

PENINGKATAN SUMBER DAYA MANUSIA PADA YAYASAN UMMAH MULIA BANGSA DI TANGERANG DALAM PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI DAN LITERASI INFOMASI

Safitri Juanita¹, Wahyu Pramusinto², M.Anif³

¹ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

^{2,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

e-mail: ¹safitri.juanita@budiluhur.ac.id, ²wahyu.pramusinto@budiluhur.ac.id, m.anif@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Menurut Penelitian yang dilakukan UNICEF dan KOMINFO ada tiga motivasi bagi anak dan remaja untuk mengakses internet, yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi serta ditemukan bahwa sejumlah besar anak dan remaja telah terekspos dengan konten pornografi. Berkaitan dengan hal tersebut kami merasa penting bagi anak dan remaja untuk mendapatkan pengetahuan dan praktikum tentang bagaimana menggunakan internet sebagai media publikasi dan literasi informasi dan memberikan pengetahuan cara terhindar dari konten pornografi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini kami bekerjasama dengan Yayasan Ummah Mulia Bangsa yang membina 40 orang anak dan remaja. Kendala pada yayasan adalah tidak memiliki fasilitas ruang komputer dan tenaga pelatih untuk memberikan pelatihan kepada binaan yayasan, serta binaan tidak memiliki biaya untuk meningkatkan kemampuan diri dalam penguasaan teknologi komputer. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah 70% menyatakan sangat setuju materi pelatihan jelas dan mudah dipahami, 60% peserta sangat setuju contoh latihan jelas dan mudah dipahami, 90% peserta pelatihan sangat setuju bahwa pelatihan komputer ini meningkatkan keterampilan bagi peserta dalam memanfaatkan internet sebagai media publikasi dan literasi informasi.

Kata Kunci: *Pelatihan Komputer, Pemanfaatan Internet, Literasi Informasi, internet media publikasi*

1. PENDAHULUAN

UNICEF dan KOMINFO [1] melakukan penelitian mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet dan menemukan ada tiga motivasi bagi anak dan remaja untuk mengakses internet, yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut juga ditemukan bahwa sejumlah besar anak dan remaja telah terekspos dengan konten pornografi, terutama ketika muncul secara tidak sengaja atau dalam bentuk iklan yang memiliki nuansa vulgar.

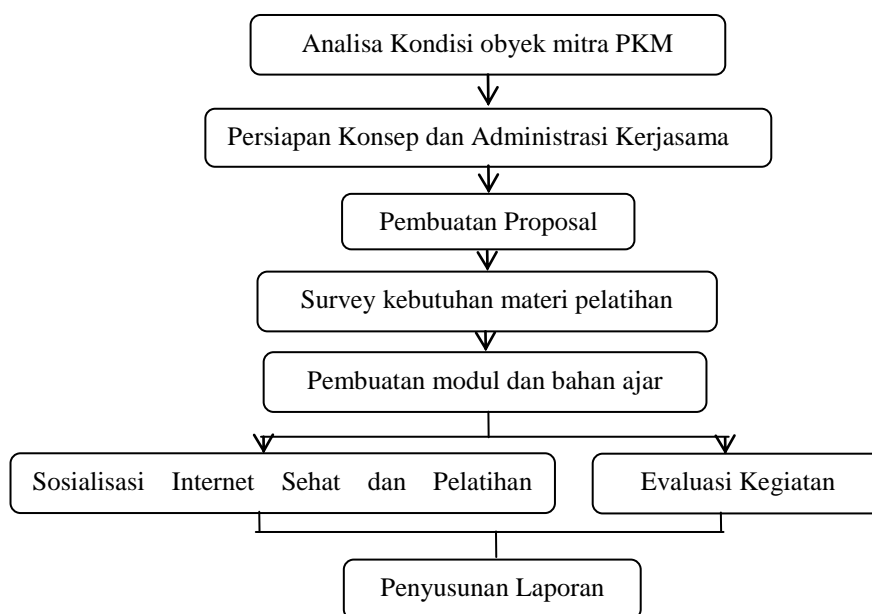
Meningkatnya pengguna internet di tanah air seiring membaiknya infrastruktur teknologi digital membuat pengguna internet di Indonesia juga terus bertambah. Lembaga Riset *We Are Social* melansir hasil penelitiannya bahwa sekitar 88.1 juta pengguna internet di tanah air pada awal tahun 2016. Jumlah tersebut melonjak naik hingga 51 persen menjadi 132.7 juta pengguna pada awal tahun 2017 ini [2]. Saat ini informasi di media sosial dan internet seringkali tidak benar bahkan menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebut ada sebanyak 800 ribu situs di Indonesia yang terindikasi sebagai penyebar berita palsu dan ujaran kebencian (*hate speech*) [3].

