LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PEMBERDAYAAN LITERASI DIGITAL SISWA SMPN 1 SUKAPURA PROBOLINGGO MELALUI PELATIHAN DESAIN INFOGRAFIS TOKOH SEJARAH

Tim Pelaksana:

Ketua : Ulum Fasih, M.A.

Anggota :
1. Husairi, M.Pd.
2. Zidan Muhtadin Husni (202285140025)
3. Rahmat Juliani (202385140024)

LEMBAGA PENGEMBANGAN PENELITIAN, PENGABDIAN DAN PUBLIKASI

UNIVERSITAS ISLAM INTERNASIONAL

DARULLUGHAH WADDA'WAH

PASURUAN

2025

LEMBAR PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul PkM	:	Pemberdayaan Literasi Digital Siswa SMPN 1 Sukapura Probolinggo Melalui Pelatihan Desain Infografis Tokoh Sejarah
2. Ketua	:	Ulum Fasih, M.A.
3. Anggota	:	1. Husairi, M.Pd. 2. Zidan Muhtadin Husni (202285140025) 3. Rahmat Juliani (202385140024)
4. Alamat Surat	:	Jl. Raya Raci Km 50 Bangil Pasuruan
5. Tema Payung Pengabdian	:	Penguatan Literasi Digital
6. Skim Pengabdian	:	PkM Kolaborasi
7. Lokasi Pengabdian	:	SMPN 1 Sukapura Kabupaten Probolinggo
8. Waktu Pengabdian	:	16 Februari 2025
9. Dana	:	Rp. 9.000.000
10. Sumber Dana	:	UII DALWA

Pasuruan, 11 Maret 2025
Ketua Tim Pengabdian,

Ulum Fasih, M.A.
NIDN: 2112059304

Mengetahui,

Kepala LP2M

Dr. Asep Rahmatullah, M.Pd.I.
NIDN: 2107078501

Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Junaidi, M.Pd.I.
NIDN: 2118086802

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga tim pengabdi dapat menyelesaikan Laporan Hasil Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berjudul: "Pemberdayaan Literasi Digital Siswa SMPN 1 Sukapura melalui Pelatihan Desain Infografis Tokoh Sejarah".

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah dan administratif atas pelaksanaan kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan kecakapan literasi digital serta minat belajar sejarah siswa di lingkungan SMPN 1 Sukapura, Kabupaten Probolinggo. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mahir secara teknis dalam menggunakan teknologi desain, tetapi juga memiliki kesadaran kritis terhadap validitas informasi sejarah di era digital.

Terselesaikannya kegiatan dan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan kerja sama berbagai pihak. Oleh karena itu, tim pengabdi menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Segaf Baharun, M.H.I., selaku Rektor Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah, yang telah memberikan dukungan kebijakan dan pendanaan bagi pelaksanaan pengabdian ini.
2. Dr. Asep Rahmatullah, M.Pd., ketua Lembaga Pengembangan Penelitian, Pengabdian, dan Publikasi, yang telah memberikan kesempata kepada kami untuk melakukan PKM ini.
3. Kepala SMPN 1 Sukapura, Bapak/Ibu, yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kesempatan bagi kami untuk berkolaborasi dengan para siswa.
4. Dewan Guru SMPN 1 Sukapura, khususnya guru mata pelajaran Sejarah, yang telah membantu mengoordinasikan peserta selama kegiatan berlangsung.
5. Siswa-siswi SMPN 1 Sukapura, yang telah menunjukkan antusiasme, kreativitas, dan semangat belajar yang luar biasa selama proses pelatihan.
6. Seluruh Anggota Tim Pengabdi dan Mahasiswa KKN di Sukapura, yang telah bekerja keras dan bekerja sama dalam menyukseskan seluruh rangkaian agenda di lapangan.

Tim pengabdi menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan program pengabdian di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga hasil pengabdian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi kemajuan literasi digital pendidikan di Kabupaten Probolinggo.

