
**WORKSHOP CAKAP DIGITAL: PENINGKATAN KUALITAS TENAGA PENDIDIK SEKOLAH
WIJAYA KUSUMA DALAM MENGEMBANGKAN MATERI AJAR DIGITAL**

Azalia Gerungan¹, Chrisindo Reformanda², Hafidzah Annissa Shafira Syahputra³, Cynthia Marissa⁴

¹²³⁴Universitas Pelita Harapan

azalia.gerungan@uph.edu, chrisindo.reformanda@uph.edu, 01045200068@student.uph.edu,
01045200016@student.uph.edu

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 telah mendorong percepatan transformasi digital dunia pendidikan Indonesia. Sayangnya tidak semua tenaga pendidik cakap dalam mengoperasikan teknologi yang sudah serba digital. Melihat dari banyaknya jumlah tenaga pendidik yang belum cakap digital, sejak 2021 tim PJJ Ilmu Komunikasi Universitas Pelita Harapan yang terdiri dari dosen, asisten dosen serta mahasiswa memberikan pelatihan digital kepada para tenaga pendidik di Indonesia yang membutuhkan. Dalam rangka mendorong tenaga pendidik yang cakap digital secara merata, tim ini melakukan pelatihan secara tatap muka yang bertempat di sekolah Wijaya Kusuma dengan tema “Workshop Cakap Digital”. Kegiatan ini dibuat untuk meningkatkan kemampuan edukator di Wijaya Kusuma dalam membuat materi ajar digital agar lebih menarik. Adapun hasil dari kegiatan ini, ada 47 Edukator yang terdiri dari 6 guru TK, 22 guru SD, 16 guru SMP, dan 3 dari unit umum di Sekolah Wijaya Kusuma yang telah dibekali dengan pemahaman dan implementasi “Cakap Digital” dan kegiatan praktik yang menambah kompetensi digital. Bukan hanya kemampuan teknis saja yang diperlengkapi, namun juga serangkaian materi seperti pengenalan akan literasi digital, sosialisasi keamanan bermedia digital, materi mengenai tampilan visual bahan ajar, interaksi, dan pembahasan faktor psikologis peserta didik. Selain itu, para tenaga pendidik juga dibekali kemampuan menggunakan beberapa software dalam mesin pencarian dan gamifikasi yang dapat mereka gunakan untuk mengembangkan materi ajar digital yang tepat sasaran untuk peserta didik.

Kata kunci: Cakap Digital; materi ajar; gamifikasi

ABSTRACT

Covid-19 pandemic has accelerated digital transformation in Indonesian education field. Unfortunately, not many educators are competent in operating digital technology. Looking at the high numbers of educators who are not yet technologically competent, since 2021 PJJ Ilmu Komunikasi Universitas Pelita Harapan has done some series of digital literacy training for the needy educators. In order to equalize the number of digitally competent educators in Indonesia, this team continues this workshop and held one in Wijaya Kusuma school, especially to equip the educators with skills needed to deliver more interesting digital material. There were 47 educators on which consists of 6 kindergarten school teacher, 22 elementary school teachers, 16 middle high school teachers, and 3 from the other unit in Wijaya Kusuma school. The teachers were given awareness about the implementation of “digitally competent” in the context of class and practice outside class. Not only technical skills are equipped,

but also a series of materials such as an introduction to digital literacy, socialization of digital e-safety, material regarding the visual appearance of teaching materials, interactions, and discussion of students' psychological factors. In addition, educators are also equipped with the ability to use several software in search engines and gamification that they can use to develop digital teaching materials that are right suitable on targeted students.

Keywords: Digitally competent; teaching materials; gamification

PENDAHULUAN

Terjadinya pandemi COVID-19 awal tahun 2020 silam berdampak secara signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Berbagai macam pembatasan fisik dan sosial yang kemudian mendorong lahirnya pergeseran kegiatan belajar-mengajar tatap muka ke pembelajaran daring. Walaupun Internet bukan suatu hal baru bagi masyarakat Indonesia dimana pengguna Internet mencapai 78.19% dari total penduduk Indonesia (Nurhanisah, 2023), namun sistem edukasi secara daring menjadi tantangan baru bagi para tenaga pendidik. Tenaga pendidik dituntut untuk cakap dalam mengelola kelas daring mereka dan berinovasi dalam mengemas dan menyampaikan materi edukasi sehingga kualitas pendidikan tetap terjamin. Sama halnya juga dengan para peserta didik yang harus beradaptasi dengan kelas daringnya.

