

Penguatan literasi digital guru sejarah melalui penyuluhan berbasis teknologi di SMA Ma'arif 2 Bangunrejo

Ozi Hendratama*, Wayan Satria Jaya, Agita Cahya, Reviyana

STKIP PGRI Bandar Lampung, Lampung, Indonesia

*Author korespondensi: ozihendratama22@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.65881/creative.v1i3.127>

INFO ARTIKEL

History:

Submit: 03-07-2026

Revisi: 07-07-2026

Diterima: 08-07-2026

Terbit: 16-07-2026

Kata kunci:

literasi digital;
guru sejarah;
pembelajaran sejarah;
teknologi digital;
artificial intelligence.



ABSTRAK

Tujuan: untuk meningkatkan literasi digital guru dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran sejarah di SMA Ma'arif 2 Bangunrejo.

Metode: menggunakan pendekatan partisipatif melalui penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi untuk meningkatkan literasi digital guru dalam pembelajaran sejarah.

Hasil: adanya peningkatan kompetensi literasi digital guru setelah mengikuti penyuluhan dan praktik langsung. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya pemahaman guru mengenai konsep literasi digital, kemampuan mengakses dan mengevaluasi sumber sejarah digital, pemanfaatan arsip digital, museum virtual, serta penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung penyusunan perangkat pembelajaran sejarah. Selain itu, peserta mampu menyusun rancangan pembelajaran berbasis literasi digital dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan: kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi literasi digital guru serta mendukung pengembangan pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, kontekstual, dan berbasis teknologi digital.

Kontribusi: memberikan penguatan kompetensi profesional guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

Artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY-SA.



Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah mengubah paradigma pendidikan menuju pembelajaran yang lebih inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) (Faizin et al., 2023). Transformasi digital mendorong guru untuk tidak lagi berperan semata sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu membimbing peserta didik dalam mengakses, menganalisis,

mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara kritis dan bertanggung jawab (Rodhiyana et al., 2025). Dalam konteks tersebut, literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh guru untuk mendukung pembelajaran abad ke-21. Bravo et al. (2022) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi melalui teknologi digital secara efektif, etis, dan bertanggung jawab. Sejalan dengan itu, pemerintah Indonesia melalui Gerakan Literasi Nasional (GLN), kebijakan Merdeka Belajar, serta implementasi Kurikulum Merdeka menempatkan literasi digital sebagai bagian penting dalam penguatan kompetensi pendidik agar mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi (Amandha et al., 2026; Megawati & Sofiroh, 2025; Susandi et al., 2025).

Dalam pembelajaran sejarah, penguasaan literasi digital memiliki arti yang sangat strategis karena pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada penguasaan fakta masa lalu, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*), berpikir kritis, analisis sumber, dan interpretasi peristiwa sejarah secara objektif (Fitroh, 2025; Pangarungan & Bahri, 2026; Yuliatin et al., 2026). Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai sumber belajar seperti arsip digital, perpustakaan digital, jurnal elektronik, museum virtual, serta berbagai platform pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Dewi & Nasution, 2024; Febriyanti et al., 2026). Namun demikian, hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak SMA Ma'arif 2 Bangunrejo menunjukkan bahwa sebagian guru masih mengalami kendala dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran sejarah. Guru masih cenderung mengandalkan buku paket dan presentasi sederhana, sementara pemanfaatan arsip digital, museum virtual, jurnal ilmiah, maupun teknologi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) masih sangat terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya variasi sumber belajar dan belum maksimalnya pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital guru berpengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran. Rahmawati et al. (2026) menjelaskan bahwa melalui kerangka *technological pedagogical content knowledge* (TPACK) dapat dilakukan integrasi teknologi, pedagogi, dan penguasaan materi menjadi fondasi penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Ilham & Akbar (2024) menyatakan bahwa melalui kerangka DigCompEdu juga menempatkan kompetensi digital sebagai bagian integral dari profesionalisme guru. Penelitian atau kegiatan pengabdian yang dilakukan Taufik et al. (2023); Resti et al. (2024); Munadzifah & Fradana (2025) menunjukkan bahwa literasi digital mampu meningkatkan kreativitas guru, memperkaya sumber belajar, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar kegiatan peningkatan literasi digital masih berfokus pada pemanfaatan teknologi secara umum dan belum secara spesifik mengembangkan kemampuan guru sejarah dalam memanfaatkan sumber-sumber sejarah digital yang kredibel, seperti arsip digital, museum virtual, jurnal sejarah, maupun pemanfaatan AI secara etis untuk mendukung penyusunan perangkat pembelajaran. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang lebih aplikatif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, program studi pendidikan sejarah STKIP PGRI Bandar Lampung menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

