

JURNAL INDONESIA MENGABDI

<http://tahtamedia.co.id/index.php/jim>

PKM PENGUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK DAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA MELALUI PENGEMBANGAN BUKU AJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF

Uswatun Khasanah¹, Imam Anas Hadi², Kustoro³

Correspondensi e-mail: uswatunkhasanah6815@gmail.com

^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman
Kab. Semarang

ABSTRACT

This Community Partnership Program (PKM) aimed to strengthen students' pedagogical competence and digital literacy through participatory training and practice-based mentoring in developing innovative textbooks and learning media. The program was conducted online on December 9, 2024, involving university students as the main participants. The implementation method consisted of four stages: preparation, core training, practice and mentoring, and evaluation and reflection. The results indicated an improvement in students' understanding of systematic instructional design, their ability to develop structured digital textbooks, and their skills in creating interactive technology-based learning media. The participatory and practice-based approach proved effective in integrating pedagogical competence and digital literacy simultaneously. In addition to producing draft digital textbooks and innovative learning media, the program fostered reflective, collaborative, and adaptive mindsets among students as prospective 21st-century educators. Therefore, this training model can be recommended as an effective strategy for strengthening professional competencies of university students in teacher education programs.

ABSTRAK

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi pedagogik dan literasi digital mahasiswa melalui pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis praktik (practice-based training) dalam pengembangan buku ajar dan media pembelajaran inovatif. Kegiatan dilaksanakan secara daring pada 9 Desember 2024 dengan melibatkan mahasiswa sebagai peserta utama. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahapan, yaitu persiapan, pelatihan inti, praktik dan pendampingan, serta evaluasi dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai desain pembelajaran yang sistematis, kemampuan menyusun buku ajar digital yang terstruktur, serta keterampilan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Pendekatan partisipatif dan berbasis praktik terbukti efektif dalam mengintegrasikan kompetensi pedagogik dan literasi digital secara simultan. Selain menghasilkan luaran berupa draft buku ajar digital dan media pembelajaran inovatif, kegiatan ini juga membangun pola pikir reflektif, kolaboratif, dan adaptif pada mahasiswa sebagai calon pendidik abad ke-21. Dengan demikian, model pelatihan ini dapat direkomendasikan sebagai strategi penguatan kompetensi profesional mahasiswa di perguruan tinggi.

ARTICLE INFO

Submitted: 20 January 2025

Revised: 11 February 2025

Accepted: 28 February 2025

Keywords:

Pedagogical competence; digital literacy; digital textbooks; innovative learning media; practice-based training.

DOI: 10.55080/jim.v3i3.1874

Kata kunci:

Kompetensi pedagogik; literasi digital; buku ajar digital; media pembelajaran inovatif; practice-based training.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 dan transisi menuju *Society 5.0* telah membawa perubahan fundamental dalam sistem pendidikan global. Pendidikan tidak lagi berorientasi semata pada transfer pengetahuan, tetapi pada penguatan kompetensi, kreativitas, dan kemampuan adaptif terhadap perubahan teknologi (OECD, 2019; UNESCO, 2021). Transformasi ini menuntut calon pendidik memiliki kompetensi pedagogik yang terintegrasi dengan literasi digital agar mampu merancang pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Mahasiswa sebagai calon guru perlu dipersiapkan untuk mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital dan dinamika pembelajaran abad ke-21.

Kompetensi pedagogik merupakan fondasi profesionalisme guru yang mencakup kemampuan memahami karakteristik peserta didik, merancang strategi pembelajaran, mengembangkan bahan ajar, serta melakukan evaluasi secara reflektif dan berkelanjutan. Dalam konteks kebijakan pendidikan nasional, implementasi Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya kreativitas guru dalam menyusun perangkat ajar yang kontekstual dan adaptif (Kemendikbudristek, 2022). Namun, realitas di perguruan tinggi menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teori pedagogik dengan praktik pengembangan bahan ajar yang inovatif. Buku ajar yang disusun sering kali belum berbasis kebutuhan peserta didik dan kurang memanfaatkan potensi teknologi digital secara optimal.

