

**PPM KELOMPOK**

**LAPORAN PROGRAM PPM**



**PELATIHAN LITERASI DIGITAL UNTUK GURU  
YAYASAN EDUKASI NUSANTARA**

**Oleh :**

**Dyna Herlina S, M. Sc  
Siti Machmiah, S.I.Kom, MA  
Benni Setiawan, S.H.I., M.S.I  
Budiman, M.Pd  
Amrullah Surya Hartama  
Nur Syafira Rahman**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
TAHUN 2017**

**PENGABDIAN PADA MASYARAKAT INI DIBIYAI DENGAN DANA DIPA FAKULTAS ILMU  
SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SK DEKAN FIS UNY NOMOR: 87/UN.34.14/KU/2017, TANGGAL 26 MEI 2017**

**SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT NOMOR:  
1881.m/UN.34.14/PM/2017 TANGGAL 31 MEI 2017**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan berkat, anugerah, dan karunia yang melimpah, sehingga Tim PPM dapat menyelesaikan penulisan Laporan Kegiatan PPM ini.

Tim PPM mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin, penugasan, serta pendanaan.
2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FIS UNY, atas kesempatan yang diberikan untuk pelaksanaan pengabdian ini.
3. Ketua Yayasan Edukasi Nusantara yang telah memberikan izin penyelenggaraan kegiatan pengabdian ini.

Tim PPM menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna, disebabkan karena berbagai keterbatasan yang dimiliki. Untuk itu Tim PPM mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menjadi bahan perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 4 Desember 2017

Tim PPM,

Dyna Herlina S,M.Sc, dkk.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
ABSTRAK .....	v
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Judul.....	1
B. Analisis Situasi .....	1
C. Tinjauan Pustaka.....	3
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Kegiatan PPM .....	9
F. Manfaat Pengabdian .....	9
G. Kerangka Pemecah Masalah.....	10
BAB II METODE PENGABDIAN PADA MASYARAKAT .....	11
A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM .....	11
B. Metode Kegiatan PPM .....	11
C. Rencana dan Jadwal Kegiatan.....	11
D. Tim Pelaksana.....	11
E. Anggaran.....	12
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN PPM .....	13
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....	16
DAFTAR PUSTAKA .....	17
LAMPIRAN .....	18

## **”PELATIHAN LITERASI DIGITAL UNTUK GURU YAYASAN EDUKASI NUSANTARA”**

**Dyna Herlina S, dkk.**

### **ABSTRAK**

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini bertujuan untuk membekali keterampilan agar guru dapat mengakses, memproduksi dan berbagi media pembelajaran digital dan juga membekali keterampilan pustakawan agar dapat berperan aktif dalam sosialisasi hak intelektual, serta pemanfaatan sumber informasi secara efektif dan etis pada guru di Yayasan Edukasi Nusantara.

Pengetahuan literasi digital yang disampaikan meliputi pengenalan media digital, memahami konten berita digital, praktek mengunduh, konten digital dan praktek berbagi konten digital. Metode yang digunakan meliputi ceramah dan praktek menggunakan komputer. Hasil yang dicapai dalam kegiatan PPM ini adalah : Kemampuan guru untuk menyerap materi cukup baik, terbukti dari peningkatan kemampuan dari skala 6 menjadi skala 8. Meski demikian para guru membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menemukan, berbagi dan terutama memproduksi konten media digital. Hal ini disebabkan karena pembiasaan yang relatif rendah. Seluruh kegiatan dapat berjalan lancar namun kegiatan berbagi pengetahuan pada murid belum dapat diawasi dengan seksama dengan oleh tim pengabdian karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru.

**Kata kunci : pelatihan, literasi digital, guru**

# BAB I

## PENDAHULUAN

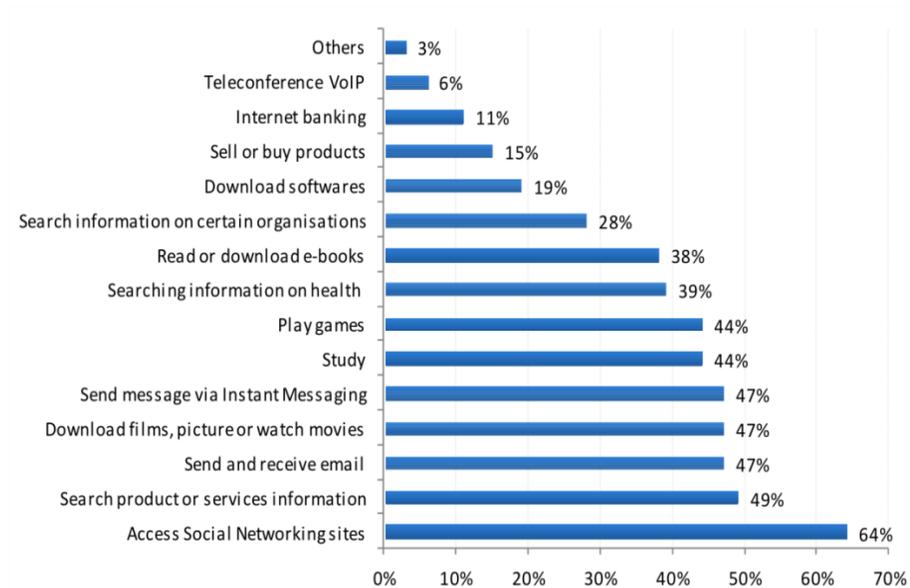
**A. Judul : Pelatihan Literasi Digital Untuk Guru Yayasan Edukasi Nusantara**

