

Digital Literacy Untuk Kader Gerakan Kepanduan Hizbul Wathan Kota Batu

Digital Literacy for Hizbul Wathan Scout Movement Cadres in Batu City

Yufis Azhar^{a*}, Mahar Faiqurahman^b, Wildan Suharso^c

^{a,b,c)} Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang, Jawa Timur, Indonesia.

**Corresponding Author*

e-mail : yufis@umm.ac.id^a, mahar@umm.ac.id^b, wsuharso@umm.ac.id^c

Abstrak

Pada era saat ini banyak kegiatan-kegiatan dan pertemuan tatap muka melalui daring memaksa perkembangan yang begitu cepat di berbagai bidang, baik dari segi teknologi hingga pada sisi pendidikan. Pada dunia pendidikan hal ini sangat merubah konsep dalam tatap muka yang semula dilakukan secara luring (luar jaringan) berubah menjadi daring (dalam jaringan), mulai dari daring secara penuh atau daring secara bergantian. Perubahan ini sangat memaksa organisasi yang berkaitan dengan pendidikan seperti OSIS ataupun pramuka turut menerima akibat, sehingga literasi digital juga mengalami perubahan yang signifikan. Literasi digital sebagai solusi dalam menghadapi perubahan ini.

Berkaitan dengan sumber daya manusia, bangsa Indonesia akan mendapatkan bonus demografi pada tahun 2030-2040, dimana usia produktif penduduk Indonesia jauh lebih besar daripada usia non produktif. Hal ini tentunya menjadi tantangan dan peluang bagi bangsa Indonesia dalam mengembangkan sumber daya manusia yang siap menghadapi era Industri 4.0. Sehingga wawasan tentang digital literacy yang baik, yang menjadi dasar bagi Industri 4.0 sangat dibutuhkan bagi para generasi muda sekarang. Hal ini sangat penting mengingat perkembangan teknologi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat rentan untuk disalah gunakan, sehingga tidak akan memberikan manfaat bagi bangsa.

Hisbul Wathan, sebagai salah satu organisasi kepanduan di Indonesia, yang membina para generasi muda, diharapkan dapat berperan aktif di dalam perkembangan Industri 4.0, sehingga pengetahuan dan wawasan tentang bidang TIK mutlak diperlukan.

Untuk itu dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, akan diberikan wawasan dan pengetahuan yang mendalam tentang digital literacy kepada Gerakan Kepanduan Hisbul Wathan, khususnya untuk Kwartir Daerah Kota Batu

Kata Kunci: *digital literacy; hizbul wathan; organisasi kepanduan*

Abstract

Related to human resource development, Indonesia will take the advantage of demographics bonus in 2030-2040, which is the productive age of the Indonesian population is greater than the non productive age. Certainly, this becomes a challenge for Indonesian people to develop the human resources who are ready to face 4.0 Industry era, so that the good insight and abilities in digital literacy, which is the basic knowledge of the 4.0 Industry, are needed for young generation today. This is crucial considering the development of Information and Communication Technology (ICT) is very vulnerable to be misused, so it will not give benefit to the country. Hizbul Wathan (HW), one of the scouting organization, which develop the young generation, expected to play an active role in the development of 4.0 Industry era, so that the knowledge and skill in the field of ICT is absolutely needed. By this community service activity, we have given insight and deep knowledge about digital literacy to the Hizbul Wathan Scouting Organization, especially for Regional Quarters of Batu City members.

Keywords: *digital literacy; Hizbul Wathan; scouting organization*

1. PENDAHULUAN

Organisasi Otonom (Ortom) Hizbul Wathan merupakan salah satu organisasi kependuan yang ada di Indonesia, yang didirikan pada tahun 1920, dan berada dibawah organisasi Muhammadiyah [1]. Ortom Hizbul Wathan ini dibentuk dengan tujuan untuk mewadahi para generasi muda pengetahuan tentang kependuan, dan cinta tanah air, dengan berlandaskan nilai-nilai islam [2]. Dalam perkembangannya, ortom ini mengalami dinamika perubahan organisasi. Hingga pada tahun 90-an merupakan periode kebangkitan Ortom Hizbul Wathan , sehingga secara meluas organisasi ini mulai tumbuh dan berkembang di tingkat Cabang dan Ranting, termasuk Hizbul Wathan Kwartir Daerah (Kwarda) Kota Batu.

