

PENINGKATAN LITERASI PENDIDIKAN MELALUI BUKU PENGANTAR PENDIDIKAN BERBASIS DIGITAL

Bahrul Alim, Fatoni, Butsiarah, Andi Saiful Alimsyah, Ahmad Yani

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahrgaan dan Kesehatan,
Universitas Negeri Makassar

E-mail: ¹⁾bahrul.alim@unm.ac.id, ²⁾fatoni@unm.ac.id, ³⁾butsiarah@unm.ac.id,
⁴⁾andi.saiful.alimsyah@unm.ac.id, ⁵⁾ahmadyani.fik@unm.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menghadirkan tantangan dalam meningkatkan literasi pendidikan, khususnya di kalangan mahasiswa. Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Negeri Makassar menghadapi kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai konsep dasar pendidikan yang relevan dengan bidang mereka. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan buku Pengantar Pendidikan berbasis digital sebagai alat bantu pembelajaran. Metode rancangan kegiatan, cara pemilihan khalayak sasaran, bahan dan alat yang digunakan, desain alat beserta kinerja dan produktivitasnya, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari program menunjukkan 75% mahasiswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, sementara 25% mahasiswa lainnya menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih rendah atau pasif. Walaupun terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan teknologi, program ini berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan perlunya dukungan teknis dan pelatihan lebih lanjut untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan membangun budaya literasi digital berkelanjutan. Secara keseluruhan, pengabdian ini berkontribusi positif terhadap kualitas pendidikan di Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, serta membuka peluang untuk pengembangan pembelajaran digital yang lebih efektif di masa depan.

Abstract

The development of digital technology had presented challenges in improving educational literacy, particularly among students. The Physical Education, Health, and Recreation Study Program at Universitas Negeri Makassar had needed to enhance students' understanding of fundamental educational concepts relevant to their field. This community service program aimed to introduce a digital-based Introduction to Education book as a learning aid. The methods included target audience selection, materials and tools used, tool design, data collection, and quantitative and qualitative data analysis. The results showed that 75% of students had actively participated in class discussions, while 25% had shown lower engagement. Despite some technological challenges, the program had successfully improved students' digital literacy skills. These findings indicated the necessity of further technical support and training to optimize technology use in education and promote a sustainable digital literacy culture. Overall, this initiative had positively contributed to the quality of education in the study program and had created opportunities for more effective digital learning development in the future.

Kata kunci: *Buku Digital, Literasi, Pengantar Pendidikan*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, tantangan besar dalam dunia pendidikan adalah meningkatkan kualitas literasi pendidikan di berbagai kalangan masyarakat. Literasi pendidikan tidak hanya mencakup kemampuan dasar seperti membaca dan menulis,

tetapi juga mencakup pemahaman yang lebih luas terhadap konsep-konsep pendidikan serta keterampilan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Genlott & Gronlund, 2013; Yasdin et al., 2021). Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya di Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Makassar, peningkatan literasi pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk mencetak lulusan yang siap menghadapi dinamika dunia kerja dan tantangan zaman.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merubah cara kita mengakses informasi dan pengetahuan. Teknologi digital kini semakin terintegrasi dalam setiap aspek kehidupan, menawarkan berbagai kemudahan dan aksesibilitas bagi masyarakat untuk memperoleh informasi dan belajar secara fleksibel (Upadhayaya, 2023). Begitupun pendapat (Haleem et al., 2022) menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan, teknologi digital membuka peluang baru untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini.

Sebagai respons terhadap perubahan ini, buku Pengantar Pendidikan berbasis digital hadir sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang konsep dasar pendidikan. Buku ini dirancang dengan pendekatan yang lebih dinamis, menggabungkan teks dengan elemen multimedia seperti video, ilustrasi interaktif, serta fitur pembelajaran adaptif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembaca. Dengan format digital, buku ini tidak hanya memperluas akses terhadap sumber belajar, tetapi juga mendorong pola pembelajaran yang lebih mandiri dan berpusat pada peserta didik. Keunggulan lain dari buku berbasis digital adalah kemampuannya dalam mengatasi keterbatasan geografis serta biaya yang sering kali menjadi hambatan dalam memperoleh bahan bacaan berkualitas (Ningsih et al., 2023).

