



PENGUATAN KOMPETENSI TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL BAGI MAHASISWA CALON GURU

Ali Rahmat Unton¹, Masdiana², Lismawati Sudiah³, Karim⁴, Wa Ode Nining
Setiyawan⁵, Rizal⁶, Marsel⁷

STKIP Pelita Nusantara Buton^{1,2,3,4,5,6,7}

e-mail: aliunton@gmail.com

Diterima: 05/05/2026; Direvisi: 07/05/2026; Diterbitkan: 15/05/2026

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan para calon guru dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Selain itu, upaya ini bertujuan memberikan keterampilan digital yang baik kepada mereka agar mampu menggabungkan teknologi dalam metode mengajar yang inovatif, kreatif, dan efektif di masa depan ketika mereka menjadi guru di sekolah. Sebelum menggunakan teknologi informasi, setiap peserta diberikan angket untuk mengukur motivasi belajar (Pre-test) dengan skala Likert, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Angket tersebut mencakup empat aspek, yaitu: 1) Ketekunan dalam belajar; 2) Minat dan semangat belajar; 3) Kemandirian dan partisipasi; 4) Kebutuhan media pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, menunjukkan bahwa sebelum kegiatan dilaksanakan, peserta cenderung menjawab "Sangat Setuju" atau "Setuju". Artinya, peserta menunjukkan motivasi belajar yang rendah karena keterbatasan metode konvensional. Setelah kegiatan selesai, kembali diberikan angket dan peserta menunjukkan semangat belajar yang sangat tinggi dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan literasi digital mereka.

Kata kunci: *Teknologi Informasi, Literasi Digital.*

ABSTRACT

This community service activity aims to enhance prospective teachers' understanding and ability to utilize information technology as a tool in the teaching and learning process. Additionally, this initiative aims to equip them with strong digital skills so they can integrate technology into innovative, creative, and effective teaching methods in the future when they become teachers in schools. Before using information technology, each participant was given a questionnaire to measure learning motivation (Pre-test) using a Likert scale: Strongly Agree, Agree, Somewhat Agree, Disagree, and Strongly Disagree. The questionnaire covered four aspects: 1) Perseverance in learning; 2) Interest and enthusiasm for learning; 3) Independence and participation; 4) Need for learning media. Based on the results obtained, it was found that before the activity was conducted, participants tended to answer "Strongly Agree" or "Agree." This indicates that participants demonstrated low learning motivation due to the limitations of conventional methods. After the activity concluded, the questionnaire was administered again, and participants demonstrated very high enthusiasm for learning by utilizing information technology in the learning process and improving their digital literacy skills.

Keywords: *Information Technology, Digital Literacy.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring dengan berkembangnya internet, perangkat digital, dan berbagai platform berbasis



teknologi. Transformasi digital tersebut memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan yang kini semakin terintegrasi dengan teknologi informasi (Segara & Nasution, 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak lagi terbatas pada penggunaan perangkat komputer, tetapi telah berkembang pada penggunaan Learning Management System (LMS), media pembelajaran interaktif, konferensi video, hingga pemanfaatan artificial intelligence dalam proses pembelajaran (Puteri et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa pendidikan di era digital menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan adaptif. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu menyiapkan sumber daya manusia yang mampu mengikuti perkembangan teknologi secara optimal.

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut pendidik untuk memiliki kompetensi teknologi yang memadai agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kompetensi pedagogi digital guru serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel (Rosyidah & Supriyanto, 2025). Selain itu, perkembangan teknologi juga membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada berbagai jenjang pendidikan (RS et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguasaan teknologi informasi menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh tenaga pendidik di era modern. Dengan demikian, kesiapan pendidik dalam memanfaatkan teknologi akan sangat menentukan kualitas pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi.

