Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)
Vol. 4, No. 5, Oktober 2026
E-ISSN 2985-3346

SOSIALISASI DAN PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI TEKNOLOGI GURU DAN SISWA

SOCIALIZATION AND MENTORING IN THE UTILIZATION OF INTERACTIVE DIGITAL MEDIA IN LEARNING TO ENHANCE TEACHERS' AND STUDENTS' TECHNOLOGICAL LITERACY

Andromeda Valentino Sinaga[1*], Rimma Sianipar[2], Merrisa Monoarfa[3], Kartini[4], Arini Anestesia Purba[5],
[1*,2,3,4] Universitas Negeri Makassar, Indonesia
[5]Institut Teknologi Kalimanta, Indonesia
[1*]Email: andromedavalentinosinaga@unm.ac.id

Article History:
Received: September 09th, 2026
Revised: October 10th, 2026
Published: October 15th, 2026

Abstract: *The rapid advancement of digital technology requires the enhancement of technological literacy to ensure that the learning process becomes more effective and relevant to the demands of the 21st century. However, the use of interactive digital media in learning still faces various challenges, particularly in terms of users' understanding and practical skills. This community service program aimed to improve technological literacy through socialization and mentoring on the utilization of interactive digital media in the learning process. The program was conducted online through socialization sessions, training, and practical mentoring delivered via a video conferencing platform. The results demonstrated an improvement in participants' understanding and skills in utilizing interactive digital media, which contributed to increased participation, self-confidence, and the ability to integrate technology into the teaching and learning process. Furthermore, the program encouraged participants to utilize various digital media more creatively, innovatively, and collaboratively to support learning activities. Therefore, the implementation of online socialization and mentoring proved effective in strengthening technological literacy and improving the quality of learning to better adapt to the rapid development of digital technology.*

Keywords: *technological literacy, interactive digital media, learning.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut peningkatan literasi teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Namun, pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, baik dari aspek pemahaman maupun keterampilan penggunaannya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini

bertujuan meningkatkan literasi teknologi melalui sosialisasi dan pendampingan pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran. Metode pelaksanaan dilakukan secara **daring (online)** melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan praktis yang dilaksanakan menggunakan platform konferensi video. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan media digital interaktif, yang berdampak pada meningkatnya partisipasi, kepercayaan diri, dan kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini mendorong peserta untuk memanfaatkan berbagai media digital secara lebih kreatif, inovatif, dan kolaboratif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, pelaksanaan sosialisasi dan pendampingan secara daring terbukti efektif dalam memperkuat literasi teknologi serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Kata Kunci: literasi teknologi, media digital interaktif, pembelajaran.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi digital tidak hanya memengaruhi cara guru menyampaikan materi, tetapi juga mengubah pola belajar siswa serta cara seluruh elemen pendidikan berinteraksi dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional kini semakin bergeser menuju pendekatan yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Melalui dukungan perangkat digital dan jaringan internet, proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa dibatasi ruang dan waktu, sehingga membuka peluang terciptanya pengalaman belajar yang lebih dinamis dan bermakna. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta penguatan kompetensi abad ke-21 (Bond et al., 2021).

Dalam konteks ini, media digital interaktif memiliki peran yang semakin strategis dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan kontekstual. Beragam aplikasi, platform pembelajaran, serta media berbasis multimedia memungkinkan guru menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan berkembang menjadi proses dialogis yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, bereksplorasi, dan berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, pemanfaatan media digital interaktif berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar (Martin & Bolliger, 2022).

Sejalan dengan perkembangan tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi dapat dipandang sebagai sekadar pilihan, melainkan telah menjadi kebutuhan yang mendesak dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Guru dan siswa dituntut memiliki literasi teknologi yang memadai agar mampu beradaptasi dengan perubahan, memanfaatkan teknologi secara produktif, serta mengembangkan berbagai kompetensi penting, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital dalam praktik pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan berkelanjutan, sehingga mampu

memberikan dampak nyata bagi peningkatan mutu pendidikan (Redecker, 2020; OECD, 2021).

Meskipun perkembangan teknologi digital dalam pendidikan berlangsung sangat pesat, tantangan literasi teknologi di kalangan guru dan siswa masih menjadi persoalan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Hingga saat ini, masih terdapat kesenjangan yang cukup nyata antara tuntutan kurikulum yang mengharuskan integrasi teknologi dalam pembelajaran dengan kompetensi aktual yang dimiliki oleh guru dan siswa. Kurikulum menekankan pentingnya penguasaan teknologi sebagai bagian dari penguatan keterampilan abad ke-21, namun dalam praktiknya, tidak semua pendidik dan peserta didik memiliki kesiapan yang memadai untuk memenuhi tuntutan tersebut (Fraillon et al., 2020; UNESCO, 2021).