Meskipun demikian, tidak semua mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi digital secara optimal, baik karena kurangnya keterampilan literasi digital maupun terbatasnya fasilitas yang mendukung penggunaan teknologi tersebut (Purmayanti, 2022). Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk tidak hanya menyediakan akses teknologi, tetapi juga mendampingi mahasiswa dalam proses belajar dengan menggunakan teknologi tersebut secara efektif (Ullah & Anwar, 2020). Program pengabdian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap masalah tersebut dengan memperkenalkan dan memanfaatkan buku Pengantar Pendidikan berbasis digital, yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang konsep dasar pendidikan, tetapi juga membangun kesadaran mereka akan pentingnya literasi digital sebagai bagian integral dari pendidikan masa kini.

Program pengabdian ini ditujukan untuk mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi sebagai sasaran utama, mengingat pentingnya pembekalan pendidikan dasar bagi calon tenaga pendidik di bidang pendidikan jasmani dan kesehatan. Dalam konteks ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami dasar-dasar pendidikan secara lebih mendalam dan dapat mengaplikasikannya dalam konteks pendidikan jasmani yang relevan dengan profesi mereka di masa depan. Selain itu, melalui pengabdian ini, mahasiswa juga diharapkan dapat mengembangkan keterampilan literasi digital yang akan sangat bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia profesional mereka kelak.

Dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran, program ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa, serta membantu mereka untuk lebih siap dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Program pengabdian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek dalam meningkatkan literasi pendidikan, tetapi juga dapat menjadi langkah awal dalam membangun budaya literasi digital yang berkelanjutan di kalangan mahasiswa, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada pengembangan kualitas pendidikan khususnya di prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian ini akan dilakukan secara terstruktur dan sistematis dengan tahapan-tahapan yang jelas. Metode ini mencakup rancangan kegiatan, cara pemilihan khalayak sasaran, bahan dan alat yang digunakan, desain alat beserta kinerja dan produktivitasnya, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai setiap komponen tersebut:

2.1 Rancangan Kegiatan

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi pendidikan mahasiswa PJKR FIKK UNM melalui implementasi buku Pengantar Pendidikan berbasis digital. Kegiatan akan dilakukan dalam kelas selama proses pembelajaran, dengan rincian sebagai berikut: (1) Sosialisasi dan pengenalan buku digital, dimana sosialisasi dilakukan saat awal semester untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang buku Pengantar Pendidikan berbasis digital, cara mengaksesnya, serta manfaatnya dalam mendukung proses pembelajaran. Sosialisasi ini akan dilakukan dalam bentuk sesi tatap muka. (2) pembelajaran dengan buku digital, dimana Setiap materi pembelajaran akan mengintegrasikan buku digital ini sebagai sumber utama. Mahasiswa akan diberikan akses ke buku digital dan diminta untuk mempelajari bab-bab tertentu yang relevan dengan topik kuliah. Pembelajaran dilakukan menggunakan metode blended learning, menggabungkan sesi tatap muka dengan tugas-tugas dan kuis daring yang berhubungan dengan materi dalam buku. (3) Diskusi dan evaluasi, dimana diskusi kelompok dan sesi tanya jawab akan dilakukan di kelas untuk mendorong interaksi dan pemahaman lebih dalam tentang materi yang dibaca dalam buku digital. Evaluasi dilakukan melalui kuis daring, tugas, dan partisipasi dalam forum diskusi yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi dan berbagi pandangan.



Gambar 1. Diskusi perancangan buku digital

2.2 Pemilikan khalayak sasaran

Khalayak sasaran dalam pengabdian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada: (1) Kebutuhan akademik: Mahasiswa PJKR memerlukan pemahaman yang baik mengenai dasar-dasar pendidikan yang relevan dengan bidang studi mereka, serta keterampilan literasi digital untuk menunjang pendidikan di bidang olahraga, kesehatan, dan rekreasi. (2) Aksesibilitas, Mahasiswa merupakan kelompok yang memiliki akses ke fasilitas teknologi digital di kampus, sehingga memudahkan implementasi buku digital. (3) Potensi dampak, Dengan menerapkan buku digital ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas literasi pendidikan yang berdampak langsung pada pengembangan keterampilan profesional mereka sebagai calon pendidik di bidang pendidikan jasmani.

