

**SEMINAR PEMANFAATAN PAHAMIFY UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL BAGI SISWI SMP IBRAHIMY 3 SUKOREJO*****A SEMINAR ON THE UTILIZATION OF PAHAMIFY TO ENHANCE LITERACY
AMONG IBRAHIMY 3 SUKOREJO JUNIOR HIGH SCHOOL FEMALE STUDENTS*****^{1*}Zaehol Fatah, ²Zaskia Maharani**^{1*} Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi Universitas Ibrahimy² Fakultas Sains dan Teknologi Program Studi Sistem Informasi Universitas Ibrahimye-mail: ^{*1} zaeholfatah@gmail.com, maharanizaskia231@gmail.com²**Article History:**Received: June 19th, 2026Revised: August 10th, 2026Published: August 15th, 2026**Keywords:** Digital Literacy,
Independent Learning, Junior
High School, Pahamify
Application, Santriwati

Abstract: *In the society 5.0 era, mastering information technology through digital literacy serves as a crucial foundation for students, including those in islamic boarding school environments. However, female students at SMP Ibrahimy 3 Sukorejo still face challenges in optimizing digital devices to support independent learning. This community service activity aims to enhance students' digital literacy competence through a seminar on utilizing the pahamify educational platform. The methods employed include coordination preparation, interactive seminar execution through learning feature demonstrations, and evaluation via behavior observation and comprehension measurement. The results indicate a significant increase in the participants' cognitive and psychomotor aspects regarding accessing, evaluating, and utilizing digital information critically and responsibly. The students became more proficient in operating educational applications to support their academic needs. In conclusion, integrating edutech platforms like pahamify is effective in accelerating digital literacy at the junior high school level. Sustaining this program is recommended through intensive mentoring integrated into the school curriculum.*

Abstrak

Di era Masyarakat 5.0, penguasaan teknologi informasi melalui literasi digital menjadi fondasi krusial bagi peserta didik, termasuk di lingkungan pesantren. Namun, siswi di SMP Ibrahimy 3 Sukorejo masih menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran mandiri. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital siswi melalui seminar pemanfaatan platform edukasi Pahamify. Metode yang di gunakan meliputi persiapan koordinasi, pelaksanaan seminar interaktif berupa demonstrasi fitur-fitur pembelajaran, serta evaluasi melalui observasi perilaku dan pengukuran pemahaman. Hasil kegiatan menunjukadanya peningkatan signifikan pada aspek kognitif dan psikomotorik peserta dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Siswi menjadi lebih terampil dalam mengoperasikan aplikasi edukasi untuk menunjang kebutuhan akademik mereka. Dapat disimpulkan bahwa integrasi platform edutech

seperti pahamify efektif dalam mengakselerasi literasi digital di tingkat sekolah menengah. Keberlanjutan program ini disarankan melalui pendampingan intensif berbasis kurikulum sekolah.

Kata Kunci: Aplikasi pahamify, Literasi Digital, Pembelajaran Mandiri, Sekolah Menengah Pertama, Siswi Pesantren.

PENDAHULUAN

Di era Revolusi 4.0 dan Masyarakat 5.0, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi kebutuhan mendasar yang transformatif, tidak terkecuali di sektor pendidikan. Akselerasi teknologi yang masif menuntut reposisi peran institusi pendidikan dari sekedar penyedia informasi menjadi fasilitator pengembangan kompetensi yang lebih menyeluruh. Kompetensi tersebut meliputi kemampuan kritis untuk mencari, mengevaluasi, mengelola, mengorganisasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kreatif, aman, serta bertanggung jawab. Bagi peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), penguasaan literasi digital sangat krusial sebagai pondasi awal untuk mendukung proses pembelajaran mandiri (independent learning) dan mempersiapkan diri menghadapi tentang global masa depan.

