

Optimalisasi Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa dengan Pemanfaatan Renderforest.com

Nuraina ^{1*}, Rohantizani ², Rahmi Hayati ³

^{1*,2} Faculty of Teacher Training and Education, Mathematics Education Study Program, Universitas Malikussaleh, Kabupaten Aceh Utara, Aceh Province, Indonesia

³ Faculty of Teacher Training and Education, Mathematics Education Study Program, Universitas Almuslim, Bireuen Regency, Aceh Province, Indonesia

Email: nuraina@unimal.ac.id ^{1*}, rohantizani@unimal.ac.id ², hayatirahmi47@gmail.com ³

Article history:

Received September 11, 2025

Revised October 2, 2025

Accepted October 6, 2025

Abstract

Digital literacy is an essential skill that students must possess to navigate the challenges of the digital era. It encompasses the ability to utilize technology to support learning, work, and creative activities. However, several studies indicate that many students still face limitations in the digital literacy skills required to participate optimally in today's world. This Community Service Program was designed to enhance students' digital literacy by providing training on the use of Renderforest.com, an online platform offering services for creating animated videos, graphic designs, and digital marketing materials. The participants consisted of 30 seventh-semester students from the Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Malikussaleh. This training was conducted over two days with a total duration of 4 hours per day. The implementation methods included delivering instructional materials, hands-on practice in creating accounts and exploring Renderforest.com's features, group discussions, and evaluation of the digital products produced by the students. The results show that 90% of the students successfully mastered Renderforest.com's basic features, 88% demonstrated high motivation and enthusiasm, and 85% gained an understanding of the importance of digital literacy for supporting their learning and career readiness. In conclusion, the training proved effective in improving students' digital literacy skills while equipping them with competencies that are highly relevant to the demands of the current digital age.

Keywords:

Digital literacy; Training for university students; Renderforest.com; learning.

Abstrak

Literasi digital merupakan keterampilan esensial yang harus dimiliki mahasiswa untuk menghadapi tantangan era digital. Kemampuan ini mencakup pemanfaatan teknologi dalam mendukung aktivitas belajar, bekerja, maupun berkarya. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa banyak mahasiswa masih mengalami keterbatasan dalam keterampilan literasi digital yang diperlukan untuk berpartisipasi secara optimal di dunia modern. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa melalui pelatihan pemanfaatan Renderforest.com, sebuah platform berbasis daring yang menyediakan layanan pembuatan video animasi, desain grafis, serta materi digital marketing. Peserta kegiatan ini adalah 30 mahasiswa semester 7 Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh. Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari dengan total durasi 4 jam per hari. Metode pelaksanaan meliputi pemaparan materi, praktik langsung pembuatan akun dan penggunaan fitur Renderforest.com, diskusi, serta evaluasi

produk digital yang dihasilkan mahasiswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 90% mahasiswa mampu menguasai fitur dasar Renderforest.com, 88% menunjukkan motivasi dan antusiasme tinggi, serta 85% memahami pentingnya literasi digital dalam mendukung pembelajaran dan kesiapan kerja. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa, sekaligus memberikan bekal yang relevan dengan kebutuhan era digital saat ini.

Kata Kunci:

Literasi digital; Pelatihan Mahasiswa; Renderforest.com; Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Pada era Revolusi Industri 5.0, kemampuan literasi digital telah menjadi kompetensi utama bagi mahasiswa dalam menghadapi tantangan global dan revolusi teknologi yang terus berkembang (Afifulloh & Sulistiono, 2023; Batubara et al., 2022). Literasi digital mencakup keterampilan dalam mencari, mengevaluasi, serta menyampaikan informasi melalui media digital, termasuk kemampuan untuk memproduksi karya multimodal seperti video dan animasi (Bina et al., 2022; Falloon, 2020).

Namun, sejumlah penelitian mengungkap bahwa banyak generasi muda, termasuk mahasiswa, masih kekurangan keterampilan digital yang esensial untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat digital saat ini (Hayati et al., 2023). Hal ini memperjelas kebutuhan akan strategi pembelajaran inovatif yang dapat mengembangkan kompetensi digital secara praktis dan menyenangkan (Hayati et al., 2024).