2.3 Bahan dan alat yang digunakan

Bahan berupa Buku Pengantar Pendidikan berbasis digital yang telah disusun dengan materi yang mencakup konsep-konsep dasar pendidikan, teori pendidikan, serta aplikasi pendidikan dalam konteks pendidikan jasmani dan kesehatan. Buku digital diakses secara langsung menggunakan *web browser*, sedangkan kuis dan tugas daring diakses menggunakan *syam-ok*. Alat yang digunakan berupa Perangkat keras seperti laptop atau perangkat mobile yang dapat mengakses buku digital.

2.4 Desain alat dan kinerja serta produktivitasnya

Desain alat yang digunakan melibatkan *platform* berbasis digital yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan cara yang mudah dan fleksibel. Beberapa fitur utama dari buku digital ini adalah: (1) Interaktivitas, buku digital disajikan dalam format teks dan gambar yang dapat diakses melalui *platform web*, memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara fleksibel. Buku ini juga dilengkapi dengan materi tambahan berupa penjelasan rinci, ilustrasi, dan tugas yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami konsep-konsep pendidikan secara lebih mendalam. mahasiswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. (2) Aksesibilitas, buku digital dapat diakses di berbagai perangkat (laptop, *smartphone*, *tablet*) dengan koneksi internet, memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa dalam memilih waktu dan tempat belajar. (3) monitoring kinerja, Sistem pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Dosen dapat memberikan umpan balik berdasarkan tugas yang dikumpulkan oleh mahasiswa dan partisipasi mereka dalam diskusi. Kuis dapat diakses dan dikerjakan melalui *platform* terpisah yang digunakan untuk menguji pemahaman mahasiswa terhadap materi. (4) Produktivitas, dengan penggunaan buku digital, diharapkan ada peningkatan dalam efektivitas proses pembelajaran, yang tercermin dalam nilai tugas, kuis, dan kualitas partisipasi mahasiswa dalam diskusi.

2.5 Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data untuk mengevaluasi efektivitas program pengabdian ini dilakukan dengan berbagai teknik, antara lain: (1) Survei dan kuis, Survei dilakukan untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap penggunaan buku digital dan peningkatan literasi pendidikan mereka. Kuis akan mencakup pertanyaan terkait kenyamanan penggunaan buku digital, peningkatan pemahaman materi, serta keterampilan literasi digital. (2) Wawancara, wawancara dengan mahasiswa dan dosen pengampu untuk memperoleh informasi lebih dalam mengenai dampak penggunaan buku digital terhadap pemahaman materi dan interaksi dalam proses pembelajaran. (3) Observasi, observasi langsung selama kegiatan pembelajaran untuk melihat bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan buku digital dan *platform* pembelajaran. (4) Dokumentasi, Pengumpulan data dari tugas, kuis, dan partisipasi mahasiswa dalam diskusi untuk mengevaluasi peningkatan literasi pendidikan dan keterampilan digital mereka.

2.6 Teknik analisis data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif, antara lain: (1) Analisis kuantitatif, Data hasil survei dan kuis akan dianalisis secara statistik untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap buku digital dan seberapa besar pengaruhnya terhadap peningkatan literasi pendidikan mereka. Hasil kuis dan tugas akan dianalisis untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. (2) Analisis kualitatif, Wawancara dan observasi akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mendalam mengenai pengalaman mahasiswa dalam menggunakan buku digital dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Hasil diskusi dan wawancara akan dianalisis dengan pendekatan

tematik untuk mengidentifikasi pola dan tren yang muncul terkait dengan penggunaan buku digital dan literasi pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Pelaksanaan program pengabdian ini berfokus pada pengukuran literasi pendidikan mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang menggunakan buku Pengantar Pendidikan berbasis digital. Hasil yang diperoleh didasarkan pada data yang dikumpulkan melalui survei, observasi, dan tugas-tugas yang dikumpulkan selama proses pembelajaran. Berikut adalah rincian hasil yang diperoleh:

