JAPI (Jurnal Akses Pengabdian Indonesia), Volume 6, Nomor 2, Desember 2021, e-ISSN 2548-3463

Workshop Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah

Dian Eka Chandra Wardhana[1*], Sudarwan Danim[2], Noermanzah[3]
[1,2,3]Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
[1,2,3]Universitas Bengkulu
e-mail: [1]dec.wardhana@unib.ac.id [*](*coressponding author*)

Abstrak

Banyak guru bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah yang belum memahami tugasnya dalam literasi digital. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendeskripsikan hasil *workshop* literasi digital sebagai sumber referensi ilmiah dan mengajar bagi guru bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah. *Workshop* ini dilakukan secara daring melalui *Zoom Cloud Meeting* selama 4 hari atau setara 32 jam dari tanggal 27 sampai dengan 30 September 2021. Workshop ini dilaksanakan atas dasar kerja sama antara Program Magister (S-2) Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Bengkulu dengan MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Bengkulu Tengah. *Workshop* ini menghasilkan 86% peserta menerima pemahaman materi tentang literasi digital dengan kriteria baik dan 82% peserta memahami dengan baik tentang cara menggunakan aplikasi pembelajaran. Kemudian, 35% peserta *workshop* sudah mampu memproduksi media pembelajaran atau sejenisnya dengan menggunakan aplikasi *Mendeley*, *Google Form*, *VideoScribe Sparkol*, *Render Forest*, *Zoho Forms*, *Media Padlet*, dan *Camtasia*.

Kata kunci: **guru bahasa Indonesia; literasi digital; mengajar; sumber referensi ilmiah; workshop**

Abstract

Many Indonesian language teachers at the junior and senior high school levels in Bengkulu Tengah Regency do not understand their duties in digital literacy. This community service aims to describe the results of the digital literacy workshop as a source of scientific and teaching references for Indonesian language teachers at the junior and senior high school levels in Bengkulu Tengah Regency. This workshop is carried out online via Zoom Cloud Meeting for 4 days or the equivalent of 32 hours from 27 to 30 September 2021. This workshop is held on the basis of collaboration between the Master Program (S-2) Indonesian Language Education, Bengkulu University FKIP and the Language MGMP Indonesian Middle School in Bengkulu Tengah Regency. This workshop resulted in 86% of participants receiving material understanding of digital literacy with good criteria and 82% of participants understanding well about how to use learning applications. Then, 35% of the workshop participants were able to produce learning media or the like using the Mendeley application, Google Form, VideoScribe Sparkol, Render Forest, Zoho Forms, Media Padlet, and Camtasia.

Keywords: digital literacy; Indonesian language teacher; scientific reference sources; teach; workshop

I. PENDAHULUAN

Kemampuan guru di tingkat dasar dalam penguasaan literasi digital masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh atau daring yang mengakibatkan proses pembelajaran berjalan kurang maksimal sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara keseluruhan [1]. Padahal pada abad 21 dan tuntutan kebijakan merdeka belajar pentingnya kemampuan literasi digital yang harus dikuasai oleh guru karena guru sebagai fasilitator pembelajaran yang harus siap kapan saja dengan pertanyaan para siswa dan masyarakat. Kemampuan literasi digital memiliki empat dasar literasi digital yaitu keterampilan digital, keamanan digital, etika digital, dan budaya digital.

Dengan penguasaan literasi digital kita bukan saja mampu mengatasi beraneka informasi, tetapi juga mampu dalam menafsirkan suatu pesan dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain [2]. Hal ini dikarenakan dalam literasi digital kita melakukan proses menciptakan, mengomunikasikan, mengolaborasi, dan berpikir kritis dengan berdasarkan etika terutama etika memahami dan bagaimana menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif adalah kompetensi digital yang sangat dibutuhkan pada abad 21.