Pasuruan, 10 Maret 2025 Tim

Pengabdi

DAFTAR ISI

SURAT TUGAS 1
KATA PENGANTAR 2
DAFTAR ISI 3
BAB I 4
PENDAHULUAN 4
1.1. Analisis Situasi 4
1.2. Identifikasi dan Perumusan Masalah 6
1.3. Tujuan Kegiatan 6
1.4. Manfaat Kegiatan 7
1.5. Sasaran Kegiatan 7
1.6. Waktu, Jadwa, dan Tempat Pelaksanaan 7
BAB II 9
BENTUK DAN PELAKSANAAN KEGIATAN 9
2.1. Bentuk Kegiatan 9
3.1. Pembahasan Hasil Pelaksaan Kegiatan 10
BAB III 15
PENUTUP 15
3.1. Kesimpulan 15
3.2. Saran 15
DAFTAR PUSTAKA 17
LAMPIRAN 18

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Literasi digital di lingkungan pendidikan Indonesia bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kompetensi inti dalam Kurikulum Merdeka. Literasi digital adalah kecakapan untuk tidak hanya menggunakan simbol dan elemen teknologi, tetapi juga kemampuan menyaring informasi serta membangun komunikasi yang efektif (Nasrullah dkk., 2017: 5). Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa berada pada masa transisi kognitif yang krusial. Kecakapan digital siswa di daerah sering kali timpang, mereka mahir menggunakan media sosial, namun rendah dalam kemampuan produksi konten edukatif dan validasi data.

SMPN 1 Sukapura terletak di wilayah Kabupaten Probolinggo yang secara sosiokultural sangat dinamis karena bersentuhan langsung dengan sektor pariwisata internasional Bromo. Berdasarkan observasi awal, siswa di sekolah ini memiliki akses yang cukup terhadap perangkat gawai, namun pemanfaatannya masih didominasi untuk hiburan dan *gaming*. Kebutuhan akan integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi mendesak agar siswa tidak terjebak dalam arus konsumsi konten yang dangkal. Optimalisasi perangkat digital di lingkungan sekolah pedesaan memerlukan intervensi kreatif agar siswa mampu bertransformasi dari konsumen menjadi kreator informasi.

Mata pelajaran Sejarah di Indonesia sering kali menghadapi tantangan klasik berupa rendahnya minat baca siswa terhadap buku teks yang padat narasi. Pembelajaran sejarah yang efektif harus mampu membangkitkan imajinasi dan empati siswa terhadap peristiwa masa lalu (Aman, 2011: 34-40). Di SMPN 1 Sukapura, metode ceramah konvensional menyebabkan

tokoh-tokoh sejarah nasional dianggap sebagai entitas yang jauh dan tidak relevan dengan kehidupan modern. Tanpa adanya media visual yang menarik, nilai-nilai kepahlawanan sulit terinternalisasi dalam diri siswa. Transformasi teks sejarah ke dalam bentuk infografis digital menjadi solusi untuk menyatukan materi kognitif dengan keterampilan psikomotorik siswa.

Infografis merupakan representasi visual data yang mampu menyederhanakan informasi kompleks secara estetis. Dalam konteks pendidikan, infografis berperan sebagai alat bantu kognitif yang mempermudah pemahaman. Penggunaan multimedia, termasuk elemen visual-grafis, dapat meningkatkan daya ingat siswa secara signifikan dibanding media berbasis teks murni (Munir, 2017: 112). Melalui pembuatan infografis tokoh sejarah, siswa SMPN 1 Sukapura diajak untuk melakukan proses literasi informasi: mencari sumber digital yang kredibel, memverifikasi fakta sejarah, dan mengemasnya dalam desain yang ringkas. Pelatihan ini menggunakan pendekatan yang menyenangkan namun tetap mengedepankan akurasi data. Siswa diajarkan untuk menghargai pahlawan melalui karya seni digital, yang secara tidak langsung juga meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi desain yang berguna bagi masa depan mereka di era industri 4.0.

Sukapura sebagai wilayah yang sedang berkembang membutuhkan generasi muda yang cakap digital untuk mempromosikan potensi daerah sekaligus menjaga identitas nasional. Pemberdayaan melalui pelatihan infografis ini diharapkan menjadi katalisator bagi siswa SMPN 1 Sukapura untuk lebih mencintai sejarah bangsanya sekaligus memiliki daya saing digital yang kompetitif. Pengabdian yang berbasis pada penguatan literasi digital di sekolah-sekolah penyangga daerah wisata sangat efektif untuk membangun ketahanan budaya dan kecerdasan informasi di tingkat akar rumput.