Dari analisis situasi yang telah dilakukan sebelumnya pada Ortom Hizbul Wathan Kwarda Kota Batu, didapatkan bahwa permasalahan utama yang terdapat di dalam Ortom tersebut adalah hampir sebagian keanggotaan Ortom Hizbul Wathan Kwarda Kota Batu merupakan anak usia remaja dan pemuda, yang pada sepuluh tahun mendatang masuk kepada usia-usia produktif. Anak-anak pada usia ini perlu untuk terus diasah kemampuan berpikirnya agar dapat menghadapi tantangan di era industry 4.0. Revolusi Industri 4.0 memberikan dampak yang sangat luas dalam berbagai bidang, diantaranya adalah bidang ekonomi, sosial, hukum, ekonomi, politik, dan lain sebagainya. Dalam bidang sosial desrupsi dari teknologi yang dibawa dalam Industri 4.0 juga memberikan dampak yang luar biasa. Teknologi informasi tidak hanya memberikan pengaruh relasi sosial antar masyarakat, akan tetapi juga dapat memberikan dampak yang buruk apabila tidak dikelola dan dimanfaatkan dengan baik.

Pengembangan infrastruktur TIK mutlak diperlukan di dalam revolusi Industri 4.0. Selain pengembangan infrastruktur tersebut, pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang siap menghadapi Revolusi Industri 4.0 juga menjadi tantangan bagi bangsa Indonesia. SDM bangsa Indonesia harus mempunyai wawasan dan pengetahuan yang baik tentang TIK [3]. Karena berbasis pada teknologi informasi, komputer, komunikasi dan otomatisasi, maka dibutuhkan SDM yang mumpuni dan memiliki penguasaan terhadap teknologi-teknologi tersebut [4].

Meskipun tidak terlibat di dalam pengembangan sistem, setidaknya dapat bertindak sebagai pengguna sistem yang memanfaatkan teknologi yang mendukung industri tersebut. Mengingat pernyataan dari Bappenas [5], bahwa Indonesia akan mengalami masa bonus demografi yaitu pada tahun 2030-2040. Pada masa bonus demografi ini, SDM pada usia produktif (15-64 tahun) jauh lebih besar daripada usia tidak produktif (sekitar 64% dari jumlah total penduduk), sehingga anak pada usia remaja sekarang dalam kurang lebih 15 tahun kedepan akan memasuki masa-masa produktif. Kalau sumber daya anak usia remaja tersebut dikelola dengan baik, maka akan menghasilkan sumber daya yang kuat pula. Untuk itulah, pemberian wawasan dan pengetahuan dasar yang baik tentang TIK dalam menuju Revolusi Industri 4.0 akan sangat membantu bagi setiap individu untuk meningkatkan daya saing global [6], tak terkecuali bagi anak usia remaja hingga mencapai usia produktif mereka. Pemberian wawasan dan pengetahuan dasar TIK yang baik bagi anak usia remaja, atau usia sekolah juga dapat menghindarkan anak usia remaja tersebut melakukan penyalahgunaan TIK untuk kegiatan yang tidak berguna, terutama yang dapat merusak moral dan karakter anak tersebut [7].

Salah satu mekanisme yang digunakan untuk pemberian wawasan dan pengetahuan tentang TIK adalah melalui kegiatan digital literacy (literasi digital). Dalam suatu artikel dijelaskan bahwa literasi digital merupakan suatu kebiasaan dan kemampuan untuk menggunakan perangkat digital secara benar untuk mengidentifikasi, mengkases, mengatur, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan

menganalisis sumber daya digital menjadi suatu pengetahuan baru dan mengkomunikasikannya sehingga mampu merekonstruksi kondisi sosial kearah lebih baik [8]. Wawasan dan pengetahuan tersebut berdasarkan pada kompetensi dasar berupa *internet searching*, *hypertext navigation*, *knowledge assembly* dan *content evaluation*.

