

PELATIHAN LITERASI DIGITAL BAGI MAHASISWA MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

Aksendro Maximilian^{1*}, Galuh Dwi Ajeng²

¹Universitas Lampung

²STKIP PGRI Bandar Lampung

email: aksendro@gmail.com*

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung untuk mengoptimalkan pembelajaran di sekolah. Kegiatan dilatarbelakangi oleh kebutuhan pendidikan dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab pada era pendidikan modern. Metode menggunakan pendekatan partisipatif berbasis praktik (*learning by doing*) melalui tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Kegiatan diikuti oleh 29 mahasiswa dengan materi literasi digital, pemanfaatan platform pembelajaran, etika digital, serta penggunaan *Generative AI* secara bertanggung jawab. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dalam memilih, menggunakan, dan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam perencanaan pembelajaran. Sebanyak 89,7% peserta memberikan respons positif karena materi relevan dengan kebutuhan akademik dan praktik pembelajaran di sekolah. Peserta juga mampu menyusun perangkat pembelajaran berbasis digital secara lebih sistematis serta memahami pentingnya etika, keamanan informasi, dan pemanfaatan teknologi secara bijaksana. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam memperkuat kompetensi literasi digital mahasiswa sebagai bekal menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 secara profesional berkelanjutan.

Kata Kunci: Generative AI; literasi digital; pembelajaran digital; teknologi pendidikan

Abstract: This community service program aimed to enhance the digital literacy of students in the Master of Indonesian Language Education Study Program at STKIP PGRI Bandar Lampung to optimize learning in schools. The program was initiated in response to the growing need for educators to utilize digital technology effectively, critically, and

responsibly in the era of modern education. It employed a participatory, practice-based approach (learning by doing) consisting of four stages: preparation, implementation, evaluation, and reflection. The program involved 29 graduate students and covered topics including digital literacy, the use of digital learning platforms, digital ethics, and the responsible use of Generative Artificial Intelligence (GenAI). The results indicated an improvement in participants' understanding of selecting, utilizing, and integrating digital technology into lesson planning. A total of 89.7% of the participants expressed positive responses, indicating that the program was relevant to their academic needs and teaching practices in schools. Furthermore, participants demonstrated improved ability to develop digital-based instructional materials systematically and gained greater awareness of digital ethics, information security, and the responsible use of technology. Therefore, this program contributed positively to strengthening students' digital literacy competencies as essential preparation for addressing the challenges of 21st-century education in a professional and sustainable manner.

Keywords: *digital literacy; digital learning; educational technology; Generative AI*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran telah mengubah cara pendidik merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar (Miao & Holmes, 2023). Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan berbagai teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, literasi digital menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh pendidik maupun calon pendidik agar mampu menggunakan teknologi secara efektif, kritis, etis, dan bertanggung jawab dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 (UNESCO, 2023; Redecker, 2017; Falloon, 2020).

Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, mengelola, menciptakan, serta mengomunikasikan informasi melalui media digital secara tepat. Dalam konteks pendidikan, literasi digital berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar digital, *Learning Management System* (LMS), media pembelajaran interaktif, aplikasi kolaboratif, hingga teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) (Spante et al., 2018). Menurut Ng (2012), literasi digital merupakan kombinasi kompetensi teknis, kognitif, dan sosial yang memungkinkan individu memanfaatkan teknologi digital secara produktif. Sementara itu, UNESCO (2023) menegaskan bahwa penguatan literasi digital menjadi salah satu prasyarat penting dalam mempersiapkan tenaga pendidik menghadapi perkembangan teknologi, khususnya pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* (Generative AI/GenAI) dalam pendidikan.

Urgensi tersebut semakin relevan bagi mahasiswa program pendidikan yang dipersiapkan menjadi tenaga pendidik profesional. Sebagai calon guru, mahasiswa tidak hanya dituntut mampu memanfaatkan teknologi digital untuk kepentingan akademik, tetapi juga harus mampu mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran di sekolah. Kompetensi tersebut selaras dengan kerangka *Digital Competence of Educators* yang menempatkan kompetensi digital sebagai bagian penting dari profesionalisme guru, mulai dari pemanfaatan sumber belajar digital, pengelolaan pembelajaran, asesmen, pemberdayaan peserta didik, hingga pengembangan kompetensi digital siswa (Redecker, 2017). Dengan demikian, penguatan literasi digital selama masa pendidikan tinggi menjadi investasi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ketika mahasiswa memasuki dunia kerja sebagai pendidik.

Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa pendidikan masih berada pada kategori yang beragam. Banyak mahasiswa telah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari, seperti komunikasi, pencarian informasi, dan penyusunan tugas akademik. Akan tetapi, kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk merancang pembelajaran yang inovatif masih relatif terbatas. Penelitian Bond et al. (2018) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital masih didominasi untuk aktivitas administratif dan penyelesaian tugas, sedangkan penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kreatif belum dimanfaatkan secara optimal. Temuan serupa juga disampaikan oleh Tondeur et al. (2021), yang menyatakan bahwa pengembangan kompetensi digital calon guru perlu dilakukan melalui pengalaman belajar yang autentik dan berorientasi pada praktik agar mereka mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada mahasiswa Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Berdasarkan hasil diskusi dengan pengelola program studi dan observasi awal terhadap aktivitas akademik mahasiswa, diketahui bahwa sebagian besar peserta telah menggunakan perangkat digital dan berbagai aplikasi daring dalam proses perkuliahan. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut masih berfokus pada pencarian referensi, penyusunan tugas, dan komunikasi akademik. Mahasiswa belum sepenuhnya memanfaatkan berbagai platform digital untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, menyusun media pembelajaran interaktif, melaksanakan asesmen digital, maupun memanfaatkan teknologi berbasis AI secara etis dan bertanggung jawab. Selain itu, pemahaman mengenai keamanan digital, validasi informasi, hak cipta, serta etika penggunaan teknologi masih memerlukan penguatan agar sesuai dengan tuntutan profesionalisme guru pada era transformasi digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mampu meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa melalui pendekatan yang bersifat aplikatif. Kegiatan sosialisasi dipilih

sebagai strategi untuk memperkuat pemahaman peserta mengenai konsep literasi digital sekaligus memberikan pengalaman langsung dalam memanfaatkan berbagai platform digital yang mendukung pembelajaran di sekolah. Materi yang disampaikan meliputi konsep literasi digital, pemanfaatan platform pembelajaran digital, penggunaan *Generative AI* secara bertanggung jawab, etika digital, keamanan informasi, serta praktik penyusunan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan *learning by doing* diterapkan agar peserta tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu mengimplementasikan teknologi digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan optimalisasi pembelajaran di sekolah melalui penguatan literasi digital bagi mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif, inovatif, dan bertanggung jawab untuk mendukung pembelajaran. Selain meningkatkan kompetensi digital peserta, kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran mengenai pentingnya etika digital, keamanan informasi, dan pemanfaatan teknologi secara bijaksana sehingga mahasiswa memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan pendidikan pada era transformasi digital.

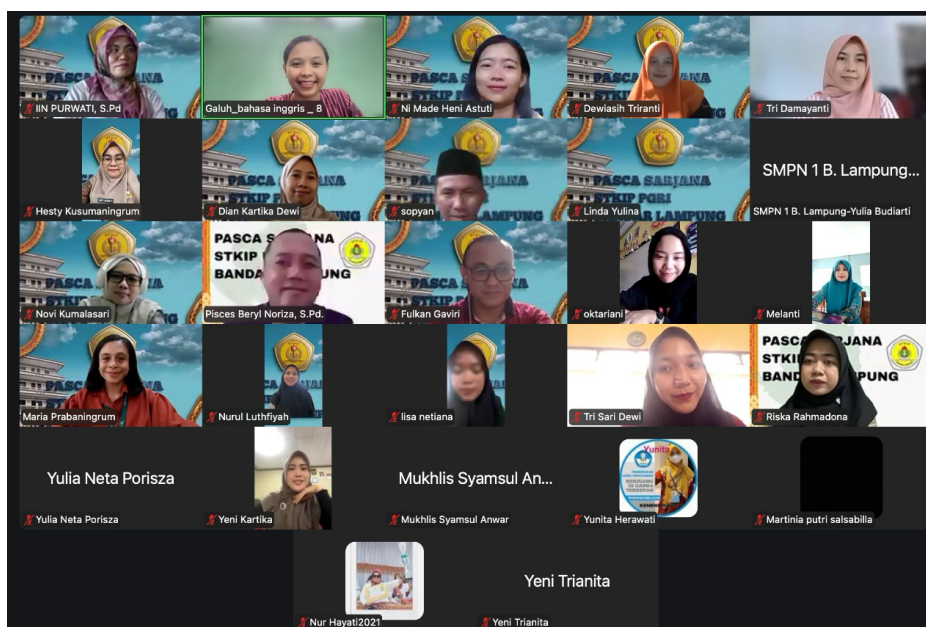
METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara daring melalui platform *Zoom Meeting* pada bulan Mei 2026 dengan melibatkan 29 mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung sebagai peserta. Kegiatan berlangsung selama satu hari dengan durasi sekitar enam jam yang terdiri atas penyampaian materi, demonstrasi penggunaan teknologi digital, praktik mandiri, diskusi interaktif, serta evaluasi. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif berbasis praktik (*learning by doing*), sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai literasi digital, tetapi juga secara langsung mempraktikkan penggunaan berbagai platform digital untuk mendukung pembelajaran di sekolah melalui pendampingan sinkron selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini dipilih karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta sehingga mampu meningkatkan penguasaan kompetensi digital melalui praktik langsung (Kolb, 2015).