Semakin banyaknya pengguna internet di Indonesia selain memiliki dampak negatif yaitu semakin banyaknya berita hoax yang tersebar di masyarakat namun internet juga memiliki banyak dampak positif, menurut Munir [4] manfaat internet untuk mendukung kegiatan pendidikan, antara lain: 1) memperoleh berbagai informasi, 2) penyebaran informasi, 3) konsultasi dengan tutor, 3) perpustakaan digital (*digital library*), 4) pembelajaran *online*, 5) manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan berbasis dunia cyber. Menurut Warsita [5] manfaat internet yang didalamnya terdapat layanan belajar dapat ditinjau dari dua sisi, yaitu sebagai sumber bahan belajar serta sebagai sarana komunikasi dan kolaborasi antar sekolah. Manfaat internet sebagai sumber bahan belajar menurut Warsita yaitu : 1) dapat memperoleh berbagai sumber bahan belajar yang meliputi materi pokok, modul *online*, pengetahuan populer, multimedia interaktif, dan latihan soal, 2) dapat berbagi ilmu dengan cara mengirimkan karya berupa bahan belajar berbasis web untuk di-*upload*, 3) dapat men-*download* bahan belajar dan menggunakannya sebagai bahan presentasi. Setelah melihat permasalahan di atas tentang bagaimana memanfaatkan teknologi internet sebagai media publikasi dan literasi informasi maka pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM), Dosen ingin memberikan pengetahuan ilmu komputer melalui pelatihan komputer bekerjasama dengan Yayasan Ummah Mulia Bangsa (UMB) yang berlokasi di Ciledug, Kota Tangerang, Banten.

Yayasan Ummah Mulia Bangsa adalah yayasan yang membina anak dan remaja di sekitar wilayah yayasan sejumlah 40 orang dengan jenjang pendidikan SD, SMP, SMA dan memiliki kendala tidak memiliki fasilitas ruang komputer dan tenaga pelatih untuk memberikan pelatihan dan pengetahuan kepada binaan yayasan serta binaan tidak memiliki biaya untuk meningkatkan kemampuan diri dalam penguasaan teknologi komputer yang dalam hal ini berfokus pada pemanfaatan internet sebagai media publikasi dan literasi informasi. Sehingga tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah : (a) Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang cara menggunakan internet secara bijak sehingga dapat memanfaatkan untuk kehidupan sehari-hari, (b) Menyebarkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang teknologi informasi khususnya penggunaan teknologi internet kepada masyarakat, (c) Meningkatkan hubungan dan kerjasama antara lembaga pendidikan (Universitas Budi Luhur) dengan kelompok masyarakat/LSM, (d) Merealisasikan program Tridharma Universitas Budi Luhur dalam bidang pengabdian masyarakat, (e) Memberi pengetahuan dan ketrampilan di bidang aplikasi komputer khususnya penggunaan teknologi internet kepada pemuda yang dibina oleh yayasan Ummah Mulia Bangsa sehingga dapat meningkatkan kemampuan binaan yayasan, (f) Mengenalkan atau meningkatkan pengetahuan peserta dalam penggunaan aplikasi komputer terutama penggunaan teknologi internet, (g) Melatih keterampilan peserta dalam pengetahuan aplikasi komputer tingkat dasar.

