

PELATIHAN DIGITALISASI LITERASI DAN KOMPETENSI PENDIDIK SATUAN KESETARAAN

Wahyu Nur Alimyaningtias¹, Mundzir², Riski Zulkarnain³, Lisda Hani Agustina⁴, Henny Okta Piyani⁵

^{1, 2, 3} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mulia

⁴ Fakultas Humaniora dan Kesehatan, Universitas Mulia

⁵ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mulia

E-mail: ¹⁾ wahyu.nur@universitasmulia.ac.id ²⁾ mundzir@universitasmulia.ac.id,
³⁾ riski@universitasmulia.ac.id ⁴⁾ lhanigustina@gmail.com ⁵⁾ heny.oktapiyani@universitasmulia.ac.id

Abstract

The Tri Dharma of Higher Education is one of the goals that must be achieved and carried out by every university in Indonesia. Community service is a form of the tri dharma of higher education and is an activity where teaching staff can help participate in one of the Equal Education programs to help introduce and implement the creation of learning facilities that will be used in future learning activities. Apart from being a teaching and learning tool, it can also increase literacy in digital-based learning. This Community Service activity is carried out by providing basic education and training to tutors regarding the process of creating teaching materials needed by students according to their respective packages. Students prefer learning methods that are practice-oriented and interesting in theory. So tutors must have the ability to create more innovative and interesting teaching materials. Apart from that, based on the tutor's need for training on the introduction of digital learning, other things are very useful for improving teaching quality.

Keywords: *blended , mobile , web based learning*

Abstrak

Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai dan dilakukan oleh setiap perguruan tinggi di Indonesia. Pengabdian masyarakat sebagai salah satu bentuk tri dharma perguruan tinggi serta merupakan sebuah kegiatan dimana tenaga pendidik dapat membantu ikut serta ke salah satu Pendidikan Kesetaraan untuk dapat membantu mengenalkan serta mengimplementasi pembuatan sarana belajar yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran kedepannya. Selain sebagai sarana belajar mengajar juga dapat meningkatkan literasi dalam pembelajaran berbasis digital. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan dengan memberikan edukasi dan pelatihan dasar kepada tutor tentang proses pembuatan materi ajar yang dibutuhkan oleh siswa sesuai dengan paket masing-masing. Siswa didik lebih dominan menyukai metode belajar yang berorientasi terhadap praktik dan teori yang menarik. Maka tutor harus memiliki kemampuan dalam membuat materi ajar yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu berdasarkan kebutuhan tutor terhadap pelatihan terhadap pengenalan digital learning yang lain adalah sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas mengajar.

Kata kunci: *blended , mobile , web based learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan kesetaraan adalah Pendidikan jalur nonformal yang menyelenggarakan Pendidikan umum yang mencakup paket A (SD), paket B (SMP), dan paket C (SLTA). Dalam hal ini proses yang berjalan dilapangan

tutor menjadi ujung tombak dalam pengembangan ilmu yang disampaikan pada peserta didik. Kegiatan belajar dan mengajar seiring berjalan waktu dirasakan perlu adanya digitalisasi semua media maupun proses belajar mengajar kepada peserta didik, termasuk literasi dalam memberikan gambaran

umum materi yang akan diajarkan. Selama proses belajar mengajar tutor memiliki metode penyampaian materi agar dapat dipahami oleh siswa didik nya. Siswa didik lebih dominan menyukai metode belajar yang berorientasi terhadap praktik dan teori yang menarik. Maka tutor harus memiliki kemampuan dalam membuat materi ajar yang lebih inovatif dan menarik.

Universitas Mulia mencoba melakukan pengabdian Masyarakat dengan memberika edukasi dan pelatihan dasar kepada tutor tentang proses pembuatan materi ajar yang dibutuhkan oleh siswa sesuai dengan paket masing-masing. Maka kegiatan sigitasilasi literasi dan kompetensi pendidik satuan kesetaraan ini kami laksanakan berkerjasama dengan PKBM Ans Noor Assalam.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Dalam dunia pendidikan terdapat tiga lembaga, yaitu lembaga formal, lembaga informal, dan lembaga non-formal. Lembaga formal merupakan jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi, yang biasa kita sebut SD, SMP, SMA, SMK, universitas atau sekolah tinggi. Lembaga informal adalah lembaga mandiri atau lingkungan yang mendampingi belajar peserta didik, contohnya seperti bimbel. Lembaga nonformal sering dikenal sebagai sekolah kesetaraan. Salah satu lembaga non formal adalah Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat atau disingkat dengan PKBM.