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra, menentukan materi sosialisasi, menyusun media presentasi, menyiapkan instrumen evaluasi, serta mendistribusikan tautan *Zoom Meeting* kepada seluruh peserta. Selain itu, dilakukan identifikasi awal mengenai pemanfaatan teknologi digital oleh mahasiswa melalui diskusi dengan pengelola program studi sebagai dasar penyusunan materi yang sesuai dengan kebutuhan

peserta.

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep literasi digital, urgensi kompetensi digital bagi pendidik, etika digital, keamanan informasi, serta pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran abad ke-21. Selanjutnya, narasumber mendemonstrasikan penggunaan beberapa platform pembelajaran digital melalui fitur *screen sharing*, meliputi *Google Classroom*, *Canva for Education*, *Google Forms*, serta *ChatGPT* sebagai salah satu aplikasi GenAI yang dapat dimanfaatkan untuk membantu penyusunan perangkat pembelajaran, pengembangan bahan ajar, penyusunan asesmen, dan perencanaan aktivitas pembelajaran secara bertanggung jawab. Setelah sesi demonstrasi, peserta diminta mempraktikkan penggunaan platform tersebut secara mandiri menggunakan perangkat masing-masing, kemudian mempresentasikan hasil pekerjaannya melalui fitur *screen sharing* untuk memperoleh masukan dari narasumber maupun peserta lainnya. Selama proses praktik berlangsung, interaksi dilakukan secara sinkron melalui fitur *chat*, diskusi, dan tanya jawab sehingga setiap peserta memperoleh pendampingan sesuai kebutuhan.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan pre-test dan post-test, lembar observasi partisipasi peserta, penilaian produk, serta angket respons peserta yang dibagikan melalui *Google Forms*. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep literasi digital, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, etika digital, serta penggunaan GenAI sebagai pendukung pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan peserta selama kegiatan, meliputi keaktifan dalam diskusi, kemampuan mengikuti demonstrasi, partisipasi dalam sesi praktik, dan kemampuan mempresentasikan hasil pekerjaan. Penilaian produk dilakukan terhadap rancangan pembelajaran berbasis

teknologi digital yang disusun peserta berdasarkan empat indikator, yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, serta penerapan prinsip literasi digital dan etika penggunaan teknologi. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, yaitu 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, dan 4 = sangat baik.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Data hasil pre-test, post-test, penilaian produk, dan angket respons dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata dan persentase untuk menggambarkan tingkat ketercapaian program. Sementara itu, data hasil observasi dan refleksi peserta dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi perubahan pemahaman, keterampilan, serta respons peserta selama mengikuti kegiatan sosialisasi. Keberhasilan program ditentukan berdasarkan tiga indikator, yaitu (1) minimal 80% peserta mengalami peningkatan nilai post-test dibandingkan pre-test, (2) minimal 80% peserta memperoleh kategori baik atau sangat baik pada penilaian produk pembelajaran digital, dan (3) minimal 85% peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Melalui pendekatan evaluasi tersebut, keberhasilan program tidak hanya diukur dari peningkatan pengetahuan peserta, tetapi juga dari kemampuan mereka mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran serta kesiapan menerapkannya dalam praktik pendidikan di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara sinkron melalui platform *Zoom Meeting* dan diikuti oleh 29 mahasiswa. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan platform digital melalui fitur screen sharing, praktik mandiri menggunakan perangkat masing-masing, diskusi interaktif, serta evaluasi melalui pre-test, post-test, penilaian produk, dan angket respons peserta. Pelaksanaan secara daring memberikan

fleksibilitas bagi peserta untuk mengikuti kegiatan dari lokasi masing-masing sekaligus mempraktikkan penggunaan berbagai platform digital secara langsung sesuai dengan konteks pembelajaran berbasis teknologi.