Di sisi lain, literasi digital telah menjadi kompetensi kunci dalam pendidikan modern. Literasi digital tidak hanya merujuk pada kemampuan teknis menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memproduksi konten digital, berkolaborasi secara daring, serta memahami etika digital (Falloon, 2020; Pangrazio et al., 2020). World Economic Forum (2020) menegaskan bahwa keterampilan digital dan kreativitas menjadi bagian dari keterampilan utama yang dibutuhkan dalam dunia kerja masa depan. Oleh karena itu, mahasiswa calon pendidik harus memiliki kecakapan dalam memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital untuk merancang e-book, modul interaktif, media presentasi, dan video pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Pengalaman pembelajaran selama dan pascapandemi juga menunjukkan pentingnya kesiapan digital calon guru. Trust (2020) menjelaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menuntut guru memiliki kesiapan pedagogis dan digital secara simultan agar proses pembelajaran tetap efektif dalam berbagai situasi. Hal ini mengindikasikan bahwa literasi digital tidak dapat dipisahkan dari kompetensi pedagogik. Keduanya harus dikembangkan secara terpadu melalui pelatihan berbasis praktik yang memungkinkan mahasiswa menghasilkan produk nyata sebagai bentuk implementasi kompetensi yang dimiliki.

Berdasarkan hasil observasi awal dan refleksi akademik, mahasiswa masih cenderung menggunakan referensi bahan ajar yang bersifat konvensional dan belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran interaktif secara mandiri. Kegiatan perkuliahan lebih banyak menekankan pada pemahaman teoritis dibandingkan praktik produksi buku ajar dan media pembelajaran berbasis digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan program pendampingan yang sistematis dan aplikatif guna memperkuat kompetensi pedagogik sekaligus literasi digital mahasiswa.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang sebagai bentuk intervensi edukatif melalui pelatihan dan pendampingan intensif dalam pengembangan buku ajar dan media pembelajaran inovatif. Kegiatan ini berorientasi pada pembelajaran berbasis proyek (*project-based training*) yang memungkinkan mahasiswa merancang, memproduksi, serta merefleksikan produk pembelajaran secara kolaboratif. Dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan buku ajar digital dan media pembelajaran interaktif yang kreatif, kontekstual, serta sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Melalui program ini, diharapkan terjadi peningkatan signifikan pada kompetensi pedagogik dan literasi digital mahasiswa sebagai calon pendidik profesional. Penguatan kedua aspek tersebut menjadi langkah strategis dalam mencetak lulusan yang adaptif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan pendidikan masa depan, sekaligus

berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan di tingkat nasional maupun global (OECD, 2019; UNESCO, 2021).

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan secara daring (*online*) pada hari Senin, 9 Desember 2024, dengan memanfaatkan *platform konferensi virtual* untuk memastikan efektivitas, efisiensi, serta fleksibilitas partisipasi mahasiswa. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis praktik (*practice-based training*) yang dirancang untuk memperkuat kompetensi pedagogik dan literasi digital mahasiswa melalui pengalaman langsung dalam mengembangkan buku ajar dan media pembelajaran inovatif.



Gambar 1. Metode pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis praktik (*practice based training*)

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan, yang meliputi identifikasi kebutuhan mahasiswa terkait pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran, penyusunan modul pelatihan, serta penyiapan instrumen evaluasi. Pada tahap ini juga dilakukan koordinasi teknis terkait penggunaan platform digital, pembagian materi, serta penyampaian jadwal kegiatan kepada peserta.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan inti, yang dilaksanakan dalam satu hari kegiatan intensif secara daring. Sesi pertama berupa pemaparan materi konseptual mengenai penguatan kompetensi pedagogik, desain pembelajaran, serta prinsip penyusunan buku ajar yang sistematis dan kontekstual. Sesi berikutnya difokuskan pada penguatan literasi digital, meliputi pemanfaatan aplikasi dan platform digital untuk pengembangan e-book, modul interaktif, serta media pembelajaran berbasis presentasi dan multimedia.

Tahap ketiga adalah praktik dan pendampingan langsung, di mana mahasiswa dibimbing untuk mulai merancang draft buku ajar dan media pembelajaran sesuai bidang studi masing-masing. Pendampingan dilakukan melalui diskusi interaktif, pembagian kelompok kecil, serta umpan balik langsung dari tim pelaksana. Pendekatan ini bertujuan agar mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menghasilkan produk nyata sebagai luaran kegiatan.