1.2. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan situasi yang telah dianalisis, maka permasalahan yang diidentifikasi dalam kegiatan ini adalah:

1. Kesenjangan Keterampilan Digital (*Digital Skills Gap*) sehingga kurang memiliki keterampilan teknis dalam memproduksi konten kreatif edukatif, seperti desain grafis.
2. Rendahnya Minat dan Retensi Belajar Sejarah yang berdampak pada rendahnya daya ingat dan lemahnya internalisasi nilai kepahlawanan.
3. Lemahnya Literasi Informasi Digital sehingga berisiko menyebarkan informasi sejarah yang tidak akurat atau hoaks dalam karya digital yang mereka buat.

1.3. Tujuan Kegiatan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Membekali siswa SMPN 1 Sukapura dengan keterampilan praktis dalam mengoperasikan aplikasi desain digital (seperti Canva atau PixelLab) untuk menciptakan karya visual yang komunikatif dan profesional.
2. Meningkatkan minat dan daya ingat siswa terhadap materi sejarah dengan cara mengubah narasi tekstual biografi tokoh pahlawan menjadi bentuk infografis yang menarik, sehingga nilai-nilai perjuangan lebih mudah diinternalisasi.
3. Melatih siswa untuk memiliki kecakapan dalam menelusuri, memverifikasi, dan menyintesis sumber data sejarah dari internet secara kritis dan etis, guna menghasilkan konten digital yang akurat dan bebas dari hoaks.

1.4. Manfaat Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

   Meningkatkan kecakapan digital (*hard skill*) dalam bidang desain grafis yang relevan dengan kebutuhan masa depan.

2. Bagi Sekolah

   Memberikan referensi metode pembelajaran kreatif berbasis TIK yang dapat direplikasi pada mata pelajaran lain.

3. Bagi akademisi

   Mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui hilirisasi ilmu pengetahuan kepada masyarakat.

1.5. Sasaran Kegiatan

Sasaran utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Siswa-siswi SMPN 1 Sukapura, Kabupaten Probolinggo, khususnya perwakilan dari tiap kelas atau kelompok ekstrakurikuler yang memiliki minat dalam pengembangan teknologi informasi dan seni visual.

1.6. Waktu, Tempat, dan Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada hari Selasa, 16 September 2025, bertempat di SMPN 1 Sukapura, Kabupaten Probolinggo. Pelaksanaan kegiatan dimulai pada pukul 10.00 WIB dan berakhir pada pukul 14.00 WIB. Selama rentang waktu tersebut, seluruh rangkaian kegiatan PKM dilaksanakan secara terstruktur dan

terkoordinasi dengan melibatkan pihak sekolah serta peserta kegiatan guna mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Tabel 1. Rundown Kegiatan PKM

Waktu	**Kegiatan**
10.00 – 10.15 WIB	Pembukaan dan sambutan dari pihak sekolah
10.15 – 10.30 WIB	Sambutan ketua tim PKM dan perkenalan tim
10.30 – 11.30 WIB	Penyampaian materi utama PKM
11.30 – 12.00 WIB	Sesi tanya jawab dan diskusi
12.00 – 12.30 WIB	Istirahat
12.30 – 13.30 WIB	Kegiatan praktik / pendampingan / simulasi
13.30 – 13.50 WIB	Evaluasi dan refleksi kegiatan
13.50 – 14.00 WIB	Penutup dan dokumentasi

BAB II

BENTUK DAN PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk Workshop (Lokakarya) Partisipatif yang mengintegrasikan teori literasi dan praktik kreativitas digital. Mengacu pada konsep pembelajaran aktif (*Active Learning*), bentuk kegiatan ini dirancang agar siswa terlibat langsung dalam proses penemuan informasi hingga penciptaan produk (Silberman, 2014: 22). Adapun rincian bentuk kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan Edukasi Literasi Digital (Ceramah Interaktif)

   Kegiatan diawali dengan pemaparan materi mengenai pentingnya literasi digital di era disrupsi informasi. Siswa diberikan pemahaman tentang cara menelusuri sumber sejarah yang kredibel melalui pangkalan data digital seperti Perpusnas atau laman resmi Kemendikbudristek. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa data tokoh sejarah yang digunakan dalam infografis memiliki validitas ilmiah (Nasrullah dkk., 2017: 15).

2. Simulasi Teknis Desain Grafis (Tutorial)

   Tim pengabdi memberikan simulasi langsung (*live demo*) mengenai penggunaan aplikasi desain berbasis *cloud* (seperti Canva). Materi mencakup pengenalan *tools* dasar, pemilihan skema warna yang sesuai dengan tema sejarah, serta teknik *layouting* (tata letak) yang komunikatif.

