

Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Sosial dalam Pembelajaran: Program Pendampingan Guru di SMK Permas Jaya 2 dan Sekolah Indonesia Johor Bahru, Malaysia

Dek Ngurah Laba Laksana^{*1}, Sally Cahyati², Rosalind Ahju³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti

²Program Studi Teknik Mesin, Universitas Trisakti

³Early Childhood Education, HELP University

*e-mail: laba.laksana@citrabakti.ac.id

Article Info: Received: 22 May 2025, Accepted: 22 July 2025, Published: 1 August 2025

Abstract

Improving the level of training and ability of educators to create technology-integrated instruction has become important in the current digital age, especially at Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB) and Sekolah Menengah Kebangsaan Permas Jaya 2 (SMK Permas Jaya 2) in Malaysia. Making the best use of social media and digital apps in their teaching and learning processes presents difficulties for both institutions. Thirteen teachers from SMK Permas Jaya 2 and ten from SIJB participated in this community service program, which aimed to enhance their knowledge and practical abilities in using digital and artificial intelligence (AI) programs such as Canva, ChatGPT, Perplexity, Grammarly, and Book Creator. Pretest and post test assessments were used in conjunction with lessons, discussions, demonstrations, and practical exercises. According to pretest results, the majority of teachers understood digital literacy at a moderate level, but they still lacked the practical abilities to use digital apps. The majority of teachers advanced to the "good" and "excellent" categories in terms of their proficiency with these programs and their ability to produce interactive digital learning resources after the mentoring sessions, indicating a notable improvement. Teachers' successful integration of digital resources into their classroom instruction is proof of the program's tangible impact, as demonstrated by improved practical skills. Direct mentoring helped solve a number of technical challenges that arose during practice. All things considered, this digital literacy mentoring program successfully increased the ability of teachers at both schools, especially when it came to using technology to produce more engaging and creative learning environments. It is advised that similar initiatives be maintained, emphasizing more advanced instruction and better technology infrastructure.

Keywords: Teacher Mentoring; Digital Literacy; Social Media; Learning Resources

Abstrak

Di era digital saat ini, peningkatan kualitas dan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan utama, khususnya di Sekolah Menengah Kebangsaan Permas Jaya 2 (SMK Permas Jaya 2) dan Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB), Malaysia. Kedua sekolah ini menghadapi tantangan keterbatasan pemanfaatan aplikasi digital dan media sosial dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pengabdian ini melibatkan 13 guru SMK Permas Jaya 2 dan 10 guru SIJB, bertujuan meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam penggunaan aplikasi digital dan kecerdasan buatan (AI) seperti Canva, ChatGPT, Perplexity, Grammarly, dan Book Creator. Metode yang digunakan meliputi ceramah, diskusi, demonstrasi, serta praktik langsung, disertai pengukuran pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan sebagian besar guru berada pada kategori "cukup baik" dalam pemahaman literasi digital, namun keterampilan praktik penggunaan aplikasi digital masih terbatas. Setelah pendampingan, terjadi peningkatan signifikan: sebagian besar guru naik ke kategori "baik" hingga "sangat baik" dalam kemampuan mengoperasikan aplikasi, serta mulai mampu menciptakan bahan ajar interaktif berbasis digital. Kontribusi nyata program ini tercermin pada peningkatan keterampilan praktis guru, yang dibuktikan melalui integrasi aplikasi digital ke dalam proses belajar mengajar di kelas. Beberapa kendala teknis yang muncul selama praktik berhasil diatasi melalui bimbingan langsung. Secara keseluruhan, pendampingan literasi digital ini efektif dalam meningkatkan kapasitas guru di kedua sekolah, khususnya dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Program serupa direkomendasikan untuk dilanjutkan dengan fokus pada pelatihan lanjutan serta peningkatan fasilitas teknologi.

Kata-kata Kunci : Pendampingan Guru; Literasi Digital; Media Sosial; Sumber Belajar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Dunia pendidikan menghadapi tantangan baru karena globalisasi yang cepat dan kemajuan teknologi informasi. Perubahan yang cepat membutuhkan literasi digital dan kemampuan untuk beradaptasi dengannya (Hidayat et al., 2024). Pembelajaran berbasis digital menjadi sangat penting, bukan hanya sebagai pelengkap, karena mampu menawarkan banyak keuntungan, seperti kemudahan akses ke informasi, pembelajaran interaktif, dan beragam sumber belajar yang semakin beragam dan kontekstual.

