

# PENGUATAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMANFAATAN PLATFORM PEMBELAJARAN ONLINE

Nuning Kurniasih<sup>1</sup>, Rd. Funny Mustikasari Elita<sup>2</sup>

<sup>1</sup>) Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran

<sup>2</sup>) Program Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran

e-mail: nuning.kurniasih@unpad.ac.id

## Abstrak

Kecakapan digital diperlukan dalam optimalisasi pemanfaatan platform pembelajaran online. Literasi digital memiliki peran penting dalam menavigasi pemanfaatan platform pembelajaran online secara efektif dan efisien. Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) untuk memperkuat literasi digital dalam pemanfaatan platform pembelajaran online ini terintegrasi dengan "Liblicious 2024" yang merupakan bagian dari Kegiatan "Episentrum" yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran. Program PKM diselenggarakan pada Rabu, 24 April 2024 secara daring melalui kanal YouTube dan Aplikasi Zoom. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa dan masyarakat umum yang memiliki ketertarikan dengan pemanfaatan platform pembelajaran online yaitu 50 peserta. Metode yang dipergunakan dalam program PKM ini adalah talkshow. Penguatan literasi digital diharapkan tidak hanya memberikan kemampuan mengakses, mempergunakan fitur-fitur atau mengatasi masalah teknis pada saat mempergunakan platform pembelajaran online, tetapi juga dapat menciptakan ruang kreativitas digital yang positif, solusi bagaimana pendidik dan pembelajar membangun dan mewujudkan ide melalui teknologi, pengembangan keterampilan kritis, ekspresi diri yang lebih baik, peningkatan rasa percaya diri dan membuka peluang baru dalam berbagai aspek digital. Evaluasi keberhasilan kegiatan dapat dilihat dari acara yang berjalan dengan lancar, pertanyaan-pertanyaan dan proses diskusi sesuai dengan tema, penanya menyatakan dapat memahami jawaban dari narasumber. Berdasarkan indikator-indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa program PKM ini telah berlaksana dengan baik.

**Kata kunci:** Literasi Digital, Platform Pembelajaran Online, Inovasi Teknologi Pendidikan, Pengabdian Kepada Masyarakat

## Abstract

Digital skills are needed in optimizing the utilization of online learning platforms. Digital literacy has an important role in navigating the utilization of online learning platforms effectively and efficiently. The community service program (PKM) to strengthen digital literacy in the utilization of online learning platforms is integrated with "Liblicious 2024" which is part of the "Episentrum" activity organized by the Faculty of Communication Sciences, Universitas Padjadjaran. The PKM program was held on Wednesday, April 24, 2024 online through the YouTube channel and Zoom Application. The PKM Program was attended by students and the general public who have an interest in the utilization of online learning platforms, namely 50 participants. The method used in this PKM program is a talk show. Strengthening digital literacy is expected to not only provide the ability to access, use features or overcome technical problems when using online learning platforms, but also to create positive digital creativity spaces, solutions to how educators and learners build and realize ideas through technology, develop critical skills, better self-expression, increase self-confidence and open new opportunities in various digital aspects. Evaluation of the success of the activity can be seen from the event that ran smoothly, the questions and discussion process were in accordance with the theme, the interviewees stated that they could understand the answers from the speakers. Based on these indicators, it can be concluded that this PKM program has been carried out well.

**Keywords:** Digital Literacy Online Learning Platform, Education Technology Innovation, The Community Service Program

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pendidikan telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Inovasi teknologi pendidikan telah membawa beragam inovasi dalam seluruh komponen pendidikan, termasuk dalam menyusun strategi, model dan alat pembelajaran. Salah satu inovasi tersebut adalah hadirnya beragam platform pembelajaran online. Platform pembelajaran online

merupakan seperangkat teknologi yang secara komprehensif menyediakan akses bagi pembelajar ke berbagai sumber daya pendidikan secara daring. Sejak masa pandemi covid-19, penggunaan platform pembelajaran online di Indonesia meningkat tajam. Zenius Education menyebutkan bahwa pada masa pandemi Covid-19, akses pada platform belajar online Zenius mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan (60-150%); Platform Kelas Pintar mendapatkan kenaikan akses sebesar 500% terutama sejak pemerintah Indonesia mengumumkan kebijakan untuk belajar dari rumah (Andarningtyas, 2020).