Sebagian guru masih mengalami kendala dalam memanfaatkan media digital interaktif secara optimal. Keterbatasan pengetahuan mengenai jenis dan fungsi media digital, kurangnya keterampilan teknis dalam mengoperasikan berbagai platform pembelajaran, serta rendahnya kepercayaan diri dalam mencoba inovasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi faktor penghambat yang cukup dominan. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan teknologi di kelas cenderung bersifat terbatas, bahkan pada beberapa kasus masih sebatas sebagai pelengkap, belum menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis (Schleicher, 2020; Trust & Whalen, 2021).

Di sisi lain, siswa yang sering disebut sebagai generasi digital native juga menghadapi tantangan tersendiri. Meskipun mereka relatif akrab dengan perangkat digital, pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran belum sepenuhnya terarah secara produktif dan edukatif. Penggunaan gawai dan media sosial masih lebih dominan untuk kepentingan hiburan dibandingkan sebagai sarana belajar dan pengembangan diri. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendampingan yang berkelanjutan agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara bijak, kreatif, dan bertanggung jawab, sehingga teknologi benar-benar menjadi alat yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kajian yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan bimbingan pedagogis agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam mendukung proses belajar (Kirschner & De Bruyckere, 2020).

Rendahnya tingkat literasi teknologi di kalangan guru dan siswa berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran di kelas. Salah satu dampak yang paling nyata adalah kecenderungan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, monoton, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Proses belajar mengajar sering kali didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas, sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi kurang dinamis. Kondisi ini berpotensi menurunkan motivasi belajar serta menghambat berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan partisipatif pada diri siswa. Berbagai kajian menunjukkan bahwa keterbatasan literasi teknologi guru berkontribusi terhadap rendahnya variasi strategi pembelajaran dan partisipasi aktif siswa di kelas (Tondeur et al., 2021).

Selain itu, potensi besar media digital interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep belum dimanfaatkan secara maksimal. Berbagai

aplikasi dan platform pembelajaran yang sebenarnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sering kali belum digunakan secara optimal. Akibatnya, pembelajaran kurang mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik generasi saat ini yang cenderung menyukai aktivitas visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Padahal, penggunaan media digital yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif secara terencana mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep secara signifikan (Schindler et al., 2020).

Lebih jauh, rendahnya literasi teknologi juga berpotensi menghambat pencapaian kompetensi abad ke-21 yang menjadi tuntutan utama dalam dunia pendidikan saat ini. Kompetensi seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sangat erat kaitannya dengan kemampuan memanfaatkan teknologi secara efektif. Tanpa penguasaan literasi teknologi yang memadai, siswa akan kesulitan mengembangkan keterampilan tersebut secara optimal. Oleh karena itu, penguatan literasi teknologi menjadi langkah strategis yang tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga pada kesiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Literasi teknologi memiliki peran kunci dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 dan kesiapan generasi muda menghadapi perubahan global (Voogt et al., 2021).

Media digital interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Kehadiran media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui tampilan visual yang menarik, animasi, simulasi, serta fitur interaktif lainnya, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih kontekstual dan mudah dipahami, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan antusias dalam setiap kegiatan belajar. Penggunaan media digital interaktif secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, serta pemahaman konseptual siswa (Bond et al., 2021).

Penggunaan media digital interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Ketika pembelajaran dikemas secara menarik dan interaktif, siswa cenderung lebih fokus, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta terdorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam, karena siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mengolah, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Dengan demikian, media digital interaktif berkontribusi nyata dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Scherer et al., 2021).

Bagi guru, pemanfaatan media digital interaktif membuka peluang yang luas untuk

merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan adaptif terhadap karakteristik serta kebutuhan siswa. Guru dapat mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang variatif, memadukan berbagai sumber belajar, serta menyesuaikan metode pengajaran dengan gaya belajar siswa. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, menantang, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pada akhirnya, penggunaan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendorong terwujudnya praktik pendidikan yang lebih inklusif, dinamis, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Integrasi media digital dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap inovasi pedagogik dan peningkatan profesionalisme guru (Instefjord & Munthe, 2021).