Berbagai literatur menggarisbawahi pentingnya penggunaan teknologi interaktif dalam pendidikan, yang tidak hanya memfasilitasi keterlibatan mahasiswa tetapi juga meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran (Ostayeva et al., 2023; Widyantoro et al., 2022).

Meskipun literasi digital telah menjadi kebutuhan utama di era modern, berbagai penelitian menunjukkan bahwa banyak mahasiswa masih menghadapi kesulitan dalam menguasai keterampilan digital yang aplikatif. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara tuntutan dunia kerja dengan kompetensi yang dimiliki. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu melatih kreativitas dan produktivitas mahasiswa. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah Renderforest.com, sebuah platform berbasis web yang menyediakan layanan pembuatan video animasi, presentasi, dan desain grafis interaktif. Kehadiran platform ini menawarkan peluang bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan literasi digital sekaligus menghasilkan karya yang relevan dengan kebutuhan akademik maupun profesional.

Renderforest.com merupakan sebuah platform pembuatan video animasi berbasis web yang menyediakan beragam template siap pakai mulai dari animasi edukatif, video presentasi, iklan, hingga tutorial yang memudahkan pengguna dalam menciptakan konten digital berkualitas tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks (Batubara et al., 2022). Dengan demikian, Renderforest diharapkan dapat menjadi media efektif dalam mendukung pengembangan literasi digital mahasiswa, khususnya dalam aspek penciptaan konten digital.

Pelatihan penggunaan Renderforest.com sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat (PkM) diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan literasi digital mahasiswa secara praktis dan aplikatif. Selain memperkenalkan aspek teknis, pelatihan ini juga membuka peluang mahasiswa untuk menerapkan kreativitas dalam memproduksi konten multimedia yang mendidik (Falloon, 2020; Leaning, 2019).

Saat ini semakin banyak orang berupaya meningkatkan keterampilan literasi digital karena tuntutan di era keterbukaan informasi. Perkembangan teknologi telah mengubah cara hidup, bekerja, dan berkomunikasi masyarakat. Kondisi ini menuntut setiap individu untuk memiliki kemampuan memanfaatkan perangkat digital secara efektif, baik untuk kepentingan akademik, pekerjaan, maupun hiburan (Anggresta et al., 2022; Dinata, 2021). Di tengah dunia yang serba digital, kemampuan menavigasi dan menggunakan teknologi menjadi keterampilan yang sangat penting (Rahmanita Ginting, 2020). Oleh karena itu, penguatan literasi digital di kalangan mahasiswa semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan.

Ada beberapa alasan mendasar mengapa literasi digital menjadi kompetensi yang penting dimiliki mahasiswa. Salah satunya adalah kebutuhan dunia kerja yang semakin mengutamakan keterampilan digital, bahkan pada level dasar, seperti menggunakan email, membuat dan mengedit dokumen, hingga melakukan pencarian informasi secara daring (Nahdi & Jatisunda, 2020; Sujana & Rachmatin, 2019). Namun, kenyataannya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa banyak generasi muda belum memiliki keterampilan digital yang memadai untuk beradaptasi secara optimal di dunia digital. Laporan OECD, misalnya, mengungkapkan bahwa lebih dari seperempat remaja berusia 15 tahun tidak mampu melakukan tugas digital sederhana seperti menggunakan mesin pencari, mengunduh aplikasi, atau mengisi formulir online (Dinata, 2021; Syah et al., 2019). Fakta ini memperlihatkan bahwa meskipun sudah ada berbagai inisiatif, masih diperlukan upaya lebih intensif untuk memastikan generasi muda memiliki keterampilan digital yang memadai.

Dalam konteks pendidikan, dosen dan pendidik dapat berperan penting dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa. Strategi yang dapat dilakukan antara lain dengan memberikan pelatihan langsung mengenai penggunaan perangkat dan platform digital, menyediakan tutorial, maupun menampilkan keteladanan dalam praktik kewargaan digital (Kabakus et al., 2023; Zheng et al., 2024). Selain itu, integrasi teknologi ke dalam kurikulum juga menjadi langkah efektif, misalnya dengan menyertakan sumber daya digital dalam pembelajaran atau merancang tugas berbasis proyek yang menuntut pemanfaatan teknologi.