Mahasiswa calon pendidik memiliki peran strategis sebagai generasi yang akan menjadi pengajar di masa mendatang sehingga dituntut memiliki kemampuan literasi digital yang baik. Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara bijaksana dan bertanggung jawab (Yamin & Fakhrunnisaa, 2022). Kemampuan tersebut menjadi sangat penting karena calon pendidik akan berhadapan langsung dengan generasi digital native yang memiliki karakteristik pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa literasi digital mahasiswa masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek evaluasi informasi digital dan pemanfaatan teknologi secara produktif dalam pembelajaran (Ririen & Daryanes, 2022). Oleh karena itu, penguatan literasi digital bagi mahasiswa calon pendidik menjadi kebutuhan penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi juga menghadirkan berbagai tantangan, seperti penyebaran hoax, penyalahgunaan media digital, hingga rendahnya kesadaran etika dalam penggunaan teknologi. Literasi digital yang rendah dapat menyebabkan mahasiswa kurang kritis dalam menyaring informasi yang diperoleh dari media digital (Aveny et al., 2023). Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, baik dalam lingkungan pendidikan maupun kehidupan sosial masyarakat. Oleh karena itu, penguatan etika digital menjadi bagian penting dalam pengembangan kompetensi mahasiswa calon pendidik agar mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab (Syahda et al., 2024). Peningkatan digital ethics juga diperlukan untuk menghadapi berbagai persoalan moral dalam penggunaan media digital di lingkungan pendidikan maupun masyarakat (Pamungkas et al., 2024).

Selain tantangan etika digital, perkembangan teknologi berbasis artificial intelligence turut membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan chatbot artificial intelligence dan berbagai aplikasi AI mulai digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran (Ramadhan, 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa artificial intelligence memiliki potensi besar dalam mendukung inovasi





pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk di madrasah dan sekolah dasar (Afifah et al., 2025). Kehadiran teknologi AI menuntut mahasiswa calon pendidik untuk tidak hanya memahami penggunaan teknologi digital dasar, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi modern secara bijaksana dan kritis. Dengan demikian, penguasaan teknologi digital dan artificial intelligence menjadi kompetensi yang semakin penting dimiliki calon pendidik pada era transformasi digital saat ini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pentingnya literasi digital dalam pendidikan, pengembangan kompetensi calon guru, serta integrasi teknologi dalam pembelajaran. Penelitian Oktiningrum (2025) menunjukkan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam pengembangan kompetensi calon guru sekolah dasar. Selain itu, Ramadhan (2025) menjelaskan bahwa literasi digital mampu mendorong kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji urgensi literasi digital mahasiswa calon pendidik dalam menghadapi tantangan transformasi pendidikan digital yang dikaitkan dengan aspek etika digital dan pemanfaatan artificial intelligence masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan pada pengkajian literasi digital calon pendidik secara lebih komprehensif melalui integrasi aspek teknologi, etika digital, dan kesiapan menghadapi perkembangan artificial intelligence dalam pendidikan.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode pelatihan dan sosialisasi berbasis praktik untuk meningkatkan kompetensi teknologi informasi dan literasi digital mahasiswa calon guru. Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama Ketua STKIP Pelita Nusantara Buton dan Ketua Program Studi Pendidikan Matematika terkait jadwal, lokasi, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Program pengabdian dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2026 di Ruang Serba Guna Desa Lipu Mangau, Kecamatan Sampolawa, Kabupaten Buton Selatan. Peserta kegiatan merupakan mahasiswa calon guru yang mengikuti pelatihan pemanfaatan platform digital berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi penyusunan materi pelatihan, penyediaan modul, serta persiapan perangkat pendukung seperti laptop dan telepon genggam.

Pada tahap pelaksanaan, peserta terlebih dahulu mengisi kuesioner motivasi belajar sebelum pelatihan menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Selanjutnya, narasumber menyampaikan materi mengenai penguatan kompetensi teknologi informasi dan praktik penggunaan platform digital berbasis AI untuk pengembangan media pembelajaran. Setelah pelatihan selesai, peserta kembali mengisi kuesioner motivasi belajar untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah mengikuti kegiatan. Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap kemampuan peserta dalam membuat akun, mengelola platform digital, dan mengembangkan media pembelajaran berbasis AI. Data hasil kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan motivasi belajar peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi dan perbaikan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, dilakukan pengumpulan dan analisis data untuk mengetahui capaian pelaksanaan kegiatan serta respon peserta terhadap pemanfaatan



teknologi Artificial Intelligence dalam pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan ChatGPT dan Gemini AI memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Selain itu, peserta juga menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang baik selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis, hasil penelitian disajikan berdasarkan pelaksanaan kegiatan, praktik penggunaan platform AI, serta evaluasi kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital. Selanjutnya, temuan-temuan tersebut dibahas secara mendalam untuk menjelaskan peran penguatan kompetensi teknologi informasi dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa calon guru di era pembelajaran berbasis Artificial Intelligence.