3. Praktik Mandiri dan Pendampingan Intensif

   Bentuk utama kegiatan ini adalah kerja praktik di mana setiap siswa menyusun satu infografis tokoh sejarah. Selama proses ini, tim pengabdi melakukan pendampingan *one-*

on-one untuk membantu siswa mengatasi kendala teknis, seperti kesulitan menghapus latar belakang foto tokoh atau penyelarasan teks.

3.1. Pembahasan Hasil Pelaksaan Kegiatan

a. Pelaksaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada tanggal 16 September 2025 bertempat di SMPN 1 Sukapura, Kabupaten Probolinggo. Kegiatan ini dirancang sebagai intervensi edukatif untuk menjembatani kesenjangan keterampilan digital siswa. Seluruh rangkaian acara berlangsung secara intensif selama satu hari penuh, dimulai pukul 10.00 hingga 14.00 WIB, dengan melibatkan 40 siswa sebagai peserta aktif.

Kegiatan dimulai dengan sesi registrasi peserta. Pada tahap awal ini, tim pengabdi mendistribusikan instrumen *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal siswa terkait literasi digital dan pengetahuan tokoh sejarah. Berdasarkan pengamatan, sebagian besar siswa tampak ragu saat menjawab pertanyaan teknis terkait desain grafis, yang mengonfirmasi identifikasi masalah awal bahwa siswa lebih akrab dengan penggunaan gawai untuk hiburan daripada produksi konten.

Acara dibuka secara resmi oleh Kepala SMPN 1 Sukapura. Dalam sambutannya, beliau menekankan pentingnya keterampilan digital bagi siswa di daerah Sukapura agar mampu bersaing di tingkat nasional. Setelah pembukaan, Ketua Tim Pengabdi memberikan orientasi program, menjelaskan bahwa luaran akhir dari kegiatan ini bukan sekadar sertifikat, melainkan sebuah produk digital berupa infografis yang akan menjadi kebanggaan sekolah. Tahap ini sangat krusial untuk membangun motivasi intrinsik siswa sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (Silberman, 2014: 25).

Pukul 11.30 WIB, kegiatan masuk pada sesi pertama: Literasi Sejarah dan Informasi. Pada sesi ini, tim pengabdi tidak langsung mengajarkan desain, melainkan mengajarkan cara "membaca" sejarah di era digital. Siswa diberikan tantangan untuk mencari informasi mengenai satu tokoh pahlawan di internet. Tim kemudian menunjukkan betapa banyak informasi yang tidak akurat atau sekadar kutipan tanpa sumber yang jelas. Instruktur menjelaskan teknik penggunaan mesin pencari secara cerdas (*advance search*) dan merekomendasikan portal-portal sejarah resmi seperti laman milik Direktorat Pelindungan Kebudayaan Kemendikbudristek dan Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI). Siswa diajarkan untuk melakukan triangulasi data sederhana dengan membandingkan satu sumber dengan sumber lainnya. Kemampuan memverifikasi informasi adalah pilar utama literasi digital (Nasrullah dkk., 2017: 16). Sesi ini ditutup dengan tugas singkat: setiap siswa harus menyusun teks ringkas yang berisi nama tokoh, garis waktu perjuangan, dan satu nilai keteladanan yang paling berkesan.

Setelah istirahat singkat, kegiatan dilanjutkan dengan sesi teknis pada pukul 12.45 WIB. Pada tahap ini, instruktur memperkenalkan aplikasi desain berbasis *cloud* (Canva) yang dipilih karena sifatnya yang *user-friendly* untuk pemula. Demonstrasi dilakukan menggunakan proyektor, di mana tim menunjukkan cara memilih ukuran kanvas, menentukan palet warna yang mewakili nuansa sejarah (seperti warna sepia, merah bata, atau krem), dan cara mengunggah foto tokoh pahlawan yang telah dibersihkan latar belakangnya (*background removal*).

Siswa diajarkan mengenai konsep *Visual Hierarchy*, bagaimana membuat mata pembaca tertuju pada informasi paling penting terlebih dahulu. Instruktur memberikan tips

pemilihan tipografi: penggunaan *font* yang tegas untuk nama tokoh dan *font* yang lebih ringan untuk deskripsi biografi.