berupa Penguatan literasi digital guru sejarah melalui penyuluhan berbasis teknologi di SMA Ma'arif 2 Bangunrejo. Kegiatan ini dirancang melalui pendekatan penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Materi yang diberikan mencakup konsep dasar literasi digital, etika dan keamanan digital, pemanfaatan arsip digital, perpustakaan digital, jurnal elektronik, museum virtual, platform pembelajaran digital, serta pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence sebagai pendukung penyusunan perangkat pembelajaran sejarah. Melalui kegiatan tersebut diharapkan guru memiliki kemampuan mengakses, mengevaluasi, memilih, dan mengintegrasikan berbagai sumber sejarah digital ke dalam proses pembelajaran secara efektif, kreatif, dan bertanggung jawab.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi profesional guru sejarah dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Selain meningkatkan pemahaman konseptual mengenai literasi digital, kegiatan ini juga membekali guru dengan keterampilan praktis dalam memanfaatkan berbagai sumber sejarah digital yang kredibel sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran sejarah diharapkan menjadi lebih inovatif, kontekstual, berbasis bukti (*evidence-based learning*), serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis dan berpikir kritis peserta didik. Luaran kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Ma'arif 2 Bangunrejo, tetapi juga menjadi model penguatan literasi digital bagi guru sejarah yang dapat direplikasi pada sekolah lain dengan karakteristik yang serupa.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMA Ma'arif 2 Bangunrejo, kabupaten Lampung Tengah, provinsi Lampung. Sasaran kegiatan adalah guru-guru SMA Ma'arif 2 Bangunrejo, khususnya guru mata pelajaran sejarah yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif (*participatory approach*), yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan penyuluhan, praktik, hingga evaluasi dan refleksi. Pendekatan ini dipilih agar kegiatan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan praktis guru dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran sejarah secara berkelanjutan.

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu tahap persiapan, penyuluhan, praktik, evaluasi, dan refleksi. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak SMA Ma'arif 2 Bangunrejo untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra serta merumuskan bentuk kegiatan yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Kegiatan pada tahap ini meliputi observasi awal terhadap kondisi literasi digital guru, wawancara dan diskusi dengan kepala sekolah serta guru, identifikasi kebutuhan pelatihan, penyusunan materi penyuluhan, penyusunan instrumen evaluasi berupa pre-test, post-test, lembar observasi, dan angket kepuasan peserta, serta penyiapan sarana dan prasarana yang diperlukan selama pelaksanaan kegiatan.

Tahap penyuluhan dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan demonstrasi penggunaan berbagai platform digital yang relevan dengan pembelajaran sejarah. Materi yang disampaikan meliputi konsep dasar literasi digital, urgensi literasi digital dalam pembelajaran sejarah, etika dan keamanan digital, pemanfaatan arsip digital, perpustakaan digital, jurnal elektronik, museum virtual, platform pembelajaran