Para peserta didik pada sekolah dari mulai Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP) didominasi oleh generasi Z dan generasi Alpha yang memiliki rentang kelahiran antara tahun 1995-2012 dan setelah 2013 (Twenge, 2023). Berbeda dengan para tenaga pendidik yang lebih didominasi oleh generasi *babyboomers*, generasi X, dan sebagian generasi milenial atau generasi Y, para siswa-siswi SMP lebih mahir dalam memanfaatkan teknologi digital yang ada. Seperti temuan Long et al. (2023) mengenai tingkat literasi digital generasi muda yang cenderung lebih tinggi daripada generasi tua, perbedaan generasi antara tenaga pendidik dan peserta didik ini juga menjadi kesenjangan yang muncul di dunia pendidikan. Tidak semua tenaga pengajar di Indonesia mampu membuat peserta didiknya bertahan mengikuti setiap pembelajaran yang

diampu. Kebanyakan pendidik mengajar kelas daring dengan cara yang sama dengan saat ia mengajar di kelas luring. Alhasil, banyak peserta didik yang mengikuti kelas dengan tidak memperhatikan, sambil mengerjakan hal lain, tidur, atau bahkan meninggalkan kelas daring mereka. Selain itu, banyak tenaga pendidik yang tidak berhasil mengikuti teknologi terkini sehingga para peserta didik lebih mahir menggunakan teknologi tersebut. Hal ini berpeluang membuat kelas menjadi kurang efektif.

Saat dimulai kembali kelas luring pada awal tahun 2022, *reverse culture shock* yaitu kejutan budaya untuk beradaptasi kembali sangat mungkin terjadi (Daud, 2022). Yang awalnya kelas virtual menawarkan berbagai macam fleksibilitas, kini para peserta didik harus kembali duduk di dalam kelas mendengarkan sesi penjelasan dari pengajar mereka secara langsung. Para tenaga pendidik juga harus meningkatkan upaya mereka dalam menggiring peserta didik mereka untuk dapat memberikan atensi penuh di kelas luring.

Sekolah Wijaya Kusuma merupakan salah satu sekolah yang tenaga pendiknnya juga mengalami kendala proses adaptasi ini. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh panitia PKM untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang berhubungan dengan media digital yang dialami oleh tenaga pendidik, salah satu kendala yang kerap ditemukan adalah siswa-siswi sekolahannya yang terdistraksi. Mereka kesulitan untuk memberikan atensi penuh terhadap guru selama proses belajar mengajar. Selain kendala berkurangnya atensi murid terhadap pengajar, minimnya pengetahuan tenaga pendidik mengenai aplikasi digital atau penggunaan media digital secara umum juga menjadi salah satu kendala terbesar. Khususnya karena teknologi yang kerap berkembang secara pesat, hal ini menyebabkan

tenaga pendidik kalah cepat dalam penggunaan teknologi ketimbang para peserta didik.

Sebagai upaya untuk membantu meningkatkan kemampuan dasar tenaga pendidik di Indonesia dalam mengadopsi teknologi pembelajaran secara daring, sejak tahun 2020 hingga saat ini, prodi PJJ Ilmu Komunikasi dari Universitas Pelita Harapan sudah mulai memberikan pelatihan #NgajarDariRumah untuk 600 tenaga pendidik. Namun hingga saat ini, 450 diantaranya masih belum mampu untuk menciptakan materi ajar digital yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Banyaknya tenaga pengajar yang belum dapat sepenuhnya beradaptasi untuk menciptakan materi-materi yang menarik untuk pembelajaran daring membuat prodi PJJ Ilmu Komunikasi untuk kembali tergerak dan membantu meningkatkan kemampuan literasi digital tenaga pendidik.

Untuk mengatasi kendala-kendala yang telah dipaparkan sebelumnya, prodi PJJ Ilmu Komunikasi kembali melakukan pengabdian masyarakat melalui penyelenggaraan pelatihan untuk memberikan pengayaan kepada tenaga pengajar di sekolah Wijaya Kusuma seputar literasi digital, serta pembuatan materi ajar yang kreatif dan sesuai dengan etika akademis. Pelatihan yang diselenggarakan berupa seminar luring oleh Dosen, tutor dan mahasiswa dari Prodi PJJ Ilmu Komunikasi yang bertindak selaku pembicara dan panitia. Harapannya, setelah penyuluhan ini diberikan, para tenaga pengajar dapat menerapkan materi yang mereka dapatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar sehari-hari dan mendapatkan wawasan mengenai teknologi khususnya dalam bidang pendidikan.

