

LITERASI DIGITAL BAGI PENDIDIK INDONESIA DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PROSES PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI

Ketut Queena Fredlina*¹, Komang Tri Werthi², Hesti Widi Astuti³, Epi Parela⁴, David Ariswandy⁵

^{1,2} STMIK Primakara

^{3,4,5} Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai

e-mail: *1queena@primakara.ac.id, 2Komang.triwerthi@gmail.com,
3hesti172112@gmail.com

Abstrak

Adanya pandemi Covid-19 dan pesatnya teknologi telah mengubah cara masyarakat beraktivitas dan bekerja. Kehadiran teknologi sebagai bagian dari kebutuhan masyarakat semakin mempertegas wawasan terhadap teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus dipandang sebagai salah satu cara untuk mendorong peningkatan kualitas pendidikan dalam era ini. Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat, literasi digital merupakan kunci dan fondasi utama yang harus dimiliki. Pada pembelajaran jarak jauh, guru maupun orang tua perlu memiliki satu pemahaman literasi digital. Kejadian seperti ini menuntut peserta didik dan juga tenaga pendidik harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring atau jarak jauh tetapi dengan ketercapaian dan tujuan pendidikan yang tetap berkualitas dan bermutu. Dalam pendidikan di era ini, para peserta didik lebih mudah beradaptasi dengan blended learning. Posisi media dalam blended learning bukan tujuan, tapi sebagai cara mencapai tujuan. Sebagai upaya mencari solusi pembelajaran yang ideal di era new normal, kami mengadakan pelatihan daring mengenai Literasi Digital Bagi Para Pendidik Indonesia dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran Pasca Pandemi.

Kata kunci: Metode Pembelajaran, New Normal, Teknologi

Abstract

The Covid-19 pandemic and the rapid development of technology have changed the way people live and work. The presence of technology as part of the needs of the community further reinforces the insight into technology. The use of technology in education should be seen as one way to encourage the improvement of the quality of education in this era. In the face of very fast technological developments, digital literacy is the key and the main foundation that must be owned. In distance learning, teachers and parents need to have an understanding of digital literacy. Incidents like this require students and also educators to learn and conduct online or online or distance learning but with the achievement and goals of education that remains of quality and quality. In education in this era, students are easier to adapt to blended learning. The position of the media in blended learning is not a goal, but a means of achieving goals. In an effort to find the ideal learning solution in the new normal era, we are holding online training on Digital Literacy for Indonesian Educators and its Implementation in the Post-Pandemic Learning Process.

Keywords: Learning Methods, New Normal, Technology

1. PENDAHULUAN

Paska pandemi merupakan era baru di dunia yang mempengaruhi berbagai sektor di dunia, termasuk di antaranya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu hal krusial dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia [1].

Dalam new normal, mungkin kegiatan pembelajaran tradisional akan dibatasi, dan muncul kekhawatiran tentang efektivitas kegiatan belajar dengan model yang baru ini.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus dipandang sebagai salah satu cara untuk

mendorong peningkatan kualitas pendidikan dalam era ini [2]. Kejadian seperti ini menuntut peserta didik dan juga tenaga pendidik harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring atau jarak jauh tetapi dengan ketercapaian dan tujuan pendidikan yang tetap berkualitas dan bermutu.

Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat, literasi digital merupakan kunci dan fondasi utama yang harus dimiliki [3]. Pada pembelajaran jarak jauh, guru maupun orang tua perlu memiliki satu pemahaman literasi digital. Kejadian seperti ini menuntut peserta didik dan juga tenaga pendidik harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring atau jarak jauh tetapi dengan ketercapaian dan tujuan pendidikan yang tetap berkualitas dan bermutu [4].

Untuk mendukung aktifitas literasi digital dari peserta didik, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai teori dan teknologi, media pembelajaran terus mengalami dan tampil dalam berbagai jenis .