Dengan dukungan dan pembinaan yang tepat, mahasiswa berpeluang untuk mengembangkan keterampilan literasi digital sehingga lebih siap menghadapi tantangan masa depan. Salah satu bentuk pelatihan yang dapat diberikan adalah melalui pemanfaatan platform digital seperti Renderforest.com. (Nuryadi & Widiatmaka, 2023; Oktaviani et al., 2024). Situs ini menawarkan berbagai fitur, mulai dari pembuatan dan pengeditan video, desain situs web, hingga materi digital marketing. Keunggulannya terletak pada tampilan yang ramah pengguna, ketersediaan tutorial langkah demi langkah, serta berbagai template yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan karya digital secara kreatif. Pemanfaatan Renderforest.com menjadi salah satu contoh nyata upaya mendukung mahasiswa agar lebih terampil dalam literasi digital. Mengingat semakin pentingnya keterampilan ini di era modern, mahasiswa dituntut untuk menguasai literasi digital sebagai bekal menuju keberhasilan di masa mendatang (Audrin & Audrin, 2022; Deja et al., 2021; Tinmaz et al., 2023).

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan pelatihan dan pendampingan kepada mahasiswa. Peserta dalam kegiatan ini adalah 30 orang mahasiswa semester 7 dari program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Malikussaleh yang membutuhkan penguatan literasi digital sebagai bekal untuk menunjang perkuliahan maupun persiapan memasuki dunia kerja. Metode pelaksanaan terdiri atas beberapa tahapan, dimulai dengan tahap persiapan berupa koordinasi tim pengabdian, penyusunan modul pelatihan, serta penentuan media dan perangkat yang akan digunakan. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa melalui diskusi awal untuk memetakan kemampuan literasi digital mereka.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan, yang dilakukan secara tatap muka dengan sesi pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik langsung. Pemateri memberikan penjelasan mengenai konsep dasar literasi digital, urgensi penguasaan keterampilan digital, serta pengenalan platform Renderforest.com. Setelah itu, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan langsung pembuatan konten digital seperti video, desain grafis, dan materi presentasi dengan memanfaatkan berbagai template yang tersedia. Pada tahap ini, mahasiswa dibagi dalam kelompok kecil agar proses pendampingan lebih efektif dan setiap peserta dapat memperoleh bimbingan sesuai kebutuhannya.

Selanjutnya, tahap pendampingan dilakukan dengan memberikan tugas berbasis proyek, di mana mahasiswa diminta menghasilkan produk digital yang relevan dengan bidang keilmuan masing-masing. Hasil karya mahasiswa kemudian dipresentasikan untuk mendapatkan masukan dari fasilitator maupun teman sejawat, sehingga tercipta proses pembelajaran kolaboratif. Tahap akhir adalah evaluasi kegiatan, yang dilakukan melalui kuesioner dan wawancara singkat untuk mengukur peningkatan pemahaman serta keterampilan literasi digital mahasiswa setelah mengikuti pelatihan. Hasil evaluasi ini sekaligus menjadi dasar dalam merumuskan tindak lanjut untuk kegiatan pengabdian berikutnya agar lebih efektif dan berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM ini diikuti oleh 30 orang mahasiswa semester 7 dari Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Malikussaleh. Selama pelaksanaan, mahasiswa terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan yang telah dirancang. Adapun luaran yang dicapai dalam program ini salah satunya adalah pemahaman dan keterampilan mahasiswa terkait penggunaan Renderforest.com sebagai media digital yang mendukung literasi digital.