2. METODE KEGIATAN

Langkah-langkah dari persiapan kegiatan PKM hingga laporan kegiatan PKM akan ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Uraian kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut :

- a. Analisa Kondisi Obyek Mitra Pengabdian Kepada Masyarakat
Wawancara kepada Ketua Yayasan Ummah Mulia Bangsa, Bapak Karjo, guna mengetahui kebutuhan materi pelatihan yang diperlukan oleh peserta pelatihan.
- b. Persiapan Konsep dan Administrasi Kerjasama
Koordinasi dan Persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan pengajuan permohonan narasumber dari mitra kepada Universitas Budi Luhur.
- c. Pembuatan Proposal
Membuat proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu syarat pengajuan dana hibah internal di Universitas Budi Luhur.
- d. Survey kebutuhan materi pelatihan
Melakukan survey kebutuhan materi pelatihan dengan melakukan diskusi dengan mitra dan melakukan peminjaman laboratorium komputer di Universitas Budi Luhur.
- e. Pembuatan modul dan bahan ajar
Membuat modul dan bahan ajar sesuai materi yang akan disampaikan dan modul ini akan dibagikan kepada peserta pelatihan komputer “pemanfaatan internet sebagai media publikasi dan literasi infomasi”
- f. Pelatihan komputer “pemanfaatan internet sebagai media publikasi dan literasi infomasi”

Tahapan ini dilakukan dengan 2 cara :

- 1) Sosialisasi dengan memberikan ceramah, tanya jawab dan diskusi. Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa [6].
 - 2) Pelatihan Komputer dilakukan dengan metode praktikum. Proses belajar mengajar dengan praktikum berarti peserta diberi kesempatan untuk mengalami sendiri, mengikuti proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan, dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu [7]. Materi pelatihan diberikan dalam bentuk *softcopy* dan *hardcopy* kepada peserta sehingga memudahkan peserta untuk mengikuti materi pelatihan dan dapat dijadikan sebagai bahan ajar oleh peserta.
- g. Evaluasi Kegiatan
Memberikan kuesioner kepada peserta pelatihan komputer “pemanfaatan internet sebagai media publikasi dan literasi infomasi” untuk menerima *feedback* dari pelatihan yang telah dilakukan sehingga pelaksana pengabdian kepada masyarakat dapat melakukan perbaikan untuk pelatihan berikutnya.
- h. Penyusunan Laporan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

Pada gambar 2, Dosen sebagai instruktur memberikan materi langkah-langkah cara membuat email di GMAIL dan membuat blog atau situs pribadi gratis di situs blogger.com, kemudian Dosen menjelaskan langkah-langkah membuat blog yang bertujuan sebagai media publikasi bagi peserta dalam menyebarkan informasi. Pada sesi ini peserta diajarkan cara membuat artikel dan publikasi di halaman depan situs blog mereka, kemudian diajarkan cara mengelola blog dengan merubah template blog, mengatur konten blog dan konfigurasi umum seperti merubah alamat blog dan ubah *password*.



Gambar 2. Pelatihan Komputer pemanfaatan internet sebagai Media Publikasi

Pada gambar 3, Dosen sebagai instruktur memberikan materi memanfaatkan internet sebagai media literasi informasi dengan memberikan pelatihan berupa langkah-langkah melakukan pencarian dengan menggunakan mesin pencari google. Pada tahap ini, diberikan contoh dan studi kasus mencari informasi dalam bentuk web, gambar ataupun buku. Peserta diajarkan cara mengatur tampilan google sehingga dapat melakukan pencarian secara detail. Kemudian peserta diajarkan cara mendapatkan buku elektronik secara gratis pada situs kemdikbud, menjawab kuis *online* dan membuat kuis *online* di situs kemdikbud, menampilkan siaran langsung *online* pada situs kemdikbud, mendapatkan informasi kursus gratis pada situs kemdikbud, serta memberikan informasi kamus kata (glosarium) pada situs kemdikbud.