Literasi digital telah menjadi salah satu keterampilan penting di abad 21, baik untuk siswa maupun guru sebagai sumber utama pembelajaran di kelas (Lesasunanda & Malik, 2024). Literasi digital tidak hanya berarti kemampuan untuk menggunakan perangkat digital, tetapi juga keterampilan untuk mengakses, menilai, memanfaatkan, dan menciptakan informasi dan pengetahuan dengan menggunakan teknologi digital. Kemampuan guru untuk memasukkan literasi digital dan media sosial ke dalam proses pembelajaran dalam konteks ini sangat penting untuk kualitas pendidikan dan relevansi materi ajar dengan kebutuhan zaman (Muhajir, 2022).

Meskipun literasi digital sangat penting di seluruh dunia, banyak sekolah menghadapi masalah besar dalam menerapkannya di banyak tempat, termasuk di luar negeri. Sekolah-sekolah yang melayani komunitas diaspora Indonesia di luar negeri sangat membutuhkan peningkatan literasi digital. Sekolah Menengah Kebangsaan Permas Jaya 2 (SMK Permas Jaya 2) dan Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB) di Malaysia menunjukkan hal ini dengan jelas. Meskipun kedua sekolah ini memiliki peran strategis dalam menyediakan pendidikan berkualitas tinggi bagi anak-anak di Indonesia dan Malaysia, mereka juga menghadapi keterbatasan sumber daya dan fasilitas yang tidak selalu selaras dengan kemajuan teknologi di seluruh dunia (Novitasari & Firdaus, 2023; Nguyen & Habók, 2024).

Terdapat dua masalah utama yang dihadapi oleh guru-guru di SMK Permas Jaya 2 dan SIJB. Yang pertama adalah kurangnya literasi digital praktis, dan yang kedua adalah penggunaan media sosial secara tidak efektif dalam proses pembelajaran. Meskipun beberapa pendidik telah memahami pentingnya digitalisasi pembelajaran, mereka masih menghadapi berbagai masalah dalam praktiknya. Ini termasuk kekurangan instruksi, keterbatasan akses ke perangkat, dan kembali ke pendekatan pembelajaran konvensional. Sebagian besar guru di kedua sekolah mitra berada pada kategori "cukup baik" dalam pemahaman literasi digital; namun, mereka belum mampu menggunakan berbagai platform digital dan media sosial sebagai bagian dari proses pembelajaran. Aplikasi pembelajaran (seperti Canva, ChatGPT, Perplexity, Grammarly, dan Book Creator) biasanya hanya digunakan untuk tugas dasar dan tidak terintegrasi secara kreatif ke dalam materi ajar (Hendratno et al., 2025; Kustandi & Ibrahim, 2021).

Mayoritas guru di SMK Permas Jaya 2 adalah guru yang berpengalaman, tetapi mereka tidak sering mengintegrasikan teknologi dan media sosial ke dalam pembelajaran. Guru biasanya menggunakan teknologi dan media pembelajaran yang sudah disediakan. Selain itu, resistensi terhadap perubahan dan kebiasaan pengajaran lama membuat guru kurang termotivasi untuk memanfaatkan teknologi digital dan media sosial secara efektif adalah masalah utama di sekolah ini. Semua guru di SMK Permas Jaya 2 setuju bahwa mereka membutuhkan instruksi tambahan agar dapat memasukkan aplikasi digital, terutama yang berbasis AI, ke dalam proses mengajar sehari-hari. Selain itu, desain pembelajaran yang memanfaatkan media sosial sebagai sumber kolaboratif dan pembuatan materi pelajaran yang interaktif masih menghadapi tantangan (Erang et al., 2024).

Sementara itu, di SIJB, sebagian besar guru adalah tenaga pendidik asal Indonesia yang bertugas di Malaysia. Kondisi unik ini membawa tantangan tersendiri, terutama karena akses mereka terhadap pelatihan literasi digital relatif terbatas. Kesibukan dan padatnya tugas mengajar, serta keterbatasan fasilitas teknologi, seringkali membuat guru di SIJB kesulitan untuk meningkatkan keterampilan digital mereka secara mandiri. Beberapa guru mengaku bahwa pelatihan teknologi yang pernah diikuti di Indonesia tidak sepenuhnya relevan dengan kebutuhan aktual di SIJB, mengingat perbedaan infrastruktur dan konteks pembelajaran. Kepala sekolah dan para guru juga mengungkapkan kebutuhan mendesak akan program pendampingan digital yang aplikatif dan berkelanjutan untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 (Mohalik, 2020; Astutik, 2023).

Permintaan akan pelatihan literasi digital di kedua sekolah ini juga diperkuat oleh hasil evaluasi internal dan survei kebutuhan yang dilakukan oleh tim pengabdian bersama mitra sekolah. Para guru menyampaikan keinginan yang kuat untuk mendapatkan pelatihan yang lebih aplikatif dan kontekstual,

khususnya dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis AI serta media sosial untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Kepala sekolah di SMK Permas Jaya 2 dan SIJB sama-sama menegaskan pentingnya program pendampingan yang tidak hanya bersifat satu kali pertemuan, tetapi juga dapat mendampingi guru dalam praktik langsung di kelas, sehingga mampu menciptakan perubahan nyata dalam pembelajaran (Anisimova, 2020; Yuniarti & Arochman, 2023).

