

**PELATIHAN MEDIA PEBELAJARAN FELIZ DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA  
UNIVERSITAS ASAHAN**

**Hanina<sup>1</sup>, Heni Subagiharti<sup>2</sup>, Diah Syafitri Handayani<sup>3</sup>, Anita Purba<sup>4</sup>, Tuti Herawati<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Asahan

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Sumatera Utara

<sup>4</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Simalungun

<sup>5</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Asahan

*email:* <sup>1</sup>haninaninatanjung@gmail.com

**Abstract:** This community service program aimed to improve the digital literacy skills of Universitas Asahan students through the use of Feliz as an interactive learning media. The activity responded to students' difficulties in evaluating digital information, using digital tools, understanding digital ethics, and creating digital content. The program used a training method supported by material presentation, media demonstration, direct practice, mentoring, and evaluation. The participants were 50 students of the Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Asahan. Data were collected through observation, pretest, and posttest, then analyzed using descriptive quantitative analysis. The results showed an increase in all dimensions of digital literacy. Information evaluation increased by 33.5%, digital tools usage increased by 36%, digital ethics and security increased by 51%, and content creation increased by 67%. The average student understanding also increased from 51.5% to 85%. These results indicate that Feliz effectively supports interactive, practical, and engaging learning. Therefore, Feliz can be used as a digital learning media to strengthen students' digital literacy in higher education.

**Keyword:** Feliz; digital literacy; learning media; students; Universitas Asahan.

**Abstrak:** Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa Universitas Asahan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Feliz. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi informasi digital, menggunakan alat digital, memahami etika digital, serta menciptakan konten digital. Metode kegiatan menggunakan pelatihan yang didukung dengan penyampaian materi, demonstrasi media, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 50 mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Asahan. Data dikumpulkan melalui observasi, pretest, dan posttest, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh dimensi literasi digital. Evaluasi informasi meningkat sebesar 33,5%, penggunaan tools digital meningkat sebesar 36%, etika dan keamanan digital meningkat sebesar 51%, serta penciptaan konten meningkat sebesar 67%. Rata-rata pemahaman mahasiswa juga meningkat dari 51,5% menjadi 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa media Feliz efektif mendukung pembelajaran yang interaktif, praktis, dan menarik. Dengan demikian, Feliz layak digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk memperkuat literasi digital mahasiswa di perguruan tinggi.

**Kata kunci:** Feliz; literasi digital; media pembelajaran; mahasiswa; Universitas Asahan.

## **PENDAHULUAN**

Literasi digital memiliki peranan penting dalam menyiapkan masyarakat agar mampu bersaing dengan tuntutan Revolusi

Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 secara global. Perguruan tinggi/Universitas sering dipandang sebagai aktor utama dalam pengembangan keterampilan sosial mahasiswa di tingkat dunia. Namun, penerapan literasi digital secara menyeluruh dalam sistem pendidikan masih menghadapi berbagai hambatan, terutama di negara-negara selatan (Nkansah & Oldac, 2024). Ketidakmampuan individu dalam menilai dan mengelola informasi digital secara kritis dapat menurunkan produktivitas akademik serta meningkatkan risiko paparan terhadap dampak negatif teknologi (Jayadi, et.al., 2025). Di Indonesia, tantangan literasi digital terlihat oleh kesenjangan akses terhadap perangkat digital dan rendahnya keterampilan penggunaan media digital baik di kalangan pengajar maupun mahasiswa (Purmayanti, 2022). Mahasiswa sering kali aktif menggunakan perangkat digital dalam menyelesaikan tugas, namun mereka kerap mengalami kendala teknis dan kesulitan dalam memverifikasi sumber informasi yang kredibel (Salim et al., 2020). Permasalahan ini ditemukan pula pada mahasiswa Universitas Asahan, di mana penggunaan teknologi masih didominasi oleh aktivitas hiburan daripada pemanfaatan untuk pengembangan intelektual dan riset yang mendalam.