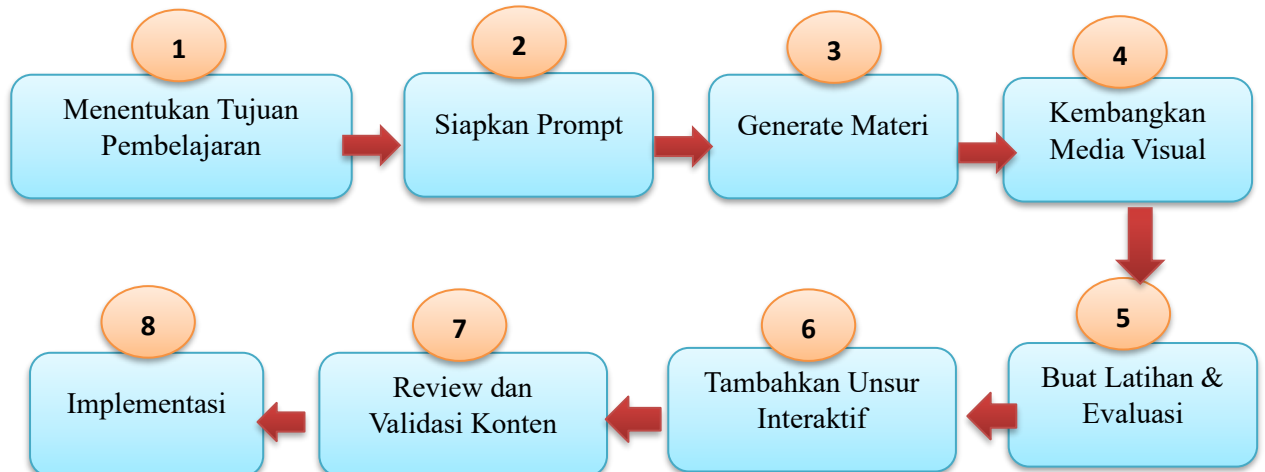
Hasil

Kegiatan pelatihan penguatan kompetensi teknologi informasi untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa calon guru dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2026 dengan melibatkan 16 mahasiswa calon guru sebagai peserta. Kegiatan ini difokuskan pada pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pengembangan media pembelajaran interaktif melalui platform ChatGPT dan Gemini AI. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta mengikuti sesi penyampaian materi, praktik penggunaan platform digital, serta pengembangan media pembelajaran berbasis AI. Materi pelatihan mencakup penguatan literasi digital, keterampilan penggunaan teknologi, etika digital, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, kesiapan menghadapi dunia kerja, serta pencegahan dampak negatif penggunaan teknologi digital. Selain itu, peserta diberikan praktik langsung mengenai penggunaan ChatGPT dan Gemini AI dalam menyusun materi pembelajaran, membuat soal, menyusun modul, dan merancang media pembelajaran interaktif. Untuk memberikan gambaran mengenai capaian pelaksanaan kegiatan pelatihan, hasil kegiatan disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Capaian Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

No	Indikator Kegiatan	Hasil Pelaksanaan
1	Jumlah peserta pelatihan	16 mahasiswa
2	Pengenalan platform AI	ChatGPT dan Gemini AI
3	Kegiatan praktik	Pembuatan media pembelajaran interaktif
4	Materi pelatihan	Literasi digital dan pemanfaatan AI
5	Evaluasi kegiatan	Angket motivasi belajar
6	Hasil pelatihan	Peserta mampu menggunakan platform AI

Berdasarkan Tabel 1, kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta telah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang meliputi penyampaian materi, praktik penggunaan platform digital, dan evaluasi kegiatan. Pelatihan yang memanfaatkan ChatGPT dan Gemini AI membantu peserta memahami penggunaan teknologi Artificial Intelligence dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Selain itu, peserta juga mampu mempraktikkan pembuatan media pembelajaran sederhana berbasis AI sesuai dengan materi yang telah diberikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memiliki motivasi belajar yang baik serta menunjukkan antusiasme dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran. Kegiatan praktik penggunaan ChatGPT dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Praktik Penggunaan ChatGPT dalam Pengembangan Media Pembelajaran