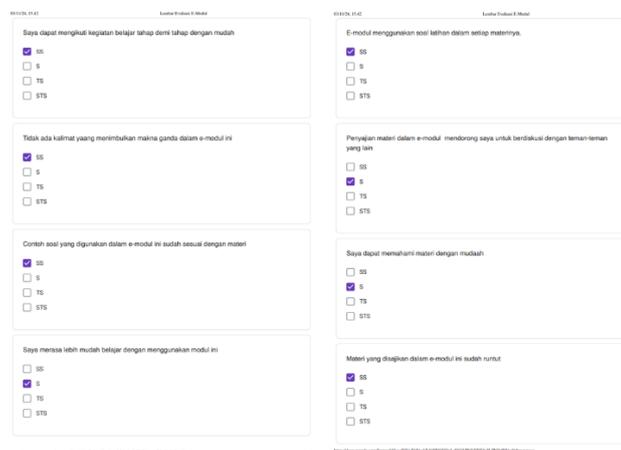
3.1 Pemahaman Materi

Sebagian besar mahasiswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi dasar pendidikan setelah menggunakan buku digital. Berdasarkan survei yang dilakukan pada akhir semester, sekitar 85% mahasiswa mengaku lebih mudah memahami konsep-konsep pendidikan berkat materi yang disajikan dalam buku digital.

Tabel 1

Persentase mahasiswa yang merasa lebih mudah memahami materi setelah menggunakan buku digital.

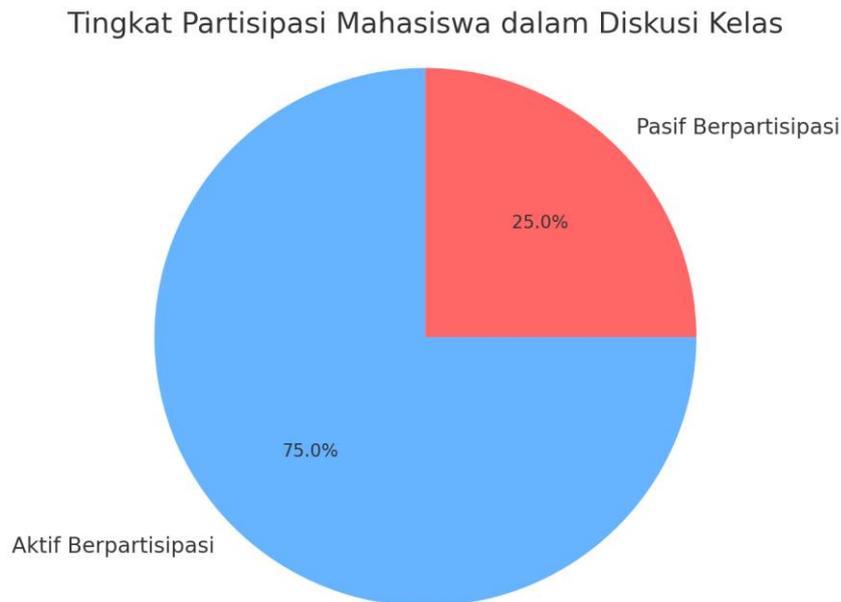
Pemahaman Materi	Persentase (%)
Sangat Mudah	40%
Cukup Mudah	45%
Tidak Mudah	15%



Gambar 2. Survei penggunaan di akhir semester

3.2 Partisipasi diskusi kelas

Dalam diskusi kelas, mayoritas mahasiswa aktif berpartisipasi, baik secara langsung maupun melalui forum daring yang disediakan. Tugas-tugas manual yang disertakan dalam buku digital juga memperlihatkan tingkat penyelesaian yang tinggi. Grafik 1 menunjukkan tingkat partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas. Berikut grafik yang menunjukkan persentase mahasiswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas



Gambar 3. Grafik partisipasi mahasiswa

Grafik di atas menggambarkan tingkat partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas yang menggunakan buku *Pengantar Pendidikan* berbasis digital sebagai bahan ajar. Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa **75% mahasiswa** aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, sementara **25% mahasiswa** lainnya menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih rendah atau pasif.

Penurunan tingkat partisipasi pada 25% mahasiswa ini dapat dijelaskan dengan beberapa faktor. Salah satunya adalah kesenjangan dalam kemampuan teknologi atau kenyamanan mahasiswa dalam berinteraksi secara daring. Dalam konteks ini, mahasiswa yang kurang familiar dengan *platform* pembelajaran daring atau merasa kurang percaya diri dalam berpartisipasi dapat merasa lebih sulit untuk aktif dalam diskusi.