Pada kegiatan PKM ini melibatkan Sekolah Nonformal PKBM Ans Noor Assalam. Ada beberapa kegiatan pelatihan yang membantu tutor dalam membuat media belajar yang efektif. Yakni dengan mencoba membuat media ajar dengan canva.

3. METODELOGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan PKM ini menerapkan Metode sosialisasi dan partisipator yang melibatkan interaksi secara langsung antara partisipan dan pembicara. Kegiatan ini dihadiri oleh tutor di PKBM Ans Nur Assalam . selain dilakukan dengan ceramah materi PKM ini juga melaksanakan kegiatan Workshop terhadap implementasi aplikasi yang di jadikan sebagai tools dalam materi digital literasi.

Berikut tahapan proses kegiatan PKM dilaksanakan.



Gambar 1. Tahapan Pengabdian

Pada tahap awal dilaksanakan survei terlebih dahulu untuk melakukan studi awal dalam penilaian kondisi lapangan atau sasaran Mitra yang dituju yakni PKBM Ans Noor Assalam. Kegiatan pada tahap kedua adalah Kordinasi kegiatan Bersama mitra guna mengetahui kebutuhan mitra dilapangan. Kita dapat melakukan analisis kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai kebutuhan mitra. Pada tahap yang ke tiga adalah pelaksanaan yang dilaksanakan secara tatap muka dengan metode ceramah dan workshop sesuai dengan tema yang dibutuhkan oleh mitra Pkm. Selanjutnya adalah tahap evaluasi dimana kita dapat mengambil penilaian kegiatan berdasarkan kegiatan yang sudah berjalan dan evaluasi sebagai dasar perbaikan teknis kegiatan Pkm. Kegiatan evaluasi ini juga diambil berdasarkan pesan dan kesan pada saat kegiatan berlangsung.

Pada materi yang pertama adalah pembahasan tentang digital literasi . literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya. (Suheri, Devri 2021) literasi digital memiliki banyak manfaat bagi kehidupan masyarakat. Manfaat tersebut di antaranya:

1. Kegiatan mencari dan memahami informasi dapat menambah wawasan individu.
2. Meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami informasi.
3. Menambah penguasaan 'kosa kata' individu, dari berbagai informasi yang dibaca.

4. Meningkatkan kemampuan verbal individu. Literasi digital dapat meningkatkan daya fokus serta konsentrasi individu.
5. Menambah kemampuan individu dalam membaca, merangkai kalimat serta menulis informasi.

Implementasi digital literasi dengan pemanfaatan Canva. Dalam kegiatan hari ke dua dilaksanakan ceramah workshop penggunaan canva sebagai tools dalam pembuatan bahan ajar.

Canva adalah salah satu aplikasi design grafis yang digunakan untuk mendesign media sosial, poster, presentasi, dokumen dan konten visual lain nya. Aplikasi ini memiliki beragam contoh design yang dapat digunakan dengan berbagai latar belakang. Pelaksanaan kegiatan yaitu: (1) Metode ceramah; (2) Metode demonstrasi; dan (3) Metode pelatihan. Kriteria keberhasilan pelatihan dilihat dari dua segi yaitu segi teori (pengetahuan) dan segiketrampilan. Instrumen dalam kegiatan ini seperti dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Instrumen Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Persiapan Persiapan sarana prasarana	Waktu kehadiran
2	Pelaksanaan Kemampuan menggunakan aplikasi	Respon Tanya jawab Catatan ringkas hasil kegiatan
3	Hasil Pelaksanaan persiapan	Pelaksanaan saat sesi berlangsung Pelaksanaan kemampuan menangkap materi Kemampuan praktik teknik media digital

Tabel 2 . Instrumen Evaluasi Respon Peserta Terhadap Kegiatan Sosialisasi

No	Respon Peserta	SB	B	KB	TB	STB
1	Pelaksanaan kegiatan bagi individu					
2	Pelaksanaan kegiatan bagi kelompok					
3	Pelaksanaan					

No	Respon Peserta	SB	B	KB	TB	STB
	kegiatan bagi masyarakat					
4	Pengetahuan materi pelatihan					
5	Praktik pelaksanaan penggunaan media					
6	Praktik pelaksanaan membuat materi					