Dalam menghadapi berbagai tantangan literasi teknologi tersebut, penguatan kapasitas guru dan siswa menjadi kebutuhan yang mendesak dan tidak dapat ditunda. Upaya peningkatan literasi teknologi tidak cukup dilakukan melalui pelatihan singkat atau sosialisasi sesaat, melainkan memerlukan program yang dirancang secara sistematis, terencana, dan berkelanjutan. Melalui kegiatan sosialisasi dan pendampingan yang berkesinambungan, guru dan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih utuh, sekaligus kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam pembelajaran. Program pendampingan berkelanjutan lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dibandingkan pelatihan jangka pendek (Koehler et al., 2021).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi wadah yang strategis untuk menjembatani kesenjangan antara pesatnya perkembangan teknologi dengan realitas praktik pembelajaran di sekolah. Melalui pengabdian, perguruan tinggi dapat berperan aktif dalam mentransfer pengetahuan, keterampilan, serta inovasi pembelajaran kepada mitra sekolah secara langsung. Sinergi antara akademisi, guru, dan siswa dalam kegiatan pengabdian diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan responsif terhadap perkembangan zaman. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah melalui program pengabdian efektif dalam meningkatkan kapasitas guru dan kualitas pembelajaran di sekolah (Sutarto et al., 2021).

Pendekatan pendampingan dinilai lebih efektif dibandingkan dengan pelatihan konvensional karena memberikan ruang bagi guru dan siswa untuk belajar secara langsung, kontekstual, dan aplikatif. Dalam proses pendampingan, peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga dibimbing untuk mempraktikkan penggunaan media digital interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Melalui interaksi yang intensif dan berkelanjutan, guru dan siswa dapat membangun kepercayaan diri, meningkatkan keterampilan, serta mengembangkan kebiasaan positif dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang bermakna.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pendampingan pemanfaatan media digital interaktif yang diselenggarakan secara **daring (online)** melalui platform konferensi video. Pelaksanaan secara daring dipilih untuk memberikan fleksibilitas kepada peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan tanpa dibatasi oleh lokasi, sekaligus mendukung pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Melalui pelaksanaan ini, peserta tetap dapat berinteraksi secara aktif dengan tim pengabdian sehingga proses transfer pengetahuan dan keterampilan berlangsung secara efektif.

Metode kegiatan dirancang dengan mengombinasikan pendekatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan praktis. Tahap sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual kepada peserta mengenai pentingnya literasi teknologi serta peran strategis media digital interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada tahap ini, materi disampaikan melalui presentasi interaktif yang dipadukan dengan diskusi dan sesi tanya jawab secara daring, sehingga peserta dapat mengaitkan konsep yang diperoleh dengan pengalaman pembelajaran yang selama ini mereka jalani. Pendekatan dialogis tetap diterapkan untuk mendorong partisipasi aktif peserta serta menggali berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pelatihan dan praktik penggunaan media digital interaktif secara langsung melalui platform digital. Pada tahap ini, peserta dibimbing untuk mengenal berbagai jenis media digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran, sekaligus mempraktikkan cara mengoperasikan dan mengintegrasikannya ke dalam proses belajar mengajar. Pendampingan dilakukan melalui demonstrasi, simulasi, berbagi layar (*screen sharing*), serta bimbingan secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman praktis dalam memanfaatkan media digital untuk mendukung pembelajaran.

Tahap pendampingan menjadi bagian penting dalam memastikan keberlanjutan pemanfaatan media digital interaktif setelah kegiatan berakhir. Tim pengabdian memberikan arahan, masukan, serta solusi terhadap berbagai kendala yang dihadapi peserta selama proses implementasi. Selain itu, peserta didorong untuk mengembangkan media pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan masing-masing serta memanfaatkan teknologi secara kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, metode sosialisasi dan pendampingan yang dilaksanakan secara **daring** dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang partisipatif, fleksibel, dan berkelanjutan. Pemanfaatan platform digital memungkinkan interaksi dua arah, kolaborasi antarpeserta, serta pemberian umpan balik secara langsung selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, tujuan pengabdian dalam meningkatkan literasi teknologi dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan media digital interaktif dapat tercapai secara efektif.