**B. Analisis Situasi**

Akses internet di Indonesia semakin meluas, data Kominfo tahun 2014 menunjukkan bahwa 82 juta jiwa penduduk Indonesia telah dapat mengakses internet. Angka ini melonjak dari 71 juta pada tahun 2013. Dari jumlah itu 80% diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun yang mengakses internet dari telepon genggam. Aktivitas mereka sebagian besar adalah mengakses media sosial seperti facebook, twitter dimana kita menjadi pengguna kedua dan ketiga terbesar di dunia. Selain itu remaja juga menggunakan internet untuk bermain gim online, bercakap-cakap dan berbelanja (kominfo.go.id).

Sebuah survei yang dilakukan <http://www.marketing.co.id> terhadap 1500 remaja menunjukkan pola perilaku berinternet. Sebanyak 40% remaja sangat aktif menggunakan internet hingga 4 jam sehari, mereka ini termasuk *heavy user*. Penggunaan situs penelusur (27.2%) dan aktivitas di jejaring sosial (22.1%) menjadi dua aktivitas yang paling sering dilakukan oleh remaja. Sebagian remaja telah paham bahwa internet dapat digunakan sebagai bahan belajar namun tak sedikit yang mengakses situs porno, gim online dan situs belanja secara berlebihan (kominfo.go.id)

Data Kominfo, 2011 ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna internet di Indonesia masih menggunakan internet untuk tujuan konsumsi daripada produksi.



Beberapa kasus penyalahgunaan internet seperti akses pornografi, penculikan dan penipuan juga marak terjadi di Indonesia. [www.inet.detik.com](http://www.inet.detik.com) melaporkan bahwa Indonesia tercatat sebagai negara penyumbang lonjakan trafik pengunjung situs porno terbesar dunia lewat ponsel pintar dan tablet. Terjadi pertumbuhan sebesar 457% sepanjang tahun 2014 lalu.

Selain pornografi, masalah penipuan melalui internet terutama media sosial juga marak terjadi. <http://www.reskrimsus.metro.polri.go.id> mencatat setidaknya ada enam modus penipuan hingga penculikan melalui internet. Modus tersebut meliputi penjualan barang fiktif, penipuan melalui e-mail, pembajakan akun, penyalahgunaan kartu kredit, penipuan dengan iming-iming hadiah, penipuan dengan modus asmara. Pada tahun 2013 lalu, polisi menangani tak kurang dari 600 kasus penipuan melalui internet ([www.tempo.com](http://www.tempo.com)). Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat.

Berita bohong seringkali berseliweran di internet, hal ini menyebabkan masyarakat salah membuat keputusan seperti berita bohong tentang letusan gunung kelud dan gunung slamet beberapa waktu lalu ([www.solopos.com](http://www.solopos.com)). Ketika Pemilu Presiden tahun lalu, berbagai meme yang menjelekan kedua calon presiden beredar tak terkendali di dunia maya. Akibatnya, pertarungan antar kelompok memanas padahal jauh dari substansi kebijakan yang diajukan kedua calon ([www.merdeka.com](http://www.merdeka.com)).

Pornografi, penipuan dan penculikan terjadi karena ketidakmampuan masyarakat berhadapan dengan media digital. Kehadiran media baru ini justru menjadi akses baru terhadap bentuk-bentuk penyimpangan sosial. Oleh karena itu penggunaan internet perlu diarahkan untuk aktifitas produktif seperti pembelajaran, bisnis dan pembangunan masyarakat sipil.

Sebagai pendidik masyarakat di dalam dan di luar sekolah, peran guru sangatlah penting agar dapat mengarahkan siswa untuk menggunakan internet demi tujuan produktif. Selain itu juga membekali siswa dengan kemampuan memilih konten media yang bermanfaat, aman dari pornografi, kebohongan dan penipuan. Selanjutnya diharapkan para guru dapat mendukung kampanye internet sehat di sekolah, masyarakat dan dunia maya.

## **C. Tinjauan Pustaka**

### **a. Literasi Digital**

Paul Gilster pertama kali mengemukakan istilah literasi digital (*digital literacy*) di bukunya yang berjudul sama (Gilster, 1997 dalam Riel, *et. al.* 2012: 3). Ia mengemukakan literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari (Riel, *et. al.* 2012: 3).

Bawden, (2001) menyebutkan bahwa digital literasi menyangkut beberapa aspek berikut ini.

1. Perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang terpercaya
2. Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet.
3. Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan (*non sequential*) dan dinamis
4. Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjaringan (internet)
5. Kedadaran terhadap akses jaringan orang yang dapat digunakan sebagai sumber

rujukan dan pertolongan

6. Penggunaan saringan terhadap informasi yang datang
7. Merasa nyaman dan memiliki akses untuk mengkomunikasikan dan mempublikasikan informasi

Jika menilik pendapat Bawden (2001) di atas maka digital literasi lebih banyak dikaitkan dengan ketrampilan teknis mengakses, merangkai, memahami dan menyebarkan informasi.

Pendapat berbeda disampaikan oleh Buckingham (2007) yang mengikuti pola komponen-komponen literasi media yang sebelumnya telah berkembang luas. Ia menyatakan bahwa digital literasi juga berkaitan dengan empat komponen penting yaitu: representasi, bahasa, produksi dan khalayak. Satu per satu akan dibahas berikut ini (Buckingham, 2007: 47-49).

1. Representasi: sebagaimana media lain, media digital merepresentasikan dunia bukan semata-mata merefleksikan dunia itu sendiri. Beberapa bagian dalam media digital adalah hasil intepretasi dan seleksi atas kenyataan.
2. Bahasa: individu tidak saja dituntut mampu berbahasa namun juga memahami aneka kode dan konvensi pada berbagai genre konten. Hal ini membutuhkan kemampuan untuk memahami berbagai retorika fungsi bahasa seperti persuasi, eufimisme, hiperbola dsb.
3. Produksi: literasi juga berkaitan dengan pemahaman mengenai siapa yang berkomunikasi kepada siapa dan mengapa. Hal ini berkaitan dengan motif komunikasi sehingga khalayak dapat memahami 'keamanan' konten.
4. Khalayak: hal ini terkait dengan posisi khalayak yaitu pemahaman tentang bagaimana media menempatkan, menarget dan merespon khalayak termasuk di dalamnya cara-cara media digital mendapatkan informasi dari khalayak berkaitan dengan isu privasi dan keamanan pengguna.

Topik-topik literasi digital yang disampaikan oleh Buckingham (2007) menekankan pemahaman konten digital dan kemampuan khalayak memeriksa keamanan dan privasi penggunaan media digital.

Dikembangkan dari pengertian literasi digital yang disampaikan sebelumnya, Riel *et al* (2012) mengklasifikasikan literasi digital dalam beberapa kelompok kemampuan sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 1

## Klasifikasi Literasi Digital

<b>Alat dan Sistem</b>	<b>Informasi dan Data</b>	<b>Berbagi dan Kreasi</b>	<b>Konteks Sejarah &amp; Budaya</b>
Dasar Komputer	Representasi	Berpikir kreatif	Kewargaan digital
Piranti keras komputer	Pencarian	Dokumen (teks)	Keragaman
Piranti lunak dan aplikasi komputer	Perakitan	Multimedia	Hak intelektual
Jaringan	Analisis dan penilaian	Komunikasi	Privasi dan identitas
Desain	Pengambilan kesimpulan	Pencitraan karakter di dunia maya	Agenda yang terprogram
Pengayaan	Penyimpanan	Produktifitas	Dampak teknologi
	Navigasi	Berbagai dan Kolaborasi	

Sumber: Riel *et. al* 2012: 9

Komponen literasi media yang disampaikan oleh Riel *et al* (2012) ini berupaya mengakomodir aspek dari digital media yang tak saja baru secara teknis tapi juga menghadirkan logika komunikasi yang sangat interaktif yang cukup berbeda dengan media konvensional seperti media cetak dan penyiaran.

Interaksi di media digital tidak saja membutuhkan kemampuan teknis mengakses teknologi tapi juga memahami konten, fungsi aktif dan interaktif memproduksi pesan. Lebih dari itu interaksi di media digital membawa konsekuensi terhadap keamanan diri, privasi, konsumsi berlebihan, menyikapi perbedaan.

### **b. Literasi Informasi**

Literasi digital dibentuk setidaknya dari 3 sumber penting yaitu: literasi media, literasi internet dan literasi informasi. Sumber ketiga ini dipelajari secara mendalam oleh pustakawan ketika mereka mempelajari tentang sumber-sumber informasi di perpustakaan. Di era media digital, sumber informasi menjadi meluas dalam perpustakaan digital. Oleh karena itu beberapa prinsip literasi digital dipinjam dari literasi informasi.

Davis dan Olsen (1984) mendefinisikan informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi penerimanya dan memiliki nilai nyata sehingga dirasakan dalam tindakan atau keputusan saat ini maupun yang akan datang dengan kata lain informasi adalah data yang dikumpulkan, diproses dan diinterpretasikan sehingga berubah dalam bentuk yang bisa digunakan (Wilson, 2011: 138). Lebih lanjut pada modul terbitan UNESCO itu dijelaskan 6 tahapan literasi informasi berikut ini.