Efektivitas penggunaan teknologi digital di kedua sekolah dipengaruhi oleh lingkungan sosial-budaya mereka, selain faktor-faktor seperti kebutuhan dan keterbatasan sumber daya. Karena perbedaan kebiasaan belajar, SMK Permas Jaya 2 yang berada di lingkungan kota Malaysia menghadapi kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan teknologi baru. Agar pembelajaran tetap relevan dan inklusif di SIJB, pendekatan pengajaran yang lebih inovatif dan fleksibel diperlukan karena keanekaragaman latar belakang guru dan siswa (Lesasunanda & Malik, 2024).

Karena SMK Permas Jaya 2 dan SIJB berfungsi sebagai jalur pendidikan antara Indonesia dan Malaysia, pentingnya pelaksanaan program pengabdian ini semakin jelas. Kolaborasi antara lembaga pendidikan di Indonesia dan sekolah mitra di Malaysia memungkinkan peningkatan kapasitas guru yang lebih setara dan berkelanjutan. Pengabdian ini membantu diplomasi pendidikan dan memperkuat jejaring lintas negara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik yang sesuai dengan zaman (Talib, 2018; Vlieghe et al., 2014).

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan; itu lebih berfokus pada proses pendampingan yang berkelanjutan dan pemberdayaan guru untuk menangani masalah lapangan yang sebenarnya. Dengan menggunakan kombinasi pendekatan ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung, diharapkan para guru memperoleh pengetahuan yang luas, termasuk pemahaman konsep, refleksi tentang pengalaman, dan keterampilan teknis yang relevan. Program ini juga menekankan pentingnya umpan balik dari peserta agar setiap kendala atau tantangan yang muncul dapat segera diidentifikasi dan diatasi secara kolaboratif (Potyrała & Tomczyk, 2021; Suharto & Ambarwangi, 2022).

Berdasarkan analisis kebutuhan dan kondisi aktual di SMK Permas Jaya 2 dan SIJB, dapat disimpulkan bahwa program pendampingan literasi digital dan pemanfaatan media sosial sangat penting untuk dilaksanakan. Tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi guru secara teknis, tetapi juga untuk mendorong perubahan pola pikir, membangun budaya inovasi, dan memperkuat motivasi dalam mengembangkan bahan ajar interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Secara eksplisit, tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis guru di SMK Permas Jaya 2 dan SIJB dalam pemanfaatan literasi digital dan media sosial sebagai sumber belajar, sehingga para guru mampu menciptakan bahan ajar yang interaktif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran modern.

2. METODE

Pendampingan ini dilaksanakan di dua sekolah di Johor Bahru, Malaysia, yaitu Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB) dan Sekolah Menengah Kebangsaan Permas Jaya 2 (SMK Permas Jaya 2), dengan total peserta sebanyak 23 guru (13 dari SMK Permas Jaya 2 dan 10 dari SIJB). Kegiatan berlangsung pada 14 Oktober 2024 di masing-masing sekolah.

Metode yang digunakan oleh tim pengabdian meliputi ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung, untuk memastikan peserta memahami serta mampu memanfaatkan teknologi digital dan media sosial sebagai sumber belajar. Efektivitas program diukur melalui *pretest* dan *posttest* yang menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah pendampingan.

Rangkaian kegiatan pengabdian ini diawali dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengukur pemahaman awal peserta terkait literasi digital, pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran, serta penggunaan aplikasi digital berbasis kecerdasan buatan. *Pretest* diberikan dalam bentuk tes tertulis yang berisi pertanyaan mengenai aspek teknis dan pengetahuan dasar teknologi digital, sehingga hasilnya dapat dijadikan acuan dalam penyusunan materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi ceramah yang disampaikan oleh tim pengabdian, membahas konsep dasar literasi digital, pentingnya integrasi teknologi dalam pengajaran abad ke-21, serta pemanfaatan media sosial dan aplikasi berbasis AI seperti ChatGPT, Perplexity, Grammarly, dan Book Creator. Sesi ini bertujuan agar peserta memperoleh landasan teori sebelum memasuki tahap praktik.

Setelah itu, peserta mengikuti sesi diskusi untuk memperdalam pemahaman materi, saling berbagi pengalaman, serta membahas kendala atau tantangan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan teknologi digital di sekolah masing-masing. Sesi diskusi ini juga mendorong peserta untuk mengidentifikasi solusi bersama secara kolaboratif.