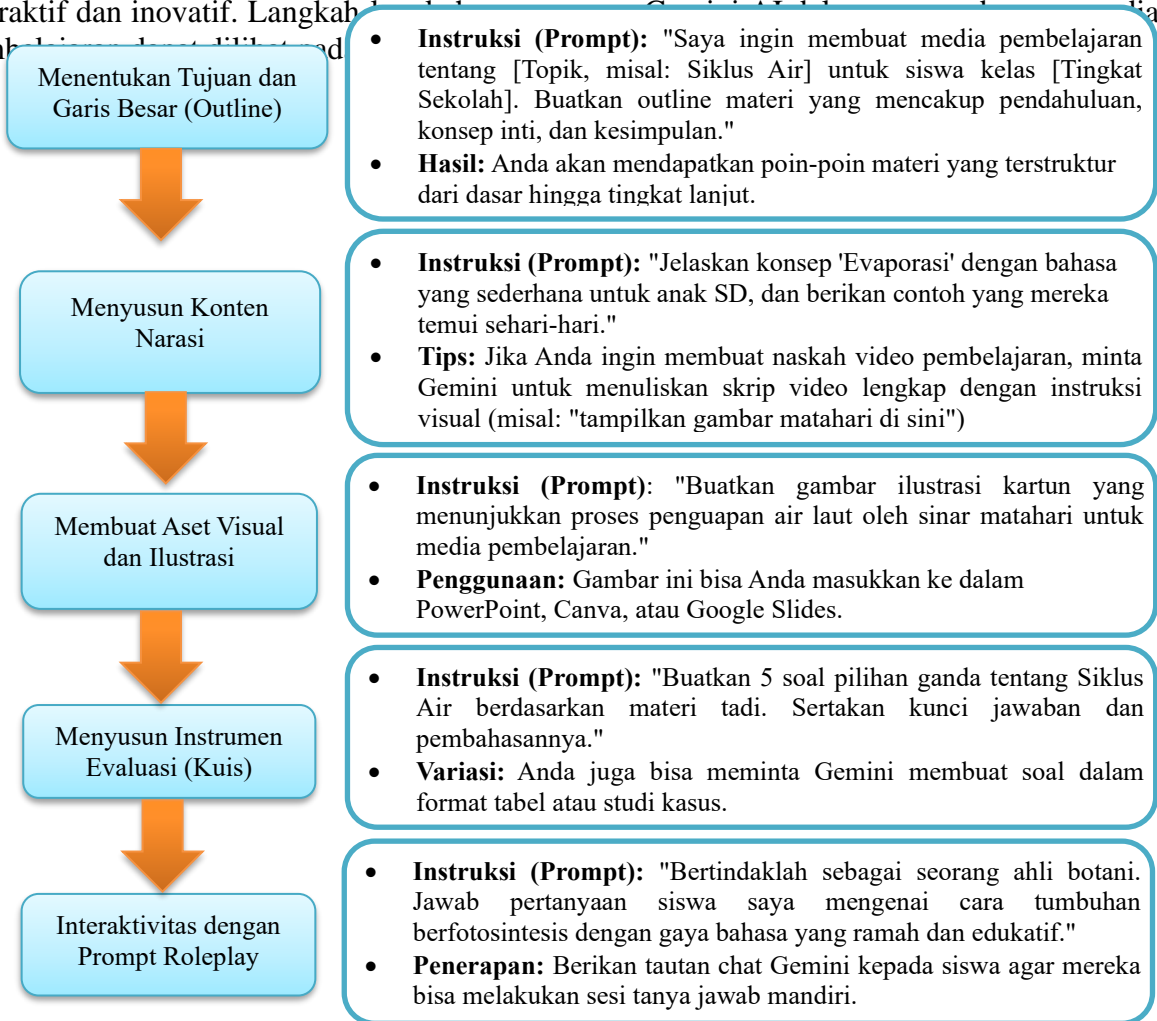
Berdasarkan Gambar 1, peserta mengikuti praktik penggunaan ChatGPT dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Pada kegiatan ini, peserta diberikan pendampingan secara langsung mengenai cara menggunakan prompt untuk menghasilkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Selain itu, peserta juga memanfaatkan ChatGPT untuk membuat soal, menyusun rangkuman materi, dan merancang aktivitas pembelajaran sederhana. Selama praktik berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam mengikuti setiap tahapan penggunaan platform berbasis Artificial Intelligence tersebut. Kegiatan ini membantu mahasiswa calon guru memahami bahwa teknologi AI dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif. Selanjutnya, kegiatan praktik penggunaan Gemini AI dalam pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Praktik Penggunaan Gemini AI dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 2, peserta melakukan praktik penggunaan Gemini AI dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Peserta memanfaatkan platform tersebut untuk membuat kuis interaktif, menyusun materi pembelajaran, dan menghasilkan ide pembelajaran kreatif berbasis teknologi. Kegiatan praktik dilakukan secara langsung dengan pendampingan dari pemateri sehingga peserta dapat memahami langkah-langkah penggunaan Gemini AI dengan lebih mudah. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta terlihat aktif mencoba

