda (2023) juga melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial Di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi” dan mendapatkan hasil bahwa dari adanya penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan terhadap kecakapan literasi digital pada anak muda di Indonesia berada dalam tingkat sedang dengan rata-rata nilai di atas 80%. Pergaulan bebas juga dapat memicu generasi z dalam bermalas-malasan membaca maupun berkomunikasi dengan baik, karena pergaulan bebas memiliki dampak negatif dan positif bagi setiap individu yang merasakan.

Penelitian terdahulu mengenai literasi digital cenderung terfokus pada tiga aspek utama yaitu kebijakan dan infrastruktur pendidikan (Pratama dkk., 2025), pengaruhnya terhadap hasil belajar akademik (Manubey dkk., 2022), dan risiko sosial/etika (Wanda, 2023). Kesenjangan yang ada adalah kurangnya penelitian yang secara langsung dan fungsional mengaitkan pengasahan literasi digital dengan prospek dan kesiapan karier Generasi Muda di pasar kerja masa depan. Penelitian ini akan mengisi celah ini dengan fokus pada dimensi pragmatis yaitu mengidentifikasi bagaimana

kompetensi digital yang fungsional dan career-ready secara eksplisit membuka peluang ekonomi dan profesional, bergerak melampaui dimensi kebijakan, akademik, dan sosial yang telah diteliti sebelumnya.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini hadir sebagai upaya konkret. Melalui BINCANG LITERASI dengan tema spesifik “Masa Depanmu di Dunia Digital”, kami berupaya memberikan pemahaman komprehensif, mentransformasi pola pikir konsumtif menjadi produktif, dan menjadi katalisator yang memastikan Generasi Muda dapat Mengasah Literasi Digital secara komprehensif, memanfaatkan teknologi secara optimal, dan memiliki persiapan yang matang untuk Membuka Gerbang Peluang karier mereka di Industri Digital.

2. METODE

Kegiatan ini ditaja oleh Program Studi Sistem Informasi yang bekerjasama dengan Biro Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Riau. Kegiatan ini dirancang dan dilaksanakan melalui lima tahapan utama yang terstruktur dan sistematis guna memastikan efektivitas pencapaian tujuan pengabdian. Tahapan diawali dari (1) Mulai, (2) Survei, (3) Pelaksanaan, (4) Evaluasi dan (5) Selesai. Alur Pelatihan dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Alur tahap pelaksanaan kegiatan pada Gambar 1 akan dijelaskan sebagai berikut:

2.1 Mulai

Tahap Mulai (Inisiasi dan Perencanaan) merupakan fase krusial penentuan kerangka kerja kegiatan. Diskusi intensif dilakukan untuk menetapkan tema sentral, mengidentifikasi narasumber yang kredibel, serta menentukan waktu dan lokasi pelaksanaan yang strategis. Hasil dari tahap ini menetapkan kegiatan pelatihan akan dilaksanakan secara luring pada Kamis, 25 September 2025, bertempat di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Riau. Peserta yang berpartisipasi adalah Siswa/i kelas 10 jurusan TKJ SMK Metta Maitreya, yang menjadi target audiens spesifik dalam upaya penguatan literasi digital berbasis vokasi.

2.2. Survei

Tahap Survei (Asesmen Kebutuhan) dilaksanakan segera setelah identifikasi peserta. Survei mendalam ini bertujuan untuk memetakan tingkat pemahaman awal (kapasitas) dan kebutuhan spesifik peserta terkait literasi digital. Hasil survei menjadi landasan utama (data-driven) dalam

menyusun silabus dan kurikulum materi, memastikan konten yang disampaikan oleh narasumber relevan, tepat sasaran, dan memiliki dampak optimal sesuai dengan kebutuhan vokasional siswa.

2.3. Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan dilakukan secara luring (tatap muka) untuk memaksimalkan interaksi dan transfer pengetahuan. Kegiatan ini dikemas dengan konsep Talk-show Interaktif yang lebih santai (enjoy), alih-alih format ceramah konvensional. Pendekatan ini dipilih untuk mendorong partisipasi aktif peserta, memicu diskusi dua arah, dan menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga materi dapat diserap secara optimal.