Pada tahapan berikutnya, dilakukan demonstrasi penggunaan aplikasi digital yang telah diperkenalkan. Tim pengabdian memperagakan langkah-langkah praktis dalam menggunakan ChatGPT untuk membuat bahan ajar, Perplexity sebagai mesin pencari informasi, Grammarly untuk pemeriksaan tata bahasa, serta Book Creator untuk menyusun materi pembelajaran interaktif. Melalui demonstrasi ini, peserta dapat langsung melihat cara kerja setiap aplikasi secara konkret.

Sebagai penutup, seluruh peserta mengikuti posttest yang dirancang serupa dengan pretest untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan mereka setelah program selesai. Analisis hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dan dampak nyata dari kegiatan pengabdian ini terhadap peningkatan kompetensi peserta.

Keberhasilan program dievaluasi berdasarkan beberapa indikator utama, yaitu peningkatan skor pretest dan posttest dengan target minimal 75% peserta mencapai kategori “baik” atau “sangat baik” pada posttest, keterampilan praktik dalam menghasilkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi yang diperkenalkan, serta keterlibatan aktif dalam diskusi dan praktik. Selain itu, umpan balik dan refleksi peserta turut menjadi acuan untuk menilai dampak program secara menyeluruh terhadap peningkatan kompetensi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran.

Analisis data dalam kegiatan ini dilakukan secara deskriptif dengan pendekatan yang lebih reflektif dan tematik. Umpan balik dari para peserta, baik yang muncul dalam diskusi maupun selama sesi praktik, akan dihimpun dan dianalisis untuk menggali pengalaman mereka secara lebih mendalam. Setiap tanggapan akan dikelompokkan ke dalam tema-tema tertentu, seperti tantangan yang mereka hadapi, kemudahan dalam mengakses dan menggunakan *platform* berbasis AI dan media digital lainnya, hingga bagaimana mereka mulai menerapkan teknologi tersebut dalam pembelajaran di kelas. Tujuan dari analisis ini bukan hanya untuk menilai hasil pelatihan, tetapi juga untuk memahami bagaimana pelatihan ini dirasakan dan dimaknai oleh para peserta (Maspiroh et al., 2025; Kadarisman, Prasetyo, dan Nugroho (2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 13 guru dari Sekolah Menengah Kebangsaan Permas Jaya 2 (SMK Permas Jaya 2) dan 10 guru dari Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB) melakukan pendampingan literasi digital dan penggunaan media sosial sebagai sumber belajar. Beberapa siswa di SIJB menerima pendampingan dari guru dan guru lainnya. Kegiatan ini diadakan di dua lokasi yang berbeda pada tanggal 14 Oktober 2024. Pendampingan di SMK Permas Jaya 2 dimulai pada pukul 10 pagi waktu Malaysia di SIJB, dan kegiatan dimulai pada pukul 4 sore di tempat yang sama. Gambar 1 dan 2 menunjukkan bagaimana pendampingan dilakukan.

Sebelum pendampingan dimulai, peserta mengikuti *pretest* untuk menilai tingkat awal pemahaman dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan literasi digital dan media sosial sebagai alat pembelajaran. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa secara umum, pemahaman guru mengenai literasi digital dan media sosial berada pada kategori cukup baik. Sebagian besar guru telah memahami dasar-dasar literasi digital dan manfaat media sosial dalam pembelajaran. Namun, keterampilan guru dalam menggunakan media digital masih terbatas, terutama pada aspek aplikasi seperti PowerPoint dan Canva. Beberapa guru masih merasa kurang terampil dalam memanfaatkan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) seperti Chat GPT dan Perplexity. Hasil pemahaman dan keterampilan awal dan setelah pendampingan disajikan pada Tabel 1.

Kegiatan pendampingan dimulai dengan sesi penyampaian materi yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman guru untuk menghadapi berbagai tantangan dalam penerapan teknologi digital di kelas. Para narasumber utama dan dosen dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia menyampaikan materi ini secara bergantian. Para narasumber membagikan pengetahuan mereka tentang bagaimana menggunakan aplikasi digital seperti *Canva*, *Chat GPT*, *Perplexity*, *Grammarly*, dan *Book Creator*. Mereka tidak hanya membagikan teori tetapi juga menunjukkan contoh nyata, seperti rancangan pembelajaran dan bahan ajar interaktif yang mereka buat dengan aplikasi-aplikasi tersebut.