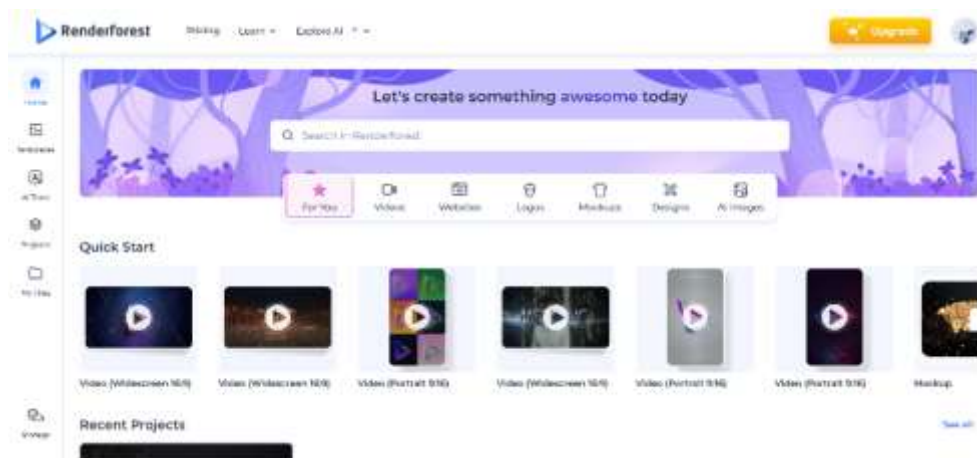
Pada tahap awal, mahasiswa diperkenalkan dengan Renderforest.com, yaitu sebuah platform berbasis web yang menyediakan layanan pembuatan video animasi dan desain grafis. Renderforest menawarkan berbagai fitur yang mudah digunakan, termasuk layanan gratis bagi pengguna pemula untuk mencoba fungsi yang tersedia. Melalui platform ini, pengguna dapat membuat beragam konten digital seperti video presentasi, iklan, promosi, tutorial, hingga animasi edukatif dengan tampilan profesional. Selain itu, Renderforest juga menyediakan beragam template siap pakai yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, sehingga memungkinkan pengguna untuk menghasilkan karya yang unik dan menarik meskipun tanpa keterampilan teknis yang kompleks.

Dalam pelatihan ini, mahasiswa tidak hanya diperkenalkan pada fungsi dasar Renderforest.com, tetapi juga diberikan pendampingan dalam praktik pembuatan konten digital secara langsung. Hasilnya, mahasiswa mampu menghasilkan produk berupa video pembelajaran sederhana, materi presentasi interaktif, serta desain grafis yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan akademik maupun kegiatan organisasi mahasiswa. Dengan

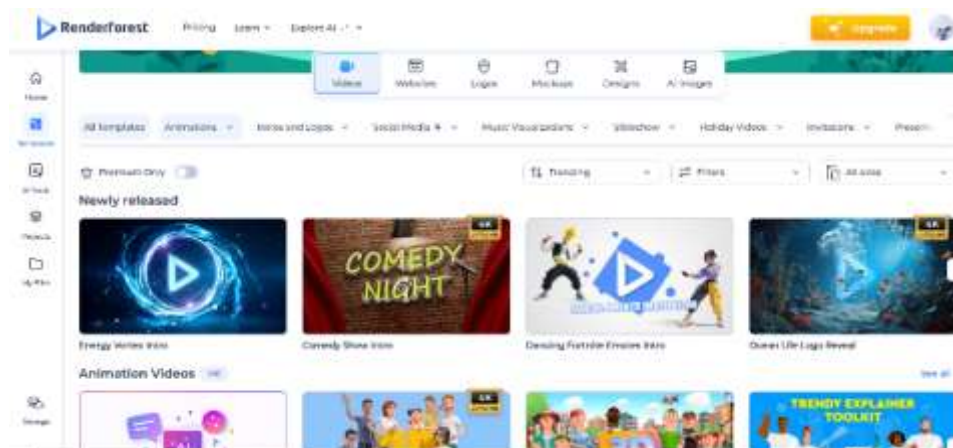
demikian, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa, khususnya dalam aspek produksi konten digital yang kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.