Sebelum penyampaian materi, peserta mengerjakan pre-test yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal mengenai konsep literasi digital, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, etika digital, serta penggunaan GenAI. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, peserta kembali mengerjakan post-test dengan indikator yang sama. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta pada seluruh aspek yang diukur.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Literasi Digital Peserta

Indikator	Pre-test	Post-test	Kategori
Pemahaman konsep literasi digital	68,4	89,7	Sangat Baik
Pemanfaatan platform pembelajaran digital	65,8	88,5	Sangat Baik
Etika dan keamanan digital	70,1	91,0	Sangat Baik
Pemanfaatan GenAI dalam pembelajaran	61,5	87,9	Sangat Baik
Rata-rata	66,5	89,3	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil post-test meningkat sebesar 22,8 poin dibandingkan dengan pre-test. Peningkatan paling tinggi terjadi pada indikator pemanfaatan *Generative AI* dalam pembelajaran, yaitu dari 61,5 menjadi 87,9. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum mengikuti kegiatan sebagian besar peserta masih belum memahami secara optimal bagaimana teknologi berbasis AI dapat dimanfaatkan untuk mendukung perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Setelah mengikuti sesi sosialisasi dan praktik secara langsung melalui *Zoom Meeting*, peserta mulai mampu menggunakan AI untuk menyusun tujuan pembelajaran, menghasilkan alternatif aktivitas belajar, mengembangkan instrumen evaluasi, serta melakukan penyempurnaan bahan ajar. Temuan ini sejalan dengan Kasneci et al. (2023) yang menyatakan bahwa *Generative AI* berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila didukung oleh kompetensi digital dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, UNESCO (2023) juga menegaskan bahwa penguatan literasi digital menjadi kompetensi penting bagi pendidik dalam menghadapi transformasi pendidikan berbasis teknologi.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga mengevaluasi kemampuan peserta dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis teknologi digital. Pada sesi praktik, peserta diminta menyusun rancangan pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu menggunakan berbagai platform digital yang telah diperkenalkan selama kegiatan. Selanjutnya, beberapa peserta mempresentasikan hasil pekerjaannya melalui fitur screen sharing, kemudian memperoleh masukan dari narasumber maupun peserta lainnya. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup kesesuaian tujuan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, kreativitas

media, dan penerapan prinsip literasi digital.

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk Pembelajaran Digital

Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3,55	Sangat Baik
Pemanfaatan teknologi digital	3,62	Sangat Baik
Kreativitas media pembelajaran	3,48	Baik
Integrasi literasi digital	3,59	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan	3,56	Sangat Baik

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis teknologi digital dengan kategori sangat baik. Sebagian besar peserta berhasil mengintegrasikan berbagai platform digital seperti *Google Classroom*, *Google Forms*, *Canva for Education*, serta *ChatGPT* ke dalam rancangan pembelajaran yang disusun. Namun demikian, kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran masih memperoleh nilai paling rendah dibandingkan indikator lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan mengoperasikan teknologi belum sepenuhnya diikuti oleh kemampuan mendesain media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penguatan literasi digital perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui kegiatan pelatihan maupun pendampingan yang lebih intensif. Hasil tersebut mendukung temuan Tondeur et al. (2021) dan Dwivedi et al. (2023) yang menyatakan bahwa kompetensi digital calon guru akan berkembang secara optimal apabila diperoleh melalui pengalaman praktik yang autentik dan berkelanjutan.

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal tersebut terlihat dari keaktifan peserta dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta mempraktikkan penggunaan berbagai platform digital yang diperkenalkan oleh narasumber. Pemanfaatan fitur *screen sharing* memungkinkan peserta mendemonstrasikan hasil pekerjaannya secara langsung sehingga proses diskusi berlangsung lebih interaktif. Selain itu, fitur *chat* pada *Zoom Meeting* juga dimanfaatkan sebagai media konsultasi ketika peserta mengalami kesulitan selama praktik. Pola pembelajaran seperti ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif meskipun kegiatan dilaksanakan secara daring.