berbagai fitur yang tersedia pada platform digital tersebut. Melalui kegiatan ini, mahasiswa calon guru memperoleh pengalaman dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif. Selama kegiatan pelatihan, pemateri memfokuskan penggunaan ChatGPT dan Gemini AI sebagai media pendukung pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa calon guru dalam menyusun materi pembelajaran, membuat soal dan pembahasan, menyusun modul ajar, RPP, serta latihan pembelajaran. Peserta diberikan pendampingan secara langsung dalam memanfaatkan fitur-fitur AI untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Langkah-langkah membuat media pembelajaran menggunakan Gemini AI adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Langkah-langkah Membuat Media Pembelajaran pada Gemini AI

Berdasarkan Gambar 3, peserta mengikuti tahapan penggunaan Gemini AI mulai dari penyusunan prompt, pencarian ide pembelajaran, hingga pembuatan media pembelajaran interaktif. Kegiatan praktik dilakukan secara bertahap sehingga peserta dapat memahami cara penggunaan platform digital berbasis Artificial Intelligence dengan lebih mudah. Selain itu, peserta juga terlihat aktif mencoba berbagai fitur yang tersedia selama pelatihan berlangsung. Melalui praktik tersebut, mahasiswa calon guru memperoleh pengalaman dalam memanfaatkan

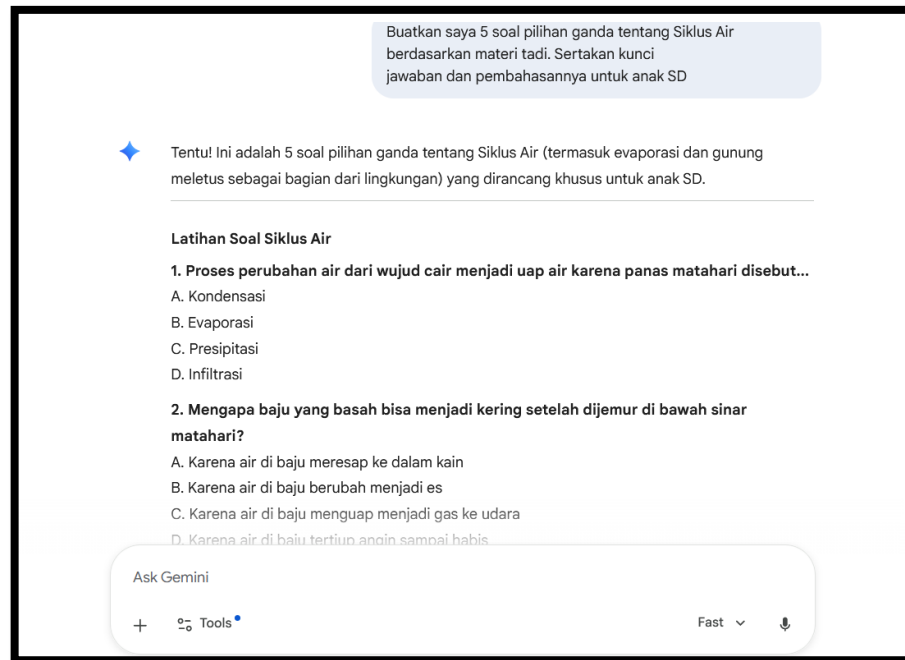
teknologi AI sebagai media pendukung pembelajaran. Kegiatan ini juga membantu peserta meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital dalam menyusun media pembelajaran.

