



Universitas
Esa Unggul

ISBN : 978-602-5596-82-7

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPERS

Kolaborasi Inovatif Pengabdian kepada Masyarakat

Akademisi, Masyarakat, Pemerintah Daerah,
Dunia Usaha dan Industri

Universitas Esa Unggul
Jakarta, 26 Agustus 2019

SEMINAR NASIONAL & CALL for PAPERS

KOLABORASI INOVATIF PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Akademisi, Masyarakat, Pemerintah Daerah, Dunia Usaha dan Industri

Penyelenggara:

LPPM - Universitas Esa Unggul

Didukung oleh:

Asosiasi Dosen Indonesia

**BALLROOM KEMALA
UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

Jakarta, 26 Agustus 2019

14	PENGENALAN INTERNET of THINGS (IoT) PENYIRAMAN TANAMAN HIDROPONIK DI SMK Budi Tjahjono	104 - 109
15	PKM PELATIHAN SEKOLAH DIGITAL RAMAH ANAK (SEIRAMA) DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDUNG Cartono, Nurul Fazriyah, Rolly Maulana Awangga	110 - 114
16	ABDIMAS LINGKUNGAN HIDUP: PENGENDALIAN SAMPAH LAUT DAN PEMBAKARAN LAHAN BERBASIS MASYARAKAT MELALUI PERTANIAN ORGANIK DI PULAU TELAGA, SIANTAN, KEPULAUAN ANAMBAS, KEPULAUAN RIAU Dani Vardiansyah, Erna Febriani, Irfan Fauzi Arief	115 - 121
17	FUNGSI HASILTES URINE DALAM PEMBUKTIAN TINDAKPIDANA NARKOTIKA DI KOTABENKULU Dedy Sv Simanjuntak	122 - 129
18	PENINGKATAN KEMAMPUAN COMPUTER NUMERICAL CONTROL (CNC) BAGI MAHASISWA, OPERATOR DAN TEKNISI MESIN BUBUT PT. JAVANINDO GLOBAL TEKNIK Deri Teguh Santoso, Ratna Dewi Anjani, Marno	130 - 135
19	PELATIHAN IDENTIFIKASI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS MENGGUNAKAN METODE DETEKSI DINI TUMBUH KEMBANG DI DESA TENJOLAYA, CICALENGKA, JAWA BARAT Eka Yuli Astuti, Dianti Yunia Sari, Angger Saloko	136 - 141
20	PENINGKATAN KAPASITAS KOMUNIKASI KESEHATAN KADER DAN RELAWAN HIV-AIDS (NAPZA) YAYASAN JPC Erlina Puspitaloka Mahadewi, Ade Heryana, Rini Handayani, Cut Alia Keumala Muda	142 - 149
21	PEMANFAATAN PANEL SURYA UNTUK PENERANGAN UMUM DI WILAYAH MUSTIKAJAYA BEKASI Erlina, Irma Wirantina Kustanrika, Muhammad Sofyan	150 - 159
22	PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI APLIKASI MEDIA KIE GIZI DAN HIDRASI PADA IBU HAMIL DI PUSKESMAS KEBON JERUK Erry Yudhya Mulyani, Idrus Jus'at, Dudung Angkasa, Dwikani Oklita Anggiruling	160 - 170
23	PROGRAM PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA MELALUI OPTIMALISASI FUNGSI INKUBATOR BISNIS UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO Etika Kartikadarma, Vilda Ana, Nila Trisiatrini	171 - 176
24	OPTIMALISASI PERAN PKK DALAM DETEKSI DINI KANKER SERVIKS DAN PAYUDARA (PULAU TIDUNG KEPULAUAN SERIBU, PERIODE 2018/2019) Ety Nurhayati, Yulia Wahyuni, Nugroho Budhisantosa	177 - 181
25	PENULISAN KARYA ILMIAH SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN BAGI KKG SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN LENGKONG KOTA BANDUNG PROVINSI JAWA BARAT Feby Inggriyani, Nurul Fazriyah, Ayi Purbasari	182 - 189
26	PELATIHAN KETERAMPILAN PENGELOLAAN HPP SAMPAH MENJADI BARANG EKONOMI BAGI IBU-IBU RUMAH TANGGA DI KELURAHAN CINERE DEPOK Fitri Yeti, Praptiningsih	190 - 199