Tabel 1  
Enam Tahap Kerangka Literasi Informasi

<b>Tahap</b>	<b>Topik/Pertanyaan</b>
<b>Tahap 1</b> <b>Mendefinisikan kebutuhan atau masalah informasi</b>	<p>Apa yang ingin kutemukan?  Masalah apa yang hendak kupecahkan?  Apakah aku memahami sifat masalah atau topik yang sedang kuteliti?  Dapatkan saya mendefinisikan kebutuhan atau masalah informasi yang kuhadapi?  Pengetahuan pendahuluan apa yang harus kumiliki tentang subyek ini?  Seberapa banyak informasi yang kuinginkan tentang subyek ini?</p>
<b>Tahap 2</b> <b>Strategi pencarian informasi</b>	<p>Seberapa banyak waktu yang kumiliki untuk informasi ini?  Dimana saya harus memperoleh informasi  Apakah aku harus mencari di perpustakaan fisik atau internet (termasuk perpustakaan digital), museum, arsip  Siapa yang dapat kumintai tolong?</p>
<b>Tahap 3</b> <b>Mencari dan Mengakses</b>	<p>Guru memberi panduan mencari informasi dengan efektif</p>
<b>Tahap 4</b> <b>Evaluasi Kritis</b>	<p>Kriteria evaluasi perlu ditentukan untuk mengakses/ memvalidasi reliabilitas, otentisitas atau kualitas informasi dari buku, website, dan sumber digital lain.</p>
<b>Tahap 5</b> <b>Sintesis</b>	<p>Apa itu tesis?  Apa tesisiku?  Apakah tesisiku berkaitan dengan masalah yang hendak kuselesaikan?  Apakah aku telah efektif mengorganisir informasi dari berbagai sumber?  Bagaimana aku menampilkan informasi?  Alat apa yang tersedia?  Alat apa yang kubutuhkan?</p>
<b>Tahap 6 Penggunaan informasi, berbagi dan distribusi</b>	<p>Menggunakan informasi untuk memecahkan masalah  Mengaplikasikan teknik pengutipan dan pelacakan</p>

---

(termasuk menggunakan alat bibliografi dan referensi)  
Alat yang tersedia untuk berbagi, mendistribusikan dan  
bekerjasama dengan orang lain yang memiliki  
kebutuhan atau masalah informasi serupa  
Memahami hak intelektual dan plagiarisme

---

Sumber: Wilson, 2011: 143

Setidaknya ada tiga topik yang perlu dikuasai guru dan pustakawan untuk memperkenalkan literasi informasi pada siswa. Pertama, mengidentifikasi berbagai sumber informasi berdasarkan kualitas dan kredibilitasnya. Kedua, ketrampilan teknis untuk mencari informasi. Ketiga, pengetahuan dan teknik menghindari plagiasi dan tindakan tidak etis lainnya. Satu per satu topik akan dijelaskan berikut ini.

Pertama, sumber informasi dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu primer, sekunder dan tersier. Sumber primer merupakan sumber asli ketika informasi belum ditrepretasikan. Termasuk di dalam sumber primer adalah: laporan penelitian, laporan penjualan, naskah pidato, surat (fisik dan elektronik), karya seni, foto, catatan harian, catatan perjalanan, wawancara, dokumentasi kegiatan. Sumber sekunder menyediakan informasi yang telah diinterpretasi, dianalisis atau diringkas. Contohnya sumber sekunder: buku, jurnal, majalah, artikel ilmiah dan populer, berita, kritik dll. Sumber tertier merupakan hasil kompilasi dari beragam data seperti abstrak, bibliografi, ensiklopedia, pangkal data, buku panduan dsb. Sumber informasi yang paling berkualitas dan kredibel adalah sumber primer karena belum dipengaruhi oleh sudut pandang dan teknik presentasi pihak ketiga (Wilson, 2011).

Kedua, ketrampilan untuk mencari informasi diawali dengan kemampuan mengidentifikasi dan menemukan cara pencarian dari berbagai sumber. Setidaknya ada 5 sumber pencarian informasi digital: (1) internet, (2) daftar isi dan indeks, (3) perpustakaan, (4) pangkal data, (5) RSS feed. Teknik pencarian internet berkaitan dengan cara pencarian umum dan khusus berkaitan dengan bidang tertentu. Guru juga perlu memahami nama domain (edu, gov, org dll). Cara pencarian dengan gambar-suara, video dengan melalui piranti lunak atau website tertentu. Ketrampilan paling mahir berkaitan dengan pencarian sumber ilmiah ([www.researchgate.com](http://www.researchgate.com), [www.doaj.org](http://www.doaj.org), [www.google scholar](http://www.google scholar) dll). Selanjutnya, pencarian sumber melalui daftar isi, indeks dan pencarian di file pdf membantu menemukan sumber informasi dengan cepat. Perpustakaan juga memiliki sistem penelusuran koleksi yang perlu diketahui oleh pengguna informasi. Sistem tersebut meliputi katalog, terbitan periodic, indeks,

abstrak dan buku referensi. Pangkal data juga banyak menyediakan informasi. Beberapa diantaranya yang populer AGRICOLA, AGRIS/CARIS, EBSCO or Expanded Academic ASAP. Pencarian dapat dilakukan menggunakan kata kunci, kombinasi kata, subyek, penulis, waktu, bahasa dan jenis publikasi. Terakhir, RSS feed adalah merupakan suatu teknologi yang memungkinkan kita berlangganan pada situs web tertentu secara otomatis. Pengguna dapat memanfaatkan seperti kotak penyimpanan untuk mengikuti perkembangan isu tertentu (Wilson, 2011).