digital, serta pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung penyusunan perangkat pembelajaran. Selama proses penyuluhan berlangsung, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pengalaman, serta mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi dalam memanfaatkan teknologi digital pada proses pembelajaran di kelas. Interaksi tersebut diharapkan dapat memperkuat pemahaman peserta sekaligus menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Tahap berikutnya adalah praktik yang dilaksanakan melalui pendampingan langsung oleh tim pengabdian. Pada tahap ini peserta mempraktikkan cara mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan berbagai sumber sejarah digital, seperti portal Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI), Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Google Scholar, GARUDA, SINTA, museum virtual, serta aplikasi berbasis Artificial Intelligence yang dapat dimanfaatkan secara etis sebagai pendukung penyusunan perangkat pembelajaran sejarah. Sebagai bentuk implementasi hasil pelatihan, setiap peserta diberikan tugas menyusun satu rancangan pembelajaran sejarah berbasis literasi digital dengan mengintegrasikan sumber-sumber digital yang telah diperkenalkan sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru. Evaluasi dilaksanakan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi peserta selama kegiatan, penilaian terhadap hasil praktik penyusunan rancangan pembelajaran, serta penyebaran angket kepuasan untuk memperoleh umpan balik mengenai kualitas pelaksanaan program. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase sehingga dapat memberikan gambaran mengenai tingkat peningkatan kompetensi peserta dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Tahap terakhir merupakan kegiatan refleksi yang melibatkan seluruh peserta dan tim pengabdian. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi manfaat kegiatan, mengidentifikasi kendala yang masih dihadapi guru dalam mengimplementasikan literasi digital pada pembelajaran sejarah, serta menyusun rekomendasi tindak lanjut yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah. Hasil refleksi menjadi dasar dalam merancang program pendampingan lanjutan sehingga penguatan literasi digital tidak berhenti pada kegiatan penyuluhan, tetapi dapat diimplementasikan secara konsisten dalam proses pembelajaran. Khalayak sasaran kegiatan ini adalah seluruh guru SMA Ma'arif 2 Bangunrejo dengan prioritas pada guru mata pelajaran sejarah. Guru dipilih sebagai sasaran utama karena memiliki peran penting dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang inovatif, sekaligus sebagai agen perubahan dalam pengembangan budaya literasi digital di lingkungan sekolah. Melalui peningkatan kompetensi guru, diharapkan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim dosen program studi pendidikan sejarah STKIP PGRI Bandar Lampung yang memiliki kepakaran di bidang pendidikan sejarah, media pembelajaran, teknologi pendidikan, literasi digital, pengembangan perangkat pembelajaran, serta penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Kepakaran tersebut menjadi landasan dalam memberikan penyuluhan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi kepada peserta sehingga tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan kompetensi literasi digital guru sejarah melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, dapat tercapai secara

optimal.

Hasil dan pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilaksanakan di SMA Ma'arif 2 Bangunrejo, kabupaten Lampung Tengah, dengan sasaran guru-guru yang mengajar pada mata pelajaran sejarah. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi literasi digital guru melalui penyuluhan dan pendampingan dalam pemanfaatan berbagai teknologi digital untuk mendukung pembelajaran sejarah. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan peserta pada setiap tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, praktik penggunaan sumber sejarah digital, evaluasi, hingga refleksi. Pendekatan tersebut memungkinkan peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai literasi digital, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

Tahap persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian kepada masyarakat program studi pendidikan sejarah STKIP PGRI Bandar Lampung dengan pihak SMA Ma'arif 2 Bangunrejo. Koordinasi dilakukan untuk menyepakati jadwal pelaksanaan kegiatan, menentukan sasaran peserta, serta mengidentifikasi kebutuhan sekolah terkait penguatan literasi digital guru. Selain itu, dilakukan observasi awal dan diskusi dengan kepala sekolah serta beberapa guru untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran sejarah yang selama ini diterapkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan perangkat teknologi seperti komputer, LCD proyektor, dan aplikasi presentasi dalam proses pembelajaran. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut masih terbatas sebagai media penyampaian materi, sedangkan penggunaan sumber sejarah digital, arsip digital, jurnal ilmiah, museum virtual, maupun platform berbasis Artificial Intelligence (AI) masih relatif rendah. Sebagian besar guru masih mengandalkan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran sehingga variasi sumber belajar yang digunakan belum optimal.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, tim pengabdian menyusun materi penyuluhan yang berfokus pada penguatan literasi digital guru sejarah, pemanfaatan sumber sejarah digital yang kredibel, etika dan keamanan digital, serta penggunaan teknologi AI sebagai pendukung penyusunan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini juga disiapkan instrumen evaluasi berupa pre-test, post-test, lembar observasi aktivitas peserta, rubrik penilaian hasil praktik, serta angket kepuasan peserta.

Tahap penyuluhan

Kegiatan penyuluhan diawali dengan registrasi peserta dan pembukaan oleh Kepala SMA Ma'arif 2 Bangunrejo. Dalam sambutannya, kepala sekolah menegaskan bahwa perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan sehingga guru dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi profesionalnya, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran. Selanjutnya, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai pentingnya literasi digital dalam pembelajaran sejarah abad ke-21. Materi yang diberikan mencakup konsep dasar literasi digital, urgensi literasi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, etika digital, keamanan digital, pemanfaatan arsip digital, perpustakaan digital, jurnal elektronik,

museum virtual, platform pembelajaran digital, serta pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai alat bantu penyusunan perangkat pembelajaran sejarah.

Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan mengombinasikan metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Selama kegiatan berlangsung, peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan narasumber, tetapi juga aktif mengajukan pertanyaan mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Diskusi berkembang pada beberapa isu, seperti kesulitan memperoleh sumber sejarah yang valid, pemanfaatan museum virtual sebagai media pembelajaran, penggunaan AI secara etis, serta strategi mengintegrasikan teknologi digital ke dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Suasana penyuluhan berlangsung dinamis karena peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan (Gambar 1). Hal tersebut terlihat dari tingginya partisipasi peserta dalam sesi tanya jawab dan diskusi kelompok. Interaksi yang terbangun selama kegiatan menunjukkan bahwa kebutuhan guru terhadap peningkatan kompetensi literasi digital cukup tinggi, terutama dalam menghadapi perubahan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi digital.



Gambar 1 suasana penyampaian materi literasi digital

Tahap praktik pemanfaatan literasi digital

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik yang didampingi secara langsung oleh tim pengabdian. Pada tahap ini peserta mempraktikkan cara mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan berbagai sumber sejarah digital sebagai sumber belajar. Pendampingan dilakukan secara bertahap agar seluruh peserta dapat mengikuti setiap proses dengan baik. Peserta diperkenalkan pada berbagai portal penyedia sumber sejarah digital yang memiliki kredibilitas tinggi, antara lain Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI), Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Google Scholar, GARUDA, SINTA, Museum Nasional Indonesia, Museum Sumpah Pemuda Virtual, Museum Benteng Vredenburg Virtual, serta Portal Kebudayaan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Melalui pendampingan tersebut, peserta mempelajari cara melakukan penelusuran arsip sejarah, mengakses artikel ilmiah, memperoleh buku elektronik, mencari dokumentasi foto sejarah, hingga memanfaatkan video dokumenter sebagai sumber belajar.

Selain memanfaatkan berbagai sumber sejarah digital, peserta juga diperkenalkan dengan penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam mendukung proses

pembelajaran. Tim pengabdian mendemonstrasikan pemanfaatan AI untuk membantu menyusun tujuan pembelajaran, merumuskan indikator capaian pembelajaran, menyusun modul ajar, mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD), menyusun instrumen evaluasi, serta mencari referensi ilmiah yang relevan dengan materi sejarah. Seluruh peserta diberikan kesempatan mencoba secara langsung berbagai aplikasi tersebut menggunakan perangkat masing-masing. Tim pengabdian memberikan pendampingan secara individual kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam mengakses portal digital maupun mengoperasikan aplikasi AI. Pendampingan tersebut membantu peserta memahami bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung pembelajaran tanpa mengurangi peran guru sebagai perancang utama proses belajar mengajar.

Sebagai bentuk implementasi hasil praktik, setiap peserta diberikan tugas menyusun satu rancangan pembelajaran sejarah berbasis literasi digital. Rancangan tersebut mengintegrasikan sumber sejarah digital, media pembelajaran berbasis teknologi, serta pemanfaatan AI secara etis dalam proses penyusunan perangkat pembelajaran. Hasil penugasan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan rancangan pembelajaran yang memanfaatkan minimal satu sumber sejarah digital sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.

Tahap evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan penyuluhan dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru. Pengukuran dilakukan melalui pemberian pre-test sebelum kegiatan dimulai dan post-test setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan. Evaluasi juga didukung melalui observasi aktivitas peserta selama pelaksanaan praktik, penilaian terhadap rancangan pembelajaran yang disusun peserta, serta penyebaran angket kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal peserta mengenai literasi digital masih berada pada kategori sedang hingga rendah. Kondisi tersebut terutama terlihat pada aspek pemanfaatan museum virtual, kemampuan mengakses arsip digital, serta penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran. Setelah mengikuti penyuluhan dan praktik secara langsung, seluruh aspek yang diukur mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Tabel 2 hasil *pre-test* dan *post-test* peserta

No	Aspek yang dinilai	<i>Pre-test</i> (%)	<i>Post-test</i> (%)	Peningkatan
1	Memahami konsep literasi digital	58	91	33
2	Mengenal sumber sejarah digital	54	89	35
3	Mampu mengakses arsip digital	46	86	40
4	Memanfaatkan museum virtual	42	84	42
5	Menggunakan AI dalam pembelajaran	39	82	43
6	Menyusun pembelajaran berbasis literasi digital	51	88	37

Sumber: data primer, diolah

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan setelah peserta mengikuti kegiatan. Peningkatan terbesar terjadi pada kemampuan menggunakan teknologi AI dalam pembelajaran (43%), diikuti kemampuan memanfaatkan museum virtual (42%) dan kemampuan mengakses arsip digital (40%). Sementara itu, peningkatan pada aspek pemahaman konsep literasi digital mencapai 33%, menunjukkan

bahwa peserta telah memiliki pemahaman konseptual yang lebih baik mengenai pentingnya literasi digital dalam pembelajaran sejarah.