HASIL

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tercermin dari dinamika proses sosialisasi dan pendampingan yang berlangsung secara aktif, partisipatif, dan interaktif melalui platform **daring (online)**. Sejak tahap awal pelaksanaan, kegiatan diawali dengan sosialisasi mengenai pentingnya literasi teknologi dan pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran. Pada tahap ini, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, ditandai dengan keterlibatan aktif dalam diskusi, penyampaian pengalaman selama melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, serta pengungkapan berbagai kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan media digital. Interaksi yang terbangun selama sesi daring menjadi dasar dalam merancang proses pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

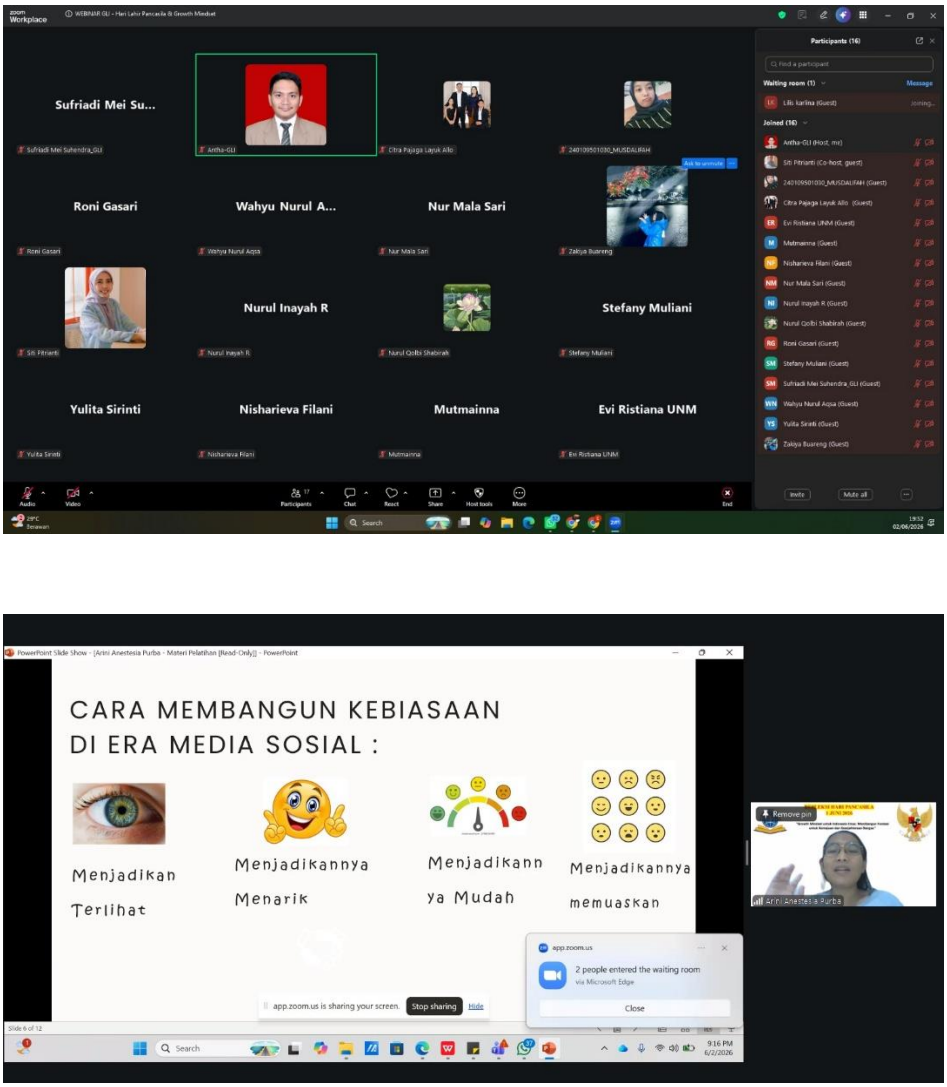
Pada tahap pendampingan teknis, berbagai kegiatan praktis dilaksanakan untuk membantu peserta menguasai penggunaan media digital interaktif. Aktivitas yang dilakukan meliputi pelatihan pengenalan dan pengoperasian aplikasi pembelajaran, pembuatan bahan ajar digital sederhana, serta simulasi pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran. Peserta dibimbing secara bertahap melalui demonstrasi, *screen sharing*, dan praktik langsung, sehingga mereka mampu memahami cara mengintegrasikan berbagai media digital ke dalam kegiatan belajar mengajar. Pendampingan juga dilakukan secara individual maupun kelompok untuk memastikan setiap peserta dapat mengikuti proses dengan baik.