Tabel 1 Pemahaman dan Keterampilan Peserta Sebelum dan Sesudah Pendampingan

No	Kode Peserta	Sebelum		Sesudah	
		Pemahaman	Keterampilan	Pemahaman	Keterampilan
1	SIJB01	60	60	70	90
2	SIJB02	65	70	70	90
3	SIJB03	70	65	70	85
4	SIJB04	80	85	90	80
5	SIJB05	65	70	80	80
6	SIJB06	60	50	80	90
7	SIJB07	50	50	70	70
8	SIJB08	65	50	70	70
9	SIJB09	60	50	65	80
10	SIJB10	65	50	65	90
11	SMKPJ01	80	75	90	90
12	SMKPJ02	65	65	90	90
13	SMKPJ03	50	60	80	90
14	SMKPJ04	50	60	80	90
15	SMKPJ05	60	60	60	90
16	SMKPJ06	60	60	65	70
17	SMKPJ07	60	60	70	90
18	SMKPJ08	60	60	70	90
19	SMKPJ09	75	60	80	90
20	SMKPJ10	50	60	80	90
21	SMKPJ11	50	50	80	90
22	SMKPJ12	60	50	75	80
23	SMKPJ13	65	70	75	80
	Rata-rata	62,0	60,4	75,0	85,0
	Persentase	62%	60%	75%	85%
	Kategori	Cukup baik	Cukup baik	Baik	Baik sekali

Pelatihan terasa sangat dinamis. Selain menyimak materi, para guru menunjukkan antusiasme yang besar dengan mencoba berbagai aplikasi yang ditawarkan. Ada beberapa masalah teknis yang muncul selama sesi praktik. Namun, terlihat bahwa guru-guru aktif bertanya dan tak segan meminta bantuan. Selain itu, para narasumber dengan senang hati mendampingi dan memberikan panduan yang diperlukan. Semangat belajar yang kuat dari pendidik menunjukkan keinginan besar mereka untuk berkembang dan menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dalam pembelajaran.

Di akhir program, *post-test* dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan keterampilan para peserta mengalami perkembangan. Hasilnya cukup mengembirakan. Pemahaman guru terhadap konsep literasi digital dan pemanfaatan media sosial meningkat secara signifikan. Bahkan keterampilan praktis mereka dalam mengoperasikan aplikasi seperti *Canva*, *Chat GPT*, *Perplexity*, *Grammarly*, dan *Book Creator* juga menunjukkan peningkatan yang luar biasa. Banyak yang sudah mampu mengintegrasikannya ke dalam proses belajar mengajar di kelas mereka.

Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kompetensi guru secara teori dan praktik, tetapi juga diterima dengan sangat positif oleh peserta. Respon mereka menjadi salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini. Harapannya, program seperti ini bisa terus berlanjut agar dampak positifnya semakin meluas dan berkelanjutan bagi para pendidik. Secara visual gambaran pemahaman dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah pendampingan disajikan pada Gambar 3.

Namun, seperti halnya proses belajar lainnya, tantangan tetap ada. Salah satu yang paling menonjol adalah perbedaan tingkat keterampilan awal para guru, terutama dalam menggunakan aplikasi digital. Walaupun sebagian besar sudah memiliki pemahaman dasar tentang literasi digital, hasil *pretest* menunjukkan bahwa keterampilan teknis mereka masih tergolong “cukup baik” dan belum merata.

Beberapa guru mengaku kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi berbasis AI seperti Chat GPT dan Perplexity. Misalnya, ada yang bingung bagaimana cara memasukkan kata kunci yang tepat agar hasil pencarian di Perplexity lebih relevan. Untuk mengatasi hal ini, para narasumber memberikan penjelasan yang lebih menyeluruh, disertai panduan praktis langkah demi langkah yang mudah dipahami.

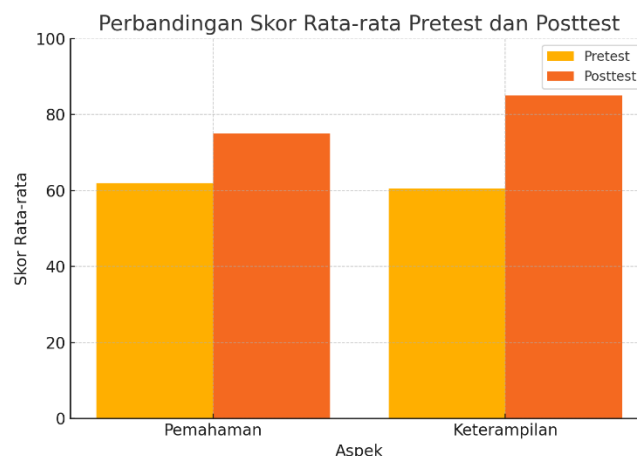


Gambar 1. Pendampingan di Sekolah Indonesia Johor Bahru, Malaysia



Gambar 2. Pendampingan di Sekolah Menengah Kebangsaan Permas Jaya 2, Malaysia

Tantangan serupa juga muncul saat para guru mulai menggunakan *Canva* dan *Book Creator*, terutama dalam menambahkan elemen visual seperti gambar, suara, dan video ke dalam bahan ajar. Banyak dari mereka belum terbiasa menjelajahi fitur-fitur multimedia. Namun, selama sesi praktik, narasumber memberikan pendampingan langsung dan bahkan membuka waktu untuk membimbing peserta secara lebih personal. Pendekatan ini membuat para guru merasa lebih percaya diri dan nyaman untuk mencoba hal-hal baru.