Dari hasil observasi dan studi dokumentasi kemampuan literasi digital guru bahasa Indonesia SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah masih rendah. Hal ini dapat dilihat penguasaan yang kurang dalam mencari sumber belajar digital. Hal ini juga dilihat dari dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun masih terbatas referensinya. Begitu juga dari karya ilmiah yang dihasilkan, baik dalam bentuk laporan penelitian tindakan kelas dan artikel ilmiah yang dipublikasi di jurnal referensi yang digunakan sebagian besar masih dari buku cetak, bukan dari jurnal online, prosiding online, dan buku online. Hal ini relevan juga dengan pengabdian yang sudah dilakukan [3] yang menunjukkan bahwa hasil dari kegiatan webinar dan pendampingan penulisan artikel ilmiah hasil penelitian yang dilakukan secara daring pada jurnal nasional terakreditasi yaitu para peserta dalam hal ini guru bahasa Indonesia tingkat SMA di Kota Bengkulu masih kesulitan dalam menuangkan latar belakang dan membahas hasil penelitian dikarenakan belum menguasai kemampuan literasi digital khususnya kemampuan mencari sumber belajar digital. Belum lagi masih banyak guru yang masih gagap dalam menggunakan laptop sehingga terjadi kesulitan dalam menguasai kemampuan literasi digital.

Guru bahasa Indonesia SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah sudah mencoba meningkatkan kemampuan literasi digitalnya dengan mengikuti pelatihan yang diadakan oleh MGMP Bahasa Indonesia baik di tingkat SMP dan SMA, mengikuti Gerakan Literasi Nasional, pelatihan yang diberikan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, dan belajar secara mandiri. Akan tetapi, masih banyak guru bahasa Indonesia yang belum mengikuti pelatihan terutama di masa pandemi Covid-19, terutama Kabupaten Mokomuko masih banyak sekolahnya yang berada jauh dari jaringan internet sehingga terjadi kesulitan mengikuti kegiatan secara daring. Kemudian, para guru yang sudah mengikuti pelatihan banyak juga yang belum menerapakan kegiatan literasi digitalnya dalam kegiatan akademik dan nonakademik di sekolah. Untuk itu, diperlukan kegiatan *workshop* yang secara khusus memotivasi guru bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah dalam menguasai keterampilan literasi digital sebagai sumber referensi ilmiah dan mengajar.

Rumusan masalah dalam Pengabdian pada Masyarakat Penerapan IPTEKS Program Pascasarjana yaitu “Bagaimanakah hasil pemahaman guru bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA di Kabupaten

Bengkulu Tengah terhadap keterampilan literasi digital sebagai sumber referensi ilmiah dan mengajar melalui kegiatan *workshop* secara daring?" Kegiatan pengabdian ini dibatasi hanya guru bahasa Indonesia yang tergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah dan bersedia mengikuti *workshop* secara daring menggunakan Zoom Cloud Meeting. Selain itu, kemampuan literasi digital dibatasi pada keterampilan digital menggunakan strategi pembelajaran daring di era pandemi Covid-19, beberapa sumber belajar digital, aplikasi pembelajaran, dan aplikasi referensi Mendeley.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan *workshop* literasi digital sebagai sumber referensi ilmiah dan mengajar bagi guru bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah. Manfaat kegiatan pengabdian ini tentunya memberikan pemahaman kepada guru bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah tentang literasi digital terutama bagaimana strategi pembelajaran daring di era pandemi Covid-19, bagaimana menggunakan beberapa sumber digital sebagai database referensi ilmiah dan sumber belajar, bagaimana cara menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran digital, dan bagaimana mengolah manajemen referensi menggunakan program *Mendeley*.

Literasi digital secara umum merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi yang bertujuan untuk menganalisis, menggunakan, menemukan, membuat, dan mengomunikasikan berbagai informasi, baik dengan kecakapan kognitif maupun dalam bentuk kecakapan teknikal [4]. Literasi digital di artikel sebagai keterampilan teknis yang dimiliki seseorang dalam mengakses, memahami, merangkai, menggunakan, dan menyebarluaskan informasi yang disesuaikan dengan langkah-langkah yang berlaku dari berbagai macam sumber yang disajikan dalam perangkat komputer, gawai, dan perangkat lainnya berbasis teknologi informasi berjejaring [5]. Kemudian, literasi digital juga sebagai kombinasi dari beberapa keterampilan yaitu keterampilan memanfaatkan teknologi, keterampilan bekerja sama, berpikir kritis, dan kesadaran sosial, yang mana keempat aspek keterampilan tersebut saling berkaitan dengan beberapa keterampilan fungsional yang berhubungan dengan pengetahuan dan penggunaan media berbasis digital dengan efektif dan efisien [6]. Dengan demikian, literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan media digital dan semua alat komunikasi sehingga menjadikan seseorang lebih mudah untuk membina interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi digital sesungguhnya ditunjukkan dengan sikap mampu memproses berbagai jenis informasi, bisa memahami pesan, dan mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk termasuk di dalamnya menciptakan, mengomunikasikan, berpikir kritis, mengolaborasikan, dan tentu bekerja dengan aturan, etika, dan memahami kapan dan bagaimana suatu teknologi harus benar-benar digunakan agar lebih efektif sehingga mencapai tujuan [5].

