

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, literasi digital mahasiswa Pendidikan Geografi berperan penting dalam mendukung pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan. Secara keseluruhan, mahasiswa memiliki literasi digital pada kategori *Intermediate* "cukup baik" dengan mean total 36,5. Secara lebih rinci berikut ini, literasi digital mahasiswa pendidikan geografi dalam pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan :

1. Berdasarkan dimensi *Information* diketahui bahwa mahasiswa pendidikan geografi *literate* dengan mean total 12,6, maka mahasiswa memiliki literasi digital yang tinggi dalam pelaksanaan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.
2. Berdasarkan dimensi *Communication* diketahui bahwa mahasiswa Pendidikan Geografi *intermediate* dengan mean total 4,8, maka mahasiswa memiliki literasi digital cukup dalam pelaksanaan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.
3. Berdasarkan dimensi *Content Creation* diketahui bahwa mahasiswa *intermediate* dengan mean total 9,0, maka mahasiswa memiliki literasi digital yang cukup dalam pelaksanaan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.

4. Berdasarkan dimensi *Safety* diketahui bahwa mahasiswa *literate* dengan mean total 4,1, maka mahasiswa memiliki literasi digital yang tinggi dalam pelaksanaan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.
5. Berdasarkan dimensi *Problem Solving* diketahui bahwa mahasiswa *literate* dengan mean total 5,8, maka mahasiswa memiliki literasi digital yang tinggi dalam pelaksanaan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.

B. Saran

Berdasarkan uraian pada kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

1. Sekiranya dosen lebih menekankan pengembangan keterampilan pembuatan konten digital kepada mahasiswa Pendidikan Geografi, terutama dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang beragam. Dengan ini, mahasiswa dapat lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran inovatif abad 21 yang diintegrasikan dalam Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) dengan mampu menciptakan materi ajar yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah penempatan.
2. Sekiranya mahasiswa Pendidikan Geografi dapat memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) memanfaatkan AI sebagai alat untuk mendukung kreativitas, dan inovasi untuk mengembangkan materi ajar, menciptakan visualisasi materi geografi yang ide kreatif. Mahasiswa juga tidak perlu menganggap penggunaan AI sebagai sesuatu yang negatif, selama digunakan secara etis dan bertanggung jawab.