Gambar 3. Gambaran Pemahaman dan Keterampilan Peserta Sebelum dan Sesudah Pendampingan

Beralih ke penggunaan teknologi dalam pembelajaran mungkin sulit bagi guru yang telah lama menggunakan pendekatan konvensional. Mereka butuh waktu untuk mengubah cara berpikir dan cara mengajar mereka yang telah dibentuk selama bertahun-tahun. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan pendampingan yang digunakan, yaitu melalui ceramah, diskusi, dan demonstrasi, memberikan lingkungan yang aman dan menyenangkan di mana mereka dapat mencoba, belajar, dan berkembang. Untuk membuat proses adaptasi lebih mudah, teknologi dikenalkan secara bertahap dalam konteks yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap 23 guru peserta, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek pemahaman maupun keterampilan literasi digital serta pemanfaatan media sosial sebagai bahan ajar. Sebelum pendampingan, mayoritas guru masih berada pada kategori “Cukup Baik”, yang menandakan bahwa penguasaan konsep literasi digital sudah dimiliki, namun praktik penggunaan aplikasi digital, khususnya aplikasi berbasis kecerdasan buatan seperti ChatGPT, masih menghadapi banyak kendala (Hendratno et al., 2025). Keterbatasan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan teoretis dan keterampilan teknis dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

Ada pergeseran yang jelas ke kategori "Baik" dan "Sangat Baik" setelah rangkaian pendampingan. Guru yang sebelumnya ragu untuk menggunakan aplikasi seperti Canva dan Book Creator sekarang dapat membuat bahan ajar interaktif yang menggabungkan elemen visual, audio, dan video. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa kreativitas guru dapat ditingkatkan melalui pendampingan intensif (Ritonga et al., 2025; Yuniarti dan Arochman 2023). Selain itu, guru yang sebelumnya berada di tingkat "Baik" juga melakukan kemajuan besar dalam hal penggunaan aplikasi AI, terutama dalam hal efisiensi penyusunan materi ajar (Ahmad, 2024). Selain itu, penggunaan aplikasi digital meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempercepat proses pembuatan bahan ajar (Setiawan et al., 2024).

Metode ceramah yang digunakan pada awal program berfungsi sebagai fondasi untuk memperkenalkan konsep dasar literasi digital serta media sosial dalam pendidikan. Penyampaian materi melalui presentasi dan studi kasus membuat peserta lebih siap untuk terlibat dalam praktik nyata. Hasil diskusi kelompok memperlihatkan adanya transfer pengalaman dan pengetahuan di antara peserta, sehingga tantangan individual dapat didiskusikan secara kolektif. Potyrała dan Tomczyk (2021) serta Suharto dan Ambarwangi (2022) menegaskan pentingnya diskusi sebagai sarana refleksi dalam pelatihan berbasis kolaborasi, yang terbukti efektif dalam konteks pengabdian ini.

Pada tahap demonstrasi, narasumber memperagakan penggunaan aplikasi *ChatGPT*, *Grammarly*, *Perplexity*, dan *Book Creator* secara langsung. Guru merasa sangat terbantu karena dapat melihat alur kerja aplikasi secara nyata dan dapat mencoba sendiri di bawah bimbingan tim pengabdian (Aima et al., 2024; Astutik, 2023). Pendekatan praktis ini mempercepat proses adaptasi teknologi di kalangan guru. Selanjutnya, peningkatan keterampilan dalam menggunakan Canva berdampak pada kemampuan guru menyajikan materi secara visual dan interaktif, sesuai dengan temuan Hendratno et al. (2025) mengenai efektivitas pelatihan digital berbasis aplikasi. *Book Creator* juga diakui memperluas akses pembelajaran mandiri dan fleksibel bagi siswa, sebagaimana dilaporkan oleh Yuniarti dan Arochman (2023).

Penggunaan aplikasi berbasis AI, seperti *ChatGPT* dan *Perplexity*, memberikan dampak nyata pada efisiensi kerja guru. *ChatGPT* membantu guru dalam merancang materi, menyusun soal, hingga mencari referensi terbaru, sesuai dengan kajian Nguyen dan Habók (2024). *Perplexity* memudahkan akses ke sumber-sumber informasi yang relevan dan mutakhir, sementara *Grammarly* sangat membantu dalam menyunting naskah ajar agar lebih baik dan profesional (Ahmad, 2024; Setiawan, 2024).