Meskipun urgensi literasi digital telah diakui secara luas, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi yang signifikan, khususnya di lingkungan lembaga pendidikan berbasis pesantren (boarding school). Salah satu potret nyata ditemukan di SMP Ibrahimy 3 Sukorejo, sebuah sekolah menengah berada di bawah naungan pondok pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo, Situbondo. Secara kuantitatif, sekolah ini memiliki potensi besar dengan ratusan siswi (santriwati) yang aktif menempuh pendidikan formal. Namun, karakteristik kehidupan pesantren yang membatasi interaksi intensif dengan perangkat teknologi digital di luar jam pelajaran menciptakan tantangan sendiri. Berdasarkan observasi awal, sekitar 75% siswi masih menggunakan gawai sebatas untuk media komunikasi personal atau hiburan ringan saat waktu libur, sedangkan pemanfaatan teknologi untuk mengeksplorasi materi akademik digital masih dibawah 30%. Kendala utama yang dihadapi meliputi rendahnya kesadaran akan keberadaan platform pembelajaran mandiri, keterbatasan akses informasi yang terstruktur, serta pengurangan pendampingan dalam menyaring konten edukasi yang valid dan kredibel.

Kondisi sosiologis dan fisik wilayah Sukorejo yang strategis sebagai pusat pendidikan pesantren sebenarnya menjadi modalitas yang kuat untuk mengembangkan ekosistem digital berbasis komunikasi. Apabila potensi literasi digital para siswi ini dapat ditingkatkan, dampak positifnya tidak hanya akan dirasakan pada capaian akademik individual, tetapi juga berpotensi menciptakan budaya literasi yang kuat di lingkungan pesantren secara kolektif. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, hilirisasi produk teknologi pendidikan (educational technology) menjadi salah satu solusi taktis. Salah satu platform edutech inovatif yang relevan untuk menunjang kebutuhan kurikulum tingkat menengah adalah pahamify. Aplikasi ini mengintegrasikan materi pembelajaran interaktif, animasi konsep sains-sosial, serta fitur evaluasi mandiri (try-out) yang adaptif, sehingga sangat potensial untuk mengonversi pola penggunaan gawai pasif menjadi aktivitas akademis yang

produktif.

Penelitian dan pengupaya pengabdian terdahulu yang di lakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa intervensi teknologi edukasi berbasis aplikasi terbukti efektif dalam mendongkrak motivasi belajar peserta didik. Studi literatur mutakhir mengindikasikan bahwa penggunaan platform belajar digital yang interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa hingga 40% dibandingkan metode konvensional. Selain itu, beberapa kegiatan pengabdian sejenis menegaskan bahwa pelatihan literasi digital terstruktur di tingkat sekolah menengah berhasil mengubah perilaku siswa dalam menyaring howaks dan mengoptimalkan mesin pencari untuk keperluan tugas sekolah. Naskah artikel pengabdian ini merupakan bentuk hilirisasi nyata dari kajian empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi digital dalam meningkatkan kemandirian belajar.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, masalah konkret yang dihadapi mitra adalah rendahnya optimasi gawai untuk pemenuhan kebutuhan akademik dan keterbatasan pemahaman mengenai navigasi platform edutech di kalangan santriwati. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memformulasika solusi melalui penyelenggaraan Seminar Pemanfaatan Pahamify. Melalui seminar interaktif ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan kompetensi kognitif dan psikomotorik para siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan fitur-fitur digital secara kritis dan bertanggung jawab guna mendukung akselerasi literasi digital di lingkungan pesantren.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan pelatihan interaktif berbasis seminar dan demonstrasi praktis. Khalayak sasaran yang terlibat aktif sebagai peserta adalah siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo untuk menyelaraskan jadwal kegiatan, mengurus perizinan birokrasi pesantren, serta memetakan kondisi awal infrastruktur pendukung, seperti ketersediaan proyektor, koneksi internet, dan kesiapan perangkat gawai yang akan di gunakan oleh perwakilan pesantren. Pada tahap ini juga disusun instrumen evaluasi berupa kuesioner kemampuan dasar digital yang di sesuaikan dengan indikator literasi digital.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan koordinasi formal dengan pihak pengelola SMP Ibrahimy 3 Sukorejo untuk menyelesaikan jadwal kegiatan, mengurus perizinan birokrasi pesantren, serta memetakan kondisi awal infrastruktur pendukung, seperti ketersediaan proyektor, koneksi internet, dan persiapan perangkat gawai yang akan di gunakan oleh perwakilan peserta. Pada tahap ini juga di susun instrumen evaluasi berupa kuesioner kemampuan dasar digital yang disesuaikan dengan indikator literasi digital.

1. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan seminar dilakukan melalui tiga sub-kegiatan terintegrasi:

Pemaparan Konseptual: Penyampaian materi mengenai urgensi literasi digital di era Masyarakat 5.0, etika bermedia digital (digital ethics), serta pentingnya menyaring informasi akademik secara kritis.

Demonstrasi Fitur Aplikasi Pahamify: Pengenalan ekosistem platform edutech Pahamify secara langsung. Tim penguji mendemonstrasikan navigasi antar muka, hingga mekanika simulasi ujian (try-out).

Simulasi dan pendampingan interaktif: Perwakilan siswi diberikan kesempatan untuk mempraktikkan langsung pengoprasian fitur-fitur utama Pahamify menggunakan gawai yang telah dipersiapkan, didampingi langsung oleh tim pengabdian untuk mengatasi kendala teknis di lapangan.

2. Tahapan Evaluasi

Keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan diukur secara objektif untuk melihat tingkat ketercapaian target. Alat ukur yang digunakan dalam pengabdian ini mencakup dua pendekatan substantif:

Pengukuran Kuantitatif: Menggunakan instrumen tes kemampuan dasar (kognitif) yang diadopsi dari standar kompetensi literasi digital kementerian terkait. Evaluasi dilakukan melalui metode pre-test sebelum seminar dimulai dan post-test pada akhir kegiatan untuk mengukur persentase peningkatan pemahaman peserta terhadap materi literasi digital dan navigasi platform edutech.

Pengukuran Deskriptif-kualitatif: Dilakukan melalui observasi perubahan sikap dan perilaku (behavioral change) para siswi selama proses simulasi. Indikator keberhasilan kualitatif dinilai dari antusiasme, kemadirian siswi dalam memecahkan masalah navigasi aplikasi, serta respon subjektif mereka mengenai peluang pengembangan pemanfaatan aplikasi ke depan untuk menunjang kurikulum sekolah.

HASIL

Kegiatan seminar pemanfaatan pahamify untuk meningkatkan literasi digital bagi siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo telah dilaksanakan dengan sukses. Seluruh tahapan kegiatan diarahkan untuk memitigasi masalah rendahnya optimalisasi gawai untuk kebutuhan akademik di lingkungan pesantren. Melalui integrasi materi teoretis dan praktik langsung, kegiatan ini mampu memberikan nilai tambah yang signifikan, khususnya dalam merubah perilaku pasif siswi dalam menggunakan teknologi menjadi lebih produktif dan berorientasi akademis.

Proses pelaksanaan seminar diawali dengan pemaparan materi urgensi literasi digital. Pada sesi ini, para siswi diberikan pemahaman mendalam bahwa gawai tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, melainkan sebagai gerbang utama dalam mengakses ilmu pengetahuan global. Sesi kedua dilanjutkan dengan demonstrasi dan simulasi pengguna aplikasi pahamify. Pada tahap ini, tim pengabdian mendampingi para siswi secara interaktif untuk mengeksplorasi menu pembelajaran, memahami visualisasi konsep berbasis animasi, hingga mencoba fitur simulasi evaluasi mandiri. Adanya pendampingan intensif ini berhasil meminimalisir tingkat kesulitan teknis yang awalnya dikhawatirkan oleh peserta.