METODE

Untuk menjawab permasalahan tersebut dosen dan tutor prodi PJJ Ilmu Komunikasi UPH melakukan *workshop* cakap digital secara luring. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas tenaga pendidik dalam mengembangkan materi ajar digital secara tatap muka. *Workshop* ini dilakukan di Sekolah Wijaya Kusuma Kota Tangerang pada tanggal 6 Oktober 2022. Dihadiri oleh 47 orang yang diantaranya 6 guru TK, 22 guru SD, 16 guru SMP, dan 3 dari unit umum. Sebelum

pelaksanaan, peserta sudah terlebih dahulu dianjurkan untuk membawa laptop masing-masing untuk mengikuti kegiatan *workshop* ini. Kegiatan ini berdurasi 180 menit dengan dibagi 4 sesi. Pada setiap sesi, pembicara menampilkan materi-materi menarik dan kreatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar para tenaga pendidik di Sekolah Wijaya Kusuma.

Sesi pertama diawali oleh Ibu Rambu Naha sebagai ketua program studi PJJ Ilmu Komunikasi dan dosen PJJ Ilmu Komunikasi UPH. Setelah perkenalan ibu Rambu memaparkan secara ringkas tentang dasar dari literasi digital dengan judul materi “The Fundamental of Digital Literacy”.

Sesi kedua berjudul “A Little Glimpse of E-safety in Digital Environment”. Sesi ini dipaparkan oleh Ibu Niyu selaku dosen prodi PJJ Ilmu Komunikasi UPH. Ibu Niyu menjelaskan bagaimana *e-safety* dapat meningkatkan kesadaran para tenaga pendidik. Berdasarkan banyaknya interaksi yang terjadi dan pertanyaan yang diajukan dari peserta terkait *e-safety* dapat memperlihatkan bahwa isu ini sangat relevan.

Adapun pada sesi *ketiga*, dibawakan oleh Ibu Azalia dengan memberikan pemaparan dan pelatihan tentang bagaimana membuat bahan pembelajaran yang kreatif, sehingga para guru mampu mendapatkan fokus dan perhatian dari siswa. Oleh karena itu, materi sesi ketiga diberi judul “*Capturing Students Attention with Creative Learning Materials*” Materi ini menjelaskan kepada peserta untuk memanfaatkan teknologi agar bisa dioptimalkan dalam pembuatan materi ajar. Tidak hanya mendapatkan pemahaman mengenai materi tersebut, peserta *workshop* juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkan pemahamannya. Selama kegiatan berlangsung, peserta dibantu oleh tim prodi PJJ Ilmu Komunikasi UPH untuk membuat bahan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan interaktif melalui *software* Canva.

Selanjutnya pada *Sesi keempat* membahas tema “*Creating Fun Learning Environment with Gamification*” yang dibawakan oleh Pak Pierre. Materi ini memberikan peserta gambaran terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Dalam sesi ini, diharapkan peserta mendapat pemahaman dan wawasan bagaimana membuat

gamifikasi dan pengamalannya di kelas secara langsung.

Sebagai penanda berakhirnya sesi, peserta *workshop* diminta untuk mengevaluasi pembicara dan materi di tiap sesinya. Evaluasi ini dilakukan dengan cara survei yang dibagikan kepada peserta. Walaupun survei tidak dilakukan kepada semua peserta, tetapi hasil evaluasi dapat mengambil *feedback* untuk pembicara sebagai bantuan improvisasi diri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Survei awal

Sebagai awalan dari pertemuan dengan mitra, yaitu yayasan Wijaya Kusuma, tim PJJ Ilmu Komunikasi UPH menyebarkan survei yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan atau kendala yang dihadapi tenaga pengajar. Melalui survei ini, tim PJJ Ilmu Komunikasi UPH juga mendapat gambaran dari audiens yang akan mengikuti *workshop*. Bagaimana pemahaman mereka mengenai literasi digital, persepsi mereka mengenai teknologi digital, dan sedikit tentang cara mereka mengelola kelas luring mereka.