Analisis terhadap tantangan implementasi literasi digital selama pendampingan menunjukkan bahwa hambatan terbesar terletak pada variasi tingkat keterampilan awal peserta, keterbatasan sarana teknologi di sekolah, serta keengganan untuk beralih dari metode konvensional ke digital. Tantangan ini sejalan dengan temuan Mohalik (2020) yang menyebutkan resistensi terhadap teknologi sebagai masalah umum dalam transformasi pembelajaran. Namun, adanya sesi praktik intensif dan pendampingan personal secara bertahap berhasil meningkatkan kepercayaan diri guru, sehingga mereka lebih terbuka terhadap adopsi teknologi baru. Hal ini juga menunjukkan bahwa pelatihan yang bersifat hands-on dan didukung bimbingan aktif sangat efektif dalam menjembatani kesenjangan digital (Erang et al., 2024).

Selain aspek teknis, tantangan lain yang ditemukan berkaitan dengan perubahan mindset dan kebiasaan kerja guru, khususnya dalam mengelola kelas berbasis digital. Adaptasi ini membutuhkan waktu dan dorongan motivasi yang kuat, yang salah satunya dapat dicapai melalui komunitas belajar dan forum reflektif yang berkelanjutan. Pengalaman ini sejalan dengan pendapat Hidayat et al. (2024) yang menyoroti pentingnya lingkungan yang suportif untuk mempercepat literasi digital secara merata.

Dari sudut pandang keberlanjutan, kegiatan pendampingan ini memberikan landasan penting bagi pengembangan profesional guru secara berkelanjutan. Salah satu implikasi jangka panjangnya adalah terciptanya budaya inovasi dan pembelajaran mandiri, di mana guru lebih siap untuk mengikuti perkembangan teknologi baru dan berbagi pengetahuan dengan rekan sejawat (Temirkhanova, Abildinova, dan Karaca, 2024). Kegiatan serupa juga dapat direplikasi dan dikembangkan di sekolah lain yang menghadapi tantangan sejenis. Dengan adanya peningkatan keterampilan digital, sekolah dapat lebih adaptif terhadap pembelajaran jarak jauh atau hybrid yang kini menjadi kebutuhan (Lesasunanda & Malik, 2024; Oktarin & Saputri, 2024).

Secara keseluruhan, hasil pendampingan membuktikan bahwa penguatan literasi digital dan pemanfaatan media sosial berbasis pelatihan terpadu sangat efektif dalam mengakselerasi kompetensi

guru di era digital. Program ini tidak hanya menambah wawasan dan keterampilan teknis guru, tetapi juga memberikan dampak pada perubahan pola pikir, kolaborasi, dan keberlanjutan inovasi pembelajaran di sekolah mitra. Rekomendasi ke depan adalah perlunya pelatihan lanjutan, pembentukan komunitas belajar digital, serta peningkatan sarana dan infrastruktur teknologi di sekolah, agar manfaat program dapat diperluas dan berdampak jangka panjang pada kualitas pendidikan.

4. KESIMPULAN

Program pendampingan literasi digital dan pemanfaatan media sosial sebagai sumber belajar bagi guru-guru SMK Permas Jaya 2 dan SIJB berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital mereka secara signifikan. Melalui kombinasi metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi, para guru kini lebih terampil dalam menggunakan aplikasi seperti *Canva*, *Book Creator*, *Chat GPT*, dan *Perplexity*, yang relevan dalam mendukung pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Peningkatan ini memungkinkan guru untuk menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan mendukung pembelajaran mandiri siswa. Untuk keberlanjutan, pendampingan serupa dengan fokus pada keterampilan lanjutan dan dukungan fasilitas teknologi sangat dianjurkan agar dampak positif ini dapat terus berkontribusi pada kualitas pendidikan yang lebih inovatif dan inklusif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Pendidikan Citra Masyarakat Mandiri dan Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Johor Bahru di Malaysia yang memberikan ruang dan bantuan dana dalam penyelenggaraan pendampingan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan literasi digital melalui pembuatan media pembelajaran audio visual. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211–216.
- Ahmad, R. M. (2024). Efektivitas Pelatihan Integrasi Canva dan Chat GPT sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik di kota Kupang. *Journal of Education Research*, 5(2), 1081–1088. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/953/546>
- Aima, Z., Anggraini, V., Edriati, S., Putri, A., Alma, S. H., & Syahwa, K. A. (2024). Pelatihan penyusunan buku digital menggunakan platform book creator. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 69–83. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v2i1.53>
- Anisimova, E. (2020). Digital literacy of future preschool teachers. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(1), 230–253.
- Astutik, U. (2023). Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN PandanRejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 775–800. <http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/144>
- Erang, D., Saputra, A., & Girsang, T. (2024). Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama. *TAAWUN*, 4(2), 413–425. <https://doi.org/10.37850/taawun.v4i02.690>
- Hendratno, H., Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Hidayat, F., Syaheza, M. F. A., & Fauzi, F. (2024). Literasi digital, membekali anak dengan kemampuan digital. *Jurnal Pendekar Nusantara*, 1(3). <https://doi.org/10.37776/pend.v1i3.1410>
- Kadarisman, E., Prasetyo, A. R., & Nugroho, S. E. (2022). Training on the development of utilization of digital teaching materials for teachers to improve student learning outcomes. *Proceedings of the 2nd International Conference on Research in Social Sciences and Humanities*, 54–58. <https://doi.org/10.52217/icrssh.v2i1.56>
- Kustandi, C., & Ibrahim, N. (2021). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Elektronik bagi Guru di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Literasi Digital. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(3), 415–