Pada suatu sambutan dalam acara Upacara Peringatan Hari Pramuka ke-57 di Cibubur, Presiden Joko Widodo menegaskan bahwa gerakan Pramuka harus merevitalisasi dirinya agar terus dapat membentuk manusia-manusia Pancasila yang tangguh, berakhlak mulia, dan inovatif, serta memiliki wawasan tentang TIK yang luas, sehingga dapat mempunyai karakter dan kepribadian yang kuat dan dapat bersaing dalam menghadapi revolusi Industri 4.0 [9]. Hal ini mengingatkan bahwa gerakan pramuka merupakan wadah bagi para remaja, yang merupakan generasi penerus bangsa, untuk berhimpun dan berorganisasi dalam menyelenggarakan pendidikan kependuan.

Organisasi Otonom (Ortom) Hizbul Wathan merupakan salah satu organisasi kependuan yang ada di Indonesia, yang didirikan pada tahun 1920, dan berada dibawah organisasi Muhammadiyah [10]. Ortom Hizbul Wathan ini dibentuk dengan tujuan untuk mewedahi para generasi muda pengetahuan tentang kependuan, dan cinta tanah air, dengan berlandaskan nilai-nilai islam [5]. Dalam perkembangannya, ortom ini mengalami dinamika perubahan organisasi. Hingga pada tahun 90-an merupakan periode kebangkitan Ortom Hizbul Wathan, sehingga secara meluas organisasi ini mulai tumbuh dan berkembang di tingkat Cabang dan Ranting, termasuk Hizbul Wathan Kwartir Daerah (Kwarda) Kota Batu.

Dari analisis situasi yang telah dilakukan sebelumnya pada Ortom Hizbul Wathan Kwarda Kota Batu, didapatkan bahwa permasalahan utama yang terdapat di dalam Ortom tersebut adalah hampir sebagian keanggotaan Ortom Hizbul Wathan Kwarda Kota Batu merupakan anak usia remaja dan pemuda, yang pada sepuluh tahun mendatang masuk kepada usia-usia produktif. Anak pada usia remaja tersebut memiliki potensi yang besar dalam pemanfaatan TIK yang ada untuk keperluan yang tidak semestinya, misalkan untuk game *online*, *cyber bullying*, *cyber crime*, pornografi, dan lain sebagainya [11]. Hal ini mengakibatkan infrastruktur TIK yang ada, tidak termanfaatkan secara optimal, dan tentu saja akan memberikan dampak yang tidak baik bagi perkembangan produktifitas remaja sepuluh tahun mendatang. Efek yang ditimbulkan dalam jangka panjang adalah target pemerintah dalam menyiapkan sumber daya manusia yang siap dalam menghadapi industri 4.0 menjadi tidak tercapai. \

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka di dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini, tim pengabdian bekerja sama dengan Kwartir Daerah (kwarda) Gerakan Kependuan Hizbul Wathan Kota Batu akan mengusulkan suatu kegiatan workshop atau pelatihan yang dapat memberikan wawasan tentang pemanfaatan TIK dalam menghadapi Industri 4.0 bagi para kader gerakan kependuan Hizbul Wathan. Sebagai awal, dalam kegiatan tersebut akan diberikan materi tentang “Literasi Digital”. Luaran yang diharapkan dari kegiatan workshop tersebut, adalah seluruh peserta dapat mempunyai wawasan yang luas tentang pemanfaatan TIK secara baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga mampu meningkatkan peran serta para generasi muda, terutama anggota Hizbul Wathan dalam mendukung Industri 4.0.

2. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah PRA (*Participatory Rapid Appraisal*), yaitu metode pemberdayaan yang bersifat partisipatif dan *bottom-up approach* (pendekatan terhadap kemampuan peserta). Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang akan dilakukan.