Pembelajaran online dapat dilakukan dengan memanfaatkan multimedia baik sinkron (*synchronous*) dan asinkron (*asynchronous*) Pembelajaran yang sinkron memungkinkan siswa dan guru untuk berpartisipasi dan belajar secara langsung dan untuk terlibat dalam diskusi langsung. Karena siswa berada di zona waktu

yang berbeda, mungkin sulit untuk mengatur sesi sinkronisasi yang nyaman untuk setiap siswa. Oleh karena itu, ini adalah salah satu kelemahan dari pembelajaran sinkron.

Pembelajaran asinkron merupakan pendekatan belajar mandiri dengan interaksi asinkron untuk mendorong pembelajaran. Beberapa kegiatan pembelajaran asinkron yang umum berinteraksi dengan sistem manajemen kursus seperti Edmodo, Moodle dan Google *Classroom*. Secara keseluruhan, pembelajaran asinkron memberikan keuntungan seperti kenyamanan, fleksibilitas, lebih banyak interaksi dan untuk melanjutkan tanggung jawab kehidupan pribadi dan profesional.

Namun tidak semua peserta didik memiliki motivasi yang sama dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam pendidikan di era ini, para peserta didik lebih mudah beradaptasi dengan blended learning. Posisi media dalam blended learning bukan tujuan, tapi sebagai cara mencapai tujuan. Untuk memudahkan pembelajaran yang dirasa sulit ketika disampaikan secara langsung.

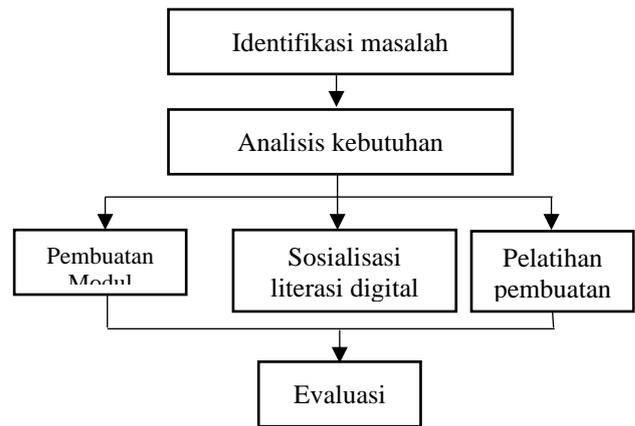
Banyak sekali peran dari media dalam pembelajaran, antara lain pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik [5]. Selain itu metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan

dan guru juga tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar setiap jam pelajaran. Peran media dalam pembelajaran selanjutnya adalah membuat peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dan aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya [6]. Sehingga semua pihak perlu bersama-sama merumuskan solusi pendidikan ideal di era new normal dan mengajak semua elemen berkontribusi dalam memberikan solusi [7].

Pengabdian mengenai literasi digital sebelumnya telah dilakukan mengenai pelatihan literasi informasi pada era digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di Wilayah Jakarta Pusat, pengabdian peningkatan pengetahuan mengenai covid-19 dan *literasi digital*, serta terdapat pengabdian mengenai pelatihan digital dengan *e-learning* [8]–[10]. Sebagai upaya mencari solusi pembelajaran yang ideal di era new normal, maka diadakan pelatihan daring mengenai Literasi Digital Bagi Para Pendidik Indonesia dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran Pasca Pandemi.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diuraikan dalam beberapa tahapan yang dilakukan berdasarkan prioritas permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Adapun alur pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PkM

Adapun uraian dari alur pelaksanaan pada gambar 1 dijelaskan sebagai berikut :