Ketiga, soal hak intelektual perlu diperkenalkan pada siswa untuk memastikan mereka dapat memproduksi tanpa mengganggu hak orang lain. Nilai utama yang perlu ditanamkan pada siswa adalah kejujuran dalam berkarya. Jika seseorang menggunakan karya orang lain dalam berkarya maka ia harus mencantumkan kontribusi orang tersebut. Hak Kekayaan Intelektual atau disingkat “HKI” adalah hak yang timbul atas hasil olah pikir otak manusia yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia (Samsudin, 2016: 1). Secara umum HKI mencakup 2 bagian yaitu: Hak cipta (copyrights) dan Hak Kekayaan Industri (Industrial Property Rights) yang mencakup : Paten (Patent); Merek (trademark); Desain industri (industrial designs); - Desain tata letak sirkuit terpadu (integrated circuits); - Rahasia dagang (trade secret), - Indikasi Geografis (Geographical Indication) dan - Perlindungan Varietas Tanaman (PVT) (Samsudin, 2016: 5-6).

Lebih lanjut hak intelektual di biang penulisan karya berkaitan dengan plagiarisme. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan RI Nomor 17 Tahun 2010 “Plagiat adalah perbuatan **sengaja** atau **tidak sengaja** dalam memperoleh atau mencoba memperoleh kredit atau nilai untuk suatu karya ilmiah, dengan mengutip sebagian atau seluruh karya dan atau karya ilmiah pihak lain yang diakui sebagai karya ilmiahnya, tanpa menyatakan sumber secara tepat dan memadai”. Lebih detail Patriquin (2003) menyebutkan ada empat jenis plagiarisme: (1) tidak mencantumkan sumber informasi atau data, (2) tidak mencantumkan kutipan pada kata, frase dan kalimat yang diambil dari sumber lain, (3) mencuri gagasan dari orang lain, (4) meniru struktur kalimat atau tulisan orang lain dengan bentuk aslinya masih kentara.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang analisis situasi tersebut maka dapat dituliskan identifikasi masalah meliputi berikut.

1. Akses internet di Indonesia semakin meluas namun sebagian besar pengguna belum dapat memanfaatkannya untuk keperluan produktif.
2. Kemampuan guru dalam mengakses sumber pembelajaran, memproduksi dan berbagi media digital untuk pembelajaran masih rendah
3. Kemampuan pustakawan kurang berperan dalam sosialisasi mengenai hak intelektual dan pemanfaatan sumber informasi secara efektif dan etis masih rendah

Selanjutnya berdasarkan landasan teori di atas maka program pengabdian pada masyarakat hendak mengangkat masalah berikut ini.

1. Bagaimana membekali guru dan pustakawan dengan pengetahuan mengenai urgensi pemanfaatan media digital di sekolah?
2. Bagaimana membekali guru agar mampu mengakses sumber-sumber informasi untuk pembelajaran?
3. Bagaimana melatih guru memproduksi media pembelajaran berbasis digital?
4. Bagaimana melatih guru berbagi media pembelajaran berbasis digital?
5. Bagaimana melatih pustakawan agar aktif melakukan sosialisasi mengenai hak intelektual?
6. Bagaimana melatih pustakawan agar aktif melakukan sosialisasi mengenai pemanfaatan sumber informasi secara efektif dan etis untuk guru dan siswa.

#### **E. Tujuan Kegiatan**

Menilik masalah-masalah tersebut di atas maka tujuan kegiatan dalam PPM ini adalah

1. Membekali ketrampilan agar guru dapat mengakses, memproduksi dan berbagi media pembelajaran digital
2. Membekali ketrampilan agar pustakawan dapat berperan aktif dalam sosialisasi hak intelektual dan pemanfaatan sumber informasi secara efektif dan etis