2.1. Pelatihan Teori dan Praktek

Dalam pelatihan ini, disampaikan teori berkaitan dengan konsep Literasi Digital dengan materi pokok tentang Pengenalan Teknologi Internet dan Pemanfaatannya secara Sehat. Selain itu, peserta juga akan langsung diajak untuk mempraktikkan teori yang telah didapatkan dengan menggunakan aplikasi/tools yang telah disediakan. Dengan cara seperti ini, diharapkan peserta dapat memahami teori sekaligus mendapatkan skill untuk mempraktekkan teori tersebut. Kegiatan dilakukan di laboratorium dan langsung dipandu oleh Tim dari Universitas Muhammadiyah Malang.

2.2. Penugasan

Setelah dilakukan pelatihan, selanjutnya seluruh peserta akan diberikan penugasan dan pendampingan untuk menyelesaikan penugasan tersebut. Dari hasil penugasan tersebut selanjutnya akan dievaluasi tingkat pemahaman peserta tentang topik yang diberikan di dalam pelatihan.

Penilaian terhadap keberhasilan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan berpedoman pada : (a) Kesesuaian antara topik *Participatory Rapid Appraisal* yang dilaksanakan dengan keadaan lokasi kegiatan; (b) Kehadiran dan partisipasi peserta pelatihan pada setiap kegiatan sejak dari persiapan sampai berakhirnya kegiatan mencerminkan keinginan dari peserta untuk memahami teori dan praktik *digital literacy* dengan baik.

2.3. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terkait kegiatan yang dilakukan meliputi beberapa hal antara lain kelengkapan materi, kejelasan modul, performa instruktur, durasi pelatihan, materi tepat guna. Penilaian dilakukan dengan memberi skor pada rentang 0-100 yang menunjukkan presentase keberhasilan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Target atau sasaran dari kegiatan workshop untuk peningkatan literasi digital ini adalah kader Gerakan Kepanduan Hizbul Wathan Kota Batu. Secara spesifik, peserta pelatihan merupakan siswa SMP Muhammadiyah dan SMA Muhammadiyah yang ada di Kota Batu, yang 15 tahun kedepan akan memasuki usia-usia produktif. Total peserta yang mengikuti kegiatan workshop ini sebanyak 38 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa SMA dan 16 orang siswa SMP. Pada Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4 dapat dilihat foto dokumentasi kegiatan workshop literasi digital.



Gambar 1 Dokumentasi 1 kegiatan Workshop

Pada gambar 1 ditunjukkan kegiatan workshop yang dilakukan dengan mendatangkan siswa ke Lab Informatika di Universitas Muhammadiyah Malang. Kegiatan dilakukan pada Lab C dan beberapa dilakukan pada Lab yang lain, hal ini dikarenakan penyesuaian dari penggunaan pelatihan yang ada.



Gambar 2 Dokumentasi 2 kegiatan Workshop

Pada gambar 2 ditunjukkan hasil dokumentasi dari kegiatan yang dilakukan di Lab C yang meliputi semua anggota yang dihadirkan di Universitas Muhammadiyah Malang, sehingga siswa paham terkait pentingnya kegiatan ini.



Gambar 3 Dokumentasi 3 kegiatan Workshop

Pada gambar 3 ditunjukkan hasil pelatihan yang dilakukand I Lab D dan dilakukan juga oleh tim sehingga kegiatan dapat dibagi kedalam beberapa waktu, sehingga dapat berjalan dengan maksimal.



Gambar 4 Dokumentasi 4 kegiatan Workshop

Gambar 1 menunjukkan tempat tempat dan lokasi kegiatan, Gambar 2 menunjukkan semua peserta yang hadir, Gambar 3 menunjukkan pelaksanaan kegiatan, Gambar 4 menunjukkan kegiatan literasi digital yang dilakukan. Kegiatan workshop dilakukan selama sehari dengan waktu mulai pukul 08.00 WIB hingga pukul 15.00 WIB. Selama waktu tersebut peserta workshop diberikan materi tentang berbagai hal yang terkait dengan pengetahuan dan ketrampilan memanfaatkan beberapa teknologi informasi dan digital, yang mendukung literasi digital. Dalam kegiatan workshop ini dipilih materi literasi digital yang relevan dengan aktivitas sehari-hari dan dapat mendukung kegiatan akademik yang dilakukan oleh siswa pada gerakan kepanduan Hizbul Wathan.