2.4. Evaluasi

Tahap Evaluasi (Pengukuran dan Refleksi) dilaksanakan menggunakan instrumen digital berupa Google Form yang disebarkan segera setelah sesi pelatihan berakhir. Tujuan utamanya adalah melakukan pengukuran komprehensif, meliputi post-test (untuk mengukur peningkatan pengetahuan), mengukur tingkat keberhasilan dan dampak langsung program, serta menilai efektivitas konsep talk-show sebagai metode penyampaian. Data ini sangat krusial sebagai indikator keberhasilan pengabdian.

2.5. Selesai

Tahap Selesai (Pelaporan dan Rekomendasi) adalah fase penutup yang berfokus pada keberlanjutan. Kegiatan utama pada tahap ini mencakup Evaluasi Menyeluruh pasca-program untuk mengidentifikasi best practices dan area perbaikan di masa mendatang. Output final dari tahap ini adalah penyusunan Laporan Akhir Kegiatan yang mendokumentasikan keseluruhan proses, hasil evaluasi, dan rekomendasi untuk replikasi program sejenis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dimulai jam 07:30 – 10:10 WIB, diawali dengan pembukaan yang dipandu oleh pembawa acara, setelah itu dilanjutkan dengan sambutan yang disampaikan oleh bapak Dr. Rasyad Zaen beliau merupakan mantan Wakil Rektor II serta salah satu dosen senior diprodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Riau. Gambar 2 Sambutan dari Bapak Dr. Rasyad Zaen.



Gambar 2. Sambutan dari Bapak Dr. Rasyad Zaen

Poin-poin yang disampaikan antara lain adalah pentingnya literasi digital dimasa sekarang, serta integrasi pengetahuan umum dengan dunia digital akan mempermudah dalam dunia kerja. Selain itu yang disampaikan adalah pentingnya melanjutkan Pendidikan yang mensuport pengetahuan dibidang IT.

Setelah itu dilanjutkan dengan pengenalan Program Studi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Riau, hal ini disampaikan langsung oleh Ketua Program Studi (Kaprod) Bapak Edo Arribe, MMSI. Gambar 3 pengenalan Prodi Sistem Informasi.



Gambar 3. Pengenalan Prodi Sistem Informasi

Pada Gambar 3 dapat dilihat Kaprod sedang menyampaikan pengenalan Program Studi Sistem Informasi, poin-poin yang disampaikan antara lain Apa itu Sistem Informasi, perbedaan Sistem Informasi dengan Teknik Informatika serta Manajemen Informasi. Penyampaian materi tidak hanya satu arah saja namun juga dua arah, jadi pemateri tidak hanya berbicara satu arah, pemateri juga mempersilakan peserta untuk bertanya dan turut aktif didalam kelas.

Selanjutnya adalah materi inti yaitu "Masa Depanmu di Dunia Digital", materi ini disampaikan oleh Bapak Setiawan Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom. yang merupakan salah satu dosen Program

Studi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Riau. Dapat dilihat pada gambar 4 ketika sedang menyampaikan materi.



Gambar 4. Pengenalan Prodi Sistem Informasi

Pada Gambar 4 dapat dilihat Pemateri sedang memaparkan materi dihadapan peserta, materi yang disampaikan antara lain ialah Penjelasan Sistem Informasi secara mendalam definisi serta analogi, selanjutnya fokus pembelajaran pada Sistem Informasi, Prospek kerja lulusan Sistem Informasi, tips supaya tidak salah dalam memilih jurusan, tren Sistem Informasi terkini, serta memberikan motivasi kepada peserta. Materi disampaikan secara santai dan diselingi dengan tanya jawab antara pemateri dan peserta. Pada akhir sesi pemateri memberikan tiga kuis dan memberikan hadiah bagi peserta yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Sesi ditutup dengan foto Bersama, hasil foto pada Gambar 5.



Gambar 5. Foto Bersama Pemateri dan Peserta

Sesi foto Bersama pada Gambar 5 merupakan akhir dari kegiatan ini, setelah itu peserta diminta untuk mengisi kusioner yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan ini.