PKM PELATIHAN SEKOLAH DIGITAL RAMAH ANAK (SEIRAMA) DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDUNG

Cartono¹, Nurul Fazriyah², Rolly Maulana Awangga³

^{1,2} Universitas Pasundan; ³ Politeknik Pos Indonesia

Email: ¹cartono@unpas.ac.id; ²nurulfazriyah@unpas.ac.id; ³awangga@poltekpos.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat pada sekolah dasar di Kecamatan Lengkong Kota Bandung adalah mendukung terciptanya *Bandung smart city* sebagai nawacita program kota Bandung. Pendampingan ini diwujudkan melalui salah satunya peningkatan inovasi pembelajaran yang melibatkan mobile learning bagi guru guru di sekolah mitra yaitu SDN 164 Karangpawulang. Sekolah dasar negeri ini sudah menggunakan android dalam pembelajaran namun masih sebatas sumber belajar saja, belum interaktif dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan mengajar dalam melibatkan digital content secara interaktif dalam pembelajaran, selain itu operator sekolah juga dilibatkan dalam peningkatan keterampilan untuk menggunakan website sekolah sebagai pusat informasi kepada seluruh pihak sekolah (karyawan, guru, siswa dan orang tua siswa). Simpulannya adalah melalui kegiatan pelatihan program ini, para pendidik yang telah mengikuti pelatihan mendapatkan peningkatan keterampilan yaitu pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan lewat perangkat pembelajaran, selain itu operator sekolah juga mendapatkan peningkatan keterampilan yaitu mengisi konten website sekolah sehingga bisa bermanfaat bagi sumber informasi sekolah.

Kata kunci : pelatihan, sekolah digital, digital literasi

Pendahuluan

Kegiatan pengabdian program sekolah digital ramah anak (SEIRAMA) di kota Bandung merupakan bentuk kepedulian akan kecepatan arus informasi serta kemajuan teknologi yang semakin pesat pada setiap lini kehidupan. Dua hal tersebut sangat berpengaruh pada tantangan kemampuan manusia untuk berkembang di masa depan. Kota Bandung menjawab tantangan tersebut dengan visinya *Bandung Smart City*. Kota Bandung merupakan pusat pemerintahan Ibukota Provinsi Jawa Barat yang terletak di 107 0 Bujur Timur dan 6 0 55' Lintang Selatan. Lokasi Kotamadya Bandung yang cukup strategis, dilihat dari segi komunikasi, perekonomian maupun keamanan (Pemerintah Jawa Barat, 2017).

Permasalahan yang timbul sebagai salah satu kota yang berada di wilayah strategis nasional dengan penduduk yang padat adalah timbulnya dampak negatif jika literasi digital tidak dikembangkan dengan baik. Sedangkan pada saat ini adalah anak sekolah pada tahun 2000-an dan dinamakan generasi Z (Ozkan & Solmaz, 2015). Hubungannya dengan generasi Z adalah padatnya kota Bandung dan memiliki potensi sumber daya manusia khususnya kalangan anak sekolah yaitu anak SD (Badan Pusat Statistik, 2016). Di Provinsi Jawa Barat kota Bandung memiliki jumlah SD terbanyak dibandingkan dengan daerah lainnya yaitu berjumlah 466 sekolah SD (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan., 2018) baik negeri maupun swasta dengan beraneka ragam mutu dan penyebarannya.

Berdasarkan hal tersebut maka menjadi pemikiran bersama bahwa kondisi riil di sekolah dasar saat ini adalah perlunya pembinaan bagi sekolah-sekolah yang ada untuk mempersiapkan generasi Z sehingga dapat memiliki literasi digital yang membekali mereka saat menghadapi abad 21 (Yusuf, 2016). Namun yang perlu disikapi adalah ada juga bahaya yang mengintai dari penggunaan internet jika tidak diawasi dengan baik. Maka perlunya pemahaman bahwa penggunaan internet sehat perlu juga diupayakan agar kebermanfaatannya teknologi informasi terasa bagi generasi, bukan hanya dampak negatif atau korban teknologi. Tetapi, anak sekolah juga bisa menjadi berkembang dan kompeten dengan memanfaatkannya.