Kemampuan literasi digital yang harus dikuasai seseorang tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mencari, menggunakan, dan menyebarkan suatu informasi, tetapi juga dapat membuat dan mengevaluasi dengan kritis informasi dari isi informasi yang ada di dalam konten digital [7]. Manfaat dari penggunaan teknologi berbasis digital, yaitu: 1) Mempermudah seseorang dalam menemukan berbagai jenis informasi, 2) Mempermudah dalam kegiatan berkomunikasi, 3) Mampu meningkatkan kemampuan kreativitas, dan 4) Mempermudah kegiatan dalam mempelajari sesuatu [8].

Pada abad 21, kemampuan literasi digital khususnya keterampilan digital dibutuhkan dalam proses pembuatan perangkat digital sebagaimana

mencakup alat produktivitas kantor; pengeditan dan pembuatan media (gambar, audio, dan video), keterampilan web (menulis dan mencari sumber bacaan dan referensi), keterampilan media *hardware* (gawai, perangkat keras komputer, dan pencetakan 3D), dan bidang yang mulai muncul (AR, VR, MR), tetap berfungsi dan bermanfaat dalam menciptakan suasana yang lebih kondusif dan tidak terbatas tempat dan waktu [9]. Hal ini sesuai dengan program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang dikembangkan dari 9 agenda yang menjadi prioritas pemerintah yang lebih dikenal oleh masyarakat dengan sebutan Nawacita. Sehubungan dengan program GLN, pada Nawacita nomor 5) Meningkatkan kualitas hidup masyarakat Indonesia, 6) Meningkatkan daya saing dan produktivitas rakyat di kancah internasional sehingga menjadikan negara Indonesia sebagai bangsa yang maju bersama bangsa-bangsa lain di Asia, 8) Melaksanakan gerakan perubahan karakter bangsa, dan 9) Memperkuat kebinekaan dan restorasi sosial Indonesia. Empat poin Nawacita tersebut dicerminkan dalam sikap manusia yang produktif, unggul, berkualitas, berkarakter, dan berdaya saing, melalui implementasi kegiatan literasi [10].

GLN yang diciptakan oleh pemerintah sebagai usaha dalam menggiatkan semua potensi dan memperluas keterlibatan seluruh masyarakat dalam menumbuhkembangkan dan membudayakan literasi salah satunya literasi digital di Indonesia [11]. GLN dihadirkan sebagai upaya guna menggiatkan dan memperkuat seluruh pelaku gerakan literasi dengan melibatkan potensi yang dimiliki publik dalam meningkatkan dan menumbuhkembangkan budaya literasi [12]. Tujuan GLN yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan budaya literasi di lingkungan pendidikan, sekolah, keluarga, serta masyarakat sehingga terwujudnya karakter belajar sepanjang hayat sebagai salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas hidup dan kehidupan [12].

II. SUMBER INSPIRASI

Workshop literasi digital sebagai sumber referensi ilmiah dan mengajar bagi guru bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA dilakukan di Kabupaten Bengkulu Tengah karena dari wawancara dengan Ketua MGMP Bahasa Indonesia SMP dan SMA Kabupaten Bengkulu Tengah masih banyak guru yang belum menguasai literasi digital. Dipilihnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *workshop* karena dalam *workshop* bukan saja dilakukan dengan penyampaian materi dan tanya jawab, tetapi para peserta langsung melaksanakan praktik keterampilan literasi digital seperti strategi pembelajaran daring di era pandemi Covid-19, praktik mencari sumber referensi ilmiah secara digital, praktik menggunakan aplikasi pembelajaran Renderforest, dan mengolah manajemen referensi menggunakan program *Mendeley*.

Sasaran dalam kegiatan *workshop* literasi digital ini adalah guru bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah yang aktif sebagai anggota MGMP Bahasa Indonesia SMP dan SMA Kabupaten Bengkulu Tengah dan bersedia mengikuti *workshop* secara daring. Jumlahnya dibatasi hanya 70 peserta yaitu 40 guru bahasa Indonesia SMP atau yang sederajat dan 30 guru bahasa Indonesia SMA atau yang sederajat.