3.2 Hasil Evaluasi Kegiatan

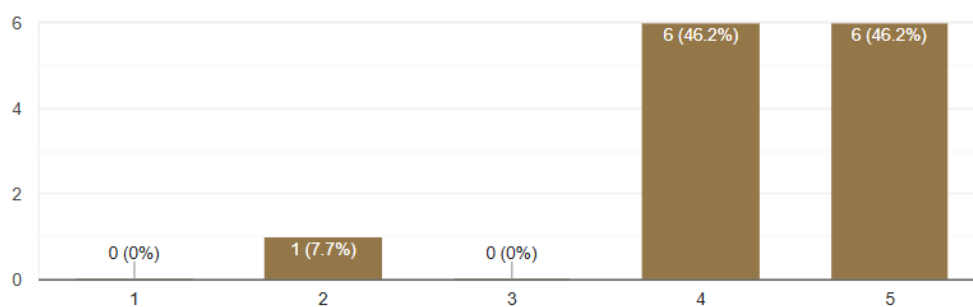
Evaluasi kegiatan ini diukur menggunakan tabel skala likert, tabel 1 menunjukkan format Skala Likert 5 poin yang umum digunakan dalam penelitian, beserta nilai skornya untuk analisis kuantitatif:

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Deskripsi
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral / Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa terdapat skala 5-poin Likert menggunakan kategori Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Keunggulan menggunakan jumlah poin ganjil adalah adanya titik tengah (Netral) yang memungkinkan responden yang benar-benar tidak memiliki pendapat atau netral untuk memilih posisi tersebut. Skala Likert dipilih karena salah satu metode yang paling umum digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, atau pendapat seseorang mengenai suatu objek, fenomena, atau kejadian. Skala ini dinamai sesuai penciptanya, psikolog sosial Rensis Likert, yang mengembangkannya pada tahun 1932 [14].

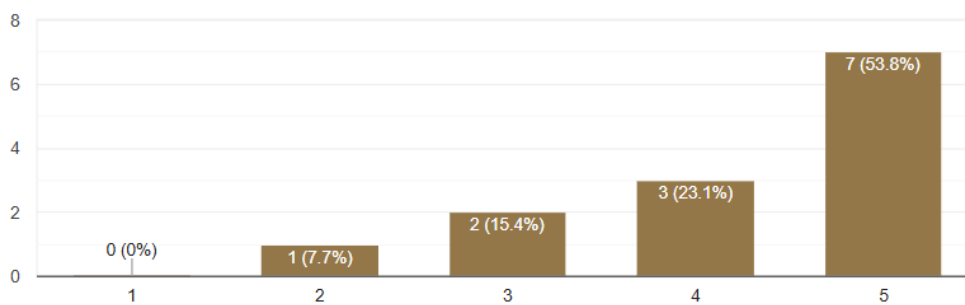
Hasil dari *post-test* yang didapatkan dibagi menjadi beberapa penilaian, penilaian pertama berkaitan dengan kepuasan peserta terhadap penyelenggara acara. Didapatkan hasil pada Gambar 6.



Gambar 6. Persentase Kepuasan Peserta Terhadap Penyelenggara Acara

Berdasarkan hasil survei evaluasi yang melibatkan peserta, penilaian terhadap pernyataan "kepuasan peserta terhadap penyelenggara acara" menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Mayoritas responden memberikan dukungan kuat terhadap penyelenggara acara, dimana sebanyak 92.4% responden secara kolektif memberikan skor 4 (Setuju) dan 5 (Sangat Setuju). Secara rinci, masing-masing skor tertinggi (4 dan 5) dipilih oleh 6 orang responden (46.2% per skor), menegaskan bahwa penyelenggara acara berhasil menciptakan kegiatan yang kondusif. Penilaian negatif dan netral hampir tidak ditemukan, hanya 1 responden (7.7%) yang memberikan skor 2, dan tidak ada responden yang memilih skor 1 atau 3. Data ini secara keseluruhan menegaskan bahwa penyelenggara acara berhasil menciptakan kegiatan yang positif.

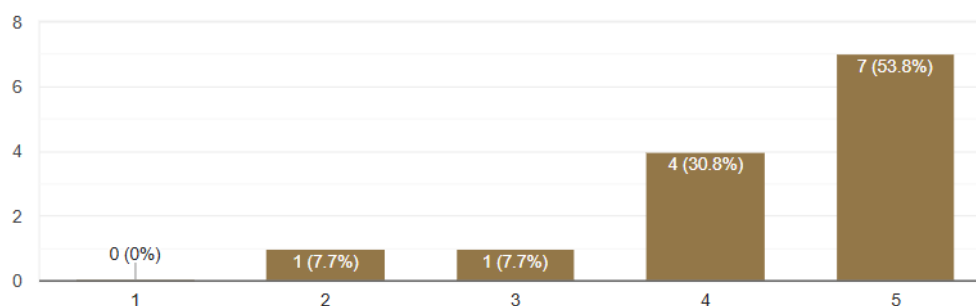
Selanjutnya penilaian kedua adalah berkaitan dengan penilaian konten dan narasumber. Pertanyaan yang diajukan adalah Tema "**Masa Depanmu di Dunia Digital**" relevan dengan kebutuhan dan masa depan saya sebagai siswa SMK. Didapatkan hasil pada gambar 7.