Setelah mendapatkan respon dari calon peserta *workshop*, diketahui bahwa profil mereka adalah guru TK, guru SD, dan guru SMP. Sekitar 70% peserta sudah mahir menggunakan *Microsoft Word*, *Excel*, dan *Powerpoint* yang membantu kinerja mereka. Namun masih kurang dari 20% peserta yang sudah pernah menggunakan *Canva*, *Padlet*, *Slido*, dan beberapa *online software* lainnya untuk *online quiz* menarik, dan *presentasi digital* yang interaktif.

Mengenai gambaran literasi digital juga diketahui melalui survei ini. Sebanyak 76% mengaku mengetahui mengenai literasi digital. Akan tetapi hanya 66% yang memahami apa itu literasi digital dan sebanyak 23% belum memahami etika penggunaan teknologi digital di dunia akademik. Hal ini sesuai dengan fakta bahwa literasi digital di Indonesia termasuk rendah. Tingkat literasi digital Indonesia masih berada dalam persentase 62%, sedangkan negara-negara lainnya di ASEAN sudah mencapai rata-rata 70% (Anam, 2023).

Sebagian kendala yang dikemukakan oleh para tenaga pendidik antara lain kurangnya pengetahuan tentang aplikasi digital, motivasi belajar siswa yang menurun, kurangnya fokus siswa pada pembelajaran di kelas, serta metode dan media ajar yang terbatas. Kendala-kendala tersebut sebetulnya terpusat pada metode ajar guru yang masih harus diperkaya serta cara pandang mereka terhadap teknologi digital yang harus diubah. Sebanyak 26.6% dari guru yang menjadi peserta *workshop* ini tidak memperbolehkan siswa untuk menggunakan gawai sama sekali, walaupun untuk kepentingan pembelajaran. Padahal beberapa penelitian sudah menemukan bahwa dengan adanya manajemen dan kolaborasi yang baik antara guru dan siswa, gawai seharusnya dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas (Delpa et al., 2023; Elliott, 2023; Sholekah et al., 2022).

2. Materi pembahasan

Materi-materi yang dibahas pada pelatihan ini dibagi ke dalam 4 sesi interaktif. Dua materi awal merupakan penyuluhan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman akan isu literasi digital dan keamanan berdigital. Sesi utama yang menjawab permasalahan mitra ada pada sesi ketiga dan keempat.

Pembahasannya antara lain adalah sebagai berikut.

Sesi 1: The fundamental of digital literacy

Dilatarbelakangi oleh 24% peserta yang kurang memahami literasi digital, pada sesi awal ini dipaparkan definisi literasi menurut KBBI, lalu definisi literasi digital menurut modul literasi digital yang ada. Ada 3 kerangka dari literasi digital yaitu proteksi, hak, dan pemberdayaan. Pada penjelasan proteksi, peserta diberikan kesadaran bahwa pencurian dan penyalahgunaan data pribadi sedang marak terjadi, oleh karena itu peserta dihibau untuk tidak kritis dalam membagikan data personal mereka. Adapun hak-hak literasi digital seperti kebebasan berekspresi, kekayaan intelektual, dan aktivisme sosial. Ditekankan juga bahwa jurnalisme warga, kewirausahaan, dan etika informasi haruslah diberdayakan.



Gambar 1. Penyampaian materi e-safety

Sesi 2: A little glimpse of e-safety in digital environment

Fokus pada pembahasan sesi kedua adalah pada *digital citizenship*, yaitu meningkatkan kesadaran bahwa setiap peserta merupakan seorang warga negara di dunia digital. Bahwa literasi digital akan mengarah pada kewarganegaraan digital. Interaksi yang meningkat di awal sesi ini adalah saat membahas mengenai *generation gap* beserta masing-masing karakteristiknya. Setelah itu, dibahas mengenai kecerdasan digital serta pilar-pilarnya. Pada pertengahan sesi diulas mengenai keamanan penggunaan digital, resiko, dan proteksi daring. Ditekankan juga oleh pembicara bahwa jejak digital semua warga digital akan ada selamanya dan sulit dihapus. Oleh karena itu peserta dihimbau untuk lebih berhati-hati dalam menggunakan media digital. Di akhir sesi ini juga dibahas mengenai cyber bullying yang marak terjadi (Sari & Suryanto, 2016; Patchin & Hinduja, 2015). Oleh karena itu, pendidik diharapkan menyediakan lingkungan yang aman bagi siswa-siswinya, memimpin dengan contoh dalam penggunaan teknologi yang etis dan memiliki pengetahuan tentang materi pelajaran.