- Pada tahap pertama, identifikasi masalah dilakukan dengan tujuan mengetahui permasalahan yang dialami oleh mitra sehingga nantinya dapat diberikan solusi yang sesuai dan dibutuhkan. Adapun masalah yang dihadapi oleh mitra antara lain: permasalahan di bidang teknologi, adanya beberapa teknologi yang belum fasih digunakan sehingga cenderung menghambat pembuatan media pembelajaran, selain itu diperlukannya pelatihan secara konsisten agar pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudan. Refrensi yang kurang mengenai konten-konten media pembelajaran membuat susahya pengembangan yang menjadikan belum adanya pembelajaran secara efektif.
- Pada tahap yang kedua dilakukan analisis kebutuhan mitra, dimana diperoleh solusi yang dapat diberikan atas permasalahan

yang dialami, yaitu : Pembuatan modul pelatihan, memberikan informasi mengenai multimedia, serta memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa webinar.

- Tahap terakhir pada pelaksanaan ini adalah evaluasi dimana dilakukan perubahan beberapa aspek kegiatan setelah dilakukannya beberapa solusi kepada mitra. Pengusul akan mencatat berapa tingkat keberhasilan dengan target yang sudah direncanakan.

Peserta yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Guru SD, SMP, dan SMA/SMK dari seluruh Indonesia. Selain itu terlibat pula Dosen pengajar dari berbagai Perguruan Tinggi yang ada di Indonesia.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari permasalahan yang disebutkan pada latar belakang, solusi yang dapat diberikan adalah pelatihan dalam penerapan teknologi sebagai media pembelajaran. Seperti yang diketahui, new normal mengharuskan para pengajar untuk lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran terhadap peserta didik, dan hal ini mungkin akan sulit dicapai jika tidak ada pemahaman yang cukup dalam pemahaman teknologi. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19, pelatihan yang dilakukan harus secara daring/online. Media yang digunakan dalam proses pelatihan adalah Skype yang akan

terhubung dengan Youtube dengan menggunakan OBS Studio.

Tahap awal yang dilakukan adalah proses perencanaan. Yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah peninjauan ke tenaga pengajar baik guru maupun dosen mengenai hal yang dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu peninjauan juga dilakukan ke Relawan TIK Bali dan Relawan TIK Nasional selaku penghubung dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan berupa Webinar. Setelah tahap ini dilakukan, hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah menentukan jadwal pelaksanaan, media yang akan digunakan, pengisi acara, serta materi pelatihan.

Setelah tahap awal dipersiapkan, selanjutnya adalah tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap ini adalah tahap pemberian pelatihan ke para peserta pengabdian masyarakat. Pelatihan ini memberikan informasi kepada para pengajar mengenai apa peran dari media dan bagaimana memanfaatkan teknologi untuk membuat media yang menarik.

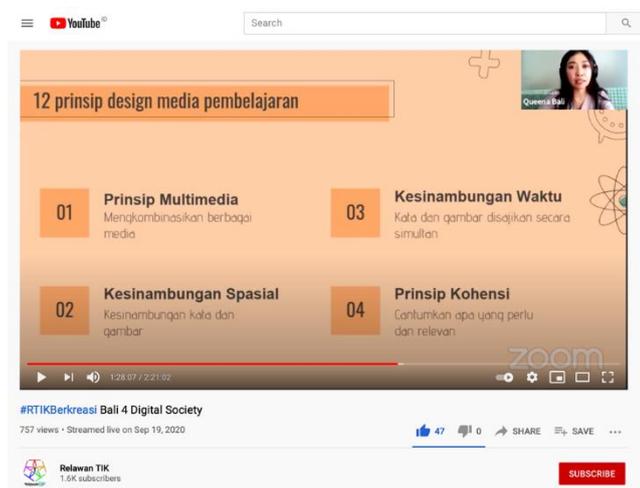


Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

Selain itu diberikan pula prinsip dasar pembuatan multimedia pembelajaran. Para peserta dapat mempraktikkan cara video maupun menerapkan games sebagai media pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan daring terlihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Penjelasan Literasi Digital untuk Pendidik Indonesia