III. METODE KEGIATAN

Metode dalam menyelenggarakan *Workshop* Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah yaitu menggunakan metode *workshop* secara daring melalui aplikasi berbasis telekonferensi *Zoom Cloud Meeting*. Teknik pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan teknik ceramah, diskusi, dan praktik. Proses persiapan, pelaksanaan, sampai pelaporan *Workshop Literasi Digital* sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa

Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah yaitu dari selama 4 hari atau setara 32 jam dari tanggal 27 sampai dengan 30 September 2021.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket, dokumentasi, dan observasi sehingga instrumennya yaitu angket, record video Zoom, gawai, dan lembar observasi. Teknik angket untuk melihat respons peserta tentang sejauh mana pemahaman guru bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah dalam menguasai keterampilan literasi digital sebagai sumber referensi ilmiah dan mengajar melalui kegiatan *workshop* secara daring. Teknik dokumentasi dengan cara mendokumentasikan kegiatan *workshop* dalam bentuk video webinar, foto kegiatan, dan arsip produk pembelajaran berbasis digital oleh guru bahasa Indonesia. Kegiatan observasi berupa lembar observasi keaktifan dan pemahaman peserta selama kegiatan *workshop* secara daring. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data hasil angket, dokumentasi, dan hasil observasi. Dari hasil reduksi dilakukan interpretasi dari masing-masing data sesuai dengan temuan sesuai rumusan masalah. Selanjutnya, disimpulkan hasil interpretasi dalam menjawab rumusan masalah pengabdian kepada masyarakat.

IV. KARYA UTAMA

Pelaksanaan *Workshop* Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah dilaksanakan selama 4 hari atau setara 32 jam dari tanggal 27 sampai dengan 30 September 2021 secara Virtual melalui Zoom Cloud Meeting. *Workshop* ini dilaksanakan atas dasar kerja sama antara Program Magister (S-2) Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Bengkulu dengan MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Bengkulu Tengah.

Kegiatan *workshop* menghadirkan tiga narasumber utama yang berasal dari FKIP Universitas Bengkulu, yaitu 1) Prof. Dr. Sudarwan Danim, M.Pd., 2) Dr. Dian Eka Chandra Wardhana, M.Pd., dan 3) Dr. Noermanzah, M.Pd. Workshop ini dihadiri oleh 70 peserta yaitu 40 guru bahasa Indonesia SMP atau yang sederajat dan 30 guru bahasa Indonesia SMA atau yang sederajat yang sebagian besar berasal dari Kabupaten Bengkulu Tengah dan ada juga ada beberapa Kabupaten atau Kota di wilayah Bengkulu. Pola pemberian *workshop* dilakukan dengan pemberian materi dan pendampingan dalam menerapkan keterampilan literasi digital yang dilaksanakan dari tanggal 27 sampai 30 September 2021.

Materi yang disampaikan oleh Prof. Dr. Sudarwan Danim, M.Pd sebagai narasumber pertama yaitu Literasi Digital untuk Guru, Literasi Digital di Masa Pandemi Covid 19, Pemanfaatan Literasi Digital melalui Media Sosial, Literasi Digital Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Sekolah. Kemudian, materi yang disampaikan oleh narasumber kedua oleh Dr. Dian Eka Chandra Wardhana, M.Pd., yaitu Literasi Digital dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa, Strategi Menulis Ilmiah dengan *Mendeley*, Membuat Materi Pelajaran yang Menarik dengan *VideoScribe Sparkol*, Membuat Tes dengan Menggunakan Google Form, Mengaplikasikan Zoom dalam Pembelajaran Diskusi Kelompok, dan Literasi Digital dalam Mencegah Hoaks. Materi berikutnya disampaikan oleh narasumber ketiga yaitu Dr. Noermanzah, M.Pd., tentang Literasi Digital dalam Meningkatkan Budaya Menulis Siswa, Strategi Menelusuri Sumber Referensi Ilmiah Berbasis Digital sebagai Sumber Belajar, Membuat Materi Pembelajaran Berbasis Animasi Video 3-D di Render Forest, membuat Daftar Hadir Daring dengan Zohoo, penggunaan Media Padlet dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, dan Membuat Media Pembelajaran menggunakan Camtasia.