#### **F. Manfaat Kegiatan**

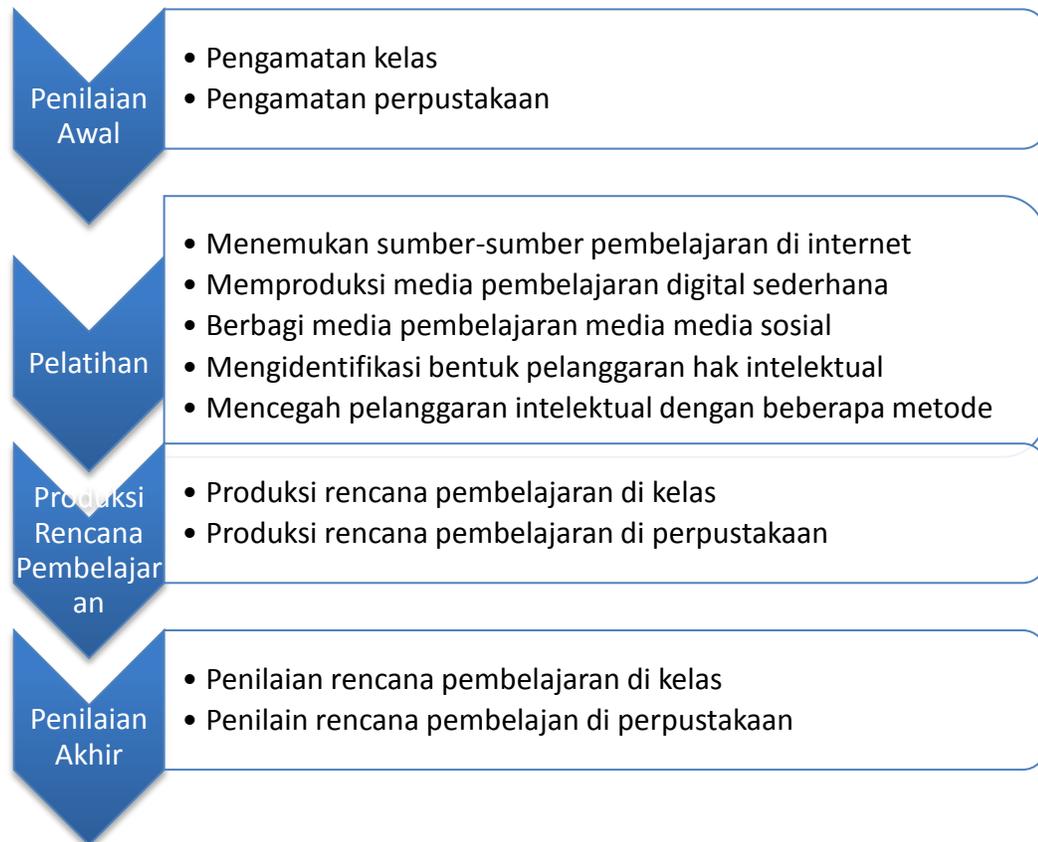
Kegiatan ini dapat bermanfaat bagi guru, pustakawan dan siswa agar dapat mengakses, memproduksi dan berbagi media pembelajaran digital secara efektif dan etis.

## G. Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk melaksanakan kegiatan PPM dibagi menjadi beberapa tahap berikut ini.

Bagan 1

### Kerangka Pemecahan Masalah



## BAB II METODE KEGIATAN

### 1. Khalayak Sasaran

Kegiatan ini diikuti oleh 20 guru dari Yayasan Edukasi Anak Nusantara yang terdiri dari guru dan pustakawan SD, SMP dan SMA.

### 2. Metode Kegiatan

PPM ini akan dilakukan melalui beberapa tahap: penilaian awal, pelatihan, produksi rencana pembelajara, penilaian akhir. Tahap penilaian awal dilakukan dengan pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas dan perpustakaan. Tahap pelatihan akan menyampaikan lima isu utama: (1) menemukan sumber-sumber pembelajaran di internet, (2) memproduksi media pembelajaran digital sederhana , (3) berbagi media pembelajaran melalui media media sosial, (4) mengidentifikasi bentuk pelanggaran hak intelektual, (5) mencegah pelanggaran intelektual dengan beberapa metode. Tahap selanjutnya adalah produksi rencana pembelajaran di kelas dan perpustakaan. Tahap terakhir adalah penilaian akhir melalui penilaian rencana pembelajaran.

### 3. Rencana dan Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
1.	Persiapan	X					
2.	Penilaian Awal	X					
3.	Pelatihan		X	X			
4.	Kampanye				X		
5.	Penilaian Akhir					X	
6.	Laporan						X

### 4. Organisasi Tim Pelaksana

Tim pelaksana dalam PPM ini adalah sebagai berikut.

Dosen

No	Nama dan Gelar	Bidang Keahlian
----	----------------	-----------------

1.	Dyna Herlina S, M.Sc	Ilmu Komunikasi
2.	Siti Machmiyah, M.A	Ilmu Komunikasi
3.	Benni Setiawan, M.H.I	Ilmu Komunikasi
4.	Budiman, M.Pd	

Mahasiswa

No	Nama dan Gelar	NIM	Jurusan
1.	Amrullah Surya Hartama	16419141004	Ilmu Komunikasi
2.	Nur Syafira Rahman	15419141019	Ilmu Komunikasi

## 5. Anggaran

### Laporan Anggaran PPM Pelatihan Literasi Digital Untuk Guru Yayasan Edukasi Nusantara

Kegiatan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
<b>Perjalanan</b>			
a. Transport peserta	25 x2 oh	20.000,00	1.000.000,00
b. Transport Tim PPM	5x2 oh	50.000,00	500.000,00
<b>Sub Total 1</b>			<b>1.500.000,00</b>
<b>Peralatan dan Bahan Habis Pakai</b>			
a. Uang sidang peserta	25x2 o.h	40.000,00	2.000.000,00
Modul pelatihan .a	25 exp	20.000,00	500.000,00
Konsumsi pelatihan .b	30x2 ok	15.000,00	900.000,00
d. Kertas HVS A4	5 rim	50.000,00	250.000,00
e. Block Note	25 buah	5.000,00	125.000,00
f. Ballpoint+pensil	25 buah	10.000,00	250.000,00
g. Backdrop	1 buah	250.000,00	250.000,00
h. Dokumentasi foto	1 paket	250.000,00	250.000,00
i. Doorprize	25	10.000,00	250.000,00
<b>Sub Total 2</b>			<b>5.775.000,00</b>
<b>Pelaporan</b>			
Pengandaan laporan	5 eks	45.000,00	225.000,00
<b>Sub Total 3</b>			<b>225.000,00</b>
<b>Jumlah</b>			<b>6.500.000,00</b> (Enam juta lima ratus ribu rupiah )