Menurut teori pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh (Bonwell & Eison, 1991), partisipasi aktif mahasiswa dalam diskusi atau kegiatan kelas dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi. Oleh karena itu, tingkat partisipasi yang tinggi pada 75% mahasiswa ini menunjukkan bahwa buku digital, dengan akses yang fleksibel dan tugas manual yang diberikan, dapat mendorong mahasiswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar mereka. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian lain yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mahasiswa, terutama ketika didukung dengan materi yang dapat diakses dengan mudah.

Meskipun demikian, perlu diperhatikan bahwa 25% mahasiswa yang pasif berpartisipasi menunjukkan adanya tantangan dalam menciptakan lingkungan yang benar-benar inklusif. Hal ini perlu menjadi perhatian bagi pengelola program pembelajaran agar dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan partisipasi dari seluruh mahasiswa. Upaya seperti memberikan pelatihan tambahan mengenai penggunaan *platform* pembelajaran atau menyediakan lebih banyak kesempatan untuk diskusi berbasis kelompok dapat membantu mengatasi kesenjangan ini.



Gambar 4. Sesi Diskusi dalam kelas

3.3 Penyelesaian tugas

Tugas yang diberikan dari buku digital dikerjakan secara mandiri dan dikumpulkan menggunakan *google drive*. Berdasarkan data yang dikumpulkan, 90% mahasiswa berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan tepat waktu. Namun, ada beberapa mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengakses *platform quiziz* untuk mengerjakan kuis, dengan 10% mahasiswa melaporkan kesulitan teknis dalam menggunakan *platform* tersebut.



Gambar 5. Penyelesaian tugas

3.4 Keterampilan literasi digital

Mahasiswa mengalami peningkatan keterampilan literasi digital. Sebagian besar mahasiswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih terampil dalam menggunakan teknologi digital untuk tujuan pembelajaran, terutama dalam mengakses bahan ajar digital dan menyelesaikan tugas-tugas melalui *platform* daring.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh, program pengabdian ini berhasil meningkatkan literasi pendidikan di kalangan mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, meskipun terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Terdapat beberapa peningkatan yang dapat dilihat yaitu: (1) peningkatan pemahaman materi, peningkatan pemahaman materi yang signifikan dapat diatribusikan pada format buku digital yang memudahkan akses dan fleksibilitas waktu bagi mahasiswa. Buku digital memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari materi

dengan ritme yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini sejalan dengan temuan hasil studi oleh Opoh et al., 2021 yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa, terutama dalam konteks pendidikan tinggi. (2) Partisipasi dalam diskusi kelas, aktivitas diskusi yang lebih intens di kelas dapat dihubungkan dengan penggunaan buku digital yang mendorong mahasiswa untuk lebih aktif membaca dan memahami materi sebelum pertemuan kelas. Diskusi menjadi lebih berbobot karena mahasiswa sudah memiliki bekal pengetahuan yang cukup dari buku digital. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh Bonwell & Eison (1991) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang mengedepankan partisipasi aktif dari mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi. (3) Penyelesaian tugas, tingkat penyelesaian tugas yang tinggi menunjukkan bahwa mahasiswa dapat mengelola waktu mereka dengan baik, meskipun ada sedikit hambatan teknis terkait *platform* lain yang digunakan untuk mengerjakan kuis. Ini menyoroti pentingnya memilih dan mengintegrasikan alat yang tepat dalam program pendidikan berbasis teknologi. Sebagai contoh, masalah teknis terkait *platform* dapat diatasi dengan pelatihan atau panduan lebih lanjut mengenai penggunaan *platform* tersebut sebelum ujian atau kuis. (4) Peningkatan keterampilan literasi digital, peningkatan keterampilan literasi digital ini sangat penting dalam konteks pendidikan modern yang semakin bergantung pada teknologi. Mahasiswa yang memiliki keterampilan literasi digital yang baik akan lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia profesional di masa depan. Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Khan et al., (2022) dan Santos & Serpa (2017) yang menekankan pentingnya literasi digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan tinggi.