Gambar 7. Persentase Kepuasan Peserta Terhadap Tema

Data evaluasi yang diperoleh dari Peserta menunjukkan bahwa tema "Masa Depanmu di Dunia Digital" dinilai sangat relevan dengan kebutuhan dan masa depan siswa SMK. Secara keseluruhan, 76.9% dari total responden (gabungan skor 4 dan 5) menilai tema ini relevan hingga sangat relevan. Dukungan tertinggi terlihat pada skor 5 (Sangat Setuju), yang dipilih oleh 7 responden (53.8%), diikuti oleh skor 4 (Setuju) yang dipilih oleh 3 responden (23.1%). Meskipun terdapat 2 responden (15.4%) yang memberikan skor netral (3) dan hanya 1 responden (7.7%) yang kurang setuju (skor 2), dominasi skor tinggi ini secara tegas mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan dalam kegiatan tersebut memenuhi ekspektasi dan sangat dirasakan manfaatnya dalam mendukung persiapan karier siswa SMK di era digital.

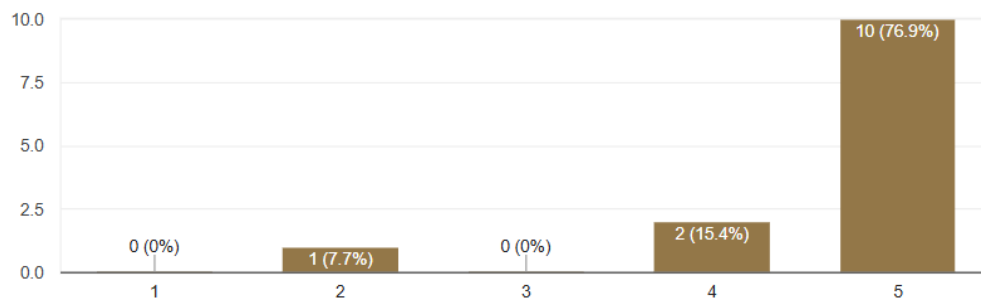
Selanjutnya penilaian Ketiga adalah berkaitan dengan penilaian konten dan narasumber. Pertanyaan yang diajukan adalah Materi yang disampaikan mudah dihubungkan dengan jurusan/bidang keahlian saya. Didapatkan hasil pada gambar 8.



Gambar 8. Persentase Kepuasan Peserta Terhadap Materi

Data hasil evaluasi dari Peserta menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dinilai sangat mudah dihubungkan dengan jurusan atau bidang keahlian siswa SMK. Total 84.6% responden (gabungan skor 4 dan 5) menyatakan setuju hingga sangat setuju mengenai relevansi langsung materi pelatihan dengan bidang studi mereka. Skor tertinggi 5 (Sangat Setuju) dipilih oleh mayoritas responden, yaitu 7 orang (53.8%), diikuti oleh 4 responden (30.8%) yang memilih skor 4 (Setuju). Tingginya angka persetujuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil mengaitkan konsep Literasi Digital dengan konteks vokasional spesifik siswa, sehingga materi tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga aplikatif dan mendukung jalur karier yang mereka pilih.

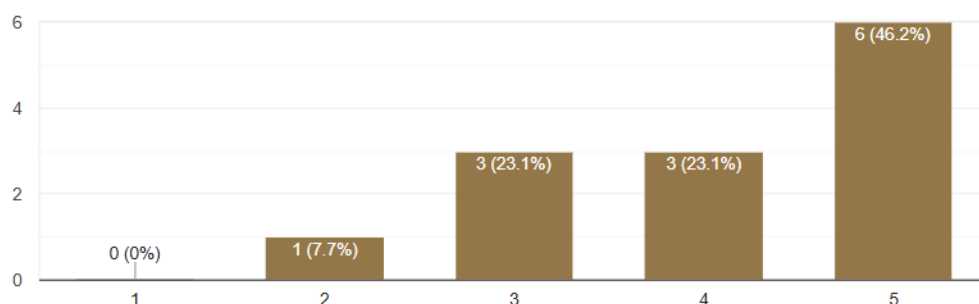
Selanjutnya penilaian Keempat adalah berkaitan dengan penilaian konten dan narasumber. Pertanyaan yang diajukan adalah Narasumber menguasai materi yang disampaikan dengan baik. Didapatkan hasil pada gambar 9.