Hasil observasi selama praktik juga menunjukkan adanya perubahan positif terhadap keterampilan peserta. Sebagian besar guru telah mampu melakukan penelusuran sumber sejarah digital secara mandiri, membedakan sumber informasi yang kredibel dan tidak kredibel, serta memanfaatkan berbagai platform digital untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, hasil penilaian terhadap rancangan pembelajaran menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil mengintegrasikan sumber sejarah digital ke dalam perangkat pembelajaran yang disusun.

Tahap refleksi

Tahap terakhir kegiatan berupa refleksi bersama antara tim pengabdian dan seluruh peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik mengenai manfaat program, mengidentifikasi kendala yang masih dihadapi, serta merumuskan tindak lanjut yang dapat dilakukan oleh sekolah maupun tim pengabdian. Hasil refleksi menunjukkan bahwa peserta merasakan manfaat yang nyata dari kegiatan ini, terutama dalam meningkatkan kepercayaan diri untuk memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah. Guru menyatakan bahwa selama ini mereka belum mengetahui banyak sumber sejarah digital yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar. Melalui kegiatan penyuluhan dan praktik, peserta memperoleh pengalaman baru mengenai cara mengakses sumber sejarah yang valid, memanfaatkan museum virtual sebagai media pembelajaran, serta menggunakan teknologi AI secara lebih efektif dan bertanggung jawab.

Peserta juga mengusulkan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif, pemanfaatan AI untuk evaluasi pembelajaran, dan penyusunan perangkat ajar berbasis Kurikulum Merdeka. Masukan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya meningkatkan kompetensi peserta, tetapi juga mendorong tumbuhnya motivasi untuk terus mengembangkan kemampuan profesional dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa penyuluhan dan pendampingan literasi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital pada pembelajaran sejarah. Peningkatan tersebut tidak hanya tercermin dari hasil *pre-test* dan *post-test*, tetapi juga dari perubahan kemampuan peserta dalam mengakses sumber sejarah digital, menyusun perangkat pembelajaran berbasis literasi digital, serta memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) secara lebih efektif dan bertanggung jawab. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang mengombinasikan penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan refleksi mampu menghasilkan proses pembelajaran orang dewasa (*adult learning*) yang lebih bermakna karena peserta tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan kompetensi yang dipelajari.

Peningkatan pemahaman guru mengenai konsep literasi digital menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memperkuat kompetensi dasar yang dibutuhkan dalam menghadapi transformasi pendidikan pada era digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar

peserta masih memaknai literasi digital sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, seperti komputer atau aplikasi presentasi. Setelah mengikuti penyuluhan, pemahaman peserta berkembang menjadi lebih komprehensif, yaitu mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, mengelola, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi digital secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Perubahan cara pandang tersebut penting karena literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga menyangkut kemampuan berpikir kritis, etika digital, keamanan informasi, serta tanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi. Temuan ini selaras dengan konsep literasi digital yang dikemukakan Bravo et al. (2022); Giroth et al. (2024); Putri & Kurniawati (2025); Rafizah et al. (2026); Rahmawanti & Iskandar (2026), yang menempatkan literasi digital sebagai kompetensi multidimensional yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk pendidik.

Keberhasilan kegiatan juga terlihat dari meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai sumber sejarah digital. Sebelum pelaksanaan kegiatan, sebagian besar guru masih bergantung pada buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran sejarah cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai sumber sejarah primer maupun sekunder. Setelah memperoleh pendampingan, peserta mampu mengakses arsip digital, perpustakaan digital, jurnal elektronik, museum virtual, dan berbagai portal ilmiah yang menyediakan sumber sejarah terpercaya. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa guru mulai memahami pentingnya penggunaan sumber belajar yang beragam sebagai upaya menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih autentik dan berbasis bukti (*evidence-based learning*).