Berdasarkan observasi dan pengambilan data di lapangan, didapat informasi bahwa sekolah pemerintah di Kota Bandung terdapat beberapa sekolah yang memperbolehkan menggunakan perangkat gawai dalam pembelajarannya salah satunya adalah SDN 164 Karangpawulang. Setelah

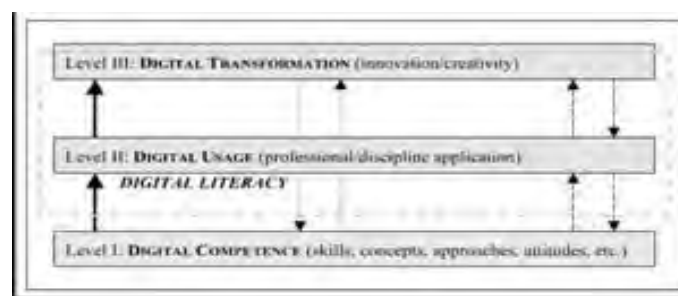
melakukan analisis kebutuhan, dan melakukan survei awal dipilahlah mitra SDN 164 Karangpawulang karena beberapa pertimbangan yaitu sekolah ini sudah melibatkan android dalam pembelajaran, jumlah rombel gemuk sehingga bisa maksimal kebermanfaatan program.

Sekolah ini merupakan merger 6 sekolah sebelumnya, tak heran jika jumlah siswanya sangat banyak dengan total seluruh siswa 1334 orang. Lokasinya sangat strategis dan termasuk sekolah yang sudah berdiri lama. Sekolah ini memperbolehkan siswa di kelas tinggi (kelas 4-6) untuk menggunakan handphone sebagai sumber belajar. Di kota Bandung, tidak banyak sekolah pemerintah yang menggunakan kebijakan tersebut. Sehingga tim memutuskan bermitra dengan sekolah ini. Visi sekolah ini adalah *“Ferwujudnya sekolah yang membentuk siswa literat, kreatif, komunikatif, kritis dan berkarakter melalui pembelajaran inovatif pada tahun 2020”* Tim merasa visi sekolah ini sangat sesuai dengan program yang mengusung pembelajaran inovatif yang ramah anak.

Kajian Pustaka

Gilster pertama kali mengemukakan istilah literasi digital (*digital literacy*) (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. Maka dapat dikatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi digital.

Kemenkominfo (2014) menyebutkan bahwa dari penelitian yang dilakukan kepada anak-anak dan remaja usia 10-19 tahun, setidaknya terdapat 30 juta anak-anak dan remaja Indonesia yang menggunakan internet dan menjadikan media digital sebagai pilihan utama saluran komunikasi mereka. Disebutkan pula bahwa anak-anak dan remaja telah menggunakan media online selama lebih dari satu tahun, dan hampir setengah dari mereka mengaku pertama kali belajar tentang internet dari teman. Studi ini mengungkapkan bahwa 69 persen responden menggunakan komputer dalam mengakses internet. Sekitar sepertiga (34 persen) menggunakan laptop, dan sebagian kecil (hanya 2 persen) terhubung melalui video game. Lebih dari setengah responden (52 persen) menggunakan ponsel untuk mengakses internet, namun kurang dari seperempat (21 persen) menggunakan smartphone dan hanya 4 persen menggunakan tablet. Data ini membuktikan bahwa teknologi digital banyak digunakan oleh para remaja untuk mengakses informasi melalui jaringan internet demi memenuhi kebutuhan sehari-hari.



Gambar 1
Tingkat Literasi Digital
(Lankshear dan Knobel 2008, 167)

Dari Gambar 1 maka didapat tingkatan level digital literasi, yaitu kompetensi, penggunaan dan transformasi. Level kemampuan kompetensi (*competence*) berkenaan dengan penguasaan alat, sedangkan penggunaan (*usage*) yaitu pemanfaatan digital untuk mendukung pekerjaan/tugas, sedangkan transformasi merupakan kemampuan memberikan inovasi lewat digital teknologi.

Terdapat 8 elemen penting untuk mengembangkan literasi digital (Belshaw, 2012), yaitu sebagai berikut: 1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; 2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten; 3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan actual; 4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; 5. Kepercayaan

diri yang bertanggung jawab; 6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; 7. Kritis dalam menyikapi konten; dan literasi digital sebagai kecakapan hidup; dan 8. Bertanggung jawab secara sosial. Berdasarkan hal tersebut maka banyak hal yang perlu ditanamkan pada anak sekolah dasar yang bisa dimulai dari hal yang sederhana yaitu dari elemen kultural dan kognitif. Karena anak sekolah dasar masih anak manusia yang perlu diasah pola pikir dan kebiasaannya maka jangan sampai menelan bulat informasi atau tenggelam dengan gawainya lebih mengutamakan bermain dibandingkan dengan belajar.