Ba'da Dzuhur, pukul 13.00 WIB, dimulailah sesi yang paling dinamis: Workshop Mandiri. Tim pengabdi yang dibantu oleh mahasiswa pendamping berkeliling secara intensif (metode *coaching*). Pendampingan ini menjadi kunci sukses karena setiap siswa memiliki kecepatan belajar yang berbeda. Beberapa siswa di SMPN 1 Sukapura memilih tokoh pahlawan lokal Jawa Timur untuk dijadikan subjek infografis. Dalam proses ini, terjadi diskusi antara siswa dan pendamping mengenai estetika desain. Misalnya, bagaimana menempatkan teks agar tidak tertutup oleh gambar pahlawan. Siswa juga diajarkan etika digital dengan mencantumkan sumber gambar dan data di bagian bawah infografis sebagai bentuk penghormatan terhadap hak cipta. Sesi ini menunjukkan transformasi nyata; siswa yang awalnya kebingungan kini mulai mahir memadukan teks dan gambar menjadi satu kesatuan yang harmonis.

Kegiatan diakhiri dengan pengisian *post-test* untuk mengukur sejauh mana materi telah diserap. Sebagai penutup, tim pengabdi memberikan sertifikat penghargaan kepada seluruh peserta dan bingkisan khusus bagi tiga kreator infografis terbaik. Foto bersama menjadi simbol berakhirnya pengabdian, namun bagi sekolah, ini adalah awal dari tradisi baru dalam pembelajaran sejarah yang kreatif.

b. Analisis Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang dihimpun selama kegiatan melalui instrumen *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan kompetensi siswa yang signifikan pada tiga indikator utama. Berikut adalah tabel ringkasan hasil pencapaian peserta:

Tabel 2. Penilai Pemahaman dan Keterampilan siswa sebelum dan sesudah Kegiatan

Indikator Penilaian	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan	Persentase Kenaikan
Pemahaman Tokoh Sejarah	55%	82%	27%
Keterampilan Desain Digital	25%	78%	53%
Literasi Sumber Digital	40%	75%	35%

Dari tabel 2 di atas, menyebutkan bahwa ada peningkatan 53% keterampilan desain digital. Sebelum pelatihan, mayoritas siswa SMPN 1 Sukapura hanya menggunakan gawai untuk aktivitas konsumtif. Melalui metode demonstrasi dan praktik mandiri, siswa berhasil menguasai perangkat lunak desain berbasis *cloud* (Canva).

Penguatan literasi sumber digital juga mengalami kenaikan, dimana Siswa yang sebelumnya cenderung mengambil informasi dari sumber tidak jelas, kini mulai memahami pentingnya validasi data melalui portal resmi seperti Perpusnas atau laman Kemendikbudristek. Peningkatan ini sejalan dengan kerangka literasi digital yang menekankan bahwa aspek "kemampuan kritis" adalah inti dari literasi. Siswa kini mampu menyaring fakta sejarah dari informasi hoaks yang sering beredar di internet, yang merupakan langkah awal menjadi produsen konten yang bertanggung jawab (Nasrullah dkk., 2017: 14).

Disamping itu, penilaian pada pemahaman tokoh sejarah juga menjelaskan adanya kenaikan. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi sangat membantu daya ingat. Melalui proses pembuatan infografis, siswa tidak hanya menghafal nama, tetapi memahami alur perjuangan pahlawan karena mereka harus menyintesis teks biografi menjadi poin-poin

ringkas. Transformasi dari teks buku pelajaran yang padat menjadi infografis yang berwarna membuat tokoh sejarah terasa lebih dekat dengan dunia siswa SMPN 1 Sukapura Probolinggo yang merupakan generasi Z.

BAB III

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMPN 1 Sukapura, Kabupaten Probolinggo berhasil meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam memproduksi konten kreatif sebesar 53%. Siswa yang sebelumnya hanya menjadi konsumen konten pasif kini mampu mengoperasikan aplikasi desain digital untuk kepentingan edukatif. Penggunaan media infografis terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap tokoh sejarah sebesar 27%. Transformasi materi dari bentuk tekstual ke visual membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih interaktif, relevan, dan menyenangkan bagi siswa generasi Z. Penguatan literasi informasi berhasil menumbuhkan sikap kritis siswa dalam menelusuri dan memverifikasi sumber data digital. Siswa kini memiliki kesadaran untuk menggunakan referensi yang valid dan mencantumkan sumber informasi, yang merupakan fondasi penting dalam etika berinternet. Pihak sekolah, baik guru maupun siswa, memberikan apresiasi tinggi terhadap kegiatan ini karena dianggap memberikan solusi nyata terhadap kejenuhan metode pembelajaran konvensional dan memberikan bekal keterampilan yang aplikatif.