Sebagai bagian dari evaluasi program, peserta juga diminta memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan kegiatan melalui angket yang dibagikan menggunakan *Google Forms*.

Tabel 3. Respons Peserta terhadap Kegiatan Pengabdian

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju
Materi sesuai dengan kebutuhan saya	18	9	2	0

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju
Kegiatan meningkatkan pemahaman literasi digital	19	8	2	0
Praktik membantu saya memahami penggunaan teknologi	17	10	2	0
Saya akan menerapkan teknologi digital dalam pembelajaran	18	8	3	0

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 26 dari 29 peserta (89,7%) memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai calon pendidik maupun guru yang harus mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Selain itu, praktik secara langsung menggunakan berbagai platform digital melalui *Zoom Meeting* membantu peserta memahami implementasi teknologi dalam konteks pembelajaran secara lebih konkret. Hasil ini menjelaskan bahwa pengalaman belajar berbasis praktik mampu meningkatkan keterlibatan peserta serta memperkuat penguasaan kompetensi digital.

Meskipun kegiatan berlangsung dengan baik, beberapa kendala masih ditemukan selama pelaksanaan program. Kendala yang paling sering muncul adalah kualitas jaringan internet yang berbeda-beda sehingga beberapa peserta mengalami gangguan saat mengikuti demonstrasi maupun mempresentasikan hasil praktik. Selain itu, kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi digital juga masih beragam. Sebagian peserta telah terbiasa menggunakan platform digital dalam kegiatan akademik, sedangkan peserta lainnya masih memerlukan pendampingan, terutama dalam memanfaatkan GenAI untuk mendukung penyusunan perangkat pembelajaran. Tim pengabdian juga menekankan pentingnya melakukan verifikasi terhadap informasi yang dihasilkan AI agar peserta tidak menggunakan hasil keluaran teknologi secara langsung tanpa proses evaluasi. Pendekatan tersebut sejalan dengan rekomendasi OECD (2023) dan UNESCO (2023) yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital harus diimbangi dengan penguatan etika digital, kemampuan berpikir kritis, dan tanggung jawab akademik.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pengabdian telah mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa. Peningkatan hasil post-test, kualitas produk pembelajaran digital, serta tingginya respons positif peserta menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif berbasis praktik berhasil memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran di sekolah. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan serupa dapat dikembangkan secara berkelanjutan sebagai salah satu upaya meningkatkan kompetensi digital calon pendidik agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah terlaksana dengan baik melalui platform *Zoom Meeting* dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi literasi digital peserta. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep literasi digital, pemanfaatan platform pembelajaran digital, etika digital, serta penggunaan GenAI untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, peserta mampu menyusun rancangan pembelajaran berbasis teknologi digital dengan kategori sangat baik dan menunjukkan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa kendala, antara lain perbedaan tingkat penguasaan teknologi digital antar peserta serta kualitas jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui pelatihan dan pendampingan yang lebih intensif agar kompetensi literasi digital peserta terus berkembang. Penguatan literasi digital diharapkan dapat mendukung kesiapan mahasiswa sebagai calon pendidik yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif, etis, dan bertanggung jawab untuk mengoptimalkan pembelajaran di sekolah sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Bond, M., Marín, V. I., Dolch, C., Bedenlier, S., & Zawacki-Richter, O. (2018). Digital transformation in German higher education: Student and teacher perceptions and usage of digital media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), Article 48. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0130-1>
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koohang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Albashrawi, M. A., Al-Busaidi, A. S., Balakrishnan, J., Barlette, Y., Basu, S., Bose, I., Brooks, L., Buhalis, D., ... Wright, R. (2023). Opinion paper: So what if ChatGPT wrote it? Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges, and implications of generative conversational AI for research, practice, and policy. *International Journal of Information Management*, 71, Article 102642. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günnemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., ... Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, Article 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.

- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- OECD. (2023). *OECD digital education outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/b14bef59-en>
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Spante, M., Hashemi, S. S., Lundin, M., & Algers, A. (2018). Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use. *Cogent Education*, 5(1), Article 1519143. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143>
- Tondeur, J., Howard, S. K., & Yang, J. (2021). One-size does not fit all: Towards an adaptive model to develop preservice teachers' digital competencies. *Computers in Human Behavior*, 116, Article 106659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106659>
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.