Gambar 1. Tampilan Renderforest.com



Gambar 2. Tampilan Renderforest.com



Gambar 3. Tampilan Renderforest.Com

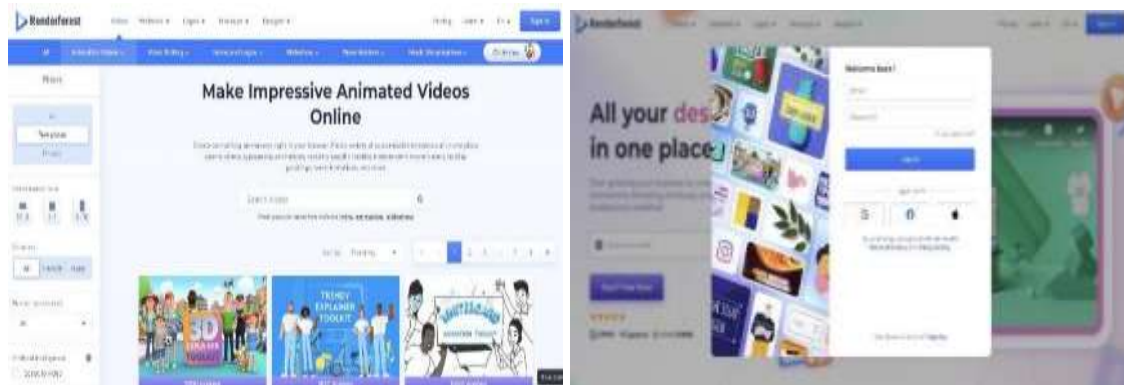
3.1. Membuat Akun dan Menggunakan Renderforest.com

Pada tahap ini, mahasiswa dibimbing secara langsung dalam proses pembuatan akun serta penggunaan fitur-fitur yang tersedia di Renderforest.com. Sesi ini diawali dengan pengenalan cara mengakses situs melalui mesin pencari Google dengan mengetik Renderforest.com. Setelah halaman utama terbuka, mahasiswa diarahkan untuk memilih menu Video Animation sebagai langkah awal eksplorasi.

Langkah selanjutnya adalah membuat akun dengan menekan tombol Sign In, kemudian melakukan registrasi menggunakan alamat email yang dimiliki. Setelah akun berhasil dibuat, mahasiswa dapat mulai membuat video dengan memilih menu Create Video. Pada bagian ini, peserta diarahkan untuk memilih jenis presentasi atau animasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Setelah memilih kategori video, akan tersedia beragam template yang dapat digunakan. Mahasiswa kemudian diminta melakukan pengeditan sesuai kreativitas dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada, seperti menambahkan teks, gambar, musik, maupun efek animasi. Proses ini mendorong mahasiswa untuk berkreasi secara mandiri dalam menghasilkan produk digital yang menarik.

Sebelum video selesai dipublikasikan, mahasiswa dapat menekan tombol Preview untuk meninjau hasil sementara sekaligus mengevaluasi kesesuaian konten dengan tujuan yang diinginkan. Jika dirasa sudah sesuai, maka proses dilanjutkan dengan memilih opsi Free Preview dan menunggu hingga proses rendering selesai dengan status complete. Setelah itu, hasil kreasi video animasi dapat diunduh untuk digunakan lebih lanjut, baik dalam konteks pembelajaran, presentasi, maupun publikasi di media digital.



Gambar 4. Registrasi dan tampilan akun pada Renderforest.com

3.2. Tanya Jawab dan Diskusi dengan Mahasiswa

Pada sesi ini, mahasiswa diperdalam pemahamannya mengenai perkembangan teknologi yang semakin pesat dan dinamis. Kebutuhan akan teknologi di berbagai bidang telah mendorong lahirnya berbagai inovasi baru, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam diskusi ini disampaikan bahwa pemanfaatan teknologi pada ranah pendidikan memiliki berbagai manfaat, antara lain: (a) meningkatkan akses terhadap informasi, (b) memperbaiki kemampuan belajar, (c) memudahkan akses pembelajaran, (d) menghadirkan materi pembelajaran yang lebih menarik, serta (e) meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Sebagai penutup diskusi, mahasiswa diberikan pemahaman bahwa penerapan teknologi di sektor pendidikan merupakan suatu keniscayaan yang memberikan banyak manfaat bagi kelancaran proses pembelajaran. Namun demikian, mahasiswa juga diingatkan untuk selalu bijak dan mawas diri dalam menggunakan teknologi, mengingat kemudahan akses informasi tidak hanya menghadirkan konten positif, tetapi juga dapat menyajikan informasi negatif yang berpotensi berdampak kurang baik jika tidak disaring dengan bijaksana.