Adapun materi yang disampaikan dalam kegiatan workshop secara garis besar berupa: pengenalan aplikasi Google dan fitur-fiturnya, pengenalan aplikasi URL shortener, pengenalan aplikasi internet untuk pembuatan presentasi, serta pengenalan aplikasi *desktop recorder* untuk merekam aktifitas *desktop* pada komputer. Secara detail materi yang disampaikan dalam kegiatan workshop ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Detail Materi Kegiatan Workshop

No	Nama Pelatihan	Waktu
1	Aplikasi Gmail	08.00 – 09.00 WIB
2	Aplikasi Google Drive	09.00 – 10.00 WIB
3	Aplikasi Google Docs	10.00 – 11.00 WIB
4	Aplikasi URL shortener	11.00 – 11.30 WIB
5	Aplikasi pembuat Presentasi	13.00 – 14.00 WIB
6	Apkasi perekam desktop	14.00 – 15.00 WIB

Pada tabel 1 ditunjukkan jenis kegiatan pelatihan dan waktu pelaksanaan, materi tentang aplikasi Gmail disampaikan di awal kegiatan workshop. Materi ini sengaja diberikan di awal karena materi tentang pembuatan email menjadi dasar bagi materi-materi aplikasi internet yang lain. Semua aplikasi internet yang dibahas pada kegiatan workshop membutuhkan email untuk melakukan registrasi. Termasuk aplikasi Google yang lain yang memiliki akun yang sama dengan akun Gmail. Adapun materi yang diajarkan yang berkaitan dengan Gmail diantaranya adalah pembahasan tentang: registrasi akun Gmail, mailbox pada Gmail, proses pembuatan email baru dan penjadwalan kirim, konfigurasi perubahan password pada Gmail, serta pelabelan dan pengklasifikasian email.

Gmail merupakan layanan email yang dimiliki oleh google, dimana email merupakan surat elektronik yang biasa disebut dengan surel. Pada hari ini gmail sangat menjadi hal yang paling utama dalam kegiatan telekomunikasi dikarenakan email menjadi salah satu syarat untuk mengaktifkan dari fitur smartphone, terlebih lagi yang dimiliki oleh android yang sangat sesuai dengan gmail. Fungsi dari gmail meliputi beberapa hal antara lain menggunakan beberapa saluran telekomunikasi, chat secara pribadi baik di grup ataupun room, mudah dalam hal penjadwalan di google calendar ataupun kegiatan rapat, melanjutkan pesan email dari chat, membagikan dokumen ke room atau chat, membuat daftar atau tugas bersama menjadi lebih mudah, menelusuri email dan chat, mendapatkan pengingat ataupun notifikasi, mengontrol prioritas notifikasi, mengetahui lokasi, dan banyak lain lainnya yang memaksa kita menggunakan Gmail.

Materi berikutnya yang diajarkan adalah tentang aplikasi Google Drive, yang merupakan aplikasi penyimpanan dalam *cloud*. Di dalam materi ini diajarkan bagaimana melakukan *upload* dan *download file* dalam Google Drive, membuat *file* atau *folder* baru, serta melakukan *sharing file* atau *folder* ke internet. Terkait dengan email, dalam materi ini juga diajarkan bagaimana mengirim *file* yang disimpan di Google Drive melalui Gmail.

Google drive hari ini juga menjadi fitur yang secara otomatis akan dimiliki oleh pengguna android atau user yang digunakan pada android dikarenakan saat kita login android secara langsung akan memperoleh fasilitas yang ada ini, dimana google drive sangat berguna bagi netizen saat ini dikarenakan penggunaan video dan foto yang begitu besar yang sangat menyita memori yang ada pada HP kita masing masing.