Tahap keempat adalah evaluasi dan refleksi, yang dilakukan melalui pengisian angket respons peserta, penilaian hasil produk sementara, serta sesi refleksi bersama mengenai kendala dan solusi dalam pengembangan bahan ajar digital. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa setelah mengikuti kegiatan PKM.

Secara keseluruhan, metode pelaksanaan PKM ini dirancang berbasis kolaboratif, interaktif, dan aplikatif, sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mengintegrasikan kompetensi pedagogik dan literasi digital. Pelaksanaan secara daring juga memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari praktik profesional calon pendidik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian

Pelaksanaan PKM yang dilaksanakan secara daring pada Senin, 9 Desember 2024 menunjukkan capaian yang signifikan dalam penguatan kompetensi pedagogik dan literasi digital mahasiswa. Pendekatan yang digunakan, yaitu pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis praktik (*practice-based training*), memungkinkan mahasiswa tidak hanya menerima materi secara konseptual, tetapi juga menginternalisasi pengetahuan melalui pengalaman langsung dalam merancang produk pembelajaran. Hasil kegiatan dianalisis berdasarkan tahapan metode yang telah dirancang sebelumnya.

1. Tahap Persiapan: Analisis Kebutuhan sebagai Fondasi Intervensi

Tahap persiapan diawali dengan identifikasi kebutuhan mahasiswa melalui observasi dan diskusi awal. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman teoritis mengenai konsep pembelajaran, namun belum terampil dalam menerjemahkan teori tersebut ke dalam bentuk buku ajar digital dan media pembelajaran inovatif. Mayoritas mahasiswa masih menggunakan pendekatan konvensional dalam penyusunan materi, dengan dominasi teks dan minim integrasi elemen interaktif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Falloon (2020) yang menyatakan bahwa calon guru sering berada pada tahap penggunaan teknologi secara instrumental, belum sampai pada tahap desain pedagogis berbasis teknologi. Artinya, literasi digital mahasiswa masih bersifat operasional, bukan produktif dan reflektif.

Selain itu, OECD (2019) menekankan bahwa kompetensi abad ke-21 menuntut integrasi antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara simultan. Dalam konteks ini, kelemahan mahasiswa bukan terletak pada pemahaman konsep pedagogik semata, tetapi pada kemampuan mengintegrasikan pedagogik dengan teknologi secara kreatif. Oleh karena itu, penyusunan modul pelatihan berbasis kebutuhan menjadi langkah strategis agar intervensi yang dilakukan tepat sasaran.

Tahap persiapan ini juga memperlihatkan bahwa perencanaan kegiatan berbasis analisis kebutuhan meningkatkan efektivitas program. UNESCO (2021) menegaskan bahwa transformasi pendidikan harus dimulai dari pemetaan kondisi riil peserta agar intervensi bersifat kontekstual dan berkelanjutan. Dengan demikian, tahap persiapan berfungsi sebagai dasar epistemologis sekaligus operasional dalam pelaksanaan PKM.

2. Tahap Pelatihan Inti: Integrasi Konsep Pedagogik dan Literasi Digital

Tahap pelatihan inti difokuskan pada penguatan pemahaman mahasiswa mengenai desain pembelajaran, prinsip penyusunan buku ajar, serta pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap struktur sistematis buku ajar, mulai dari analisis capaian pembelajaran, penyusunan indikator, pengembangan materi, hingga evaluasi berbasis asesmen autentik.

Mahasiswa mulai memahami bahwa buku ajar bukan sekadar kumpulan materi, tetapi perangkat pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini selaras dengan kebijakan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas, diferensiasi, dan pembelajaran berpusat pada peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

Pada aspek literasi digital, mahasiswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan aplikasi desain dan platform digital untuk mengembangkan e-book dan media interaktif. Pangrazio et al. (2020) menjelaskan bahwa literasi digital mencakup kemampuan produksi, analisis, dan distribusi konten digital secara kritis. Dalam pelatihan ini, mahasiswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga mempertimbangkan aspek estetika, interaktivitas, dan kebermaknaan pedagogis.