### **BAB III**

#### **PELAKSANAAN KEGIATAN**

Program pengabdian pada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahap: penilaian awal, pelatihan, produksi rencana pembelajaran dan penilaian akhir. Masing-masing tahap terdiri dari beberapa isu. Secara umum kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik, kegiatan penilaian awal dilakukan pada 12 Agustus 2017 di kelas dan perpustakaan SD Tumbuh 2. Sedangkan kegiatan pelatihan dilaksanakan dilakukan pada 14 Oktober 2017 di ruang belajar Center for Studies on Inclusive Education, Yayasan Edukasi Anak Nusantara. Produksi rencana pembelajaran dilakukan sebagai penugasan untuk guru-guru dan dikumpulkan pada 21 Oktober 2017. Penjelasan masing-masing tahap berikut ini.

##### **a. Penilaian Awal**

Penggunaan alat-alat digital sudah digunakan di Yayasan Edukasi Anak Nusantara di kelas maupun perpustakaan. Alat yang biasa digunakan guru kelas adalah laptop dan LCD proyektor. Guru biasanya menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk power point. Pada media itu dimasukan kata, gambar dan suara. Pada kelas tinggi (4-5) siswa mulai diminta membuat power point untuk presentasi.

Siswa mendapatkan pembelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sebanyak 2 jam pelajaran per minggu di lab komputer. Masing-masing anak mendapatkan 1 komputer dalam pembelajaran. Materi pembelajaran untuk kelas rendah (1-3) berkisar pada pengolahan gambar sedangkan kelas tinggi (4-5) mengenai pengolahan kata dan angka. Meskipun siswa diminta menyelesaikan proyek tetapi tidak ada yang dipublikasikan, disimpan dalam pangkal data yang dikendalikan guru.

Perpustakaan sekolah memiliki peralatan digital dalam bentuk tablet yang dapat digunakan oleh siswa dan guru di kelas. Sebagian besar alat itu digunakan untuk mencari sumber-sumber informasi melalui internet sebagai materi pembelajaran dengan merujuk pada situs tertentu yang telah ditentukan oleh guru. Sekali dalam seminggu (2 jam pelajaran) setiap kelas memiliki jam belajar di perpustakaan. Biasanya pustawakan akan membacakan buku atau mendongeng untuk siswa. Mereka tidak diperkenankan menggunakan tablet meskipun gawai tersebut disimpan di perpustakaan.

Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa media digital yang tersedia belum optimal digunakan. Para guru sangat khawatir terhadap penyalagunaan media ini oleh anak-anak sehingga mereka seringkali ragu-ragu memberikan variasi sumber informasi di internet. Mereka juga belum memahami sepenuhnya kebiasaan bermedia digital yang dilakukan oleh siswa dan implikasinya pada pembelajaran. Pada saat yang sama pustakawan perannya sangat terbatas pada pengelolaan dan pelayanan koleksi fisik perpustakaan. Mereka belum menggunakan media digital sebagai aktivitas kegiatan perpustakaan.

#### b. Pelatihan

Setelah memahami penggunaan media digital untuk pembelajaran di kelas dan perpustakaan, maka tim pengabdian melakukan pelatihan mengenai literasi digital yang dibagi menjadi beberapa topik berikut ini.

- a. Menemukan sumber-sumber pembelajaran di internet
- b. Memproduksi media pembelajaran digital sederhana
- c. Berbagi media pembelajaran media media sosial
- d. Mengidentifikasi bentuk pelanggaran hak intelektual
- e. Mencegah pelanggaran intelektual dengan beberapa metode

Pada materi pertama, paparan difokuskan pada dampak perkembangan media digital terhadap pendidikan di sekolah yang mengharuskan sekolah mengembangkan literasi digital. Bentuk literasi ini merupakan gabungan dari literasi komputer (pembelajaran TIK).

Materi kedua dalam pelatihan berkaitan dengan penilaian mengenai berita yang benar dan salah di media digital. Peserta diminta memahami konsep cerita jurnalistik dan non jurnalistik. Selanjutnya diperkenalkan dengan berbagai bentuk, nilai dan manfaat berita. Tim pengabdian meminta peserta untuk mengamati beberapa media lalu menilai 'kebenaran' berita berdasarkan beberapa indikator: unsur berita, pembandingan, kredibilitas sumber dan kaitan gambar dengan berita. Melalui materi ini, diharapkan para peserta dapat memahami kerugian/bahaya yang ditimbulkan jika mengedarkan berita palsu.