Pelaksanaan pelatihan literasi digital melalui pemanfaatan Renderforest.com mendapat respons positif dari mahasiswa. Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi, khususnya pada saat praktik pembuatan konten digital. Sebelum pelatihan, sebagian besar mahasiswa hanya mengetahui literasi digital sebatas kemampuan menggunakan media sosial atau aplikasi perpesanan. Namun setelah mengikuti kegiatan ini, mereka mampu menghasilkan berbagai produk digital seperti video pembelajaran, desain grafis, serta presentasi interaktif yang lebih menarik dan komunikatif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan digital secara signifikan.

Hasil kuesioner evaluasi menunjukkan bahwa 85% mahasiswa merasa pelatihan ini membantu mereka memahami konsep literasi digital secara lebih luas, sementara 90% mahasiswa menyatakan puas terhadap fitur-fitur Renderforest.com yang dianggap mudah digunakan meskipun sebelumnya belum pernah mencoba. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nikou et al., 2022; Park et al., 2021; Suwanto et al., 2022) yang menekankan bahwa penggunaan platform digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan teknologi mahasiswa. Selain itu, penelitian (Sianipar et al., 2023; Wahyuni et al., 2022) juga menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan efektif.

Dari sisi produk, karya mahasiswa yang dihasilkan memperlihatkan adanya kreativitas dalam menggabungkan teks, gambar, animasi, serta audio ke dalam satu kesatuan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Renderforest.com tidak hanya membantu mahasiswa menguasai keterampilan teknis, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Hasil ini sejalan dengan pendapat (Nuraina et al., 2023; Rohantizani et al., 2022) bahwa integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan abad 21, termasuk literasi digital, komunikasi, dan kreativitas.

3.3. Hasil Pelatihan Literasi Digital

Selain peningkatan motivasi dan kreativitas yang ditunjukkan mahasiswa secara umum, hasil pelatihan juga terlihat dari karya konkret yang mereka hasilkan. Misalnya, beberapa mahasiswa mampu membuat video animasi presentasi matematika yang lebih interaktif, sementara yang lain merancang video promosi sederhana untuk kegiatan kampus dengan memanfaatkan template yang tersedia di Renderforest.com. Ada pula mahasiswa yang mengeksplorasi fitur desain grafis untuk membuat poster digital edukatif. Contoh-contoh proyek ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman teknis mahasiswa, tetapi juga mendorong mereka untuk mengaplikasikan literasi digital dalam konteks nyata yang relevan dengan bidang akademik maupun kebutuhan sehari-hari.

Meskipun mayoritas mahasiswa merasa puas dengan pelatihan, beberapa tantangan juga muncul selama kegiatan. Tantangan yang sering dihadapi antara lain keterbatasan akses internet yang menyebabkan keterlambatan saat mengunggah atau mengunduh proyek, serta sebagian mahasiswa yang masih membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami alur penggunaan fitur-fitur di Renderforest.com. Untuk mengatasi hal ini, fasilitator memberikan pendampingan intensif secara berkelompok, menyediakan panduan tertulis langkah demi langkah, serta memanfaatkan sesi diskusi untuk saling berbagi solusi praktis antar mahasiswa. Upaya ini terbukti membantu mahasiswa lebih percaya diri dalam menyelesaikan proyek digital mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian ini berhasil mengoptimalkan kemampuan literasi digital mahasiswa. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan karya digital yang bermanfaat untuk mendukung kegiatan akademik maupun persiapan menghadapi dunia kerja.

Namun, perlu dicatat bahwa hasil evaluasi juga menunjukkan adanya keterbatasan, yaitu kurangnya keberagaman jenis produk digital yang dihasilkan mahasiswa. Sebagian besar karya masih berfokus pada video presentasi dan animasi sederhana, sementara potensi lain seperti desain grafis interaktif, promosi digital, atau materi edukasi multimedia belum banyak dieksplorasi. Oleh karena itu, program pelatihan berikutnya dapat memperluas cakupan dengan memperkenalkan aplikasi digital lain yang relevan. Hal ini akan meningkatkan fleksibilitas mahasiswa dalam memilih media, sekaligus memperkuat penguasaan literasi digital yang lebih komprehensif.