422. <https://doi.org/10.22437/jkam.v5i3.16233>
- Lesasananda, R. A., & Malik, A. (2024). Peningkatan Kualitas Guru Melalui Literasi Digital di MAN 1 Sumbawa Barat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1904–1915. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2365>
- Maspiroh, L., Prastowo, T., Widodo, A., & Rachmadtullah, R. (2025). Improving digital literacy of elementary teacher candidates through digital-based RADEC learning. *European Journal of Educational Research*, 12(2), 901–911. <https://doi.org/10.32479/ejer.16530>
- Mohalik, R. (2020). Digital Literacy and Its Use by Teacher Trainees at Secondary Level in Odisha. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 1(2), 242–250. <https://core.ac.uk/download/pdf/335024786.pdf>
- Muhajir, S. N. (2022). Literasi Digital: Sebuah Kajian Pengabdian kepada Masyarakat. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 110–117.
- Nguyen, L. A. T., & Habók, A. (2024). Tools for assessing teacher digital literacy: a review. *Journal of Computers in Education*, 11(1), 305–346. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00257-5>
- Novitasari, N. F., & Firdaus, A. Y. (2023). Pendampingan Menuju Sekolah Digital 3.0: Upaya Meningkatkan Literasi Digital dan Manajemen Terintegrasi di SMP Negeri Satap 4 Panarukan. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 7(2), 557–574.
- Oktarin, I. B., & Saputri, M. E. E. (2024). Sosialisasi literasi digital sebagai langkah transformasi pendidikan di sekolah dasar. *EduImpact: Jurnal Pengabdian Dan Inovasi Masyarakat*, 1(1), 24–32. <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/article/view/9>
- Potyrała, K., & Tomczyk, Ł. (2021). Teachers in the lifelong learning process: examples of digital literacy. *Journal of Education for Teaching*, 47(2), 255–273. <https://doi.org/10.1080/02607476.2021.1876499>
- Ritonga, M., Andini, A., Nainggolan, Z., Aminah, W., Lubis, I. M., & Andriani, D. I. (2025). Pelatihan Pembuatan Ebook sebagai Bahan Ajar untuk Guru SMP di Kabupaten Labuhanbatu. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 107–114. <https://doi.org/10.63822/fj6pqh88>
- Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–33. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>
- Setiawan, D. (2024). Peran Guru dan Siswa dalam Penggunaan Chat GPT (Generative Pre-Training Transformer) Dalam Implementasi Pendidikan. *Krida Cendikia*, 3(1), 1–5. <http://www.kridacendikia.com/index.php/jkc/article/view/182>
- Suharto, S., & Ambarwangi, S. (2022). Social Media as a Learning Media to Improve Digital Literacy and Creation. *4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 294–299. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icade-21/125975266>
- Talib, S. (2018). Social media pedagogy: Applying an interdisciplinary approach to teach multimodal critical digital literacy. *E-Learning and Digital Media*, 15(2), 55–66. <https://doi.org/10.1177/204275301875690>
- Temirkhanova, M., Abildinova, G., & Karaca, C. (2024). Enhancing digital literacy skills among teachers for effective integration of computer science and design education: A case study at Astana International School, Kazakhstan. *Frontiers in Education*, 9, Article 1408512. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1408512>
- Vlieghe, J., Vandermeersche, G., & Soetaert, R. (2014). Social media in literacy education: Exploring social reading with pre-service teachers. *New Media & Society*, 18(5), 800–816. <https://doi.org/10.1177/1461444814547683>
- Yunianti, S. S., & Arochman, T. (2023). Pemanfaatan Bookcreator untuk Optimalisasi Literasi Digital Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 278–288.