Lebih lanjut, *World Economic Forum* (2020) menyebutkan bahwa kreativitas, *critical thinking*, dan *problem solving* merupakan kompetensi utama masa depan. Pelatihan inti yang bersifat partisipatif

mendorong mahasiswa untuk berdiskusi, bertanya, dan mengembangkan ide secara kolaboratif. Interaksi ini memperkuat konstruksi pengetahuan secara sosial sebagaimana dikemukakan dalam pendekatan pembelajaran kolaboratif modern.

3. Tahap Praktik dan Pendampingan: Internalisasi Kompetensi melalui Practice-Based Training

Tahap praktik dan pendampingan merupakan inti dari kegiatan PKM ini. Mahasiswa secara langsung merancang draft buku ajar digital dan media pembelajaran inovatif sesuai bidang studinya. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kualitas struktur materi, konsistensi desain, serta integrasi elemen visual dan multimedia dalam produk yang dihasilkan.

Pendampingan berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi karena mahasiswa memperoleh umpan balik langsung terhadap produk yang dikembangkan. Trust (2020) menegaskan bahwa pengembangan profesional yang efektif harus memberikan ruang praktik nyata disertai refleksi. Dalam konteks ini, mahasiswa belajar dari kesalahan desain, memperbaiki tata letak, dan menyempurnakan integrasi media berdasarkan arahan fasilitator.

Pendekatan *practice-based training* juga memperkuat *self-efficacy* mahasiswa sebagai calon pendidik. Ketika mahasiswa berhasil menghasilkan produk konkret, muncul rasa percaya diri dan kesiapan profesional. Hal ini mendukung pandangan bahwa pengalaman autentik lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Selain itu, kegiatan kolaboratif dalam kelompok kecil mendorong mahasiswa mengembangkan kemampuan komunikasi akademik dan kerja tim. Kompetensi ini menjadi bagian penting dari profesionalisme guru abad ke-21 yang tidak hanya bekerja secara individual, tetapi juga kolaboratif.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi: Penguatan Mindset Profesional dan Berkelanjutan

Evaluasi dilakukan melalui angket respons, penilaian produk, serta diskusi reflektif. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan buku ajar dan media pembelajaran digital. Mahasiswa menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman baru yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan profesi guru.

Refleksi yang dilakukan pada akhir kegiatan membantu mahasiswa menyadari pentingnya integrasi pedagogik dan literasi digital secara berkelanjutan. UNESCO (2021) menekankan bahwa pendidikan masa depan membutuhkan guru reflektif yang terus belajar dan beradaptasi terhadap perubahan. Diskusi reflektif dalam kegiatan ini memperkuat kesadaran tersebut.

Evaluasi produk juga menunjukkan adanya variasi kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan partisipatif mampu membuka ruang inovasi dan eksplorasi ide. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun pola pikir inovatif dan adaptif.

Pembahasan

Secara keseluruhan, pelaksanaan PKM ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis praktik (*practice-based training*) memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital mahasiswa. Keberhasilan program tidak hanya diukur dari produk yang dihasilkan, tetapi juga dari perubahan pola pikir (*mindset*), peningkatan kepercayaan diri, serta kemampuan reflektif mahasiswa sebagai calon pendidik profesional. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung lebih berdampak dibandingkan pendekatan ceramah semata.

Integrasi antara kompetensi pedagogik dan literasi digital menjadi poin kunci dalam kegiatan ini. Selama ini, kedua kompetensi tersebut sering dikembangkan secara terpisah, padahal dalam praktik pembelajaran modern keduanya tidak dapat dipisahkan. Literasi digital tanpa fondasi pedagogik hanya akan menghasilkan penggunaan

teknologi yang bersifat teknis, sementara pedagogik tanpa literasi digital akan membatasi kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. OECD (2019) menegaskan bahwa pendidikan masa depan menuntut integrasi pengetahuan, keterampilan, dan nilai secara simultan agar mampu menghasilkan lulusan yang adaptif dan transformatif.

Hasil PKM ini memperlihatkan bahwa mahasiswa mulai memahami pentingnya desain pembelajaran yang sistematis dan berorientasi pada capaian pembelajaran. Buku ajar yang dikembangkan tidak lagi sekadar kompilasi materi, tetapi telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan, indikator kompetensi, serta evaluasi pembelajaran yang terstruktur. Transformasi ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari *teacher-centered* menuju *learner-centered design* sebagaimana direkomendasikan dalam kebijakan Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022).