Kegiatan *Workshop* Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah dibuka oleh ibu Atmi Painingsih, M.Pd., selaku Ketua MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Bengkulu Tengah. Beliau memiliki harapan yang besar kepada para guru bahasa Indonesia baik tingkat SMP maupun SMA memperoleh penguatan tentang literasi digital dan mampu menguasai aplikasi-aplikasi dalam membuat video pembelajaran sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan pada siswa. Berikut dokumentasi pemberian sambutan sekaligus membuka kegiatan *Workshop* oleh ibu Atmi Painingsih, M.Pd., selaku Ketua MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Bengkulu Tengah (Gambar 1).

Dokumentasi penyampaian materi oleh Prof. Dr. Sudarwan Danim, M.Pd. sebagai narasumber pertama tentang literasi digital bagi guru (Gambar 2). Dokumentasi pendampingan dan kegiatan tanya jawab oleh Prof. Dr. Sudarwan Danim, M.Pd. sebagai narasumber pertama dengan para peserta tentang literasi digital bagi guru (Gambar 3). Dokumentasi penyampaian materi oleh Dr. Dian Eka Chandra Wardhana, M.Pd. sebagai narasumber kedua tentang Literasi Digital dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa dan Penggunaan *Mendeley* (Gambar 4).

Dokumentasi pendampingan dan kegiatan tanya jawab oleh Dr. Dian Eka Chandra Wardhana, M.Pd. sebagai narasumber kedua dengan para peserta tentang Literasi Digital dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa dan penggunaan *Mendeley* (Gambar 5). Kemudian, bukti dokumentasi penyampaian materi salah satunya tentang Strategi Menelusuri Sumber Referensi Ilmiah Berbasis Digital sebagai Sumber Belajar serta Membuat Materi Pembelajaran Berbasis Animasi Video 3-D di Render Forest oleh narasumber ketiga yaitu Dr. Noermanzah, M.Pd. (Gambar 6).

Dokumentasi pendampingan dan kegiatan tanya jawab oleh Dr. Noermanzah, M.Pd. sebagai narasumber ketiga dengan para peserta tentang Strategi Menelusuri Sumber Referensi Ilmiah Berbasis Digital sebagai Sumber Belajar serta Membuat Materi Pembelajaran Berbasis Animasi Video 3-D di Render Forest (Gambar 7). Kegiatan *Workshop* Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah ditutup dengan pembagian sertifikat pada peserta terbaik dan diakhir dengan foto bersama antara narasumber dan seluruh peserta *workshop*. Berikut dokumentasi foto bersama pada kegiatan penutupan (Gambar 8).

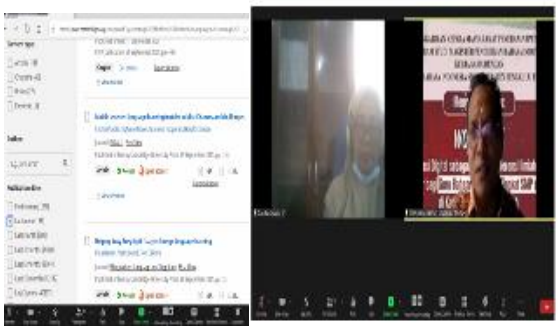
Dari hasil angket yang dijawab oleh 70 peserta *workshop* diperoleh informasi bahwa para peserta 86% menerima pemahaman materi tentang literasi digital dengan kriteria baik dan 82% peserta memahami dengan baik cara menggunakan aplikasi pembelajaran. Kemudian, saran yang disampaikan dalam angket sebagian besar berharap khususnya dalam menguasai penggunaan aplikasi perlu membutuhkan waktu pendampingan lagi dan membutuhkan video tutorial setiap aplikasi yang diberikan serta sebaiknya pelatihan dilakukan secara luring di tempat yang jaringannya stabil. Kemudian, dari hasil analisis dokumen pembuatan aplikasi pembelajaran oleh para peserta mulai dari aplikasi *Mendeley*, *Google Form*, V*ideoScribe Sparkol*, Render Forest, Zoho Forms, Media Padlet, dan Camtasia menunjukkan baru 35% peserta yang mampu membuat dengan baik, masih sekitar 65% peserta yang belum membuat aplikasi-aplikasi tersebut. Kendala utama yang dihadapi para peserta adalah jaringan dan aplikasi yang belum terinstal di laptop. Oleh karena itu dibutuhkan persiapan terlebih dahulu terkait dengan kesiapan laptop peserta sebelum pelaksanaan pelatihan diberikan sehingga kegiatan berjalan sesuai rencana. .