Setelah disampaikan materi tentang Google Drive, berikutnya disampaikan materi tentang Google Docs. Dalam materi ini diajarkan lingkungan kerja aplikasi Google Docs, bagaimana kita membuat suatu *file* Dokumen dengan Google Docs yang kemudian disimpan ke dalam Google Drive, bagaimana mengupload *file* dokumen ke drive kemudian meng-*edit* menggunakan Google Docs, men-*download file* dokumen yang sudah dibuat dengan menggunakan Google Docs, serta bagaimana membagikan (*sharing file*) dokumen yang sudah dibuat ke internet atau akun Google yang lain.

Google docs merupakan aplikasi pengolah kata yang dimiliki oleh google dan hari ini digunakan oleh hampir semua smartphone yang ada di Indonesia, karena hampir semua warga masyarakat menggunakan smartphone android sehingga mau tidak mau akan didukung pula oleh aplikasi yang dikeluarkan oleh Google. Dikeluarkan pada tahun 2016 di bulan September dan memiliki fungsi yang bagus dan sangat lengkap. Pada google dapat digunakan untuk mengolah dokumen dari menandai teks, menulis, mencari, menyimpan dan aksi lain yang bisa digunakan untuk mengelolah hal yang lain. Fitur kutipan juga bisa digunakan pada google docs hingga pada catatan kaki. Hingga pada saat ini kolaborasi antara google dengan aplikasi lain sudah mulai didukung hingga pada penyimpanan yang dilakukan secara online dapat dilakukan dengan mudah. Aplikasi

android juga sangat mendukung untuk menggunakan google docs, bahkan untuk iOS pun dapat digunakan dengan sangat baik dan lancar.

Materi selanjutnya diajarkan tentang aplikasi internet untuk pemendek URL. Aplikasi ini bermanfaat untuk memendekkan URL yang panjang dan susah dibaca. Contohnya adalah URL yang dihasilkan (di-generate) dari *file* atau *folder* yang disimpan di dalam Google Drive dan kita bagikan melalui internet. URL yang dihasilkan dari proses tersebut sangat panjang dan susah dibaca, sehingga dengan menggunakan aplikasi tersebut, URL yang dihasilkan jadi lebih pendek. Detail materi yang dibahas pada sesi ini adalah pembuatan URL pendek, penggantian URL pendek dengan suatu nama yang mudah dibaca. URL menjadi sangat penting jika akan digunakan secara umum dan saat digunakan secara online tidak berpengaruh besar namun saat alamat domain ini terlalu panjang dapat menimbulkan potensi kekeliruan di dalam penggunaan URL, karena banyak dari warga masyarakat mulai dari siswa hingga orang dewasa yang tidak terbiasa dalam mengetikkan URL sehingga menimbulkan banyak kesalahan. Materi ini sangat disenangi oleh siswa dikarenakan memberikan manfaat yang sangat baik untuk membuat program domain ataupun web yang yang bisa digunakan oleh siswa.

Materi berikutnya di bahas tentang aplikasi pembuat presentasi. Aplikasi internet ini berguna untuk membuat suatu presentasi yang berisi konten materi tertentu. Keunggulan aplikasi yang dibahas dibandingkan dengan yang lain adalah aplikasi yang dibahas lebih atraktif, sehingga dapat menghasilkan suatu tampilan presentasi yang menarik. Ada dua jenis aplikasi yang dibahas, yaitu aplikasi Prezi dan aplikasi Powtoon. Kedua aplikasi tersebut berbayar, akan tetapi kita dapat memanfaatkan fitur gratis (*trial*) dari aplikasi tersebut untuk membuat presentasi.

Aplikasi terakhir yang dibahas dalam workshop adalah aplikasi perekam layar *desktop*. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk pembuatan video tutorial, misalkan: video tutorial instalasi *software*, video tutorial pengoprasian aplikasi, dan lain sebagainya. Dalam workshop ini digunakan beberapa tools diantaranya adalah: Game Bar pada Windows 10, VLC *media player*, dan Screencast O Matic.