Dalam perspektif pendidikan sejarah, kemampuan memanfaatkan sumber sejarah digital merupakan bagian penting dari pengembangan historical thinking. Ariyanti et al. (2026) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan menghafal fakta, melainkan mengembangkan kemampuan menganalisis bukti, mengevaluasi kredibilitas sumber, memahami konteks sejarah, serta menyusun interpretasi berdasarkan data yang dapat dipertanggungjawabkan. Sejalan dengan itu, Iffa et al. (2026) menyatakan bahwa kemampuan berpikir historis hanya dapat berkembang apabila peserta didik diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan berbagai sumber sejarah. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan arsip digital dan museum virtual memiliki implikasi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di kelas.

Peningkatan yang cukup tinggi pada aspek pemanfaatan museum virtual menunjukkan bahwa media digital mampu memperluas akses guru terhadap sumber belajar yang sebelumnya sulit dijangkau. Museum virtual memungkinkan guru menghadirkan koleksi benda bersejarah, artefak, dokumen, maupun rekonstruksi peristiwa sejarah secara lebih menarik tanpa harus melakukan kunjungan langsung ke museum. Pemanfaatan media tersebut berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih kontekstual, visual, dan interaktif. Selain memperkaya pengalaman belajar, museum virtual juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan observasi, interpretasi, dan analisis terhadap berbagai bukti sejarah secara mandiri.

Salah satu temuan menarik dalam kegiatan ini adalah tingginya peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung pembelajaran. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta belum

pernah menggunakan aplikasi berbasis AI dalam menyusun perangkat pembelajaran. Setelah memperoleh demonstrasi dan pendampingan, guru mulai memahami bahwa AI dapat dimanfaatkan untuk membantu merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, mengembangkan LKPD, membuat soal evaluasi, hingga mencari referensi ilmiah secara lebih efisien. Namun demikian, tim pengabdian juga menekankan bahwa AI tidak dapat menggantikan peran guru sebagai perancang utama pembelajaran. Guru tetap memiliki tanggung jawab dalam melakukan verifikasi informasi, menyesuaikan materi dengan karakteristik peserta didik, serta memastikan bahwa hasil yang diperoleh dari AI sesuai dengan kaidah akademik dan tujuan pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan perlu diposisikan sebagai learning support tool, bukan sebagai pengganti kompetensi profesional guru. Penggunaan AI secara kritis justru dapat meningkatkan produktivitas guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran sehingga waktu yang tersedia dapat lebih difokuskan pada pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Oleh karena itu, penguatan literasi digital perlu selalu diiringi dengan penguatan etika digital agar guru mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, menghargai hak kekayaan intelektual, serta menjaga integritas akademik dalam setiap proses pembelajaran.

Keberhasilan kegiatan ini juga dapat dijelaskan melalui kerangka *technological pedagogical content knowledge* (TPACK). Menurut kerangka tersebut, pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penguasaan materi pelajaran (*content knowledge*) atau strategi pembelajaran (*pedagogical knowledge*), tetapi juga pada kemampuan guru mengintegrasikan teknologi (*technological knowledge*) ke dalam proses pembelajaran (Rahmawati et al., 2026). Melalui kegiatan penyuluhan dan praktik, guru memperoleh pengalaman dalam mengombinasikan ketiga komponen tersebut sehingga mampu merancang pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital. Dengan kata lain, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis penggunaan teknologi, tetapi juga memperkuat kemampuan pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan kerangka digital competence of educators (DigCompEdu). DigCompEdu menjelaskan bahwa kompetensi digital guru meliputi kemampuan memilih sumber belajar digital, menciptakan pengalaman belajar berbasis teknologi, melakukan asesmen digital, serta memberdayakan peserta didik melalui pemanfaatan teknologi (Ilham & Akbar, 2024). Selama kegiatan berlangsung, peserta tidak hanya belajar menggunakan berbagai platform digital, tetapi juga mempraktikkan penyusunan rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan sumber sejarah digital. Hal tersebut menunjukkan bahwa kompetensi yang dikembangkan dalam kegiatan ini telah mencakup beberapa dimensi penting dalam DigCompEdu, khususnya pada aspek pemanfaatan sumber daya digital (*digital resources*) dan praktik pembelajaran (*teaching and learning*).

Temuan pada kegiatan ini memperkuat hasil penelitian Resti et al. (2024) yang menyatakan bahwa literasi digital berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran dan penguatan karakter peserta didik melalui pemanfaatan teknologi secara bertanggung jawab. Hasil ini juga mendukung temuan Taufik et al. (2023) yang menjelaskan bahwa penguasaan literasi digital menjadi salah satu kompetensi utama guru pada pendidikan abad ke-21 karena memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, penelitian Munadzifah &

Fradana (2025) menunjukkan bahwa literasi digital mampu meningkatkan kemampuan guru dalam memilih sumber belajar yang kredibel sekaligus membangun budaya berpikir kritis di lingkungan pendidikan. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru merupakan kebutuhan yang bersifat universal dan harus terus dikembangkan melalui berbagai program pelatihan maupun pengabdian kepada masyarakat.