Sesi 3: Capturing students' attention with creative digital material

Sesi ini merupakan sesi utama yang diharapkan menjadi solusi untuk permasalahan mitra yang kesulitan dalam memahami siswanya dan mendapatkan perhatian penuh dari mereka. Pembicara mengajak audiens untuk berpikir kreatif dalam melihat permasalahan. Bukan hanya mengeluhkan infrastruktur yang minim, tetapi bagaimana peserta dapat menggunakan fasilitas yang ada untuk luaran yang kreatif. Peserta pun diajak untuk melihat realita bahwa sekitar 20% populasi di

Indonesia mempunyai potensi-potensi masalah gangguan jiwa (Kemenkes, 2021). Pada saat transisi, isu yang dialami siswa-siswi antara lain adalah kekhawatiran berlebihan, depresi, gangguan jiwa, krisis atensi. Hal ini didorong oleh kebiasaan baru yang diterapkan selama pandemi seperti perpindahan besar-besaran ke dunia digital. Pembicara menekankan bahwa lingkungan sekolah berperan penting untuk kesehatan mental anak karena proporsi waktu yang dihabiskan siswa-siswi di sekolah tidaklah sedikit, bisa mencapai sepertiga atau setengah hari. Oleh karena itu, guru-guru di sekolah harus mencoba memahami kondisi siswa-siswinya. Beberapa kebiasaan baru siswa-siswi di kelas yang harus dimengerti adalah *Fear of Missing Out (FOMO)*, notifikasi pada gawai yang mendistraksi, gangguan tidur, batasan kehidupan yang menjadi tidak jelas, dan maraknya *social comparison* karena kurangnya filterisasi pada media sosial. Pendidik juga berperan penting dalam memberikan penyuluhan mengenai keseimbangan hidup, etika penggunaan media digital, mencegah demotivasi dalam kelas.

Guru-guru tidak boleh mengabaikan meningkatnya penggunaan teknologi digital di aspek kehidupan siswa-siswinya. Bahkan cita-cita dari siswa-siswi mengalami pergeseran dari yang ingin menjadi dokter, pilot, dsb menjadi youtuber, selebgram, influencer, gamer. Mereka kemudian menjadi kurang atau tidak tertarik dengan pelajaran formal yang mereka dapat di sekolah. Untuk itu, pendidik haruslah menyadarkan kegunaan setiap materi yang disampaikan di kelas, sehingga siswa-siswi dapat memahami manfaat yang relevan bagi masa depan mereka.

Selain itu, pembicara menceritakan kasus nyata bagaimana cara pandang yang diubah mampu menurunkan tingkat kematian di Swedia melalui kebijakan yang diterapkannya. Seperti kasus sepele, namun *mindset* yang diatur dengan baik dan berpikir kreatif dapat menentukan keberhasilan individu. Secara praktis, guru-guru diajak untuk berpikir kreatif, bahwa ada cara untuk menjembatani motivasi siswa dan kegiatan belajar mengajar. Antara lain, guru dapat mengajak muridnya bermain menggunakan gadget mereka; buat games / kuis menarik yang mengintegrasikan materi yang disampaikan, bentuk tugas yang menarik,

menggunakan visual menarik, dan masih banyak cara kreatif lainnya (Antoro & Sridiyatmiko, 2022).

Pada sesi interaktif dan praktiknya, para tenaga pendidik diperlengkapi dengan berbagai sumber ajar daring yang dapat diakses secara percuma. Selanjutnya peserta diberikan pengetahuan dasar tentang desain visual supaya dapat memberikan visual ajar yang menarik. Setelah itu pengenalan software Canva dan Padlet. Mereka juga diberi kesempatan untuk membuat secara langsung bahan ajar menggunakan Canva dan akhirnya mengunduh bahan ajar tersebut via padlet. Saat pembicara melakukan tutorial pelatihan langkah demi langkah, semua fasilitator yang meliputi dosen, tutor, dan mahasiswa PJJ Ilmu Komunikasi kemudian membantu para guru yang kesulitan.