Tabel 2. Pertanyaan Evaluasi Pelatihan

No	Pertanyaan
1	Bagaimana nilai dari kelengkapan materi yang telah dijelaskan ? Apakah materi telah mencakup semua hal yang dibutuhkan ? Apakah materi yang diberikan sesuai dengan modul ?
2	Apakah modul cukup jelas untuk diterima ? Penulisan modul apakah mudah dimengerti ? Modul apakah jelas sesuai dengan materi yang diberikan ?
3	Apakah instruktur paham terkait yang dijelaskan ? Apakah instruktur dalam menjelaskan mudah diterima ? Apakah instruktur menjawab semua pertanyaan ?
4	Apakah durasi pelatihan dirasa cukup ? Waktu yang digunakan untuk menjelaskan apakah cukup ?

Waktu yang diberikan untuk mengajukan pertanyaan apakah telah cukup ?

- 5 Apakah materi sudah bisa diimplementasikan secara langsung ?
Apakah materi sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan ?
Apakah materi sesuai dengan kebutuhan terkini ?

Di akhir kegiatan, peserta diminta mengisi *form* evaluasi untuk mengukur tingkat kepuasan peserta kepada kegiatan pelatihan yang telah diikuti. Hasil evaluasi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Kriteria	Skor(%)		
	(1)	(2)	(3)
Kelengkapan materi	0	10	90
Kejelasan modul	0	15	85
Performa instruktur	0	13	87
Durasi pelatihan	0	17	83
Materi tepat guna	0	12	88
Keseluruhan	0	5	95

Pada tabel 3 ditunjukkan hasil akhir dan skor hasil evaluasi, dari hasil evaluasi didapatkan bahwa mayoritas peserta pelatihan puas dengan materi yang diberikan. Bahkan sebagian peserta merasa tertarik untuk mengikuti pelatihan seperti ini lagi dengan materi yang lebih *advance*.

4. KESIMPULAN

Secara umum kegiatan ini berjalan dengan lancar yang meliputi pembelajaran dan pelatihan untuk aplikasi Gmail, pembelajaran dan pelatihan untuk aplikasi Google Drive, pembelajaran dan pelatihan untuk aplikasi Google Docs, pembelajaran untuk aplikasi URL Shortener, pembelajaran untuk aplikasi pembuatan presentasi, pembelajaran untuk aplikasi perekam desktop. Dimana seluruh kegiatan ini sangat berarti dan bisa langsung diterapkan oleh siswa setelah dari pelatihan.

Hasil menunjukkan bahwa berdasarkan beberapa kriteria yang dievaluasi menunjukkan nilai skor yang cukup tinggi, sehingga hasil dari kelengkapan materi, kejelasan modul, performa instruktur, durasi pelatihan, materi tepat guna menunjukkan hasil yang baik. Secara keseluruhan tingkat keberhasilan adalah 95% yang menunjukkan bahwa tingkat kepuasan adalah tinggi. Pada penelitian ini telah diperoleh banyak hal selain nilai tingkat keberhasilan pelatihan antara lain peneliti menemukan bahwa minat dari belajar siswa ini sangatlah besar perlu didorong dengan penunjang yang sesuai seperti kesiapan dari pihak stakeholder lain untuk menyikapi minat siswa ini, salah satunya adalah dengan mendukung dengan program penelitian ataupun pengabdian yang di tingkat Universitas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. dan A. S. Suryanto, Eko, "Pembentukan Karakter Kerja Keras Pada Siswa Melalui Kegiatan Hizbul Wathan (Studi Kasus di SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo)," vol. 20, no. 1, pp. 22–31, 2017.
- [2] Y. Pratama, "KEPERCAYAAN DIRI DAN KOHESIVITAS PESERTA DIDIK," vol. 2, no. 2, pp. 33–43, 2020.
- [3] [3] Fauzan, R. (2018). Karakteristik Model dan Analisa Peluang-Tantangan Industri 4.0. *PHASTI*, 4(01),