Gambar 3. Pelatihan Komputer pemanfaatan internet sebagai Literasi Informasi

Pada gambar 4 kami melibatkan mahasiswa aktif dari Fakultas Teknologi Informasi sebagai asisten instruktur dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mahasiswa sangat membantu instruktur untuk menyiapkan laboratorium dan membantu peserta yang kesulitan dalam mengikuti kegiatan pelatihan atau terkendala dengan komputer sehingga peserta dapat mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik

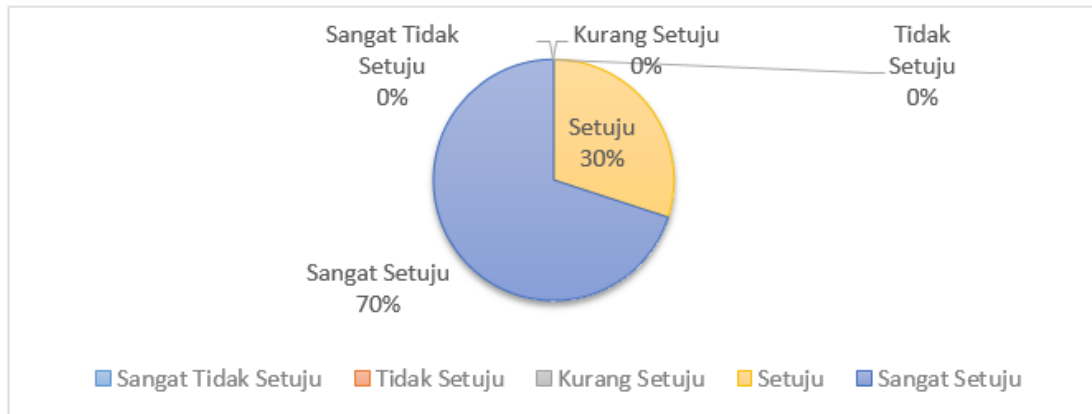


Gambar 4. Melibatkan Mahasiswa sebagai asisten pelatihan komputer

3.2. Hasil Evaluasi Kegiatan Pengabdian

- a. Isi Materi Pelatihan jelas dan mudah dipahami

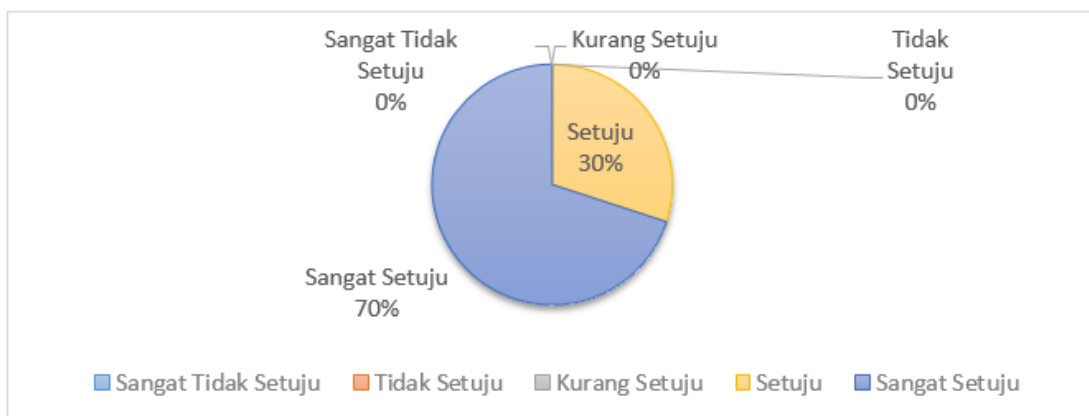
Gambar 5 adalah hasil kuesioner yang dilakukan untuk mengetahui pendapat peserta terhadap pernyataan “isi materi pelatihan jelas dan mudah dipahami oleh peserta”, maka berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada peserta terdapat 70% peserta menyatakan sangat setuju dengan pernyataan ini dan 30% orang menyatakan setuju.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Isi Materi Pelatihan jelas dan mudah dipahami