Gambar 9. Persentase Kepuasan Peserta Terhadap Penguasaan Materi oleh Narasumber

Berdasarkan data evaluasi yang dikumpulkan dari Peserta, penilaian terhadap pernyataan "Narasumber menguasai materi yang disampaikan dengan baik" menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap kompetensi penyaji. Mayoritas luar biasa, yaitu 92.3% responden (gabungan skor 4 dan 5), menyatakan setuju hingga sangat setuju bahwa narasumber menguasai materi yang dibawakan. Puncak penilaian terdapat pada skor tertinggi 5 (Sangat Setuju), yang dipilih oleh 10 responden (76.9%), diikuti oleh 2 responden (15.4%) yang memberikan skor 4 (Setuju). Tingkat dukungan yang dominan ini mengindikasikan bahwa pemilihan narasumber yang kredibel merupakan langkah yang tepat, memberikan kepercayaan kepada peserta bahwa informasi yang diterima akurat, mendalam, dan disampaikan dengan otoritas yang baik.

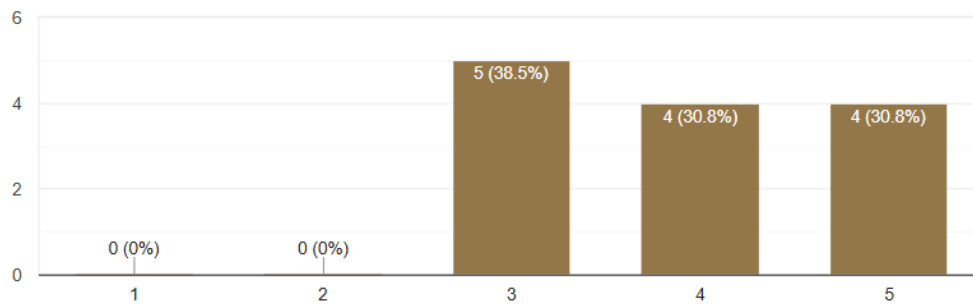
Selanjutnya penilaian Kelima adalah berkaitan dengan penilaian konten dan narasumber. Pertanyaan yang diajukan adalah Cara penyampaian narasumber menarik dan tidak membosankan. Didapatkan hasil pada gambar 10.



Gambar 10. Persentase Kepuasan Peserta Terhadap Penyampaian Narasumber yang Menarik Dan Tidak Membosankan

Berdasarkan data evaluasi dari Peserta, penilaian terhadap pernyataan "Cara penyampaian narasumber menarik dan tidak membosankan" menunjukkan penerimaan yang sangat positif. Secara total, 69.3% responden (gabungan skor 4 dan 5) menilai bahwa cara penyampaian narasumber menarik dan efektif. Skor tertinggi 5 (Sangat Setuju) dipilih oleh mayoritas, yaitu 6 responden (46.2%), sementara 3 responden (23.1%) memberikan skor 4 (Setuju). Meskipun terdapat 3 responden (23.1%) yang bersikap netral (skor 3), dan hanya 1 responden (7.7%) yang kurang setuju (skor 2), dominasi skor tinggi ini mengindikasikan bahwa metode dan gaya penyampaian narasumber berhasil menarik perhatian peserta dan menjaga antusiasme mereka sepanjang sesi.