Selain meningkatkan aspek pengetahuan dan keterampilan, kegiatan ini juga memberikan dampak terhadap perubahan sikap peserta terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pada awal kegiatan, sebagian guru masih memiliki keraguan terhadap pemanfaatan teknologi digital karena menganggap penggunaannya rumit dan membutuhkan kemampuan teknis yang tinggi. Setelah memperoleh pengalaman praktik secara langsung, peserta menunjukkan sikap yang lebih terbuka terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Perubahan sikap tersebut terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan sumber sejarah digital, mencoba berbagai aplikasi pembelajaran, serta berkomitmen untuk menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa keterbatasan. Waktu pelaksanaan yang relatif singkat menyebabkan pendalaman materi belum dapat dilakukan secara optimal, terutama pada penggunaan AI untuk pengembangan media pembelajaran interaktif dan evaluasi berbasis digital. Selain itu, terdapat variasi kemampuan awal peserta dalam mengoperasikan teknologi sehingga proses pendampingan harus dilakukan secara lebih intensif kepada beberapa peserta. Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi digital tidak dapat dilakukan melalui satu kali kegiatan, melainkan memerlukan program pendampingan yang berkelanjutan agar kompetensi yang telah diperoleh dapat terus berkembang sesuai dengan dinamika teknologi pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penyuluhan literasi digital berbasis teknologi merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru sejarah. Program ini tidak hanya memperluas wawasan guru mengenai berbagai sumber sejarah digital, tetapi juga meningkatkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara kreatif, kritis, dan bertanggung jawab. Peningkatan kompetensi tersebut diharapkan berdampak pada terciptanya pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, interaktif, berbasis bukti, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis dan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan kualitas pembelajaran sejarah pada era transformasi digital.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Ma'arif 2 Bangunrejo berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi literasi digital guru, khususnya dalam pembelajaran sejarah berbasis teknologi. Peningkatan kompetensi tersebut ditunjukkan oleh hasil pre-test dan post-test yang mengalami peningkatan pada seluruh aspek yang diukur, meliputi pemahaman konsep literasi digital, kemampuan mengakses sumber sejarah digital, pemanfaatan arsip digital dan museum virtual, penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran, serta kemampuan

menyusun rancangan pembelajaran berbasis literasi digital. Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga mampu mengembangkan keterampilan praktis guru dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar digital yang kredibel serta meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran sejarah secara lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual.

Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan kompetensi profesional guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui pemanfaatan teknologi digital secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab. Pendekatan yang mengombinasikan penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan refleksi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman sekaligus keterampilan peserta sehingga hasil kegiatan tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga aplikatif. Ke depan, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui program pendampingan lanjutan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital, pemanfaatan AI secara lebih mendalam, serta penguatan jejaring komunitas belajar guru agar kompetensi literasi digital terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan mutu pembelajaran sejarah di sekolah.

Daftar pustaka

- Amandha, M. D., Sugiarto, Takdir, M., & Takdir, K. (2026). Efektivitas Kebijakan Literasi Bahasa di Sekolah: Tinjauan Sistematis. *Media Manajemen Pendidikan*, 8(3), 514–532. <https://doi.org/10.30738/mmp.v8i3.21540>
- Ariyanti, A. N., Anggraini, F. P., Ansyah, M. A., & Syarifuddin, S. (2026). Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Mengembangkan Kesadaran Sejarah Peserta Didik di Era Kontemporer. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2), 3572–3582. <https://indojurnal.com/index.php/jejakdigital/article/view/2518>
- Bravo, M. C. M., Chalezquer, C. S., & Puche, J. S. (2022). Dimensions of Digital Literacy in the 21st Century Competency Frameworks. *Sustainability*, 14(3), 1867. <https://doi.org/10.3390/su14031867>
- Dewi, T. T., & Nasution, M. I. P. (2024). Teknologi Informasi Dalam Pendidikan: Sejarah dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran di Era Digital. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 84–92. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3222>
- Faizin, M., Rahman, R. N., Labibah, S., Saharani, V. A., & Nabila, A. N. (2023). Keterampilan Pendidik Abad 21 dalam Mengaplikasikan Pendekatan Student Centered Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 13(1), 1–22. <https://journal.stai-y pbwi.ac.id/index.php/elbanat/article/view/413>
- Febriyanti, I., Pratama, M. D., Fillah, S., Syarifuddin, S., & Oktapiani, R. (2026). Inovasi Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum Merdeka Tantangan dan Peluang Bagi Guru Sejarah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 870–881. <https://indojurnal.com/index.php/jisoh/article/view/2536>
- Fitroh, I. (2025). Deep Learning: Strategi Inovatif dalam Penguatan Literasi Sejarah Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1973–1979. <https://jpion.org/jpion.org/index.php/jpi/article/view/680>
- Giroth, L. G. J., Purnomo, K. D. M., Dotulong, F., Mokoginta, D., & Pusung, P. H. (2024). Konsep, Urgensi dan Strategi Pembangunan Literasi Digital. *Journal of Digital Literacy*