Ada beberapa alasan mengapa pemanfaatan platform pembelajaran online meningkat pesat, yaitu (1) faktor kemudahan akses, dimana pembelajar dapat mengakses platform pembelajaran online dimanapun dan kapanpun tanpa terikat jadwal kelas selama ada koneksi internet; (2) faktor fleksibilitas, dimana platform pembelajaran online memberikan fleksibilitas bagi pembelajar untuk memilih materi pembelajaran, metode dan gaya belajar, waktu dan tempo belajar, sesuai kemampuan masing-masing; (3) pengalaman belajar yang berbeda, dimana platform pembelajaran online dapat menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Partisipasi aktif pembelajar juga dapat ditingkatkan melalui fitur interaksi dan kolaborasi di dalam aplikasi; (4) evaluasi pembelajaran dapat dipantau secara real time.

Pemanfaatan platform pembelajaran online secara optimal memerlukan dukungan kecakapan digital. Literasi digital dalam hal ini memiliki peran penting dalam menavigasi pemanfaatan platform pembelajaran online secara efektif dan efisien. Literasi digital akan membantu pembelajar dalam mengakses, mempergunakan fitur-fitur yang tersedia hingga membantu pembelajar mengatasi masalah ketika mendapatkan hambatan pada saat mempergunakan platform pembelajaran online.

Guna memberikan penguatan literasi digital dalam pemanfaatan platform pembelajaran online, kami mengintegrasikan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan “Liblicious 2024” yang merupakan bagian dari Kegiatan “Episentrum” yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran.

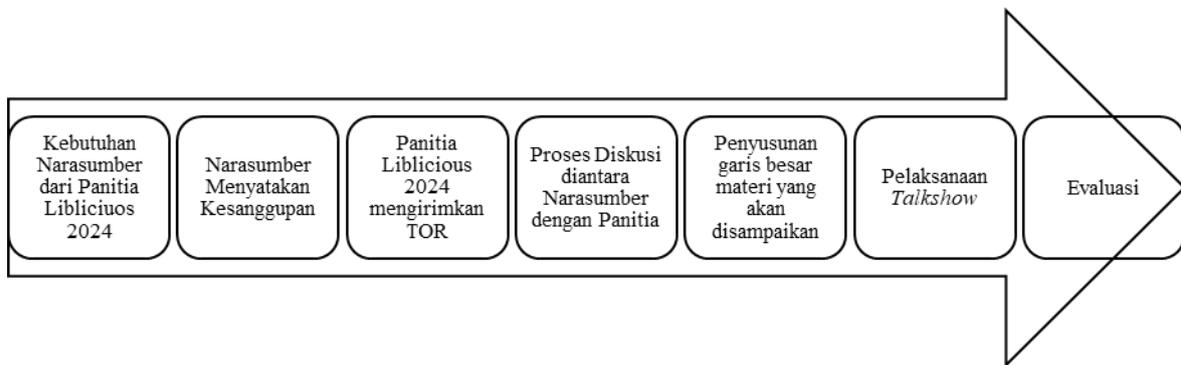
## METODE

Kegiatan PKM ini terintegrasi dengan kegiatan “Liblicious 2024” Himpunan Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Padjadjaran yang menyelenggarakan Talkshow “Inovasi Pendidikan Mencetak Generasi Unggul melalui Platform Belajar Digital”. “Liblicious 2024” merupakan bagian dari Kegiatan “Episentrum” yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran. Kegiatan PKM diselenggarakan pada Rabu, 24 April 2024 secara daring melalui kanal YouTube dan Aplikasi Zoom. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa dan masyarakat umum yang memiliki ketertarikan dengan pemanfaatan platform pembelajaran online sebanyak 50 orang. Sesuai dengan judul acara, metoda penyampaian PKM ini melalui talkshow.

Talkshow merupakan sebuah acara dimana pemandu acara berbincang bersama satu atau lebih narasumber tentang topik tertentu dan audien dapat berpartisipasi aktif dalam pembicaraan tersebut. Karakteristik talkshow adalah berorientasi pada audien, menghadirkan satu atau beberapa ahli dalam topik diskusi, pemandu acara memandu diskusi dengan memberikan stimuli, membimbing dan memfasilitasi alur diskusi, mencakup beberapa strategi seperti wawancara, naratif, debat, games dan testimoni, biasanya disiarkan secara langsung atau direkam dengan sedikit penyuntingan (Ilie, 2006).