Gambar 1. Sambutan Ketua MGMP

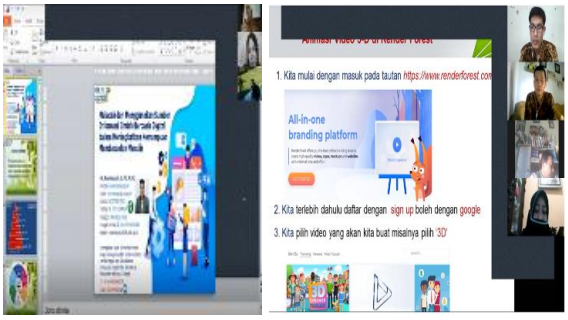
Gambar 2. Penyampaian Materi oleh
Prof. Dr. Sudarwan Danim, M.Pd.

Gambar 3. Tanya Jawab dengan
Prof. Dr. Sudarwan Danim, M.Pd.

Gambar 4. Penyampaian Materi oleh
Dr. Dian Eka Chandra Wardhana, M.Pd.



Gambar 5. Pendampingan oleh Dr. Dian Eka
Chandra Wardhana, M.Pd.



Gambar 6. Penyampaian Materi oleh
Dr. Noermanzah, M.Pd.

Gambar 7. Pendampingan oleh
Dr. Noermanzah, M.Pd.

Gambar 8. Foto Bersama antara Narasumber dan
Para Peserta pada Kegiatan Penutupan *Workshop*

V. ULASAN KARYA

Workshop Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah dilaksanakan selama 4 hari atau setara 32 jam dari tanggal 27 sampai dengan 30 September 2021 secara Virtual melalui Zoom Cloud Meeting menghasilkan beberapa hal, yaitu.

1. Para peserta terutama guru bahasa Indonesia memahami tugasnya dalam berliterasi digital baik untuk diri pribadi maupun untuk peserta didik ketika memberikan pengalaman belajar.
2. Para peserta terutama guru Bahasa Indonesia memahami cara menggunakan aplikasi-aplikasi yang bias dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu *Mendeley*, *Google Form*, *VideoScribe Sparkol*, *Render Forest*, *Zoho Forms*, *Media Padlet*, dan *Camtasia*.
3. 35% peserta *workshop* sudah mampu memproduksi media pembelajaran atau sejenisnya dengan menggunakan aplikasi *Mendeley*, *Google Form*, *VideoScribe Sparkol*, *Render Forest*, *Zoho Forms*, *Media Padlet*, dan *Camtasia.*

Beberapa hambatan yang dialami dalam *Workshop* Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah, yaitu:

1. Pelaksanaan secara daring melalui Zoom sulit untuk mengontrolnya terutama pada kegiatan pendampingan menerapkan aplikasi-aplikasi pembelajaran.
2. Jaringan para peserta sekitar 65% tidak stabil mengakibatkan kesulitan dalam menerima materi terutama dalam mengunduh dan mempraktikkan aplikasi pembelajaran, seperti *Mendeley*, *Google Form*, *VideoScribe Sparkol*, *Render Forest*, *Zoho Forms*, *Media Padlet*, dan *Camtasia.*
3. Waktu pendampingan ketika praktik membuat media pembelajaran dengan aplikasi masih terlalu singkat sehingga masih banyak peserta kesulitan dalam menyelesaikan pembuatan media pembelajaran.

Dari beberapa kendala yang dihadapi oleh para peserta *workshop*, baik dari segi metode daring, jaringan, maupun waktu yang singkat diharapkan ke depan pelaksanaan *workshop* bisa lebih dipersiapkan lagi apabila menggunkan metode daring yaitu dipersiapkan jaringan peserta yang stabil, diberikan video tutorial langkah-langkah membuat media pembelajaran dengan aplikasi-aplikasi yang digunakan, dan waktu yang cukup dalam pendampingan menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran. Terutama dalam menguasai literasi digital harus menguasai kemampuan mengakses internet, menemukan, mengelola, dan mengedit informasi digital [13].

VI. KESIMPULAN

Workshop Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi 70 Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah menghasilkan 86% peserta menerima pemahaman materi tentang literasi digital dengan kriteria baik dan 82% peserta memahami dengan baik cara menggunakan aplikasi pembelajaran. Kemudian, 35% peserta *workshop* sudah mampu memproduksi media pembelajaran atau sejenisnya dengan menggunakan aplikasi *Mendeley*, *Google Form*, *VideoScribe Sparkol*, *Render Forest*, *Zoho Forms*, *Media Padlet*, dan *Camtasia*.