- 1–11.
- [4] Adrian, A. (2019). Kesiapan sumber daya manusia indonesia dalam era industri 4.0. *Jurnal Manajemen & Bisnis Jayakarta*, 1(01), 33–38.
- [5] Afandi, M. Z. (2014). *Penanaman Karakter Semangat Kebangsaan Dan Cinta Tanah Air Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Hizbul Wathan Di Sekolah Menengah Pertama (Studi Kasus SMP Muhammadiyah 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [6] Haryono, S. (2018). Re-Orientasi Pengembangan SDM Era Digital pada Revolusi Industri 4.0. *The National Conference on Management and Business (NCMAB)*, 2018, 1–15.
- [7] Khasanah, U., & Herina, H. (2019). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12(01).
- [8] Koltay, T. (2011). The media and the literacies: Media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 33(2), 211–221.
- [9] Kominfo. (2018). Revitalisasi Gerakan Pramuka Untuk Hadapi Industri 4.0. Retrieved April 5, 2020, from <https://kominfo.go.id/content/detail/13917/revitalisasi-gerakan-pramuka-untuk-hadapi-industri-40/0/berita>, tanggal 7 Januari 2020
- [10] Wathan, H. (2018). Kebangkitan HW dan Sejarah Kepanduan di Indonesia | Kwartir Pusat. Retrieved April 5, 2020, from <http://hizbulwathan.or.id/kebangkitan-hw-dan-sejarah-kepanduan-di-indonesia/>, tanggal 2 Februari 2020
- [11] Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, (5), 22–27.
- [12] Saputra, Wawan, and Bambang Eka Purnama (2011). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer." *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 4.2.
- [13] Holland, C., & Muilenburg, L. (2011, March). Supporting student collaboration: Edmodo in the classroom. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 3232-3236). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- [14] Marthasari, G., Suharso, W., & Ardiansyah, F. A. (2018). Personal Extreme Programming with MoSCoW Prioritization for Developing Library Information System. *Proceeding of the Electrical Engineering Computer Science and Informatics*, 5(1), 537-541.
- [15] Dougiamas, M., & Taylor, P. (2003). Moodle: Using learning communities to create an open source course management system. In *EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology* (pp. 171-178). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- [16] Andini, T. M. (2019). Identifikasi Kejadian Kekerasan Pada Anak Di Kota Malang. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 13-28.
- [17] Kongchan, C. (2008). How a non-digital native teacher makes use of Edmodo. In *5th Intenational Conference ICT for language learning*.
- [18] Wibowo, H., Iswatiningsih, D., Suharso, W., & Firdausi, F. (2018). Correlation Between Bruto Domestic Products (Gdp) With Duty Schools. *Proceeding of the Electrical Engineering Computer Science and Informatics*, 5(1), 708-711.
- [19] Mahesi, P. T., Sumadi, F. D. S., & Syaifuddin, S. (2018). ANALISIS DAMPAK SERANGAN DISTRIBUTED DENIAL OF SERVICE PADA JARINGAN OPENFLOW.
- [20] Syaifuddin, S., & Suharso, W. (2020). Pemanfaatan Sistem Informasi Sebagai Alat Untuk Pendataan Masyarakat Di Pasuruan. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(3), 145-150.
- [21] Suharso, W., Karyati, R., Andriyani, V., Achmadi, T. R., & Wibowo, H. (2020). The Role Of Women In Improving The Income For Economic Changes In Underprivileged Families. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 3(1), 1-8.
- [22] Suharso, W., Imron, M., Rakhmah, E., Hanif, L., & Chandranegara, D. R. (2020). Utilization of Information Technology in Women Boarding High Schools to Support Learning Activities. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 3(1), 35-44.

- [23] Arya, T. F., Faiqurahman, M., & Azhar, Y. (2018). Aplikasi Wireless Sensor Network untuk Sistem Monitoring dan Klasifikasi Kualitas Udara. *Jurnal Sistem Informasi*, 14(2), 74-82.