Hingga saat ini, pelatihan literasi digital yang diberikan umumnya hanya bersifat teoretis tanpa adanya simulasi yang melibatkan interaksi langsung dengan alat pembelajaran modern. Terdapat kesenjangan yang nyata antara teori yang diajarkan dengan praktik penggunaan teknologi di dunia nyata. Kebaruan dari kegiatan pengabdian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran "Feliz", sebuah platform interaktif yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang imersif melalui tantangan visual dan simulasi kasus nyata dalam literasi digital.

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mentransformasi kemampuan literasi digital mahasiswa Universitas Asahan agar lebih cakap, kritis, dan

bertanggung jawab. Urgensi pengabdian ini didasarkan pada kebutuhan mendesak akan lulusan yang siap bersaing di era digital dengan integritas etika yang tinggi. Diharapkan, melalui pelatihan media Feliz ini, mahasiswa mampu menjadi agen perubahan yang dapat menyebarkan budaya literasi digital yang positif di lingkungan Masyarakat.

Masalah utama yang dihadapi oleh mahasiswa di Universitas Asahan adalah kurangnya literasi digital mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran dalam membantu mahasiswa ketika kelapangan. Tantangan lainnya adalah kurangnya pemahaman mengenai perlindungan data pribadi, sehingga mahasiswa rentan terhadap kejahatan cyber (Amalliah et al., 2025). Persoalan pokok yang dihadapi adalah metode pembelajaran di kampus yang masih minim menggunakan media interaktif, sehingga pemahaman mahasiswa terhadap aspek etis dan teknis teknologi digital tidak optimal. Kebutuhan akan solusi yang bersifat praktis dan menarik sangat mendesak agar mahasiswa dapat mencapai target kompetensi literasi digital yang sesuai dengan standar nasional.

## METODE

Kegiatan ini menggunakan metode pelatihan yang dikombinasikan dengan demonstrasi langsung. Pelatihan mencakup penyuluhan tentang substansi literasi digital dan demonstrasi penggunaan media Feliz. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif serta pemberian kuesioner *pre-test* dan *post-test*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk melihat efektivitas kegiatan.

Sasaran kegiatan PKM dengan judul pelatihan Media Pembelajaran Feliz dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa Universitas Asahan ini adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Asahan, khususnya mahasiswa semester III sedang

menempuh mata kuliah Media Pembelajaran. Mahasiswa dipilih sebagai sasaran kegiatan karena membuat media pembelajaran digital telah menjadi salah satu indikator penting dalam peningkatan kualitas akademik perguruan tinggi. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan penelitian dan publikasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, literasi informasi, serta budaya akademik di lingkungan kampus (Apriliasari & Roesminingsih, 2021). Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 50 orang mahasiswa yang berasal dari berbagai program studi di lingkungan FKIP Universitas Asahan.

#### **Lokasi dan Waktu Pelaksanaan**

Kegiatan dilaksanakan di lingkungan FKIP Universitas Asahan pada tanggal 04 Februari 2026 selama satu hari penuh yang terdiri atas sesi penyampaian materi, pelatihan dan praktik dan pendampingan mendesain aplikasi Feliz.

#### **Tahapan Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi.

#### **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan ke lapangan, dilakukan untuk memastikan kegiatan dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi: a. Identifikasi kebutuhan peserta melalui observasi dan wawancara. b. Penyusunan modul pelatihan, c. Penyusunan instrumen evaluasi, d. Koordinasi dengan pihak fakultas, e. Persiapan sarana dan prasarana kegiatan.

#### **Tahap Analisis Kebutuhan**

Tahap Analisis Kebutuhan dilakukan agar materi pelatihan sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan peserta. Menurut Oktarina, et.al. (2023), identifikasi kebutuhan peserta merupakan langkah awal yang menentukan keberhasilan program peningkatan keterampilan akademik.

#### **Tahap Pelaksanaan Pelatihan**

Tahap pelaksanaan terdiri atas beberapa sesi kegiatan sebagai berikut.