VII. DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Dampak dan manfaat dari kegiatan *Workshop* Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah dilaksanakan selama 4 hari atau setara 32 jam dari

tanggal 27 sampai dengan 30 September 2021 secara Virtual melalui Zoom Cloud Meeting menghasilkan beberapa hal, yiatu:

1. Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah memahami tugas mereka dalam berliterasi digital baik untuk diri pribadi maupun untuk peserta didik ketika memberikan pengalaman belajar.
2. Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah memahami cara menggunakan aplikasi-aplikasi yang biasa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu *Mendeley, Google Form, VideoScribe Sparkol, Render Forest, Zoho Forms, Media Padlet,* dan *Camtasia.*
3. Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah sebanyak 35% dari 70 peserta *workshop* sudah mampu memproduksi media pembelajaran atau sejenisnya dengan menggunakan aplikasi *Mendeley, Google Form, VideoScribe Sparkol, Render Forest, Zoho Forms, Media Padlet,* dan *Camtasia.*

VIII. DAFTAR PUSTAKA

[1] Kholid, K. 2020. Pentingnya Literasi Digital bagi Guru pada Lembaga Pendidikan Tingkat Dasar dan Implikasinya terhadap Penyelenggaraan Kegiatan Belajar Mengajar. Jurnal Horizon Pedagogia, 1(1):22-27.

[2] Restianty, A. 2018. Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru dalam Literasi Media. Gunahumas, 1(1):72-87.

[3] Wardhana, D.E.C., Basuki, R., dan Noermanzah, N. 2020. Webinar dan Pendampingan Daring Penulisan Artikel Hasil Penelitian pada Jurnal Nasional Terakreditasi bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMA Kota Bengkulu. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 26(4):228-235.

[4] Syaripudin, A., Ahmad, D., Ningrum, D.W., Banyumurti, I., dan Magdalena, M. 2019. Kerangka Literasi Digital Indonesia.

[5] Nasrullah, R., Satya, W.A.T.I., Nento, M.N., Hanifah, N., Miftahussururi, dan Akbari, Q.S. 2017. Materi Pendukung Literasi Digital. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

[6] Harjono, H.S. 2019. Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 8(1):1-7.

[7] Liansari, V dan Nuroh, E.Z. 2018. Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Proceedings of the ICERS, 1(3):241-252.

[8] Gracia, A., Djaja, M., Ninin, N., Rachman, N., Damis, S., Patria, G,N., Sumarti, Bismo, H., Widuri, Karlina, L.A., Setiawan, B. 2018. Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

[9] Alexander, B., Adams Becker, S., Cummins, M., dan Hall Giesinger, C. 2017. Digital Literacy in Higher Education, Part II: An NMC Horizon Project Strategic Brief. Volume 3.4, August 2017. The New Media Consortium. Austin, Texas.

[10] Hidayah, L., Widodo, G.S., dan Sueb. 2019. Revitalisasi Partisipasi Masyarakat dalam Gerakan Literasi Nasional: Studi pada Program Kampung Literasi. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 3(1):87-98.

[11] Atmazaki, Ali, N.B.V., Muldian, W., Miftahussururi, Hanifah, N., Nento, M.N., dan Akbari, Q.S. 2017. Panduan Gerakan Literasi Nasional. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

[12] Ibrahim, G.A., Ismadi, H.D., Ali, F.Z.N.B.V., Alipi, M., Antoro, B., Hanifah, N.,

Miftahussururi, Nento, M.N., Akbari, Q.S., dan Aziz, M. 2017. Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

[13] Gilster, P. 1997. Digital Literacy. Wiley Computer Pub. New York.

IX. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada FKIP Universitas Bengkulu dan LPPM Universitas Bengkulu yang telah membiayai kegiatan *workshop* melalui dana DIPA/RBA FKIP UNIB Tahun 2021. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Pengurus MGMP Bahasa Indonesia tingkat SMA dan SMP Kabupaten Bengkulu Tengah yang telah membantu dalam kepanitian dan menyukseskan kegiatan *workshop* literasi digital sebagai sumber referensi ilmiah dan mengajar bagi guru bahasa indonesia tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Tengah.