Pada talkshow ini, panitia menghubungi kami untuk menjadi salah seorang narasumber, panitia memberikan panduan tentang acara yang akan diselenggarakan melalui dokumen Term of Reference (TOR). Di dalam TOR, panitia melampirkan sejumlah kisi-kisi berupa pertanyaan yang akan menjadi pokok bahasan dalam talkshow. Pertanyaan tersebut mencakup inovasi teknologi pembelajaran secara umum, pemanfaatan platform pembelajaran online dan bagaimana platform pembelajaran online dapat menghasilkan generasi yang unggul. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, kami menyimpulkan bahwa penguatan literasi digital diperlukan dalam pemanfaatan platform pembelajaran online secara optimal sehingga dapat menghasilkan pembelajar yang unggul. Evaluasi kegiatan dapat dilihat dari acara yang berjalan dengan lancar, pertanyaan-pertanyaan dan proses diskusi yang sesuai dengan tema dan penanya menyatakan dapat memahami jawaban dari narasumber.

Secara singkat proses terlaksananya PKM ini dapat digambarkan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan PKM

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, kami menjawab pertanyaan tentang inovasi pendidikan. Kami menjelaskan bahwa inovasi pendidikan merupakan suatu pembaharuan dalam bidang pendidikan yang mencakup ide, gagasan, metode, strategi dan aspek-aspek lainnya dalam dunia pendidikan untuk mewujudkan pendidikan yang lebih maju secara efektif dan efisien (Anwar, Mardisentosa, & Williams, 2021; Ganimin, Emiliana, & Hess, 2020). Lebih lanjut kami menjelaskan bahwa dengan inovasi pendidikan, seluruh komponen pendidikan (termasuk pendidik dan pembelajar) dapat memperbaiki dan mengembangkan potensi dan kualitas diri, materi, proses dan hasil belajar. Kami juga menjelaskan bahwa ketika kita berbicara tentang inovasi pendidikan, maka kita juga berbicara tentang strategi dan model pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Aktivitas dalam strategi pembelajaran mencakup ketersediaan kebijakan, fasilitas dan respon terhadap umpan balik yang diperoleh. Sementara itu, metode pembelajaran mencakup Langkah-langkah dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran berdasarkan pada prinsip dasar pendidikan. Inovasi pembelajaran menggabungkan teknologi dalam pembelajaran dengan manajemen pembelajaran. Inovasi teknologi pembelajaran memanfaatkan teknologi baru untuk meningkatkan pengalaman belajar. Di dalam inovasi teknologi pembelajaran terdapat aspek-aspek seperti hardware, software atau platform pembelajaran online, konten digital, metode pembelajaran online dan sumber daya manusia.

Pertanyaan kedua adalah apa dampak positif dari inovasi teknologi pendidikan. Untuk menjawab pertanyaan ini kami memberikan contoh bagaimana platform pembelajaran online dan teknologi pendidikan lainnya membuka peluang pada peningkatan partisipasi dan akses terhadap sumber-sumber belajar, pengembangan kapasitas diri yang lebih personal, proses pembelajaran yang sesuai dengan gaya, kebutuhan dan kemampuan masing-masing individu, kolaborasi yang lebih luas dalam lingkungan virtual, pembelajaran yang lebih interaktif, efisien dalam waktu dan penggunaan sumber daya lainnya. Platform pembelajaran online dapat menyediakan lingkungan pendidikan yang lebih mendukung pelaksanaan pendidikan yang adaptif dan interaktif.

Pertanyaan ketiga adalah bagaimana platform pembelajaran online dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk menjawab pertanyaan ini kami mencoba menjelaskan bagaimana fitur-fitur pembelajaran online dapat membantu pembelajar belajar secara mandiri dengan metode yang dapat dipersonalisasi namun tetap dapat melakukan kolaborasi, kemudahan akses terhadap sumber-sumber belajar dengan fleksibilitas waktu dan beragam fitur lainnya yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan (Andriyani et al., 2023; Li, 2023; Liu, Lomovtseva, & Korobeynikova, 2020; Reyaz Ahmad Bhat, 2023; Rullyanti & Putra, 2023; Yulianti, Artanti, & Kandriasari, 2023). Tentu saja untuk mencapai itu semua, perlu dukungan berbagai aspek, antara lain dengan penyediaan akses pembelajaran online secara merata dan kesiapan sumber daya manusia yang dapat memahami dan memanfaatkan fitur-fitur pembelajaran online secara optimal.