Pada aspek literasi digital, mahasiswa tidak hanya belajar menggunakan aplikasi desain atau platform digital, tetapi juga memahami prinsip etika, estetika, dan efektivitas komunikasi visual dalam pembelajaran. Pangrazio et al. (2020) menyatakan bahwa literasi digital mencakup kemampuan kritis dalam memproduksi dan mengevaluasi konten digital. Hal ini tercermin dalam produk mahasiswa yang mulai memperhatikan aspek interaktivitas, keterbacaan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Pendekatan *practice-based training* terbukti mempercepat internalisasi kompetensi karena mahasiswa terlibat langsung dalam proses penciptaan produk. Trust (2020) menjelaskan bahwa pengembangan profesional yang efektif harus berbasis praktik dan refleksi. Dalam kegiatan ini, mahasiswa memperoleh umpan balik langsung dari fasilitator dan rekan sejawat, sehingga terjadi proses revisi dan perbaikan berkelanjutan. Pola ini membangun budaya akademik yang kolaboratif dan reflektif.

Selain peningkatan kompetensi teknis, kegiatan ini juga berdampak pada penguatan soft skills mahasiswa. Proses diskusi, presentasi, dan kerja kelompok selama pelatihan daring meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, serta *problem solving*. *World Economic Forum* (2020) menekankan bahwa kompetensi abad ke-21 tidak hanya mencakup keterampilan digital, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan bekerja dalam tim. Dengan demikian, PKM ini berkontribusi pada pengembangan kompetensi holistik mahasiswa.

Refleksi akhir kegiatan menunjukkan bahwa mahasiswa menyadari pentingnya pembelajaran berkelanjutan dalam menghadapi perubahan teknologi yang cepat. UNESCO (2021) menekankan bahwa pendidikan masa depan membutuhkan guru yang adaptif dan terus belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*). Kesadaran ini menjadi modal penting dalam membentuk profesionalisme calon pendidik yang tidak statis, melainkan dinamis dan inovatif.

Dari perspektif keberlanjutan program, kegiatan PKM ini memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi model pelatihan rutin berbasis proyek di lingkungan perguruan tinggi. Produk buku ajar dan media pembelajaran yang dihasilkan mahasiswa dapat dijadikan portofolio akademik sekaligus bahan praktik dalam program magang atau PPL. Dengan demikian, dampak kegiatan tidak berhenti pada satu kali pelaksanaan, tetapi berkelanjutan dalam proses pendidikan mahasiswa.

Lebih lanjut, integrasi metode partisipatif dalam pelatihan daring juga menunjukkan bahwa pembelajaran online dapat tetap efektif apabila dirancang secara interaktif dan kolaboratif. Pengalaman ini memperkuat kesiapan mahasiswa dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, baik dalam kondisi normal maupun situasi darurat seperti pandemi. Hal ini relevan dengan temuan bahwa kesiapan digital guru menjadi faktor kunci keberhasilan pembelajaran daring (Trust, 2020).

Secara teoretis, hasil PKM ini memperkuat argumentasi bahwa pengembangan kompetensi calon guru harus berbasis *integrasi pedagogical knowledge* dan *technological knowledge* secara simultan. Penguatan kompetensi tersebut tidak cukup melalui penguasaan teori, tetapi memerlukan pengalaman autentik dalam mendesain dan menghasilkan produk pembelajaran nyata. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan luaran berupa buku ajar dan media pembelajaran inovatif, tetapi juga membentuk identitas profesional mahasiswa sebagai calon pendidik abad ke-21.