Tolak ukur keberhasilan kuantitatif dari kegiatan pengabdian ini diukur melalui perbandingan persentase nilai tes kemampuan dasar literasi digital antara awal(pre-test) dan akhir (post-test) kegiatan. Evaluasi ini melibatkan 10 parameter pertanyaan dasar terkait navigasi aplikasi, penyaringan informasi, dan pemanfaatan fitur edukasi digital. Fluktuasi dan peningkatan kemampuan dasar peserta tersebut disajikan secara detail pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Materi

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang tertera pada Gambar 1, terlihat adanya tren kenaikan persentase pemahaman yang konsisten pada seluruh jenis pertanyaan kemampuan dasar. Peningkatan paling signifikan terjadi pada butir pertanyaan ke-5 dan ke-6, di mana pada kemampuan awal (pre-test) persentase pemahaman masing-masing hanya berada di angka 50% dan 60%. Keterbatasan awal ini disebabkan oleh ketidaktahuan siswi mengenai keberadaan fitur rangkuman terstruktur dan metode navigasi edutech yang efektif. Namun, setelah dilakukan seminar dan simulasi interaktif, kemampuan akhir (post-test) peserta pada butir tersebut melonjak tajam hingga mencapai rata-rata 80%. Hasil ini membuktikan bahwa intervensi seminar mampu memberikan indikator capaian yang konkrit terhadap peningkatan aspek kognitif mitra.

Secara komprehensif, analisis terhadap fokus utama kegiatan ini mengungkap beberapa keunggulan dan kelemahan luaran apabila disesuaikan dengan kondisi riil sosiologis di lokasi mitra:

Keunggulan: Aplikasi Pahamify memiliki antarmuka yang sangat intuitif dan konten video animasi yang interaktif, sehingga sangat adaptif dengan karakteristik psikologis siswi remaja tingkat sekolah menengah yang menyukai media pembelajaran visual. Hal ini berhasil memicu motivasi belajar mandiri secara instan.

Kelemahan: Aksesibilitas penuh terhadap platform ini memerlukan koneksi internet yang stabil dan kuota data yang memadai. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri di lingkungan pesantren yang menerapkan regulasi ketat serta pembatasan waktu penggunaan perangkat digital bagi para santriwati.

Peluang pengembangan kedepan untuk program pengabdian ini sangat terbuka lebar. Guna menjaga keberlanjutan (sustainability) dampak positif yang telah dihasilkan, pihak sekolah dapat

mengintegrasikan pemanfaatan platform edutech ini ke dalam jam laboratorium komputer mingguan atau merumuskannya sebagai bagian dari kegiatan ekstrakurikuler berbasis sains dan teknologi. Dengan demikian, peningkatan literasi digital yang telah diinisiasi melalui seminar ini dapat bertransformasi menjadi budaya akademis digital yang melekat kuat di SMP Ibrahimy 3 Sukorejo.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Seminar Pemanfaatan Pahamify efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo. Hasil kuantitatif menunjukkan adanya kenaikan signifikan pada pemahaman kognitif peserta, khususnya dalam menavigasi fitur edukasi digital dan menyaring informasi akademik. Keunggulan utama dari program ini terletak pada pendekatan simulasi interaktif dengan antarmuka aplikasi yang intuitif, sehingga mampu mengubah perilaku siswi dari pengguna gawai pasif menjadi pembelajar mandiri yang produktif. Meskipun demikian, keterbatasan akses internet yang stabil dan regulasi waktu penggunaan gawai di lingkungan pesantren menjadi tantangan teknis utama selama proses pelaksanaan. Sebagai langkah pengembangan selanjutnya, disarankan bagi pihak sekolah untuk mengintegrasikan platform edutech ini ke dalam agenda laboratorium komputer mingguan atau kegiatan ekstrakurikuler terstruktur guna menjaga keberlanjutan budaya literasi digital di lingkungan pesantren.