b. Instruktur menjawab pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami

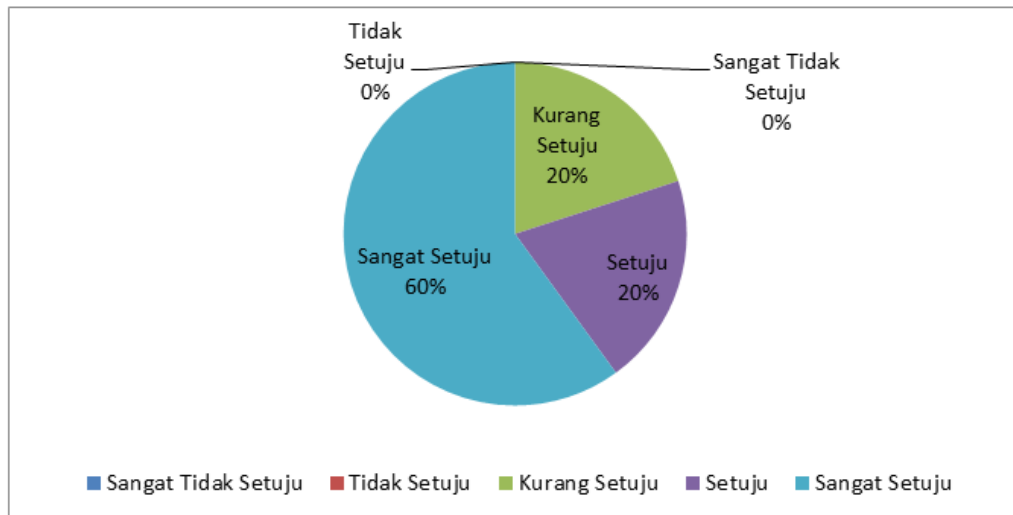
Gambar 6 adalah hasil kuesioner yang dilakukan untuk mengetahui pendapat peserta terhadap pernyataan “Instruktur menjawab pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami”, maka berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada peserta terdapat 70% peserta menyatakan sangat setuju dengan pernyataan ini dan 30% orang menyatakan setuju.



Gambar 6. Hasil Kuesioner Instruktur menjawab pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami

c. Instruktur memberikan contoh latihan dengan jelas dan mudah dipahami

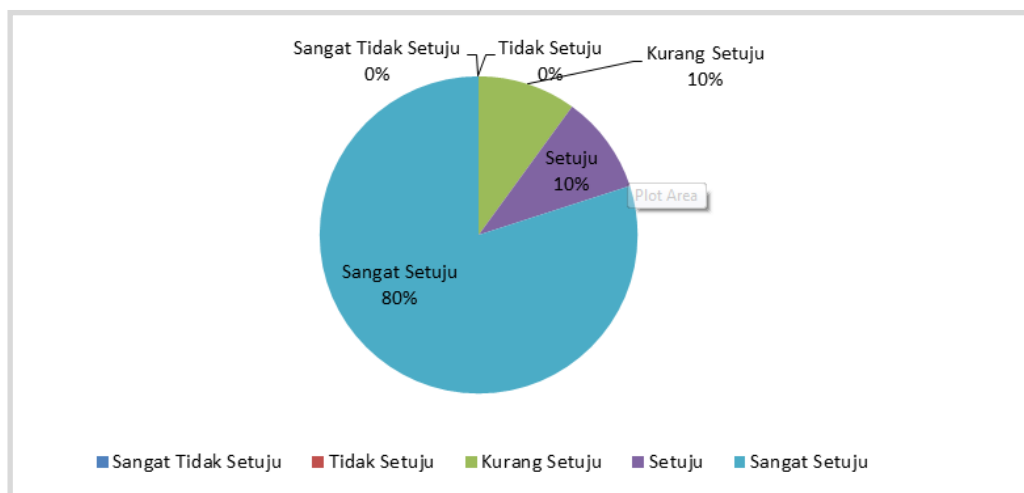
Gambar 7 adalah hasil kuesioner yang dilakukan untuk mengetahui pendapat peserta terhadap pernyataan “Instruktur memberikan contoh latihan dengan jelas dan mudah dipahami”, maka berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada peserta terdapat 60% peserta menyatakan sangat setuju dengan pernyataan ini, 30% orang menyatakan setuju dan 20% peserta menyatakan kurang setuju.