#### **Pembukaan Kegiatan**

Kegiatan diawali pembukaan oleh panitia pelaksana kegiatan, dengan menyampaikan:

1. Tujuan pelatihan
2. Susunan acara
3. Aturan Selama kegiatan berlangsung

#### **Penyampaian Pengantar Kegiatan**

Narasumber memberikan pengantar memberikan pengantar materi:

1. Pentingnya literasi digital dalam dunia Pendidikan
2. Peran media pembelajaran digital dalam mendukung proses belajar mahasiswa.

#### **Pengenalan Konsep Literasi Digital**

Narasumber menjelaskan konsep literasi digital secara sistematis, materi mencakup:

1. Kemampuan mengakses
2. Memahami, mengevaluasi dan menggunakan informasi digital secara efektif dan bertanggung jawab

#### **Pengenalan Media Pembelajaran Feliz**

1. Fungsi media pembelajaran media pembelajaran Feliz
2. Fitur utama media pembelajaran Feliz
3. Manfaat penggunaan dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran Feliz

#### **Demonstrasi Penggunaan Media Feliz**

Narasumber memperagakan Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran Feliz,

1. Proses login
2. Navigasi fitur
3. Akses materi
4. Interaksi dalam platform

#### **Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Feliz**

Peserta melakukan praktik langsung penggunaan media pembelajaran Feliz. Peserta mengikuti panduan narasumber untuk mengoperasikan fitur-fitur yang telah dijelaskan sebelumnya

#### **Pendampingan dan Monitoring**

Narasumber dan panitia melakukan pendampingan selama praktik berlangsung.

Peserta yang mengalami kendala diberikan bantuan teknis secara langsung.

**Sesi Tanya Jawab**

Peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi dan penggunaan media pembelajaran Feliz. Narasumber memberikan penjelasan secara rinci dan terarah.

**Evaluasi Pemahaman Peserta**

Dilakukan evaluasi singkat untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui pertanyaan langsung dan pengamatan selama praktik.

**Penutupan Kegiatan Pelatihan**

Kegiatan diakhiri dengan penutupan oleh panitia. Panitia menyampaikan rangkuman kegiatan, ucapan terima kasih, dan harapan agar ilmu yang diperoleh dapat diterapkan dalam pembelajaran.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengabdian, ditemukan bahwa penggunaan media Feliz memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman mahasiswa. Data menunjukkan peningkatan kemampuan mengakses informasi sebesar 33,5% dan keterampilan penggunaan alat digital sebesar 36%. Temuan ini memperkuat bukti bahwa media interaktif mampu mengubah paradigma belajar mahasiswa menjadi lebih aktif dan termotivasi (Priyambodo, et.al., 2012).

**Tabel 1. Perbandingan Skor Literasi Digital Mahasiswa**

Dimensi Literasi Digital	Skor Pretes t	Skor Postes t	Peningkatan (%)
Evaluasi Informasi	45	78,5	33,5
Penggunaan Tools Digital	50	86	36
Etika & Keamanan Digital	40	91	51

Penciptaan Konten	15	82	67
-------------------	----	----	----

Dalam pembahasannya, peningkatan tajam pada aspek etika dan penciptaan konten dipicu oleh fitur simulasi dalam Feliz yang memungkinkan mahasiswa berlatih secara langsung dalam lingkungan digital yang aman. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa modul interaktif berbasis digital dapat mencapai nilai *N-gain* tinggi (0.71), yang berarti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan problem solving mahasiswa (Apriani, et.al., 2025). Penggunaan multimedia interaktif terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan metode ceramah tradisional (Priyambodo, et.al., 2012).

Berdasarkan temuan selama kegiatan pengabdian, penerapan media Feliz memberikan dampak positif yang terukur pada kemampuan mahasiswa. Data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman mahasiswa dari 51,5% menjadi 85%. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis media interaktif jauh lebih efektif dibandingkan metode ceramah satu arah. Penggunaan teknologi pembelajaran interaktif secara konsisten terbukti meningkatkan keterampilan literasi pada peserta didik melalui pengalaman belajar yang imersif (Priyambodo, et.al., 2012).