DAFTAR REFERENSI

- [1] M.R Ahmad, T. S. Soliman, and A. A. Rahman, "Assessing the Impact of Mobile Learning Applications on secondary School Students' Academic Performance," *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 18, no. 3, pp. 112-125, 2021, doi:10.1186/s41239-021-00245-w.
- [2] H. S. Budiman and A. Setyawan, "Digital Literacy Acceleration Boarding Schools (pesantren): Challenges and Strategic Solutions in Society 5.0," *J. pendidik. Islam*, Vol. 10, no. 1, pp. 45-58, 2022, doi. 14421. 101.45-58.
- [3] S. Kurniasi, R. Wardani, and M. Ibrahim, "The Role of Educational Gamification Platforms in Enhancing Independent learning Among Junior High School Students," *Comput. Educ.*, vol. 178, p. 104401, 2022, doi: 10.1016/j.compedu.2021.104401.
- [4] A. P. Wijaya and L. E. Rahmawati, "Hilirisasi Hasil Media pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital Melalui Pengabdian Masyarakat," *J. Pengabd. Kepada Masy. (Indonesia J. Community Engagem.)*, vol. 8, no. 2, pp. 89-97, 2023, doi: 10.22146/jpkm.71024.
- [5] Y. Nguyen and N. G. Nguyen, "Evaluating the User Interface and Experience (UI/UX) of Edutech Platform for Teenagers' Autonomous Learning," *IEEE Trans. Educ.*, vol. 66, no. 4, pp. 342-351, 2023, doi: 10.1109/TE.2023.3241512.
- [6] F. Rohman and S. Wahyuni, "Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Santriwati di Tingkat Sekolah Menengah Melalui Pelatihan Interaktif," *J. Pengabd. dan Pemberdayaan Masy.*, vol. 7, no. 1, pp. 12-22, 2023, doi:10.30595/ippm.v7i1.13451.
- [7] E. Brown and C. Green, "Blended Learning Ecosystem in Boarding Schools: Integrating Mobile Technology With Traditional Curriculums," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 55, no. 2, pp. 510-526, 2024, doi: 10.1111/bjet.13402.

- [8] A. T. Saputra, M.TAnwar,and Z. Fatah,"Optimasi Penggunaan Gawai untuk Aktifitas Akademik Menggunakan Aplikasi Pembelajaran Mandiri,"J. Sist. Inf.dan Teknol. Pendidik., vol. 5, no. 1, pp. 30-39, 2024, doi: 10.33019/jsitp.v5i1.412.
- [9] L. Zhou, S.M. Lim, and K. J.kim,"Digital Ethics and Literacy Among Adolescent Students: A Comparative Study on Information Filtering,"Educ. inf. Technol., vol. 29, no. 5, pp. 5821-5843, 2024, doi: 1007/s10639-023-12104-5.
- [10] R. Pratama and D. S. Melati,"Efektivitas Platform Pahamify dalam Mereduksi dalam Mereduksi Kesenjangan Pemahaman KonsepSains Tingkat Menengah Pertama,"J. Ilm.Guru Caraka Olah Pikir, vol. 28, no.2, pp.142-153, 2024, doi:10.30738/jigcop.v28i2.15201.
- [11] M. J. Foster, "The Impact of Animated Learning Media on Teenagers' Cognitive Load and Retention Rate."J. Educ. Psychol., vol. 117, no. 1, pp. 74-89,2025, doi: 10.1037/edu0000891.
- [12] K. H. Hasanah," Tantangan Infrastruktur Internet dan Pembatasan Gawai terhadap BudayaLiterasi Digital di Lingkungan Pesantren ," J. Sains Teknol. komun., vol. 6, no. 1, pp. 101-114, 2025, doi:10.31294/jstk.v6i1. 1892.
- [13] O. S. Santoso and Lingkungan R. M. Lima, "Interactive Seminars as a Method for Technology Transfer in Community Empowerment Progras, " in Proceedings of the Internacional Conference on Engineering Education and Community Engagement, 2025, pp. 241-221, doi: 10.1109/ICEECE.2025.102341.
- [14] I. G. Suarta and N. L. P. Suastini, "Measuring Digital Literacy Competency Standards Using Pre-test and Post-test Behavioral Frameworks, "Int. J. Evaluation Res. Educ., vol. no. 2, pp. 405-415, 2026, doi: 10.11591/ijere.v15i2.24512.
- [15] W. Gufronia, M. Zakiya, and Z. Fatah, "seminar pemanfaatan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif di SMP Islam Garden School,"Jurnal Padamu Negeri, vol. 2, no. 3, pp. 172-178, Jul. 2025, doi: 10.69714/ee71fjz30.