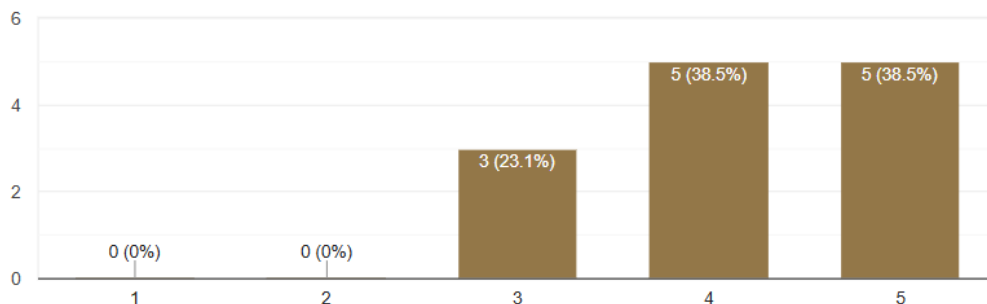
Selanjutnya penilaian Keenam adalah berkaitan dengan Pengukuran Keberhasilan (Dampak Pengetahuan & Niat Perilaku). Pertanyaan yang diajukan adalah Saya menjadi lebih paham tentang potensi karier yang relevan di dunia digital. Didapatkan hasil pada gambar 11.



Gambar 11. Persentase Pemahaman Peserta Tentang Potensi Karier Yang Relevan di Dunia Digital

Berdasarkan data evaluasi dari Peserta, penilaian terhadap pernyataan "Saya menjadi lebih paham tentang potensi karier yang relevan di dunia digital" menunjukkan peningkatan pemahaman yang cukup kuat. Sebanyak 69.3% responden (gabungan skor 4 dan 5) menyatakan setuju hingga sangat setuju bahwa pemahaman mereka mengenai peluang karier di dunia digital telah meningkat. Khususnya, skor 4 dan 5 memiliki persentase yang sama kuat, yaitu 30.8% masing-masing dipilih oleh 4 responden. Meskipun ada 5 responden (38.5%) yang bersikap netral (skor 3), tidak adanya skor negatif (1 dan 2) mengindikasikan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utamanya untuk membuka wawasan peserta tentang peluang karier, meskipun masih ada ruang untuk memperdalam pemahaman praktis mereka.

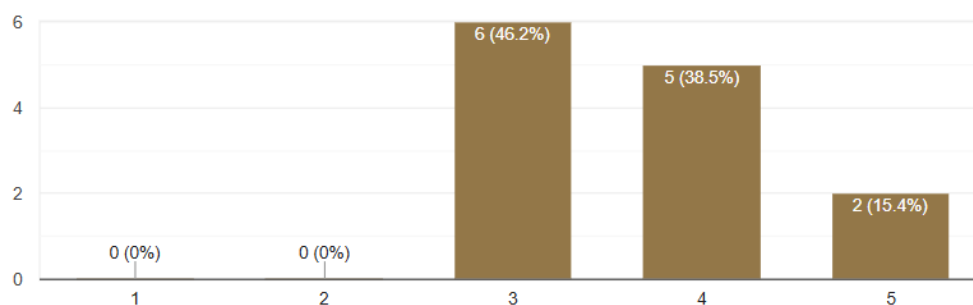
Selanjutnya penilaian Ketujuh adalah berkaitan dengan Pengukuran Keberhasilan (Dampak Pengetahuan & Niat Perilaku). Pertanyaan yang diajukan adalah Saya memahami pentingnya keterampilan literasi digital (seperti berpikir kritis, keamanan data) untuk masa depan saya. Didapatkan hasil pada gambar 12.



Gambar 12. Persentase Pemahaman Peserta Tentang Pentingnya Keterampilan Literasi Digital

Data evaluasi dari Peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat berhasil dalam menanamkan pemahaman peserta mengenai pentingnya keterampilan literasi digital (seperti berpikir kritis dan keamanan data) untuk masa depan mereka. Dukungan yang diberikan sangat kuat, di mana total 77% responden (gabungan skor 4 dan 5) menyatakan setuju hingga sangat setuju. Skor 4 dan 5 memiliki persentase yang sama tinggi, yaitu masing-masing 38.5% yang dipilih oleh 5 responden. Meskipun 3 responden (23.1%) bersikap netral (skor 3), tidak adanya skor negatif (1 dan 2) secara tegas menunjukkan bahwa tujuan utama pengabdian untuk meningkatkan kesadaran peserta akan pentingnya literasi digital—sebagai bekal menghadapi tantangan dan peluang di dunia digital—telah tercapai dengan tingkat keberhasilan yang tinggi.

Selanjutnya penilaian Kedelapan adalah berkaitan dengan Pengukuran Keberhasilan (Dampak Pengetahuan & Niat Perilaku). Pertanyaan yang diajukan adalah saya akan menerapkan tips atau strategi yang diberikan narasumber dalam kegiatan belajar/pekerjaan (misalnya personal branding). Didapatkan hasil pada gambar 13.