Gambar 2. Tutoring langsung dengan fasilitator

Sesi 4: Creating fun learning environment through gamification

Istilah *gamification* atau gamifikasi masih asing bagi para peserta workshop ini. Maka dari itu dijelaskan mengenai definisi dari istilah tersebut. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen-elemen desain dari permainan pada konteks non-permainan (Deterding et al., 2011). Elemen-elemen yang dimaksud antara lain adalah poin, *badges*, dan *leaderboards*. Penerapan poin dalam kelas membuat peserta didik memiliki arti, tujuan dan rasa bahwa mereka memiliki progres untuk yang mereka lakukan. *Badges* adalah mekanisme permainan yang kuat yang dapat digunakan untuk mendorong motivasi, aktivitas, dan loyalitas. Saat peserta didik mencapai tonggak penting, yaitu saat peserta didik menyelesaikan tugas atau keterampilan tertentu, mereka diberikan *reward* tertentu yang dapat mereka koleksi. Elemen yang penting juga dalam gamifikasi ini adalah *leaderboard* untuk melihat ranking dari

poin atau *badges* yang dikumpulkan oleh peserta didik. Dengan begitu diharapkan peserta didik akan lebih aktif dan memiliki motivasi untuk meningkatkan ranking mereka. *Leaderboard* memiliki daya tarik sendiri untuk meningkatkan status sosial dan pengaruh.

Berikutnya, pembicara menjelaskan mengapa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya penggerak manusia seperti makna, pencapaian, pemberdayaan, ketidakpastian, kelangkaan, pengaruh sosial, kepemilikan, dan penghindaran. Pendidik sebaiknya memberikan makna untuk setiap tugas yang diberikan, lalu menerapkan elemen gamifikasi yang relevan untuk rasa pencapaian siswa. Selain itu peserta didik perlu diberikan kebebasan berkreasi dan tidak terlalu didikte, hal ini merupakan bagian dari pemberdayaan. Dengan hal-hal yang baru dan tidak bisa dipastikan, pendidik dapat menciptakan dorongan rasa ingin tahu siswa. Untuk menstimulasi dorongan kelangkaan, pendidik dapat menciptakan keterbatasan waktu untuk memberikan poin atau *badges* sehingga tidak mudah mendapatkan elemen tersebut. Pengaruh sosial muncul dari interaksi, bantuan, pembelajaran, dan kompetisi dengan peserta didik lainnya. Pendidik juga dapat mendorong rasa ingin memiliki poin atau meningkatkan rankingnya, serta bagaimana menghindarkan diri dari ranking bawah. Dorongan-dorongan tersebut akhirnya bersinergi untuk menjadi motivasi dalam belajar siswa.



Gambar 3. Foto bersama dengan para guru

Pada akhir sesi, pembicara memberikan berbagai referensi materi secara online yang dapat digunakan gratis. Sebagian dari *software* mewajibkan penggunaannya untuk mendaftarkan diri,

dan beberapa dapat langsung digunakan namun terbatas pada fitur tertentu. Di antaranya adalah Kahoot, Quizziz, Peardeck, Prezi, Slido, Mentimeter, dan lainnya. Pembicara menutup sesi ini dengan sesi interaksi tanya jawab sehingga dapat langsung memberikan solusi untuk kendala gamifikasi yang hendak tenaga pendidik terapkan di kelasnya.

3. Evaluasi terhadap pembicara

Acara pelatihan kecakapan digital dalam merancang materi ajar kreatif bagi tenaga pendidik sekolah Wijayakusuma ini mendapat sambutan baik dan juga respon baik. Hal ini didukung dari evaluasi yang disebarkan kepada 47 peserta yang hadir. Evaluasi dibuat dalam survei Microsoft Forms yang disebarkan setelah acara selesai. Peserta diberikan pertanyaan mengenai pemahaman mereka, bahasa yang digunakan pembicara, ketertarikan terhadap sesi, apakah materi relevan, durasi, dan beberapa pertanyaan terbuka yang memberikan kesempatan peserta memberikan kritik dan saran. Selain itu juga ditanyakan hal baru yang mereka pelajari dari seluruh sesi. Hasil survei menunjukkan bahwa lebih dari 90% responden menyetujui mereka memahami materi dan materi tersebut relevan. Selain itu, durasi untuk setiap sesi dianggap cukup dan tidak terlalu panjang. Respon dari kritik dan saran juga 100% positif bahwa sesi ini sangat berkesan, informatif, dan sangat membantu untuk para guru yang menyiapkan pengajaran mereka.