Gambar 7. Hasil Kuesioner Instruktur menjawab pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami

- d. Modul pelatihan berisi penjelasan yang detil dan mudah dipahami

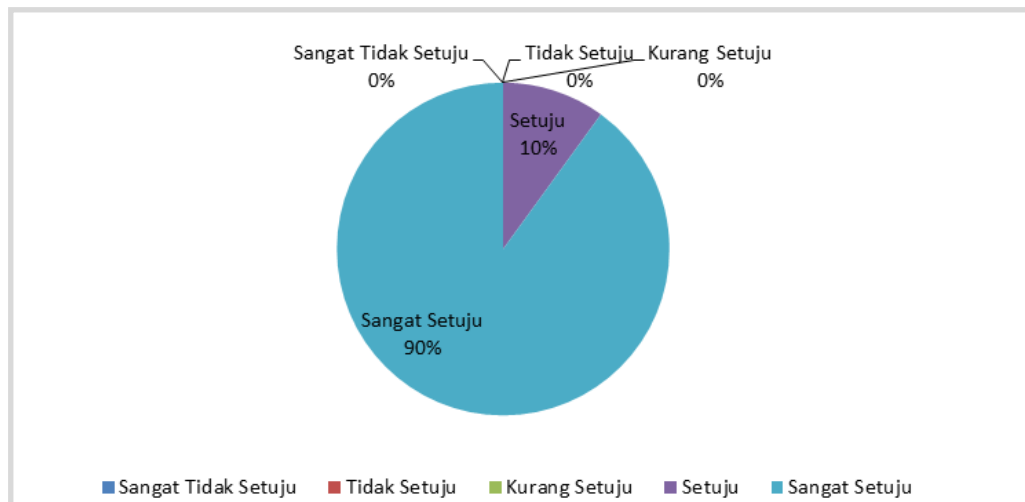
Gambar 8 adalah hasil kuesioner yang dilakukan untuk mengetahui pendapat peserta terhadap pernyataan “Modul pelatihan berisi penjelasan yang detil dan mudah dipahami”, maka berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada peserta terdapat 80% peserta menyatakan sangat setuju dengan pernyataan ini, 10% orang menyatakan setuju dan 10% peserta menyatakan kurang setuju.



Gambar 8. Hasil Kuesioner Modul Pelatihan berisi penjelasan yang detil dan mudah dipahami

- e. Kegiatan pelatihan komputer bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan peserta

Gambar 9 adalah hasil kuesioner yang dilakukan untuk mengetahui pendapat peserta terhadap pernyataan “Kegiatan Pelatihan Komputer Bermanfaat meningkatkan keterampilan peserta”, maka berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada peserta terdapat 90% peserta menyatakan sangat setuju dengan pernyataan ini dan 10% orang menyatakan setuju.



Gambar 9. Hasil Kuesioner tentang Kegiatan pelatihan komputer bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan peserta

4. KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan di atas maka dapat diberikan kesimpulan dari kegiatan sebagai berikut :

1. 70% peserta menyatakan sangat setuju bahwa isi materi pelatihan jelas dan mudah dipahami serta 60% peserta menyatakan sangat setuju contoh latihan jelas dan mudah dipahami.
2. Sebanyak 90% peserta sangat setuju bahwa kegiatan pelatihan komputer bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan peserta terutama dalam hal pemanfaatan internet sebagai media publikasi dan literasi informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Universitas Budi Luhur yang telah memberikan dana hibah internal untuk kegiatan ini sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kominfo.go.id, 2014. Riset kominfo dan unicef mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet. Kominfo.go.id. Available at: https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers. Tgl.akses : 15/05/2019
- [2] Balea, j., 2016. The latest stats in web and mobile in indonesia (infographic). Techinasia.com. Available at: <https://www.techinasia.com/indonesia-web-mobile-statistics-we-are-social>. Tgl.akses : 15/05/2019.
- [3] Pratama, a.b., 2016. Ada 800 ribu situs penyebar hoax di indonesia. Cnnindonesia. Available at: <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161229170130-185-182956/ada-800-ribu-situs-penyebar-hoax-di-indonesia/>. Tgl.akses : 15/05/2019
- [4] Munir, 2009. Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi, Bandung: Alfabeta.
- [5] Warsita, b., 2008. Teknologi pembelajaran, jakarta: rineka cipta
- [6] Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Prenada: Jakarta.
- [7] Sagala, Syaiful. 2005. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: CV. ALFABETA.