Dinamika pendampingan menunjukkan munculnya berbagai inisiatif dan kreativitas dari peserta dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Peserta mulai mengeksplorasi berbagai fitur pada platform digital, seperti kuis interaktif, presentasi berbasis multimedia, serta aplikasi kolaboratif yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, diskusi selama kegiatan berlangsung memperlihatkan meningkatnya kepercayaan diri peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga memberikan pengalaman praktis yang dapat diterapkan secara langsung.

Sebagai bentuk implementasi program dalam menjawab permasalahan yang dihadapi peserta, pendampingan difokuskan pada penguatan keterampilan penggunaan media digital serta penyelesaian berbagai kendala teknis selama proses pembelajaran daring. Tim pengabdian memberikan arahan mengenai pemilihan aplikasi yang sesuai, strategi pemanfaatan media digital yang efektif, serta solusi terhadap hambatan teknis yang muncul selama praktik. Pendekatan *problem-solving* diterapkan melalui diskusi interaktif dan konsultasi secara langsung selama kegiatan berlangsung, sehingga setiap peserta memperoleh solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang dihadapi.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan media digital interaktif sebagai pendukung pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan secara daring tetap mampu menciptakan interaksi yang aktif, kolaboratif, dan berkelanjutan melalui pemanfaatan teknologi komunikasi. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa sosialisasi dan pendampingan yang dilaksanakan secara online dapat menjadi alternatif yang efektif dalam memperkuat literasi teknologi serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa sosialisasi dan pendampingan pemanfaatan media digital interaktif memiliki peran strategis dalam meningkatkan literasi teknologi guru dan siswa, sekaligus mendorong terjadinya perubahan dalam praktik pembelajaran di sekolah. Temuan di lapangan mengindikasikan bahwa pendekatan pendampingan yang bersifat partisipatif dan kontekstual mampu membangun kesadaran, motivasi, serta kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Hal ini

sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan refleksi berkelanjutan.

Secara teoritik, peningkatan literasi teknologi melalui pendampingan dapat dipahami sebagai proses penguatan kompetensi digital yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Guru dan siswa tidak hanya belajar mengoperasikan perangkat dan aplikasi, tetapi juga mengembangkan pemahaman kritis terhadap fungsi, manfaat, serta implikasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Proses ini memperlihatkan bahwa literasi teknologi tidak semata-mata berkaitan dengan kemampuan teknis, melainkan juga mencakup dimensi pedagogis dan etis dalam pemanfaatan media digital. Temuan ini menguatkan konsep literasi digital yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

Hasil pendampingan juga menunjukkan terjadinya perubahan dalam pola interaksi pembelajaran di kelas. Sebelum kegiatan pengabdian, pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan berpusat pada guru. Namun, setelah pendampingan, terjadi pergeseran menuju pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Media digital interaktif menjadi sarana yang memfasilitasi dialog, diskusi, dan eksplorasi bersama, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Perubahan ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya partisipasi siswa dalam membangun pemahaman, serta teori pembelajaran sosial yang menempatkan interaksi sebagai faktor kunci dalam perkembangan kognitif dan sosial peserta didik.

Dari perspektif perubahan sosial, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan individual, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya belajar baru di lingkungan sekolah. Guru mulai menunjukkan keterbukaan terhadap inovasi, keberanian untuk mencoba pendekatan pembelajaran yang berbeda, serta kesediaan untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Di sisi lain, siswa menjadi lebih percaya diri, mandiri, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Proses ini mencerminkan terjadinya perubahan sosial dalam skala mikro, di mana interaksi, nilai, dan praktik pembelajaran mengalami transformasi menuju pola yang lebih modern dan progresif.

Lebih lanjut, temuan dari proses pengabdian ini mengindikasikan bahwa perubahan sosial dalam konteks pendidikan membutuhkan pendekatan yang holistik dan berkelanjutan. Sosialisasi berperan dalam membangun kesadaran dan pemahaman, sementara pendampingan memastikan terjadinya internalisasi pengetahuan dan keterampilan melalui praktik langsung. Kombinasi kedua pendekatan ini memungkinkan terjadinya proses belajar yang mendalam, sekaligus menciptakan ruang refleksi bagi guru dan siswa untuk mengevaluasi dan memperbaiki praktik pembelajaran mereka. Dengan demikian, perubahan yang terjadi tidak bersifat sementara, tetapi berpotensi berkembang menjadi kebiasaan dan budaya baru yang lebih adaptif terhadap tuntutan zaman.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil pengabdian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital interaktif melalui sosialisasi dan pendampingan mampu menjadi katalisator perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan literasi teknologi dan kualitas