Pendidikan literasi digital sangat dibutuhkan bagi semua termasuk anak sekolah dasar, melalui pemahaman lewat guru di sekolah diharapkan siswa dapat terbentuk pembiasaan baik untuk menggunakan media informasi dari berbagai sumber dengan bijak sedari dini (Silvana, 2018). Maka senada dengan pembahasan sebelumnya bahwa program sekolah digital ramah anak merupakan perwujudan pelaksanaan pengabdian yang ada karena urgensi masalah ini.

Temuan masalah yang ditemukan di sekolah mitra salah satunya karena guru kurang dibekali wawasan tentang pemahaman literasi digital bagi siswa. Maka program sekolah digital ramah anak dibuat untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan pada tanggal 9 Agustus 2019 di SDN 164 Karangpawulang. Metode pelatihan ini dengan pengarahan, diskusi dan tanya jawab, praktik langsung di lapangan dan pendampingan. Pelatihan ini dihadiri oleh 25 orang guru serta tenaga kependidikan dari sekolah mitra. Pemateri literasi digital yaitu Dr. Cartonon, M.Pd., M.T yang memiliki kepakaran pada bidang pendidikan serta manajemen sekolah.

Tahapan pelatihan ini dibagi menjadi 2 yaitu persiapan dan pelaksanaan. Tahap persiapan terdiri dari koordinasi dengan pihak sekolah sekolah, persiapan narasumber, persiapan panitia pelatihan berupa surat, administrasi, serta fasilitas. Tahap pelaksanaan terdiri dari tahap pemberian materi, diskusi terbatas, serta praktik penggunaan gawai serta evaluasi kemudian pendampingan.

Hasil dan pembahasan

Pada kegiatan pengabdian pelatihan sekolah digital ramah anak ini mendapatkan hasil yang memberikan wawasan untuk para pendidik di SDN 164 Karangpawulang tentang literasi digital dan diberikan praktik mencoba berbagai aplikasi dalam gawai masing masing yang dapat digunakan pada anak siswa. Berikut ini adalah gambar kegiatan pelatihan pada saat pemaparan oleh Dr. Cartonon, M.Pd., M.T.



Gambar 2
Pelatihan Sekolah Digital Ramah Anak

Pendidik di sekolah mitra menghadapi para siswa yang multipotensi sehingga harus mampu mengarahkan berbagai anak anak dengan baik. Siswa di SDN 164 Karangpawulang sudah menggunakan perangkat gawai dalam pembelajaran sehingga sangat disayangkan jika potensi anak didik tidak dikembangkan terutama literasi digital di kelasnya. Melalui pelatihan ini didapat banyak informasi tentang literasi digital secara konsep, serta praktik.

Guru-guru SDN 164 Karangpawulang sangat bersemangat mengikuti kegiatan dari pemaparan materi serta praktik penggunaan gawai. Sebagaimana pada masa ini manusia sudah mulai bergantung pada gawai, maka siswa juga sudah mulai dibiasakan menggunakan gawai sebagai sumber dan teman belajar bukan hanya teman bermain game (Adhikari, Mathrani, & Scogings, 2016). Manfaat pembiasaan ini adalah siswa bisa mengatur diri dalam menggunakan gawai serta menanamkan konsep bahwa pembelajaran lebih menarik dan termotivasi dengan penggunaan gawai tersebut.

Pembelajaran mulai dituntut menggunakan teknologi sehingga guru sekolah dasar juga hendaknya menguasai berbagai aplikasi pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa lewat gawai (Ozkan & Solmaz, 2015). Pada pelatihan ini juga diberikan materi bagaimana kiat kiat agar penggunaan gawai tidak merusak namun difilter penggunaannya sehingga guru tidak salah langkah dalam pemanfaatannya.

