



PENDAMPINGAN PENINGKATAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL PEMUDA DUSUN SUREBAYE DESA BARABALI

Muhamad Ridwan Habibi¹⁾, Meri Yuliani²⁾, Masyudi³⁾ Muhammad Irzan⁴⁾
Institut Pendidikan Nusantara Global

Article Info

Article history:

Received 03 Okt 2023

Revised 05 Okt 2023

Accepted 06 Okt 2023

Keywords:

Literasi Digital

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada pendampingan dan pelatihan peningkatan keterampilan literasi digital Pemuda di Dusun Surebaya Desa Barabali. Penentuan pelatihan ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan literasi digital. Selain itu penyebaran HOAX dikalangan remaja sangat masif, sehingga masyarakat sangat mudah termakan oleh berita-berita bohong yang dapat meresahkan masyarakat. Tujuan yang ingin dicapai pada PKM ini diantaranya: 1) membantu untuk meningkatkan kemampuan literasi digital melalui kegiatan pelatihan multimedia, 2) memberikan pemahaman bagaimana cara menyaring informasi-informasi yang tersebar di masyarakat melalui literasi digital, 3) memberikan kesempatan dan pengalaman kerja untuk dosen dan mahasiswa. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan PKM ini adalah melalui ceramah dan pelatihan. Materi-materi terkait pelatihan disampaikan melalui ceramah dan diskusi. Kemudian selanjutnya pelatihan langsung dilaksanakan dengan praktik secara langsung. Kegiatan PKM ini secara keseluruhan mendapatkan hasil yang baik dan memuaskan. Beberapa komponen yang berhasil dicapai dalam pelaksanaan kegiatan ini diantaranya: 1) ketepatan tujuan kegiatan, 2) tercapainya target materi yang telah direncanakan.

Corresponding Author: Muhamad Ridwan Habibi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPN, 2003). Pendidikan merupakan hak setiap warga negara di Indonesia. Pendidikan tidak hanya ditempuh melalui sekolah akan tetapi bisa melalui pelatihan-pelatihan yang diadakan oleh lembaga resmi lainnya. Dalam pidatonya, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bapak Nadiem Makarim menyatakan bahwa ada empat (4) subjek mandatori yang perlu

dipelajari di sekolah, diantaranya bahasa Inggris, bahasa coding (pemrograman), statistik, dan psikologi. Kemampuan pemrograman dirasa penting karena menurut Pak Nadiem, pemrograman dapat membekali para peserta didik dan generasi muda Indonesia dalam mengembangkan dan membangun dunia virtual. Karena seperti yang kita ketahui dunia digital saat ini sangat berkembang pesat, apa lagi di kalangan generasi muda. Salah satu dasar untuk mendukung kemampuan pemrograman adalah keahlian multimedia. Keahlian multimedia bisa berupa keahlian mengolah gambar, video, dan audio. Pengolahan ini bisa menggunakan berbagai macam perangkat lunak, seperti Photoshop, Corel Draw, dan lain-lain. Belajar teknologi dapat membantu masyarakat dalam meningkatkan softskill dan dapat membantu membuka lapangan pekerjaan. Saat ini perkembangan teknologi seperti dua mata pisau yang bisa menguntungkan namun disatu sisi dapat merugikan. Jika bisa dimanfaatkan dengan baik dan positif maka akan dapat menguntungkan bagi masyarakat. Akan tetapi jika tidak, maka akan menghasilkan hal yang negatif. Salah satunya penyebaran informasi terkait suatu hal, jika tidak pandai penyaring informasi tersebut, bisa jadi masyarakat dapat termakan informasi palsu atau HOAX.

Maraknya beredar HOAX di kalangan masyarakat tidak lepas dari rendahnya tingkat literasi digital masyarakat. HOAX sangat berbahaya karena dapat memecah belah persatuan bangsa. Masyarakat cenderung cepat menyebarkan informasi tanpa terlebih dulu mencari kebenaran informasi tersebut. Bisa jadi karena masyarakat tidak faham bagaimana cara mencari kebenaran terhadap informasi yang diperoleh. Desa Tembeng Putik merupakan desa yang sebagian besar mata pencarian utama warganya yaitu petani dan penambang pasir (Wirasmita, dkk., 2020). Penambangan pasir sudah menjadi mata pencarian turun temurun di kalangan warga. Dari memenuhi kebutuhan rumah tangga sampai menyekolahkan anak didapatkan dari menambang pasir. Penambangan pasir yang tidak sesuai dengan prosedur dapat membahayakan lingkungan.

METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini digunakan beberapa langkah:

1. Ceramah

Metode ceramah digunakan dalam penyampaian materi-materi tentang Photoshop, Ms. Word dan literasi digital

2. Praktik

Metode kedua dilakukan dengan menggunakan metode praktik. Metode ini diberikan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan dalam menggunakan tools dasar pada aplikasi Photoshop dan Ms. Word. Selain itu juga praktik mencari sumber berita melalui GOOGLE Search (literasi digital)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM yang dilaksanakan dengan cara tatap muka dan praktik langsung menggunakan aplikasi Photoshop dan Ms. Word serta literasi digital menggunakan GOOGLE Searching berjalan dengan lancar meski ditemukan beberapa kendala. Adapun detail kegiatan adalah sebagai berikut:

- 1) Pelatihan olah gambar menggunakan aplikasi Photoshop Pelatihan ini dilakukan setiap akhir minggu di bulan September tahun 2023 bertempat di Lab. Komputer Institut Pendidikan Nusantara Global. Materi tentang tool dasar yang ada di aplikasi photoshop. Peserta diajarkan untuk mengedit atau mengolah sebuah gambar, mengubah warna, mengubah ukuran, mengubah kecerahan gambar, dan lain sebagainya. Pada awalnya para peserta bingung menggunakan aplikasi tersebut, tapi lambat laun peserta jadi sangat tertarik. Para peserta disediakan modul dan didampingi ketika pelatihan. Suasana dijadikan santai agar peserta nyaman ketika mengikuti pelatihan.
- 2) Pelatihan menggunakan aplikasi Microsoft Word Pelatihan kedua ini dilakukan pada minggu kedua Bulan September Tahun 2023. Materi yang diajarkan yaitu pengetikan 10 jari, membuat tabel, mengatur paragraf, dan berbagai fungsi tag yang ada di aplikasi Ms. Word.
- 3) Pelatihan pencarian sumber informasi atau literasi digital menggunakan GOOGLE Searching Kegiatan ini dilakukan pada minggu ketiga bulan September. Materi berupa mencari sumber informasi di google menggunakan tulisan dan gambar.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan lancar, meski terjadi beberapa kendala. Beberapa tujuan dari kegiatan ini tidak tercapai karena kondisi yang ditemukan dilapangan, akan tetapi pergantian peserta kegiatan dan acara-acara yang diprogramkan tidak menemukan kendala, sehingga luaran yang diharapkan dapat tercapai. Selain kemampuan literasi dijital meningkat, peserta juga mendapatkan kemampuan tambahan yaitu pengolahan sampah menjadi bunga dan kemampuan dasar kepemimpinan.

B. Saran

1. Peningkatan dan penjalinan komunikasi lebih lanjut perlu dilakukan, sehingga program yang belum dilaksanakan bisa terlaksana.
2. Komunikasi dan respon lebih dalam dari Pemuda Surebaya Desa Barabali perlu dibangun lebih baik, sehingga kedepan program kerjasama dapat berjalan lancar.
3. Hendaknya program yang ada disesuaikan lebih intens lagi dengan waktu dan kondisi, sehingga dapat berjalan sesuai dengan rencana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih Kepada:

1. Bapak A Talib, MA selaku rektor Institut Pendidikan Nusantara Global yang telah mendukung pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat baik berupa dana maupun pasilitas Laboratorium computer.
2. Ibu Made Ayu Pransisca, M.Pd selaku Kaprodi PGSD yang telah merekomendasikan PKM ini terlaksana.
3. Saudara Rahmat selaku Ketua Pemuda Dusun Surebaya Desa Barabali atas kerjasamanya sehingga kegiatan PKM ini terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Wirasmita, R. H., Arianti, B. D. D., Uska, M. Z., Kholisho, Y. N., & Wardi, Z. (2020). Edukasi zero waste berbasis empati (menggunakan teknologi informasi berbasis android). *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 1-8. doi:10.29408/ab.v1i2.2749

Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 20, tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003