KESIMPULAN

Workshop yang telah dilakukan Program Studi PJJ Ilmu Komunikasi UPH mampu menjawab tantangan yang dihadapi oleh Sekolah Wijaya Kusuma dalam permasalahan transformasi digital pada bidang pendidikan. Indikator keberhasilan pelatihan ini dapat diukur dari respon melalui survei evaluasi yang diisi oleh para peserta pelatihan. Lebih dari 50% peserta mengatakan pada survei evaluasi, bahwa ada kebaruan pada pemahaman peserta dalam mengimplementasikan teknologi ke bidang pengajaran. Selain itu, kegiatan ini mengkomodir

24% para peserta yang sama sekali belum memiliki pemahaman literasi digital menjadi paham. Ada 27 peserta sangat puas, karena memperoleh pemahaman baru tentang cara membuat materi ajar digital dan pengaplikasiannya sewaktu disajikan ke kelas.

Meskipun kegiatan ini dikatakan berhasil, tim PKM kami mendapat masukan untuk menambahkan durasi waktu pelatihan agar lebih lama lagi. Sehingga para peserta bisa melakukan tanya jawab sewaktu mengeksplor materi yang telah disampaikan dalam kegiatan Workshop. Apabila selanjutnya ingin melaksanakan kegiatan PKM dikemudian hari, sebaiknya durasi waktu pelaksanaan dibuat lebih lama, dan melakukan eksplorasi pelatihan yang lebih mendalam terhadap pembuatan materi ajar digital hingga ke tahap implementasiannya sewaktu dikelas, mengingat workshop yang disampaikan masih berada ditahap dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami kepada Universitas Pelita Harapan, terkhusus program studi PJJ Ilmu Komunikasi UPH, selaku institusi yang memberikan kami kesempatan untuk melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ke Sekolah Wijaya Kusuma

REFERENSI

- Anam, K. (2023). Paling Rendah di ASEAN, Tingkat Literasi Digital RI Cuma 62%. *CNBC Indonesia*. Retrieved May 27, 2023, from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230214171553-37-413790/paling-rendah-di-asean-tingkat-literasi-digital-ri-cuma-62#:~:text=Jakarta%2C%20CNBC%20Indonesia-Ekonom%20Senior,rata-rata%20mencapai%2070%25.>
- Antoro, W., & Sridiyatmiko, G. (2022). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Proceedings Series On Social Sciences & Humanities*, 3, 197-202. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.378>

- Daud, A. (2022). *Opini - luring Penuh dan Potensi "Reverse Culture Shock"*. RiauPos.co. <https://riaupos.jawapos.com/6210/opini/15/08/2022/luring-penuh-dan-potensi-reverse-culture-shock.html>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Elliott, D. (2023). 7. In *Teaching and learning English in Japanese Classrooms Teachers' perspectives*. essay, Cambridge Scholars Publishing.
- Kemendes. (2021). *Kemendes Beberkan Masalah Permasalahan Kesehatan Jiwa di Indonesia. Sehat Negeriku*. Retrieved 3 October 2022, from <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20211007/1338675/kemendes-beberkan-masalahpermasalahan-kesehatan-jiwa-di-indonesia/>.
- Long, T., Hoang, T., & Simkins, B. (2023). *Gender Gap in Digital Literacy across Generations: Evidence from Indonesia*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4494960>
- Nurhanisah, Y. (2023). *Pengguna Internet di Indonesia Makin Tinggi | Indonesia Baik*. Indonesiabaik.id. Retrieved May 27, 2023, from <https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi>
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2015). Measuring Cyberbullying: Implications for Research. *Aggression and Violent Behavior*, 1-6.
- Sari, R. S., & Suryanto. (2016). Kecerdasan Emosi, Anonimitas, dan Cyberbullying (Bully Dunia Maya). *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(1), 48-61.
- Sholekah, S., Suad, S., Madjdi, A. H., & Pratama, H. (2022). Influences of gadgets on students' learning achievement for elementary school. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 541-547. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.01.002>
- Twenge, J. M. (2023). In *Generations the real differences between gen Z, millennials, gen X, boomers, and silents - and what they mean for America's future*. essay, Atria Books.