Sebagaimana kita ketahui, kesenjangan digital masih terjadi di Indonesia (Jayanthi & Dinaseviani, 2022). Untuk menerapkan pembelajaran online, para pemangku kepentingan harus dapat memastikan kesiapan perangkat kebijakan dalam mendukung pemanfaatan platform pembelajaran online dalam proses pembelajaran, kesiapan infrastruktur teknologi pendidikan, memaksimalkan kerjasama diantara pemangku kepentingan dengan komunitas-komunitas pembelajar, menerapkan strategi pembelajaran yang efektif, memberikan solusi ketika terjadi hambatan atau permasalahan,

memberi kesempatan pembelajar untuk berpartisipasi dan memperoleh pengalaman belajar yang dapat dipersonalisasi, tersedianya ruang kreativitas, kepemilikan perangkat dan kemudahan akses bagi pendidik dan pembelajar terhadap aplikasi pembelajaran online, serta kecakapan digital bagi seluruh pengguna platform pembelajaran online. Dengan demikian, selain kesiapan kebijakan, infrastruktur, penguatan literasi digital menjadi salah satu hal penting yang harus dipersiapkan untuk mengoptimalkan pemanfaatan platform pembelajaran digital.

Dari sisi penyediaan infrastruktur penting untuk melakukan audit dan pemetaan infrastruktur, perencanaan investasi yang berkelanjutan, membangun kemitraan, pelatihan metode pembelajaran dan kompetensi digital, dukungan teknis, evaluasi dan umpan balik serta regulasi yang mendukung.

Penguatan digital tidak hanya membekali pendidik dan pembelajar dengan kemampuan mengakses, mempergunakan fitur-fitur yang tersedia atau membantu pembelajar mengatasi teknis pada saat mempergunakan platform pembelajaran online, tetapi juga dapat membekali pendidik dan pembelajar menciptakan ruang kreativitas digital yang positif, solusi bagaimana pendidik dan pembelajar membangun dan mewujudkan ide melalui teknologi, pengembangan keterampilan kritis, ekspresi diri yang lebih baik, peningkatan rasa percaya diri dan membuka peluang baru dalam berbagai aspek digital.

Selanjutnya pembahasan beralih pada contoh-contoh platform pembelajaran online. Kami memberikan beberapa contoh platform pembelajaran online yang sudah banyak dipergunakan seperti Google Classroom, Moodle, Khan Academy, Coursera, edX dan Merdeka Mengajar. Kami juga menambahkan beberapa aplikasi kecerdasan buatan (AI) yang dapat dipergunakan untuk belajar mandiri seperti Duolingo untuk pembelajaran bahasa; Grammarly untuk mendeksi dan memperbaiki kesalahan tata bahasa, ejaan dan gaya bahasa penulisan ; Wolfram Alpha untuk menjawab dan memberikan Solusi pada pertanyaan-pertanyaan Matematika dan bidang ilmu lainnya; Kahoot untuk membuat kuis interaktif dan menghasilkan skor dan peringkat secara otomatis; Classcraft yang merupakan platform pembelajaran online berbasis permainan yang mempergunakan AI untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan kolaboratif.

Adapun strategi untuk mengimplementasikan inovasi pendidikan melalui platform pembelajaran online dalam kurikulum dapat dilakukan dengan memahami tujuan pembelajaran, memahami kelebihan, kekurangan, peluang dan tantangan untuk mencapai tujuan pembelajaran, memilih platform pembelajaran yang tepat, penguatan literasi digital, mengintegrasikan konten dan metode pembelajaran dengan teknologi pembelajaran online, pengembangan kurikulum yang sesuai, melakukan evaluasi dan menerima umpan balik.

Terakhir, pembawa acara bertanya bagaimana mengajarkan etika digital dan literasi informasi melalui platform pembelajaran online. Menurut kami cara mengajarkan etika digital dan literasi informasi melalui platform pembelajaran online hampir sama dengan mengajarkan etika digital dan literasi informasi melalui platform pembelajaran offline/ luring. Perbedaannya hanya pada media penyampaiannya. Kami lebih menekankan pada bagaimana etika dalam pemanfaatan platform pembelajaran online. Etika dalam pemanfaatan platform pembelajaran online penting untuk disosialisasikan guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman, sehat, inklusif dan produktif. Etika tersebut mencakup bagaimana pembelajar menjaga privasi dan keamanan di ruang online, bagaimana mempergunakan teknologi dan menyebarkan informasi bertanggung jawab, bagaimana upaya pencegahan cyberbullying, bagaimana berpartisipasi aktif dan positif di ruang digital, bagaimana menghormati hak cipta dan bagaimana menjaga sopan santun di dunia maya sebagaimana sopan santun di dunia nyata.