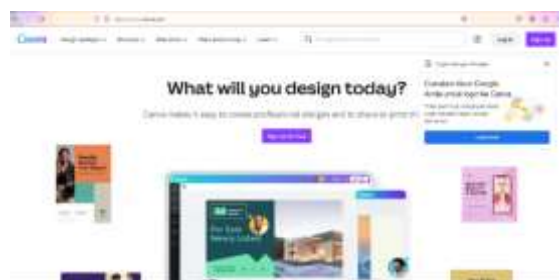
Keterangan: (5) SB (Sangat Bermanfaat), (4) B (Bermanfaat), (3) KB (Cukup Bermanfaat), (2) TB (Kurang Bermanfaat), (1) STB (Tidak Bermanfaat)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Materi PKM

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam langkah untuk menggunakan canva Yang pertama silahkan masukan url **canva.com**, apabila sdh berada dihalaman utama silahkan sign up dan masukan alamat gmail yang anda sudah miliki karena akan langsung bisa masuk ke canva.



Gambar 2. Tahap awal Masuk ke aplikasi Canva

2. Terdapat beberapa menu yang ada pada header diatas kita akan ambil contoh tema hari ini menggunakan login teacher .karena setelah login akan diminta verifikasi guru dan menunggu verifikasi kita akan langsung masuk ke halaman canva.



Gambar 3. Halaman verifikasi login



Gambar 4. Halaman login

- Setelah masuk kehalaman TEACHER maka akan diminta untuk login menggunakan beberapa pilihan, karena akun gmail kita bisa langsung terkoneksi di canva maka akan bisa langsung login.



Gambar 5. Halaman Verifikasi E-mail

- Sebelum masuk anda akan diminta memilih untuk menjadi teacher namu akan di verifikasi selama 1 minggu atau 7 hari maka kita akan skip saja langsung pada halam utama. Pada halaman ini terdapat beberapa menu dan fitur yang dapat digunakan.



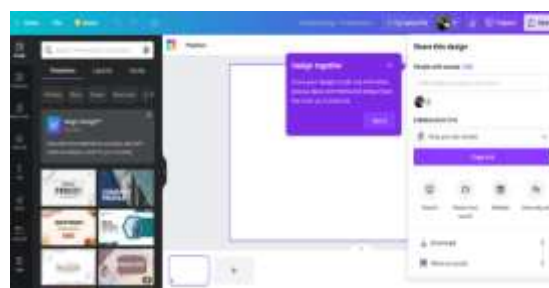
Gambar 6. Halaman Menu

- Didalam menu yang bisa digunakan secara gratis adalah kita bisa menggunakan desain untuk membuat document, presentasi dan video dan bisa juga langsung terkoneksi kebebrapa media sosial namun pastikan

akun anda masuk kedalam settingan platform media sosial yang diinginkan

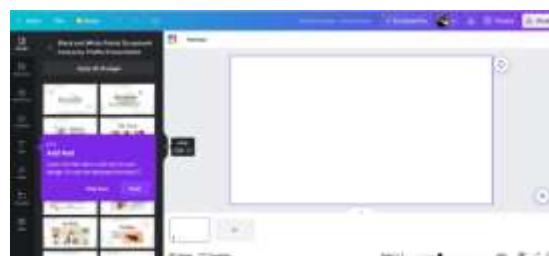
Gambar 7. Halaman *Create Design*

- Salah satu contoh template yang bisa digunakan dalam canva .anda bisa memilih sesuai tema yang sedang akan dikerjakan dan secara otomatis menampilkan isi dari konten yang akan di pakai.



Gambar 8. Halaman Antarmuka Desain

- Berikut ini halaman inisebagai halaman presentasi yang bisa kita setting manual dengan gambar yang kita inginkan.kita bisa memasukan dan menambahkan kotak teks yang diinginkan untuk menampilkan judul maupun subjudul.