pembelajaran. Temuan empiris yang diperoleh selaras dengan berbagai kajian teoritik mengenai pentingnya pembelajaran aktif, literasi digital, dan pengembangan kompetensi abad ke-21. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian semacam ini perlu terus dikembangkan dan diperluas cakupannya agar dampaknya semakin luas dan berkelanjutan, tidak hanya bagi sekolah mitra, tetapi juga bagi ekosistem pendidikan secara umum.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi dan pendampingan pemanfaatan media digital interaktif di SMA Negeri 1 Majene memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi teknologi guru dan siswa, serta mendorong terjadinya perubahan dalam praktik pembelajaran di kelas. Secara reflektif, hasil kegiatan ini menegaskan bahwa penguatan literasi teknologi tidak dapat dicapai hanya melalui pemberian informasi atau pelatihan singkat, melainkan membutuhkan proses pendampingan yang berkelanjutan, partisipatif, dan kontekstual. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya internalisasi pengetahuan dan keterampilan, sekaligus membangun sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil dan refleksi tersebut, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan pemanfaatan media digital interaktif secara sistematis dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta menyediakan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Kedua, perlu adanya program pendampingan dan pelatihan berkelanjutan bagi guru guna memperkuat kompetensi digital dan pedagogis mereka. Ketiga, keterlibatan aktif siswa dalam pemanfaatan teknologi perlu terus didorong melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif, sehingga teknologi benar-benar menjadi sarana pengembangan potensi diri. Terakhir, kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, dan pemangku kepentingan lainnya perlu diperkuat agar program pengabdian semacam ini dapat berlanjut dan memberikan dampak yang lebih luas serta berkelanjutan bagi peningkatan mutu pendidikan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim Pelaksana mengucapkan terimakasih kepada semua yang terlibat berpartisipasi.

DAFTAR REFERENSI

Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2021). *Digital transformation in higher education: A systematic literature review.* International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18(1), 1–25. https://doi.org/10.1186/s41239-021-00273-5

Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2021). *Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map.* International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18(1), 1–30. https://doi.org/10.1186/s41239-021-00264-6

Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Duckworth, D., & Friedman, T. (2020). *Preparing for life in a digital world: IEA international computer and information literacy study 2018*

international report. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-38781-5

Instefjord, E., & Munthe, E. (2021). *Educating digitally competent teachers: A study of integration of professional digital competence in teacher education.* Teaching and Teacher Education, 67, 37–45. https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.05.016

Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2020). *The myths of the digital native and the multitasker.* Teaching and Teacher Education, 67, 135–142. https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.001

Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2021). *What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?* Journal of Education, 193(3), 13–19. https://doi.org/10.1177/002205741319300303

Martin, F., & Bolliger, D. U. (2022). *Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in the online learning environment.* Online Learning Journal, 26(1), 72–91. https://doi.org/10.24059/olj.v26i1.2607

OECD. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world.* OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en

Redecker, C. (2020). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu.* Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/159770

Scherer, R., Tondeur, J., Siddiq, F., & Baran, E. (2021). *The importance of attitudes toward technology for pre-service teachers' technological, pedagogical, and content knowledge.* Computers & Education, 169, 104207. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104207

Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2020). *Computers in education: A meta-analysis on engagement and learning outcomes.* International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17(1), 1–24. https://doi.org/10.1186/s41239-020-00221-2

Schleicher, A. (2020). *The impact of COVID-19 on education: Insights from education at a glance 2020.* OECD Publishing.

Sutarto, H., Suryani, N., & Yulianto, D. (2021). *Community service-based learning to improve teacher professional competence.* Journal of Community Service and Empowerment, 2(1), 45–53.

Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2021). *Enhancing pre-service teachers' technological pedagogical content knowledge (TPACK): A mixed-method study.* Educational Technology Research and Development, 69(1), 319–343. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09845-8

Trust, T., & Whalen, J. (2021). *Should teachers be trained in emergency remote teaching? Lessons learned from the COVID-19 pandemic.* Journal of Technology and Teacher Education, 29(2), 189–199.

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education.* UNESCO Publishing.

Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2021). *Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century.* Journal of Computer Assisted Learning, 37(2), 189–202. https://doi.org/10.1111/jcal.12514