3.2. Saran

Untuk menjamin keberlanjutan dampak dari kegiatan pengabdian ini, tim pengabdi memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah SMPN 1 Sukapura diharapkan dapat mengintegrasikan tugas pembuatan infografis ke dalam mata pelajaran lain (tidak hanya sejarah). Selain itu, hasil

karya siswa dapat dipublikasikan secara berkala di media sosial resmi sekolah atau majalah dinding untuk memotivasi kreativitas siswa lainnya.

2. Bagi guru mata pelajaran hendaknya mulai memanfaatkan aplikasi desain digital sebagai alternatif media instruksional agar penyampaian materi pembelajaran tetap dinamis dan mengikuti perkembangan tren teknologi yang diminati siswa.
3. Bagi siswa diharapkan siswa terus mengasah kemampuan desain dan literasi digitalnya secara mandiri serta menggunakannya untuk menyebarkan konten-konten positif yang berbasis fakta dan data.
4. Bagi tim pengabdi selanjutnya, perlu adanya pendampingan lanjutan yang lebih spesifik, misalnya pelatihan pembuatan video pendek sejarah (vlog sejarah) atau pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) secara etis dalam pembelajaran, guna memperluas cakrawala literasi digital siswa di wilayah Sukapura.

DAFTAR PUSTAKA

Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

Nasrullah, R., dkk. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Silberman, M. L. (2014). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

1. **Surat tugas PKM**

UII DALWA

الجامعة الإسلامية العالمية دار اللغة والدعوة

UNIVERSITAS ISLAM INTERNASIONAL
DARULLUGHAH WADDA'WAH
LEMBAGA PENGEMBANGAN PENELITIAN, PENGABDIAN, DAN PUBLIKASI
Jl. Raya Raci No. 51 Bangil Pasuruan Jawa Timur Indonesia, website: uiidalwa.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: ST-027/UII.085/LP4/XII/2025

Lembaga Pengembangan Penelitian, Pengabdian, dan Publikasi Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah Pasuruan memberikan tugas kepada:

No.	NAMA	JABATAN
1.	Ulum Fasih, M.A.	Dosen
2.	Welly Kuswanto, M.Pd.	Dosen
3.	Husairi, M.Pd.I.	Dosen

Kegiatan : Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)
Tempat : SMPN 1 Sukapura
Waktu : 16 September 2025

Selesai menyelesaikan tugas, segera menyampaikan laporan kepada pemberi tugas.

Pasuruan, 5 September 2025

Ketua LP4 UII Darullughah Wadda'wah

Dr. Asep Rahmatullah, M.Pd.
NIDN: 2107078501

2. **Surat Telah Melaksanakan PKM**

PEMERINTAH KABUPATEN PROBOLINGGO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI I SUKAPURA
Jl. Raya Bromo 168 Sukapura 67254 Telp. (0335) 581122
e-mail; smpnegeri1sukapura@gmail.com / blog; smpn1skpr.blogspot.com
website; www.smpn1sukapura.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 800/111/426.101.401.3.1/2025

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama	: ARIF ROHMAN SALEH, S.Pd
NIP	: 19721117 200012 1 002
Pangkat/Golongan	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMPN 1 Sukapura

menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama – nama dibawah ini:

NO	NAMA	PROGRAM STUDI	INSTITUSI
1	Ulum Fasih, M.A	Sejarah Peradaban Islam	Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah
2	Husairi, M.Pd.I	Sejarah Peradaban Islam	Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah
3	Welly Kuswanto, S.S., M.Pd	Ekonomi Syariah	Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah

telah melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema "Pemberdayaan Literasi Digital Siswa SMPN 1 Sukapura melalui Pelatihan Desain Infografis Tokoh Sejarah" yang dilaksanakan pada Tanggal 16 September 2025 di SMPN 1 Sukapura Kabupaten Probolinggo.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 17 September 2025
Kepala SMPN 1 Sukapura

ARIF ROHMAN SALEH, S.Pd
NIP. 19721117 200012 1 002

3. **Foto Kegiatan PKM**






PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