Materi terakhir dalam pelatihan adalah praktek mengunduh konten media digital. Berdasarkan pengetahuan pada materi bagian pertama, peserta diminta mempelajari cara mengunduh berbagai konten media digital menyangkut musik, foto, video dan teks. Beberapa peserta cukup kesulitan melakukan aktivitas ini. Selama ini para peserta lebih banyak

mengakses dan menggunakan komputer secara statis tidak terlibat dalam jaringan internet yang luas.

Bagian akhir dalam pelatihan adalah penilaian akhir mengenai literasi media digital yang dimiliki oleh guru-guru setelah pelatihan dengan menggunakan kuesioner yang sama. Berdasarkan hasil penilaian, nilai rata-rata meningkat dari level 6 menjadi level 8. Setelah pelatihan, para guru memahami pengetahuan lebih baik mengenai variasi konten dan sumber dari internet. Selain itu mereka dapat memberikan penilaian mengenai kualitas konten berita di internet sehingga dapat memahami informasi dengan lebih baik dan tidak terlibat penyebaran informasi palsu. Keterampilan mengunduh konten dari internet juga mengalami peningkatan karena para guru dapat melakukan berbagai metode unduh aneka konten dari internet.

Kegiatan PPM ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru untuk memahami media digital sehingga mereka dapat berperan sebagai agen pendidik media bagi siswa. Setelah pelatihan, para guru diarahkan untuk menularkan pengetahuan pada siswa. Kegiatan ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan memproduksi media kampanye literasi digital untuk siswa.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **1. Kesimpulan**

Pelatihan literasi digital bagi Guru MGMP Seni Budaya di Kodya Yogyakarta mendapatkan perhatian yang besar dari peserta karena meski telah mulai menggunakan media digital dalam pekerjaan dan pembelajaran namun penguasaan media ini masih relatif rendah.

Pengetahuan literasi digital yang disampaikan meliputi pengenalan media digital, memahami konten berita digital, praktek mengunduh, konten digital dan praktek berbagi konten digital. Metode yang digunakan meliputi ceramah dan praktek menggunakan komputer.

Kemampuan guru untuk menyerap materi cukup baik, terbukti dari peningkatan kemampuan dari skala 6 menjadi skala 8. Meski demikian para guru membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menemukan, berbagi dan terutama memproduksi konten media digital. Hal ini disebabkan karena pembiasaan yang relatif rendah. Seluruh kegiatan dapat berjalan lancar namun kegiatan berbagi pengetahuan pada murid belum dapat diawasi dengan seksama dengan oleh tim pengabdian karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru.

#### **2. Saran**

Pelatihan ini perlu dikembangkan dan diperluas pada ruang lingkup yang lebih luas agar hasilnya lebih optimal. Jika memungkinkan pelatihan literasi digital disampaikan di sekolah-sekolah untuk semua guru mata pelajaran. Hal ini penting mengingat seluruh pembelajaran di sekolah akan diarahkan menuju digitalisasi. Melalui upaya ini juga, dukungan dari pihak sekolah dapat meningkatkan kualitas output kegiatan.

## Daftar Pustaka

- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of documentation*, 57(2), 218-259.
- Buckingham, D. (2007). Digital Media Literacies: rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55.
- Harvey, G. (2008). *Writing with sources: A guide for students*. Hackett Publishing.
- Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. (2012). Charting digital literacy: A framework for information technology and digital skills education in the community college. *Presentado en Innovations*.
- Samsuri, Dandan. Hak Kekayaan Intelektual dan Manfaatnya bagi Litbang, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2016, <http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/11/Makalah-HKI-dadan.pdf>
- Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C. K. (2014). *Media and information literacy curriculum for teachers*. UNESCO Publishing.

### Internet

- <http://www.merdeka.com/pemilu-2014/capres-capresnya-hidup-damai-pendukungnya-saling-caci-benci.html> diakses 1 Maret 2015
- <http://www.marketing.co.id/perilaku-penggunaan-internet-generasi-muda-indonesia> diakses 1 Maret 2015
- <http://inet.detik.com/read/2015/01/12/080441/2800178/398/orang-indonesia-juara-dunia-akses-porno-via-ponsel> diakses 1 Maret 2015
- <http://www.reskrimsus.metro.polri.go.id/info/berita/JENIS-KEJAHATAN-MEDIA-SOSIAL> diakses 1 Maret 2015
- <http://www.tempo.co/read/news/2013/04/15/064473563/Polisi-Tangani-600-Kejahatan-Online-Per-Tahun> diakses 1 Maret 2015
- <http://www.solopos.com/2014/02/14/waspada-hoax-ini-dia-rujukan-terpercaya-bmkg> diakses 1 Maret 2015

**LAMPIRAN :**

**1.FOTO KEGIATAN**

**2.DAFTAR HADIR**

**3. BERITA ACARA SEMINAR  
PROPOSAL DAN HASIL**

# FOTO KEGIATAN