Gambar 13. Persentase Pemahaman Peserta Tentang Tips Atau Strategi Yang Diberikan Narasumber

Data evaluasi dari Peserta mengenai niat untuk menerapkan tips atau strategi yang diberikan narasumber dalam kegiatan belajar/pekerjaan menunjukkan hasil yang bervariasi, namun tetap positif. Sebanyak 53.9% responden (gabungan skor 4 dan 5) menyatakan setuju hingga sangat setuju bahwa mereka memiliki niat kuat untuk mengaplikasikan strategi tersebut (misalnya, personal branding). Skor 4 (Setuju) dipilih oleh 5 responden (38.5%), dan skor 5 (Sangat Setuju) dipilih oleh 2 responden (15.4%). Namun, proporsi terbesar responden, yaitu 6 orang (46.2%), bersikap netral (skor 3), yang mengindikasikan bahwa meskipun peserta merasakan manfaat materi, masih diperlukan dorongan atau tindak lanjut lebih lanjut untuk benar-benar mengkonversi pemahaman menjadi aksi nyata dan penerapan praktis di kehidupan sehari-hari atau karier mereka.

3.3 Pembahasan

Penyusunan dan pengutipan daftar pustaka sebaiknya menggunakan gaya IEEE dalam angka, Hasil evaluasi pasca-kegiatan mengindikasikan tingkat keberhasilan yang tinggi, yang dapat dibagi menjadi tiga pilar utama: Kepuasan Penyelenggaraan, Relevansi Konten, dan Dampak Pengetahuan. Pilar pertama, kepuasan terhadap penyelenggara acara dan kompetensi narasumber, mencapai persentase dukungan sangat tinggi, yaitu lebih dari 92% pada kedua aspek tersebut (Kepuasan Penyelenggara dan Penguasaan Materi oleh Narasumber). Data ini didukung oleh penilaian bahwa cara penyampaian narasumber dinilai menarik (69.3% setuju/sangat setuju), menegaskan bahwa kegiatan yang dikemas secara interaktif berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pilar kedua, relevansi konten, juga menunjukkan keberhasilan luar biasa, di mana 84.6% responden menyatakan materi mudah dihubungkan dengan bidang keahlian SMK mereka, dan 76.9% menilai tema kegiatan sangat relevan dengan kebutuhan masa depan mereka. Pilar ketiga, dampak pengetahuan, terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran peserta akan pentingnya literasi digital (77% memahami pentingnya keterampilan kritis dan keamanan data) dan membuka wawasan karier (69.3% lebih paham potensi karier digital). Meskipun demikian, terdapat tantangan pada aspek niat penerapan strategi di mana 46.2% peserta bersikap netral terhadap niat mengaplikasikan tips yang diberikan. Hal ini mengisyaratkan bahwa walaupun pemahaman teoretis sudah terbentuk, dibutuhkan program lanjutan atau follow-up untuk mendorong konversi niat menjadi tindakan praktis dan implementasi personal branding secara mandiri.

4 KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat "Bincang Literasi: Masa Depanmu di Dunia Digital" yang dilaksanakan secara luring bagi siswa/i SMK Metta Maitreya telah berhasil mencapai tujuannya sebagai katalisator untuk Membuka Gerbang Peluang karier di Industri Digital. Keberhasilan ini didukung oleh evaluasi yang menunjukkan tingkat kepuasan tinggi pada penyelenggaraan (92.4% setuju/sangat setuju), relevansi konten terhadap kebutuhan vokasional siswa (84.6% menilai materi mudah dihubungkan dengan jurusan), serta kompetensi narasumber yang kredibel (92.3% menilai narasumber menguasai materi). Dari sisi dampak pengetahuan, program ini terbukti efektif dalam

menanamkan kesadaran akan pentingnya keterampilan literasi digital (77%) dan membuka wawasan mengenai potensi karier di dunia digital (69.3%). Meskipun ditemukan bahwa niat peserta untuk menerapkan strategi secara praktis masih memerlukan dorongan lanjutan (46.2% bersikap netral), hasil keseluruhan secara tegas menunjukkan bahwa intervensi edukatif ini berhasil mempersiapkan Generasi Muda SMK dengan bekal pengetahuan yang relevan dan kontekstual, sehingga mereka siap bersaing dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh era teknologi informasi dan globalisasi.