Tabel 1. Hasil Pelatihan Literasi Digital dengan Renderforest.com

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Persentase Mahasiswa
Pemahaman literasi digital	Terbatas pada penggunaan media sosial & chat	Memahami literasi digital lebih luas (pembuatan video, desain, presentasi)	85% merasa meningkat
Penguasaan fitur Renderforest.com	Belum pernah mencoba	Mampu membuat video, desain grafis, presentasi interaktif	90% puas dengan fitur
Kreativitas dalam menghasilkan produk digital	Rendah, belum banyak memanfaatkan media kreatif	Tinggi, karya berupa video pembelajaran, animasi, desain grafis	80% menunjukkan kreativitas
Motivasi dan antusiasme mengikuti pelatihan	Cenderung biasa saja	Sangat antusias terutama pada sesi praktik	88% merasa termotivasi
Manfaat terhadap pembelajaran dan kesiapan kerja	Belum terlihat signifikan	Menyadari pentingnya literasi digital sebagai bekal akademik & dunia kerja	83% menyatakan bermanfaat

4. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan Renderforest.com dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan literasi digital mahasiswa, baik dari segi pemahaman, keterampilan teknis, maupun kreativitas dalam menghasilkan karya digital. Mahasiswa tidak hanya mampu menguasai fitur-fitur dasar platform, tetapi juga menunjukkan motivasi yang tinggi untuk mengaplikasikan hasil pembelajaran dalam konteks akademik dan kegiatan sehari-hari.

Dampak jangka panjang dari pelatihan ini diharapkan dapat terlihat dalam peningkatan prestasi akademik mahasiswa melalui pemanfaatan media digital yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penguasaan literasi digital yang diperoleh juga dapat menjadi bekal penting dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja yang semakin menuntut keterampilan teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam membentuk mahasiswa yang adaptif, kreatif, dan siap bersaing di era digital.

Agar dampaknya lebih luas, program serupa ke depan disarankan untuk memperluas cakupan pada aplikasi digital lain di luar Renderforest.com, misalnya platform desain grafis, pengelolaan data, maupun media pembelajaran interaktif berbasis web. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya terampil dalam membuat

video atau presentasi digital, tetapi juga memiliki kompetensi yang lebih beragam dan fleksibel untuk menjawab kebutuhan akademik maupun profesional di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Malikussaleh atas dukungan yang diberikan, serta kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian ini.

REFERENCES

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211–216. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5346>
- Anggresta, V., Maya, S., & Septariani, D. (2022). PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN TERHADAP KESIAPAN BERWIRAUSAHA. *Research and Development Journal of Education*, 8(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.12090>
- Audrin, C., & Audrin, B. (2022). Key factors in digital literacy in learning and education: a systematic literature review using text mining. *Education and Information Technologies*, 27(6). <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10832-5>
- Batubara, M. H., Nasution, A. K. P., Lbs, M., & Nurmalina, N. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA DENGAN PELATIHAN RENDERFOREST.COM. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2). <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.528>
- Bina, N. S., Ramadhani, R., & Hasan, H. I. (2022). DIGITALISASI PEMBELAJARAN BERMAKNA MELALUI PERANCANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON ANIMATION BAGI GURU SEKOLAH DASAR. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4). <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i4.8889>
- Deja, M., Rak, D., & Bell, B. (2021). Digital transformation readiness: perspectives on academia and library outcomes in information literacy. *Journal of Academic Librarianship*, 47(5). <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102403>
- Dinata, K. B. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1). <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5). <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Hayati, R., Armanto, D., & Zuraini, Z. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui model problem based learning berbantuan multimedia interaktif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1549–1558.
- Hayati, R., Kartika, Y., Zuraini, Z., Meilinar, F., & Jannah, N. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA. *RAMBIDEUN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 317–324.
- Kabakus, A. K., Bahcekapili, E., & Ayaz, A. (2023). The effect of digital literacy on technology acceptance: An evaluation on administrative staff in higher education. *Journal of Information Science*. <https://doi.org/10.1177/01655515231160028>
- Leaning, M. (2019). An approach to digital literacy through the integration of media and information literacy. *Media and Communication*, 7(2 Critical Perspectives). <https://doi.org/10.17645/mac.v7i2.1931>

- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). ANALISIS LITERASI DIGITAL CALON GURU SD DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL CLASSROOM DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2133>
- Nikou, S., De Reuver, M., & Mahboob Kanafi, M. (2022). Workplace literacy skills—how information and digital literacy affect adoption of digital technology. *Journal of Documentation*, 78(7). <https://doi.org/10.1108/JD-12-2021-0241>
- Nuraina, N., Nufus, H., Muliana, M., & Fakhrah, F. (2023). SOSIALISASI PENGGUNAAN MODUL LITERASI DAN NUMERASI BERBASIS KEBUDAYAAN ACEH DI SD IT AL-MARKAZUL ISLAMI LHOKSEUMAWE. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(7). <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i7.751>
- Nuryadi, M. H., & Widiatmaka, P. (2023). Strengthening civic literacy among students through digital literacy in society 5.0. *Journal of Education and Learning*, 17(2). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i2.20746>
- Oktaviani, R., Ansoriyah, S., Oktarini, S., & Sekhudin, N. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MATERI AJAR MELALUI ANIMASI RENDERFOREST BERBASIS LITERASI DIGITAL BAGI GURU SMA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(4), 3826–3838.
- Ostayeva, A. B., Zhumabai, G. Zh., & Abilakim, T. T. (2023). DIGITAL TECHNOLOGIES IN PRIMARY SCHOOL AS A TOOL FOR IMPROVING THE QUALITY OF EDUCATION. 1. <https://doi.org/10.52081/mpimet.2023.v01.i1.010>
- Park, H., Kim, H. S., & Park, H. W. (2021). A Scientometric Study of Digital Literacy, ICT Literacy, Information Literacy, and Media Literacy. *Journal of Data and Information Science*, 6(2). <https://doi.org/10.2478/jdis-2021-0001>
- Rahmanita Ginting. (2020). Kemampuan Literasi Media pada Era Informasi Digital di Kalangan Mahasiswa Kota Medan. *Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)*, 3(1). <https://doi.org/10.32734/lwsa.v3i1.816>
- Rohantizani, R., Marhami, M., Herizal, H., & Nuraina, N. (2022). MINAT SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS TERHADAP LITERASI NUMERASI BERBASIS BUDAYA ACEH. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i1.2673>
- Sianipar, V. D., Erlina, E., Lestari, I., Enawaty, E., & Junanto, T. (2023). Profil Kemampuan Literasi Digital Pada Mahasiswa Pendidikan Kimia FKIP Untan Sebagai Calon Guru. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 11(4). <https://doi.org/10.33394/hjkk.v11i4.8067>
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Conference Series Journal*, 1(1).
- Suwarto, D. H., Setiawan, B., & Machmiah, S. (2022). Developing Digital Literacy Practices in Yogyakarta Elementary Schools. *Electronic Journal of E-Learning*, 20(2). <https://doi.org/10.34190/ejel.20.2.2602>
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal AKRAB*, 10(2). <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290>
- Tinmaz, H., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2023). A snapshot of digital literacy. *Library Hi Tech News*, 40(1). <https://doi.org/10.1108/LHTN-12-2021-0095>
- Wahyuni, Y., Fauzan, A., Yerizon, Y., & Musdi, E. (2022). Analisis Literasi Digital Mahasiswa dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Geogebra. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1737>
- Widyantoro, M., Zulfadhli, M., Ismaniah, Hamdani, H., & Kurniasari Rahmawati, N. (2022). UPAYA PENINGKATAN LITERASI DAN NUMERASI MELALUI ADAPTASI TEKNOLOGI DI SD NEGERI SRIJAYA 04 BEKASI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 5(2). <https://doi.org/10.36085/jpmbr.v5i2.3495>

Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>