Temuan dari pengabdian ini memiliki beberapa implikasi penting, diantaranya peningkatan akses dan kualitas pembelajaran, dimana buku digital memberikan akses yang lebih luas kepada mahasiswa untuk mempelajari materi pendidikan. Dengan demikian, penggunaan buku digital berbasis *web* dapat dijadikan model untuk memperbaiki akses pendidikan, terutama dalam menghadapi keterbatasan sumber daya fisik. Selanjutnya, pengembangan keterampilan digital mahasiswa, kegiatan pengabdian ini juga membantu meningkatkan keterampilan digital mahasiswa, yang merupakan kompetensi penting dalam dunia kerja saat ini. Mahasiswa yang mahir menggunakan teknologi digital akan lebih mampu mengatasi berbagai tantangan dalam pendidikan dan karier mereka. Sedangkan temuan terakhir yaitu rekomendasi penggunaan *platform* pembelajaran, berdasarkan temuan bahwa beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dengan *platform* lain yang digunakan selain buku digital, seperti akses *google drive* dan *quiziz* untuk mengerjakan kuis, disarankan untuk melakukan pelatihan atau penyuluhan terkait penggunaan *platform* pembelajaran sebelum dimulainya tugas atau kuis.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan buku *Pengantar Pendidikan* berbasis digital berhasil meningkatkan literasi pendidikan di kalangan mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Program ini telah mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dasar pendidikan serta mengembangkan keterampilan literasi digital mereka. Sebagian besar mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan baik.

Namun, meskipun terdapat hasil positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti kesulitan teknis terkait penggunaan *platform* lain untuk kuis dan beberapa mahasiswa yang kurang aktif dalam diskusi kelas. Tantangan-tantangan ini menunjukkan pentingnya peningkatan dukungan teknis dan pelatihan lebih lanjut untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Sebagai langkah pengembangan ke depan, disarankan untuk melakukan evaluasi lebih lanjut mengenai pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *platform* pembelajaran digital dan buku digital. Penguatan pelatihan teknis dan penyesuaian materi ajar agar lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa juga perlu dilakukan. Selain itu, peningkatan interaksi dan partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas dapat dicapai dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih inklusif, seperti pembelajaran berbasis kelompok atau pemberian insentif bagi mahasiswa yang aktif berpartisipasi.

Secara keseluruhan, pengabdian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kualitas pendidikan di jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dan membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Reports.
- Genlott, A. A., & Gronlund, A. (2013). Improving Literacy Skills Through Learning Reading by Writing: The iWTR Method Presented and Tested. *Computers & Education*, 67, 98–104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.03.007>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the Role of Digital Technologies in Education: A Review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Khan, N., Sarwar, A., Chen, T. B., & Khan, S. (2022). Connecting Digital Literacy in Higher Education to the 21st Century Workforce. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 46–61. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2022.14.004>
- Ningsih, A. A., Weganofa, R., & Mafulah, S. (2023). Exploring the Challenges of Digital Textbooks in Teaching comprehension. *KLAUSA (Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, Dan Sastra)*, 7(2), 29–36. <https://doi.org/10.33479/klausa.v7i2.844>
- Opoh, S. N., Haris, I., & Tune Sumar, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital pada Perkuliahan. *Student Journal of Educational Management*, 220–234. <https://doi.org/10.37411/sjem.v1i2.1033>
- Purmayanti, D. (2022). The Challenges of Implementing Digital Literacy in Teaching and Learning Activities for EFL Learners in Indonesia. *BATARA DIDI: English Language Journal*, 1(2), 101–110. <https://doi.org/10.56209/badi.v1i2.38>
- Santos, A. I., & Serpa, S. (2017). The Importance of Promoting Digital Literacy in Higher Education. *International Journal of Social Science Studies*, 5(6), 90. <https://doi.org/10.11114/ijsss.v5i6.2330>

Ullah, A., & Anwar, S. (2020). The Effective Use of Information Technology and Interactive Activities to Improve Learner Engagement. *Education Sciences*, 10(12), 349. <https://doi.org/10.3390/educsci10120349>

Upadhayaya, P. R. (2023). Information Communication Technology in Education: Bringing Innovation in Classroom. *Ganeshman Darpan*, 8(1), 96–110. <https://doi.org/10.3126/gd.v8i1.57335>

Yasdin, Y., Yahya, M., Yusuf, A. Z., Musa, M. I., Sakaria, S., & Yusri, Y. (2021). The Role of New Literacy and Critical Thinking in Students' Vocational Development. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(4), 1395–1406. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i4.5991>