Keunggulan utama media Feliz adalah kemampuannya menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana melalui visualisasi yang menarik, sedangkan kelemahannya terletak pada kebutuhan akan spesifikasi perangkat keras tertentu yang harus memadai. Tingkat kesulitan pelaksanaan pelatihan ini tergolong moderat, terutama dalam memastikan seluruh peserta dapat mengikuti alur simulasi secara serentak. Peluang keberlanjutan kegiatan ini sangat tinggi jika media Feliz diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran di Universitas Asahan untuk mendukung pembentukan

ekosistem digital yang sehat (Saragih et al., 2025).

Tingkat kesulitan pelaksanaan pelatihan ini berada pada level moderat, terutama saat proses pendampingan teknis bagi mahasiswa yang memiliki latar belakang literasi komputer yang sangat rendah. Namun, peluang keberlanjutan kegiatan ini sangat besar karena media Feliz dapat diintegrasikan sebagai media bantu dalam berbagai mata kuliah di Universitas Asahan guna mewujudkan strategi pengembangan literasi digital jangka panjang (Jayadi et al., 2025).

## PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan media pembelajaran Feliz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi digital mahasiswa Universitas Asahan. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest pada empat dimensi literasi digital, yaitu evaluasi informasi, penggunaan tools digital, etika dan keamanan digital, serta penciptaan konten. Seluruh dimensi mengalami peningkatan setelah mahasiswa mengikuti pelatihan.

Pada dimensi evaluasi informasi, skor mahasiswa meningkat dari 45 menjadi 78,5 dengan persentase peningkatan sebesar 33,5%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mahasiswa mulai mampu memilah, menilai, dan memahami informasi digital dengan lebih baik. Sebelum pelatihan, sebagian mahasiswa masih kesulitan membedakan informasi yang valid dan tidak valid. Setelah mengikuti pelatihan, mahasiswa lebih memahami cara mengevaluasi sumber informasi, melihat kredibilitas konten, serta menggunakan informasi digital secara tepat untuk mendukung kegiatan akademik.

Dimensi penggunaan tools digital juga mengalami peningkatan dari skor 50 menjadi 86 dengan persentase peningkatan sebesar 36%. Hasil ini menunjukkan bahwa media Feliz membantu mahasiswa dalam mengenal dan menggunakan alat digital

secara lebih efektif. Melalui praktik langsung, mahasiswa tidak hanya menerima penjelasan secara teori, tetapi juga mencoba fitur yang tersedia dalam media Feliz. Kegiatan praktik ini membuat mahasiswa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran digital.

Peningkatan paling tinggi terlihat pada dimensi penciptaan konten, yaitu dari skor 15 menjadi 82 dengan persentase peningkatan sebesar 67%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, kemampuan mahasiswa dalam membuat konten digital masih rendah. Setelah diberikan pelatihan, mahasiswa mulai mampu memahami tahapan membuat konten, menyusun materi digital, dan memanfaatkan media pembelajaran secara kreatif. Fitur interaktif dalam Feliz menjadi faktor penting karena memberi ruang kepada mahasiswa untuk mencoba, memperbaiki, dan menghasilkan konten secara langsung.

Dimensi etika dan keamanan digital juga menunjukkan peningkatan yang besar, yaitu dari skor 40 menjadi 91 dengan persentase peningkatan sebesar 51%. Peningkatan ini penting karena literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup sikap bertanggung jawab dalam ruang digital. Mahasiswa mulai memahami pentingnya menjaga keamanan data pribadi, menggunakan sumber digital secara etis, menghargai hak cipta, serta menghindari penyalahgunaan informasi digital.

Secara umum, peningkatan skor pada seluruh dimensi menunjukkan bahwa media pembelajaran Feliz mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, terarah, dan bermakna. Mahasiswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Priyambodo, et.al. (2012) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media Feliz

dapat menjadi alternatif pembelajaran digital yang relevan untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa.