Gambar 9. Halaman Presentasi

4.2. Hasil Kepuasan Pengguna

Sebelum mendapatkan hasil akhir maka telah didapatkan skala nilai sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Kepuasan Pengguna

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Bermanfaat	5
Bermanfaat	4
Cukup Bermanfaat	3
Tidak Bermanfaat	2
Sangat tidak bermanfaat	1

Dan di dapatkan 20 orang responden dan terdapat skor ideal berdasarkan jumlah responden. Rumus untuk score ideal.

$$\text{Skor Ideal} = \text{Nilai skala} \times \text{Jumlah responden}$$

Tabel 4. Skala Nilai

Soal	Total Skala Nilai	Kategori
1	96	Sangat Bermanfaat
2	97	Sangat Bermanfaat
3	96	Sangat Bermanfaat
4	99	Sangat Bermanfaat
5	98	Sangat Bermanfaat
6	97	Sangat Bermanfaat
Total	583	97,166667

Setelah itu menggabungkan semua nilai responden maka dihasilkan rata-rata nilai sebagai berikut.

Tabel 5. Skala total penilaian responden menggunakan skala likers

Rating scale				
STB	KB	CB	B	SB
0	20	60	40	100

Berdasarkan nilai rating scale maka nilai responden terhadap kegiatan bernilai antara 80-100 dengan nilai 97 dan masuk kedalam kategori sangat bermanfaat.

5. KESIMPULAN

Memperkenalkan digital learning maupun digital literasi terhadap tutor yang terlibat didalam pembelajaran kesetaraan PKBM Ans Noor Assalam dengan melakukan pelatihan dasar mengenai penyajian dan pengembangan proses belajar mengajar tutor agar memiliki metode penyampaian

materi yang dapat dipahami oleh siswa didiknya. Siswa didik lebih dominan menyukai metode belajar yang berorientasi terhadap praktik dan teori yang menarik. Maka tutor harus memiliki kemampuan dalam membuat materi ajar yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu berdasarkan kebutuhan tutor terhadap pelatihan terhadap pengenalan digital learning yang lain adalah sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas mengajar.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mulia yang telah memberi dukungan financial terhadap pelaksanaan kegiatan ini dan rekan-rekan dosen yang telah membantu kegiatan pengabdian masyarakat ini.

7. REFERENSI

- Ainiyah, Nur. 2017. Membangun Penguatan Budaya Literasi Media dan Informasi dalam Dunia Pendidikan. JPII Vol. 2, No. 1 Oktober 2017. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.63>
- Arriany, I., Junadi, J., & Laksono, A. D. (2020). Pelatihan E-Learning Untuk Tutor Pendidikan Kesetaraan. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 118–124. <https://doi.org/10.31004/cdj.v1i2.726>
- Fatmawati, N., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, Mendidikanak di era digital bagi orang tua milenial..*Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119-138. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/madani.v1i2.3267>
- Irianti, A., Rasjid, N., Computer, M. R.-J. O., & 2022, undefined. (2022). Pelatihan Literasi Digital Pada Gerakan Pramuka SMA Negeri 1 Campalagian. *Ejurnal.Ubharajaya.Ac.Id*, 2(2), 115–124. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco/article/view/1034>
- MuhammadArief Riska, dkk.Pelatihan Evaluasi Program Pendidikan Nonformal Bagi Pengelola Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) di Kecamatan Gunungsari Kabupaten Lombok Barat,Vol.2 No 1(2018

-
- Paradharma (Jurnal Aplikasi IPTEK),
<https://doi.org/10.36002/jpd.v2i1.561>
- Qomarrullah, iy, Siahaan, J., & Sawir, M. (2022). Pengenalan Digital Literasi “Metaverse” (Tantangan dan Potensi E-Sport di Tanah Papua). *Jurnal Altifani*, 2(4), 334–341.
- Rizka, M. A., Tamba, W., & Suharyani, . (2019). Pelatihan Evaluasi Program Pendidikan Nonformal Bagi Pengelola Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) di Kecamatan Gunungsari Kabupaten Lombok Barat. *Paradharma (Jurnal Aplikasi IPTEK)*, 2(1).
<https://doi.org/10.36002/jpd.v2i1.561>
- Robianto, R., Hendri, H., & Salim, E. (2022). Literasi Digital: Membangun Nagari Digital Melalui Portal Pemerintahan Nagari. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1249.
<https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7154>
- Septiani, P. E. (2019). Jurnal Pengabdian Masyarakat. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 105–111.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i1.2729>
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155–2165.
- Utari, T., & Dewi, P. M. (2014). Pengaruh Modal, Tingkat Pendidikan Dan Teknologi Terhadap Pendapatan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkh). *Ekonomi Pembangunan*, 3(12), 576–585.
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/eep/article/view/9916>