## SIMPULAN

Pemanfaatan platform pembelajaran online secara optimal memerlukan dukungan berbagai aspek, mulai dari regulasi, kesiapan infrastruktur hingga sumber daya manusia yang cakap digital. Penguatan literasi digital diharapkan mampu membekali sumber daya manusia (dalam hal ini pengguna platform pembelajaran online) memahami teknologi dan pembelajaran digital, memberi solusi dalam membangun dan mewujudkan ide melalui teknologi, menciptakan ruang kreativitas digital yang positif, pengembangan keterampilan kritis, ekspresi diri yang lebih baik, peningkatan rasa percaya diri dan membuka peluang baru dalam berbagai aspek digital. Kegiatan PKM melalui talkshow penguatan literasi digital dalam pemanfaatan platform pembelajaran online ini dapat berjalan

dengan lancar, pertanyaan dan proses diskusi selama acara berlangsung sesuai dengan tema dan penanya menyatakan dapat memahami jawaban-jawaban dari narasumber.

## SARAN

Penguatan literasi digital pada pemanfaatan platform pembelajaran online melalui talkshow telah dilaksanakan dengan baik, apabila ada kesempatan kegiatan PKM ini dapat dilanjutkan dengan metode praktek.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Himpunan Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi Fikom Unpad yang telah mengajak kami berpartisipasi dalam “Liblicious 2024” sehingga kegiatan atau program PKM ini dapat terselenggara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andarningtyas, N. (2020). Pengguna aplikasi belajar online melonjak 100 persen lebih saat corona. Retrieved from Antara website: <https://www.antaraneews.com/berita/1409466/pengguna-aplikasi-belajar-online-melonjak-100-persen-lebih-saat-corona>
- Andriyani, A., Hikayat, C., Asrori, A., Putra, L. I., Hairun, M. S., & Salampessy, Y. (2023). Improvement Teachers' Digital Literacy Ability Through Workshops on Application E-Learning Platforms in Distance Learning. *Indonesian ...*, 2(6), 429–440. Retrieved from <https://journal.formosapublisher.org/index.php/ijsd/article/view/7808>
- Anwar, A. S., Mardisentosa, B., & Williams, A. (2021). The Role Of Technology In Education. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 36–40. Retrieved from <https://aptikom-journal.id/itsdi/article/view/524>
- Ganimin, A. J., Emiliana, V., & Hess, F. M. (2020). Realizing the promise: How can education technology improve learning for all? In Brookings. Retrieved from <https://www.brookings.edu/essay/realizing-the-promise-how-can-education-technology-improve-learning-for-all/>
- Ilie, C. (2006). Talk Shows. In *Encyclopedia of Language & Linguistics* (pp. 489–494). Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/289370357\\_Talk\\_Shows](https://www.researchgate.net/publication/289370357_Talk_Shows)
- Li, L. (2023). Development of Online Learning Platform for College Ideological and Political Education Based on SSH Architecture. *Proceedings of the 2022 2nd International Conference on Education, Information Management and Service Science (EIMSS 2022)*, 1074–1083. Retrieved from <https://www.atlantis-press.com/proceedings/eimss-22/125978058>
- Liu, Z. Y., Lomovtseva, N., & Korobeynikova, E. (2020). Online learning platforms: Reconstructing modern higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(13), 4–21. Retrieved from <https://www.proquest.com/docview/2666932876?pq-origsite=summon&sourcetype=Scholarly Journals>
- Reyaz Ahmad Bhat. (2023). Digital Literacy Development: Assessing the Efficacy of Online Learning Platforms in Enhancing Students' Information Fluency. *International Journal of Social Science, Educational, Economics, Agriculture Research and Technology (IJSET)*, 2(9), 597–599. Retrieved from <https://www.ijset.org/index.php/go/article/view/221>
- Rullyanti, M., & Putra, D. A. (2023). The Importance of Digital Literacy in Improving Students' Skills in English. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 4(3), 201–206. <https://doi.org/10.33258/joder.v4i3.4519>
- Yulianti, Y., Artanti, G. D., & Kandriasari, A. (2023). The Use of Digital Literacy through E-Learning and Project Assignments in the Food and Beverage Service Course. *VEIC*, 632–638. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/veic/article/view/2904>