Keberhasilan pelatihan ini juga didukung oleh pendekatan pembelajaran berbasis praktik. Mahasiswa diberi kesempatan untuk menggunakan media Feliz secara langsung melalui simulasi dan pendampingan. Strategi ini membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan simulasi juga membuat mahasiswa dapat belajar dalam lingkungan digital yang aman. Mereka dapat mencoba fitur, melakukan kesalahan, memperbaiki langkah, dan memahami fungsi media tanpa tekanan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Apriani, et al. (2025) yang menyatakan bahwa modul interaktif berbasis digital mampu mencapai nilai N-gain tinggi sebesar 0,71. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media digital interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan problem solving mahasiswa. Selain itu, Priyambodo, et al. (2024) juga menegaskan bahwa multimedia interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan metode ceramah tradisional. Artinya, media Feliz tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berpikir, mencoba, dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Jika dibandingkan dengan metode ceramah satu arah, media Feliz lebih efektif karena memberi pengalaman belajar yang lebih konkret. Metode ceramah sering membuat mahasiswa pasif dan hanya menerima informasi dari pemateri. Sebaliknya, media Feliz mendorong mahasiswa untuk aktif berinteraksi dengan materi. Mahasiswa dapat melihat visualisasi, mengikuti instruksi, melakukan latihan, dan mengevaluasi hasil belajarnya. Kondisi ini membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan data, rata-rata pemahaman mahasiswa meningkat dari 51,5% menjadi 85% setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media

Feliz memiliki kontribusi nyata dalam memperkuat kemampuan literasi digital mahasiswa. Capaian tersebut juga menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran digital yang interaktif dapat membantu mahasiswa menghadapi tuntutan akademik dan kebutuhan dunia kerja yang semakin berbasis teknologi.

Keunggulan utama media Feliz terletak pada kemampuannya menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana. Materi dapat ditampilkan melalui visualisasi, simulasi, dan fitur interaktif. Tampilan tersebut membantu mahasiswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit. Selain itu, media Feliz juga dapat meningkatkan minat belajar karena mahasiswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan pelatihan menjadi lebih hidup karena mahasiswa dapat mencoba dan mengeksplorasi fitur yang tersedia.

Namun, pelaksanaan pelatihan juga memiliki beberapa kendala. Kendala utama terletak pada perbedaan kemampuan awal mahasiswa dalam menggunakan perangkat digital. Sebagian mahasiswa sudah terbiasa menggunakan teknologi, tetapi sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan teknis. Kondisi ini membuat pemateri dan panitia perlu memberikan arahan secara lebih intensif kepada peserta yang mengalami kesulitan. Selain itu, media Feliz juga membutuhkan perangkat yang memadai agar dapat berjalan dengan baik. Keterbatasan perangkat dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan pelatihan.

Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan ini dapat dikategorikan pada level moderat. Kesulitan muncul saat peserta harus mengikuti alur simulasi secara bersamaan. Mahasiswa dengan literasi komputer rendah memerlukan waktu lebih lama untuk memahami instruksi. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung, pembagian instruksi secara bertahap, dan pemberian

kesempatan kepada peserta untuk mengulang praktik. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan media Feliz tetap dapat dilaksanakan dengan baik apabila didukung oleh perencanaan teknis yang matang.

Peluang keberlanjutan kegiatan ini tergolong tinggi. Media Feliz dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata kuliah di Universitas Asahan. Integrasi tersebut dapat mendukung penguatan literasi digital mahasiswa secara berkelanjutan. Media ini juga dapat digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran mandiri, diskusi kelas, tugas berbasis proyek, dan evaluasi pembelajaran. Jika diterapkan secara konsisten, media Feliz dapat membantu membentuk ekosistem pembelajaran digital yang lebih sehat dan produktif.