Pada tuntutan abad 21, kemampuan anak adalah dapat memfilter informasi dengan baik serta mampu mengkritisnya. Kemampuan ini masuk ke dalam hal yang harus ditanamkan bagi siswa (Ibrahim & Ishartiwi, 2017). Sebelum para siswa menguasai kemampuan ini maka guru dulu yang hendaknya menguasai hal tersebut. Melalui pelatihan ini guru diminta untuk berdiskusi bagaimana pentingnya kemampuan ini dalam menyikapi masalah sehari-hari. Berdasarkan hasil diskusi yang diperoleh para peserta sepakat bahwa para orang tua dan pendidik wajib menanamkan kebiasaan baik berupa bijak menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, serta sangat penting menguasai literasi informasi yang sangat urgensi saat ini.

Pada saat praktik penggunaan gawai, banyak guru yang masih kesulitan dalam menggunakan beberapa aplikasi terutama kendala dalam penggunaan gawai karena terkendala kemampuan mengoperasikan gawai, kecepatan internet serta pemahaman dalam instruksi penggunaannya.



Gambar 3
Peserta Pelatihan Sekolah Digital Ramah Anak

Berdasarkan kendala tersebut maka tim melalui pendamping bahwa melatih secara pelan pelan dan jangan sungkan untuk bertanya jika mengalami kesulitan. Namun tidak mengurangi semangat para peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan sampai selesai. Berdasarkan hasil PKM dari pelatihan sekolah digital ramah anak, diperoleh respon dari sekolah mitra terhadap kegiatan pelatihan ini yaitu positif serta sangat antusias, meningkatkan keterampilan penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran. Selain itu, tim pengabdian PKM memberikan tindak lanjut pengabdian dengan membuat pelatihan untuk meningkatkan literasi digital melalui pelatihan pembuatan konten website, pembuatan konten aplikasi Kahoot dan praktik pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Pelatihan sekolah digital ramah anak yang dilakukan pada sekolah mitra SDN 164 Karangpawulang memberikan tambahan wawasan, motivasi serta peningkatan keterampilan bagi peserta pelatihan yaitu guru guru serta tenaga kependidikan yang mengikuti pelatihan. Masalah yang berada di SDN 164 Karangpawulang Kota Bandung, yaitu guru belum menguasai dalam menerapkan model-model pembelajaran berbasis mobile learning. Literasi digital yang menjadi alasan utama tentang pelatihan ini dilakukan sehingga perlunya pemberian wawasan serta

keterampilan bagi para guru di sekolah mitra. Kekurangan yang terjadi adalah kurangnya penguasaan penggunaan perangkat gawai pada peserta serta perbedaan kecepatan internet yang menjadi catatan tim bahwa perlunya tindak lanjut berupa pembinaan yang lebih intensif serta penggunaan perangkat jaringan yang lebih mumpuni.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada DRPM Kementerian Ristekdikti yang telah memberikan dana Hibah PKM (Pengabdian Kepada masyarakat) tahun 2019 untuk mendukung pelaksanaan program ini.

Daftar Pustaka

- Adhikari, J., Mathrani, A., & Scogings, C. (2016). Bring Your Own Devices classroom. *Interactive Technology and Smart Education*, 13(4), 323–343. <https://doi.org/10.1108/ITSE-04-2016-0007>
- Badan Pusat Statistik. (2016). Angka Partisipasi Sekolah (Aps) Penduduk Usia 7-18 Tahun Menurut Tipe Daerah, Jenis Kelamin Dan Kelompok Umur, 2009-2015.
- Belshaw, D. (2012). *What is 'digital literacy'? A Pragmatic investigation (Doctoral dissertation, Durham University)*. Retrieved from [http://etheses.dur.ac.uk/3446/1/Ed.D._thesis_\(FINAL_TO_UPLOAD\).pdf](http://etheses.dur.ac.uk/3446/1/Ed.D._thesis_(FINAL_TO_UPLOAD).pdf).
- Ibrahim, N., & Ishartiwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp | Ibrahim | Refleksi Edukatika. *Refleksi Edukatika*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1792>
- Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Sekolah kita. Retrieved from <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/pencarian/>
- Lankshear, C. & Knobel, N. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies And Practices* :New York, Berlin, Oxford: Peter Lang
- Ozkan, M., & Solmaz, B. (2015). Mobile Addiction of Generation Z and its Effects on their Social Lifes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 205(May), 92–98. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.09.027>
- Pemerintah Jawa Barat. (2017). Kota Bandung.
- 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
- Silvana, H. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(02), 146–156.
- Yusuf, E. (2016). Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Generasi Z.