Pada akhir kegiatan pelatihan, peserta diberikan angket motivasi belajar untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, peserta menunjukkan kemampuan yang baik dalam menggunakan ChatGPT dan Gemini AI serta memiliki motivasi belajar yang tinggi selama mengikuti kegiatan pelatihan. Selain itu, peserta juga menunjukkan antusiasme dalam mengeksplorasi penggunaan teknologi digital untuk pengembangan media pembelajaran lainnya. Contoh hasil penggunaan Gemini AI yang dibuat oleh peserta pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5 berikut.



Gambar 4. Prompt dan Hasil Gemini AI yang Dibuat oleh Peserta Pelatihan

Berdasarkan Gambar 4, peserta mampu menyusun prompt dan menghasilkan materi pembelajaran menggunakan Gemini AI sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta telah memahami penggunaan AI dalam membantu penyusunan media pembelajaran secara lebih cepat dan efektif. Selain itu, peserta juga mulai mampu mengembangkan ide pembelajaran kreatif melalui pemanfaatan teknologi digital. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat membantu mahasiswa calon guru dalam meningkatkan keterampilan teknologi informasi. Dengan demikian, pelatihan memberikan dampak positif terhadap kemampuan digital peserta. Gambar 5. Prompt Kuis dengan Gemini AI yang Dibuat oleh Peserta Pelatihan



Gambar 5. Prompt Kuis dengan GeminiAI yang dibuat oleh salah seorang peserta pelatihan

Berdasarkan Gambar 5, peserta berhasil membuat kuis pembelajaran berbasis Gemini AI dengan memanfaatkan prompt yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta mampu memanfaatkan teknologi AI untuk membuat media evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selama kegiatan berlangsung, peserta terlihat aktif dalam mencoba berbagai bentuk kuis dan latihan pembelajaran menggunakan platform digital tersebut. Pemanfaatan Gemini AI dalam pembuatan kuis juga membantu peserta memahami penggunaan teknologi digital secara lebih kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence.

Pembahasan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Transformasi digital mendorong lembaga pendidikan untuk memanfaatkan berbagai teknologi pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Kehadiran Artificial Intelligence (AI), media pembelajaran interaktif, serta berbagai platform digital menjadi bagian penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Harjun et al. (2026) menjelaskan bahwa perkembangan Artificial Intelligence memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kurikulum pendidikan dan mendorong perubahan strategi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, Syawaludin (2026) menyatakan bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pendidikan mampu mendukung pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.



Transformasi pendidikan digital menuntut pendidik untuk memiliki kompetensi digital yang memadai agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Kompetensi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran secara efektif dan bertanggung jawab. Murniyati (2025) menjelaskan bahwa kompetensi guru dalam menghadapi era digital abad ke-21 menjadi kebutuhan utama dalam mendukung transformasi pendidikan modern. Hal ini diperkuat oleh penelitian Aeni et al. (2026) yang menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh terhadap kesiapan guru dalam menghadapi transformasi digital pendidikan. Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital bagi calon pendidik menjadi langkah penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Mahasiswa calon guru sebagai generasi pendidik masa depan dituntut memiliki kemampuan literasi digital yang baik agar mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kompetensi digital calon guru menjadi aspek penting dalam mendukung penggunaan teknologi pembelajaran berbasis digital di sekolah maupun perguruan tinggi. Nugroho et al. (2025) menyatakan bahwa calon guru perlu memiliki kompetensi digital dan sikap positif terhadap penggunaan Artificial Intelligence dalam pendidikan. Selain itu, Riskawati et al. (2025) menjelaskan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kompetensi pedagogik calon guru. Dengan demikian, penguatan kompetensi teknologi informasi bagi mahasiswa calon guru menjadi kebutuhan penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Perkembangan teknologi digital juga memberikan peluang dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Harjun et al. (2026) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Putra et al., 2026). Selain itu, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Kartika & Arifudin, 2026). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Di sisi lain, perkembangan teknologi Artificial Intelligence seperti ChatGPT dan berbagai platform digital lainnya mulai banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran memberikan kemudahan dalam penyusunan materi, pembuatan soal, hingga pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Azmi dan Mohammad (2026) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi ChatGPT dalam pembelajaran memperoleh respon positif dari peserta didik karena mampu membantu proses belajar secara lebih fleksibel dan interaktif. Selain itu, Chandra et al. (2026) menyatakan bahwa penggunaan Artificial Intelligence di kalangan pelajar semakin meningkat seiring berkembangnya kebutuhan pembelajaran digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan menjadi peluang sekaligus tantangan yang perlu direspons secara bijaksana oleh pendidik maupun calon pendidik.