Dengan demikian, pelatihan media pembelajaran Feliz terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa Universitas Asahan. Peningkatan terlihat pada kemampuan mengevaluasi informasi, menggunakan tools digital, memahami etika dan keamanan digital, serta menciptakan konten digital. Hasil ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif perlu terus dikembangkan dalam lingkungan perguruan tinggi. Media Feliz dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang relevan untuk mendukung transformasi digital di Universitas Asahan.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan PKM



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan Pelaksanaan PKM

## SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui Pelatihan Media Pembelajaran Feliz berhasil meningkatkan literasi digital mahasiswa Universitas Asahan. Peningkatan terlihat pada kemampuan evaluasi informasi, penggunaan tools digital, etika dan keamanan digital, serta penciptaan konten digital. Media Feliz membuat mahasiswa lebih aktif, termotivasi, dan percaya diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Fitur interaktif dan simulasi membantu mahasiswa memahami materi secara praktis. Meskipun terdapat kendala pada perbedaan kemampuan awal mahasiswa dan keterbatasan perangkat, kegiatan tetap berjalan dengan baik melalui pendampingan teknis. Dengan demikian, media Feliz layak digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk mendukung peningkatan literasi digital mahasiswa secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiastuty, N., Nurhayati, N. & Mahardhika, T.D. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol.16, No.1. <https://doi.org/10.26877/aks.v16i1.19109>

- Amalliah, A., Sihombing, M., Habibi, C. S. M., & Joharis, J. (2025). Innovative Education Strategies for Enhancing Digital Literacy and Student Intelligence. *International Journal of Educational Evaluation and Policy Analysis*, 2(2), 233–244. <https://doi.org/10.62951/ijeepa.v2i2.264>
- Apriani, Y., Medriati, R., & Setiawan, I. (2025). Development of Interactive E-Modules Using Problem Based Learning Model the Independent Curriculum to Entrance High School Student Critical Thinking Skills. *Kasuari: Physics Education Journal*, 8(1), 254–271. <https://doi.org/10.37891/kpej.v8i1.826>
- Apriliasari, C. D., & Roesminingsih, E. (2021). Membangun budaya akademik melalui literasi informasi di perguruan tinggi pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(4).
- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., & Wibowo, S. E. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jpp.v8i1.62994>
- Jayadi, A., Ikawati, H. D., Abdurrahman, A., & Irawan, M. A. (2025). Digital Literacy Development Strategy in Higher Education Institutions. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(1), 30–37. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13882>
- Nkansah, J. O., & Oldac, Y. I. (2024). Unraveling The Attributions of Digital Literacy Skills and Knowledge Gap in Ghana's Higher Education: Undergraduate Students Voices in a Phenomenological Study. *Education and Information Technologies*, 29, 15249–15268. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12483-8>
- Noviyanti, S., Putri, A., Afifah, N., Khaerunisa, A., & Pratama, R. A. (2024). Pengaruh literasi digital terhadap Perilaku Mahasiswa dalam Melindungi Data Pribadi dari Ancaman Siber. *JPNM Jurnal Pustaka Nusantara Multidisiplin*, 3(1). <https://doi.org/10.59945/jpnm.v3i1.298>
- Oktarina, S., Indrawati, S., & Slamet, A. (2023). Needs analysis for blended learning models and project-based learning to increase student creativity and productivity in writing scientific papers. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*. Vol.15, No.4. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3187>
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permasari, L. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 99–109. <https://doi.org/10.21831/jk.v42i2.2236>
- 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/10.6209/badi.v1i2.38>
- Salim, S., Asriyani, A., Desi, D., et al. (2020). The Use of Digital Literacy in Higher Education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i1.197>
- Saragih, S. R. D., Mapilindo, M., Sirait, A., & Purba, O. N. (2025). Pelatihan media pembelajaran aplikasi Feliz terintegrasi framework MAS Darul Falah. *Jurnal SOLMA*, 14(3), 5413–5420. <https://doi.org/10.22236/sohma.v14i3.21059>