Ucapan Terimakasih

Penghargaan setinggi-tingginya diberikan kepada Program Studi Sistem Informasi dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Riau atas dukungan yang tak ternilai. Bantuan yang diberikan sangat menentukan kelancaran proses pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini secara optimal. Apresiasi yang tulus juga disampaikan kepada para siswa TKJ SMK Metta Maitreya yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini. Kehadiran dan antusiasme yang luar biasa merupakan kunci keberhasilan kegiatan ini.

REFERENSI

- [1] B. Nyagadza, R. Pashapa, A. Chare, G. Mazuruse, and P. K. Hove, "Digital technologies, Fourth Industrial Revolution (4IR) & Global Value Chains (GVCs) nexus with emerging economies' future industrial innovation dynamics," *Cogent Economics and Finance*, vol. 10, no. 1, 2022, doi: 10.1080/23322039.2021.2014654.
- [2] Riska Intan Pramitaning Tyas and Muhammad Yasin, "Transformasi Pada Era Disrupsi Hingga Terjadinya Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan Indonesia*, vol. 2, no. 3, pp. 21–28, Jun. 2024, doi: 10.61132/jepi.v2i3.650.
- [3] Iram Javeed, "The Impact of Industry 4.0 on Employability and the Skills Required in India," *Global Economics Science*, pp. 1–10, Feb. 2023, doi: 10.37256/ges.4320231593.
- [4] T. Rahmat, M. T. Ashshiddiqi, and D. Apriliani, "Urgency of Digital Literacy to Improving Work Readiness in the Industrial Revolution 4.0," *The Journal of Society and Media*, vol. 8, no. 1, pp. 307–326, Apr. 2024, doi: 10.26740/jsm.v8n1.p307-326.
- [5] B. Audrin, C. Audrin, and X. Salamin, "Digital skills at work – Conceptual development and empirical validation of a measurement scale," *Technol Forecast Soc Change*, vol. 202, May 2024, doi: 10.1016/j.techfore.2024.123279.
- [6] S. Mayen, A. Reinhardt, and C. Wilhelm, "The complexities of digital media use in adolescents' learning and academic performance: An experience sampling study," *Comput Educ*, vol. 238, Dec. 2025, doi: 10.1016/j.compedu.2025.105411.
- [7] F. Fajri and M. Irwan Padli Nasution, "LITERASI DIGITAL: PELUANG DAN TANTANGAN DALAM MEMBANGUN KARAKTER PESERTA DIDIK DIGITAL LITERACY: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES IN BUILDING STUDENT CHARACTER," *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 11, 2023.
- [8] Riki Satia Muharam, Ufa Anita Afrilia, and S. Sudarma, "Revitalisasi Pendidikan Vokasi Berbasis Kebutuhan Industri 4.0: Implikasi Kebijakan Pendidikan di Daerah Sub-Urban," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, pp. 425–436, Jul. 2025, doi: 10.54259/diajar.v4i3.4440.
- [9] T. Rezasyah, "Pelatihan Kesiapan Siswa SMK dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. di SMK Global Mulia, Cikarang," *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, p. 114, Apr. 2019, doi: 10.24198/kumawula.v1i2.20029.
- [10] H. Prasetyani, "Relevansi Kompetensi Lulusan SMK Kompetensi Keahlian Multimedia terhadap Kebutuhan Dunia Industri," 2019, doi: 10.31331/jsitee.v1i1.kodeartikel.
- [11] A. Hidayati, F. Dzil Barr, and K. N. Sigit, "Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi Kesesuaian Kompetensi Lulusan SMK dengan Kebutuhan Dunia Usaha dan Industri," vol. 9, no. 2, pp. 284–292, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/EKU>

-
- [12] S. Pratama¹, M. Ashari², S. Annisa, B. Zulkarnain³, and E. Sabrina, "The Importance of Digital Literacy in the World of Education: Learning Transformation in the Digital Era Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital," *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 554–561, 2025, [Online]. Available: <http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>
- [13] J. Manubey, T. D. Koroh, Y. D. Dethan, and M. F. Banamtuan, "Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 4, no. 3, pp. 4288–4294, May 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2590.
- [14] R. Likert, "A technique for the measurement of attitudes," *Archives of Psychology*, 1932.