Meskipun demikian, perkembangan teknologi digital juga memerlukan penguatan nilai karakter dan etika dalam penggunaannya. Penggunaan teknologi yang tidak disertai literasi digital yang baik dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti penyalahgunaan informasi, plagiarisme, dan ketergantungan terhadap teknologi. Ivanda et al. (2026)



menjelaskan bahwa penguatan karakter Islami melalui pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi penting untuk membentuk peserta didik yang beretika dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Selain itu, Hasanuddin (2026) menyatakan bahwa pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi digital perlu memperhatikan aspek nilai dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, penguatan literasi digital tidak hanya berfokus pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada pengembangan etika dan karakter dalam pemanfaatan teknologi digital.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas literasi digital, penggunaan Artificial Intelligence, dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan. Gay et al. (2026) menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital akademik mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif. Penelitian Azzahra et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sangat dibutuhkan dalam mendukung pembelajaran yang inklusif dan inovatif. Namun demikian, penelitian mengenai penguatan kompetensi teknologi informasi mahasiswa calon guru melalui pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pengembangan media pembelajaran interaktif masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan pada upaya penguatan kompetensi teknologi informasi mahasiswa calon guru melalui pemanfaatan ChatGPT dan Gemini AI sebagai media pendukung pengembangan pembelajaran interaktif di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan berbasis teknologi informasi melalui pemanfaatan ChatGPT dan Gemini AI terbukti mampu memperkuat literasi digital serta meningkatkan kompetensi pedagogik mahasiswa calon guru. Pelatihan ini tidak hanya membantu peserta memahami penggunaan teknologi digital dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, tetapi juga mendorong terbentuknya kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif dalam menghadapi transformasi pendidikan digital. Selain itu, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap kesiapan mahasiswa calon guru dalam menghadapi kebutuhan dunia kerja dan lingkungan sekolah berbasis teknologi. Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence dapat menjadi alternatif pengembangan kompetensi calon guru yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Ke depan, penelitian maupun kegiatan pengabdian serupa disarankan untuk melibatkan jumlah peserta yang lebih luas serta mengembangkan penggunaan platform Artificial Intelligence lainnya dalam pembelajaran. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan mengenai efektivitas penggunaan teknologi AI terhadap peningkatan kompetensi pedagogik, kreativitas, dan hasil belajar mahasiswa calon guru secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, M. H., Ismatullah, N. H., & Laelah, N. A. (2026). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kesiapan Guru dalam Transformasi Digital Pendidikan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 6(01), 192-199. <https://doi.org/10.57008/jjp.v6i01.2458>
- Afifah, A., Amriyah, C., Firmansyah, D., & Fiteriani, I. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah ibtidaiyah: Sebuah kajian literatur. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(3), 93-111. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/bitnet/article/view/10974>
- Aveny, A. K. M., Mahendra, Y. T., & Saputra, D. (2023). Literasi digital literasi digital sebagai upaya menangkal hoax di lingkungan masyarakat Indonesia. *Jurnal Tonggak*



- Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(1), 32-43.
<https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i1.22866>
- Azmi, N., & Mohammad, W. M. R. W. (2026). Penerimaan Murid Pintar dan Berbakat Terhadap Penggunaan Aplikasi Chatgpt Dalam Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Melayu. *Jurnal Wacana Sarjana*, 10(1), 34-43. <https://doi.org/10.17576/jws.v10i1.701>
- Azzahra, A., Mawarsari, V. D., & Suprayitno, I. J. (2025). Inovasi pendidikan inklusif: Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk siswa tunarungu. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 75-87.
<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1352>
- Chandra, M. H., Indriani, M. N., Afrisia, H., Masan, F., & Kartija, M. A. (2026). Analisis Penggunaan Artificial Intelligence (AI) di Kalangan Pelajar SMK Negeri 3 Maumere. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 4326-4332. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4217>
- Gay, M., Saleh, S., Djais, I., Marasabessy, A., & Mudar, R. (2026). Penguatan Literasi Digital Akademik melalui Pelatihan Mendeley bagi Mahasiswa ISDIK Kie Raha Maluku Utara. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 6(1), 86-94. <https://doi.org/10.34697/jai.v6i1.2430>
- Harjun, H., Ahiri, J., Ahiri, Y., & Herul, S. A. A. (2026). Dampak Perkembangan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Perkembangan Kurikulum Pendidikan. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 3794-3805. <https://doi.org/10.63822/15679280>
- Harjun, H., Salwati, S., Nadiyah, N., Zae, N. M., Safitri, R. D. A., & Putri, W. O. (2026). Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 2(1), 14-25.
<https://doi.org/10.63822/waer6n98>
- Hasanuddin, S. (2026). Evaluasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam dengan Model Countenance Stake dalam Konteks Kurikulum Berbasis Teknologi Digital. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 25(1), 54-65.
<https://doi.org/10.30863/ekspose.v25i1.10868>
- Ivanda, S. B., Azwa, N., & Sari, H. P. (2026). Penguatan Karakter Islami melalui Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Digital. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 115-126. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v4i2.5288>
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 7(1), 1-15. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/331>
- Murniyati, S. (2025). Transformasi pendidikan: Kebutuhan dan tantangan kompetensi guru dalam menghadapi era digital abad-21. *Janacitta*, 8(2), 359-367.
<https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i2.4197>
- Nugroho, B. A., Nirmala, A. S., & Munira, M. (2025, July). Kompetensi digital calon guru biologi dan sikap terhadap kecerdasan buatan dalam pendidikan. In *Seminar Nasional Pendidikan Biologi ULM* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-7).
<https://snpbio.ulm.ac.id/index.php/prosiding/article/view/2>
- Oktiningrum, W. (2025). Peran literasi digital dalam pengembangan kompetensi calon guru sekolah dasar. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 331-341.
<https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.1092>
- Pamungkas, P. D. A., Rusmawan, U., Indrawan, H. E., & Hati, K. (2024). Menghadapi Isu Etika Dalam Media Digital Melalui Peningkatan Digital Ethics: Facing Ethical Issues in



- Digital Media Through Improving Digital Ethics. *Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 31-37. <https://doi.org/10.34148/komatika.v4i1.797>
- Puteri, A. R., Nasution, W. N., & Nasution, M. I. P. (2025). Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan: konsep, perkembangan, dan inovasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(4). <https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/view/1760>
- Putra, D. D., Hastuti, I. D., Mariyati, Y., Syaharuddin, S., & Sutarto, S. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(2), 835-847. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.3836>
- Ramadhan, A. R. (2023). Strategi penggunaan chatbot artificial intelligence dalam pembelajaran Bahasa Arab pada perguruan tinggi di Indonesia. *Jurnal Oase Nusantara*, 2(2), 77-86. <https://ejurnal.kptk.or.id/oase/article/view/32>
- Ramadhan, M. R. N. (2025). Peran literasi digital dalam mendorong kemampuan berpikir siswa sekolah menengah atas: Kajian literatur terkini. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(3), 590-596. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i3.33148>
- Ririen, D., & Daryanes, F. (2022). Analisis literasi digital mahasiswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 210-219. <https://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11738>
- Riskawati, R., Said, S., Herman, N. M., Nurhasmi, N., & Sanusi, D. K. (2025). Transformasi Kompetensi Pedagogik Calon Guru Fisika melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Coding. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(2), 869-877. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i2.1583>
- Rosyidah, S., & Supriyanto, A. (2025). Pengaruh Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogi Digital Guru SMP. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 105-120. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2025.v12.i1.p105-120>
- Segara, K. G., & Nasution, M. I. P. (2025). Perkembangan teknologi informasi di Indonesia: Tantangan dan peluang. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 21-33. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3128>
- Syahda, F. L., Nur'aisyah, Y., & Rachman, I. F. (2024). Pentingnya pendidikan etika digital dalam konteks SDGs 2030. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(2), 66-80. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i2.1259>
- Syawaludin, C. (2026). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pengembangan Strategi Pembelajaran di Lingkungan Pendidikan Dasar. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 451-457. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3411>
- Yamin, M., & Fakhrunnisaa, N. (2022). Persepsi literasi digital mahasiswa calon guru iain palopo. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 1-9. <https://dx.doi.org/10.30998/sap.v7i1.13294>



COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 6, No. 2, Mei-Oktober 2026
e-ISSN : 2797-0159 | p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/community>