Akhirnya, sintesis hasil menunjukkan bahwa PKM ini berkontribusi dalam menjawab tantangan transformasi pendidikan digital dengan pendekatan yang sistematis, aplikatif, dan reflektif. Model pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis praktik dapat direkomendasikan sebagai strategi efektif dalam penguatan kompetensi pedagogik dan literasi digital mahasiswa di perguruan tinggi, khususnya program studi kependidikan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) melalui pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis praktik (*practice-based training*) yang dilaksanakan secara daring pada 9 Desember 2024 terbukti efektif dalam memperkuat kompetensi pedagogik dan literasi digital mahasiswa. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa mengenai desain pembelajaran dan penyusunan buku ajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dalam merancang media pembelajaran inovatif berbasis digital. Melalui tahapan persiapan, pelatihan inti, praktik dan pendampingan, serta evaluasi dan refleksi, mahasiswa memperoleh pengalaman autentik yang mendorong integrasi antara pengetahuan pedagogik dan pemanfaatan teknologi secara kreatif dan sistematis.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif pada pola pikir dan kesiapan profesional mahasiswa sebagai calon pendidik abad ke-21. Mahasiswa tidak lagi memandang buku ajar dan media pembelajaran sebagai pelengkap administratif, melainkan sebagai instrumen strategis dalam mencapai capaian pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Selain menghasilkan produk nyata berupa draft buku ajar digital dan media pembelajaran interaktif, kegiatan ini juga membangun budaya reflektif, kolaboratif, dan inovatif yang menjadi fondasi penting dalam pengembangan profesional berkelanjutan. Dengan demikian, model pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis praktik dapat direkomendasikan sebagai pendekatan efektif dalam penguatan kompetensi calon guru di perguruan tinggi.

REFERENSI

- Anggraini, T., Ahmad, M., & Hanafi, I. (2024). Digital literacy and teaching experience as predictors of pedagogical competence in the digital era. *Journal of Educational Management Studies*, 12(2), 115–128.
- Dwiyana, I., & Nugroho, A. (2020). Teacher digital readiness and pedagogical strategies in online learning. *Journal of Teacher Preparation and Development*, 8(1), 45–60.
- Erfiana, N. (2023). Development of digital teaching materials using Canva and Book Creator applications. *Journal of Educational Technology Innovation*, 5(3), 210–222.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Teaching and Teacher Education*, 88, 102926.
- Hasanah, L., & Purwanto, A. (2022). Implementasi buku ajar digital dalam pembelajaran terpadu di perguruan tinggi. *Jurnal Pengembangan Kurikulum*, 14(1), 67–80.
- Jannah, R. (2024). Transformasi digital dan profesionalisme guru abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 6(2), 98–110.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Malini, P., & Santoso, R. (2023). Digital media integration and student engagement in higher education. *Journal of Learning Innovation*, 9(1), 33–47.
- OECD. (2019). *Future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. OECD Publishing.
- Pangrazio, L., Godhe, A., & Ledesma, A. G. L. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *Media and Communication*, 8(2), 99–109.

- Putri, M., & Rachman, F. (2021). Interactive learning media development to enhance student motivation. *Journal of Instructional Technology*, 11(2), 150–164.
- Rahmawati, D., & Suryadi, A. (2023). Project-based learning in digital material development for preservice teachers. *Journal of Educational Practice*, 14(4), 200–213.
- Ramadhan, S. (2021). Transformasi pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan tinggi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(3), 120–135.
- Santoso, R., & Hidayat, A. (2023). Media pembelajaran digital dan peningkatan literasi mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 75–88.
- Sugiyarti, L., & Wibowo, H. (2022). Penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa calon guru melalui pelatihan berbasis praktik. *Jurnal Kependidikan*, 16(1), 55–70.
- Suryani, N., & Lestari, P. (2020). E-book development in higher education learning. *International Journal of Instructional Media*, 12(1), 40–52.
- Trust, T. (2020). The 3 Ts of professional learning: Teachers taking charge of their learning during COVID-19. *Journal of Technology and Teacher Education*, 28(2), 157–164.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Wahyuni, S., & Kurniawan, D. (2022). Digital literacy competence among university students in the era of Society 5.0. *Journal of Digital Education Research*, 4(2), 89–102.
- Widodo, A., & Prasetyo, B. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 9(3), 180–195.
- World Economic Forum. (2020). *The future of jobs report 2020*. World Economic Forum.
- Yetti, E. (2024). Pedagogical innovation and curriculum adaptation in the digital era. *Journal of Contemporary Education Studies*, 15(1), 25–39.
- Yuliana, R., & Firmansyah, H. (2023). Practice-based training model for developing teaching competence in higher education. *Journal of Teacher Education and Professional Development*, 18(2), 134–149.
- Zainuddin, M., & Hapsari, N. (2022). Student-centered digital learning design in higher education. *Journal of Educational Innovation*, 13(2), 101–116.
- Zulkarnain, I., & Rahman, F. (2021). Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 12–27.