Gambar 4. Penjelasan 12 Prinsip Design Media Pembelajaran

Adapun platform yang digunakan untuk pembuatan video pembelajaran antara lain: Power Point dan Powtoon. Sedangkan platform yang digunakan untuk membuat games sebagai media pembelajaran antara lain: Educandy, Kahoot,

Quizizz dan Mentimeter. Pengabdian dilakukan dengan memberikan pelatihan Berdasarkan pengabdian yang dilakukan maka, hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah membantu para guru dalam menerapkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu, hal ini juga dapat membantu memudahkan pembelajaran yang efektif selama era new normal ini berlangsung. Hal ini selaras dengan penelitian M.Firman Akbar dan Filia yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan setelah diterapkannya literasi digital [3].

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian kegiatan diatas, pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di era new normal telah dilaksanakan dengan baik. Para peserta mendapatkan tambahan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu peserta juga dapat membuat video maupun games yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi para siswa. Para peserta antusias terhadap topik pelatihan ini, dapat dilihat dari interaksi yang ditimbulkan pada saat pelatihan maupun pada komentar yang tertuang di room chat youtube.

5. SARAN

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan, pengabdian berharap untuk kedepannya adalah dilakukan kegiatan serupa mengenai topik-topik yang tentunya bermanfaat bagi para pelaku pendidikan. Salah satu cara yang dapat

dilakukan adalah dengan melakukan kolaborasi kepada berbagai pihak yang terkait untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Syazali, U. Iqoh, V. Febiola Mufty, and R. Yasinta, "Auditory intellectually repetition learning model and trade a problem learning model on row and series algebraic material: The influences on numerical skills Auditory intellectually repetition learning model and trade a problem learning model on row and," *J. Phys. Conf. Ser.*, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1796/1/012104.
- [2] R. Maskur *et al.*, "The effectiveness of problem based learning and aptitude treatment interaction in improving mathematical creative thinking skills on curriculum 2013," *Eur. J. Educ. Res.*, vol. 9, no. 1, 2020, doi: 10.12973/eur.9.1.375.
- [3] M. F. Akbar and F. D. Anggraeni, "Teknologi Dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi," *Indig. J. Ilm. Psikol.*, vol. 2, no. 1, pp. 28–38, 2017, doi: 10.23917/indigenous.v1i1.4458.
- [4] R. H. Syah, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran," *SALAM J. Sos. dan Budaya Syar-i*, vol. 7, no. 5, 2020, doi: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314.
- [5] E. Hermawan, I. G. A. N. T. Jayantika, and N. K. L. Andari, "Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual dalam Bentuk Diktat Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Mengontrol Kemampuan Numerik Siswa," *J. EMASAINS*, vol. VIII, no. 1, pp. 122–130, 2019.
- [6] A. Pane and M. Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAHJurnal Kaji. Ilmu-ilmu Keislam.*, vol. 3, no. 2, p. 333, 2017, doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- [7] I. W. C. Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 29, 2019, doi: 10.25078/aw.v4i1.927.
- [8] S. Hartini and E. Susilowati, "Media Pembelajaran Fisika Sma Berbasis E-Learning Di Kabupaten Tanah Laut Sebagai Upaya Melatihkan Literasi Digital," *Pro Sejah.*, vol. 1, pp. 20–24, 2019.
- [9] I. Kurnianingsih, R. Rosini, and N. Ismayati, "Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi," *J. Pengabd. Kpd. Masy. (Indonesian J. Community Engag.*, vol. 3, no. 1, p. 61, 2017, doi:
-

10.22146/jpkm.25370.

- [10] R. Ibrahim, M. B. Sukriyansah, S. N. Sheilawati, F. A. Taufik, Q. A. Fajrianti, and L. Fitriani, “Peningkatan Pengetahuan Tentang Covid-19 dan Literasi Digital Masyarakat Kelurahan Jayawaras Garut,” *J. PkM MIFTEK*, vol. 1, no. 2, pp. 143–150, 2020.
-