- and Volunteering, 2(2), 83–90. <https://doi.org/10.57119/litdig.v2i2.105>
- Iffa, N. A., Ronadia, R., Hidayatullah, M. R., Syukur, S., & Oktapiani, R. (2026). Implementasi Pembelajaran Sejarah Berbasis HOTS dalam Mengembangkan Kemampuan Analisis Historis Siswa. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(2), 01–15. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v3i2.2941>
- Ilham, M., & Akbar, A. (2024). Redesigning Competency-Based Curriculum through Digital Social Platforms: An Empirical Study in Secondary Education. *Education: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(3), 26–40. <https://doi.org/10.51903/kj34dy04>
- Megawati, M., & Sofiroh, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Abad Ke-21 Di Sekolah Dasar: Integrasi Literasi Digital Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Education For All*, 3(2), 102–111. <https://doi.org/10.61692/edufa.v3i2.314>
- Munadzifah, M., & Fradana, A. N. (2025). Efektivitas Literasi Digital untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 938–954. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6345>
- Pangarungan, N., & Bahri, B. (2026). Berpikir Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(4), 26429–26438. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6149>
- Putri, S. N., & Kurniawati, J. (2025). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Teknik Informatika dan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu: Tinjauan Berdasarkan Kompetensi Individu. *Jurnal Audiens*, 6(4), 707–721. <https://doi.org/10.18196/jas.v6i4.678>
- Rafizah, R., Khairani, N., Silitonga, Z. S., Ampera, D., & Bahri, H. (2026). Urgensi Literasi Digital dalam Membangun Ekosistem Pendidikan Modern: Studi Literatur Review. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 4(1), 49–60. <https://doi.org/10.70115/cahaya.v4i1.528>
- Rahmawanti, F. D., & Iskandar, R. (2026). Membangun Kesadaran Kemanusiaan di Era Digital: Tantangan Literasi Digital dan Implementasi. *Complex: Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*, 2(2), 147–152. <https://doi.org/10.66341/complex.v2i2.226>
- Rahmawati, A. G. D., Destini, F., Astiti, N. Y., & Sofia, A. (2026). Pengaruh Pemahaman Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Terhadap Pengetahuan Kesiapan Mengajar Mahasiswa PGSD. *PENDASI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 10(1), 1–10.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Rodhiyana, M., Raafi, M., & Ali, I. (2025). Peran Strategis Guru Dalam Pendidikan Dan Masyarakat: Tantangan Dan Inovasi Di Era Digital. *Spektra: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 202–220. <https://journal-uia.ac.id/spektra/article/view/4574>
- Susandi, A., Amelia, D. J., Huda, M. M., MZ, A. F. S. A., & Khasanah, L. A. I. U. (2025). Relevansi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Digital Menuju Generasi Indonesia Emas 2045. *Journal of Nusantara Education*, 4(2), 109–119. <https://doi.org/10.57176/jn.v4i2.148>
- Taufik, T., Putra, A., Imansyah, M. N., Nurdianah, N., & Iwansyah, I. (2023). Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pesisir Kabupaten Dompu. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 543.

<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.19584>

Yuliatin, Y., Faldam, R., Pratama, M. B. P., Syarifuddin, S., & Oktapiani, R. (2026). Strategi Pembelajaran Sejarah Berbasis Historical Thingking Skills untuk Meningkatkan Daya Analisis Siswa. *Educational Journal*, 1(3), 830–840.
<https://indojurnal.com/index.php/edu/article/view/2519>