

## **SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MASYARAKAT**

**Tri Anita<sup>1\*</sup>, Febrianto Wisnu Nugraha<sup>2</sup>**

Universitas Indraprasta PGRI<sup>1</sup>, Universitas Indraprasta PGRI<sup>2</sup>

itatrianita18@gmail.com<sup>1\*</sup>

---

**Kata Kunci:** Sosialisasi;  
Pembelajaran; Digital

**Abstrak:** Tujuan dari kegiatan ini adalah masyarakat mengenal beberapa kebutuhan untuk pembelajaran digital. Metode pelaksanaan meliputi observasi, penentuan masalah, dan pelaksanaan sosialisasi. Pembelajaran berbasis digital diawali dengan pengenalan pada alat pencarian/browser. Sangat penting memahami fungsi-fungsi di dalamnya karena dari browser dimulai perjalanan untuk menemukan berbagai informasi. Setelah mengenal alat pencari maka diperlukan akun email untuk melakukan berbagai hal termasuk korespondensi. Warga masyarakat RT.02 RW.010 antusias dengan pengenalan internet (membuka Google Chrome dan membuat akun Gmail di HP. Pengetahuan tersebut bermanfaat untuk membimbing anak-anak belajar di rumah.

**Keyword:** Socialization; Learning;  
Digital

**Abstract:** The purpose of this activity is that the public knows some of the needs for digital learning. Implementation methods include observation, problem determination, and socialization implementation. Digital-based learning begins with an introduction to search/browser tools. It is very important to understand the functions in it because from the browser begins the journey to find various information. After getting to know the search tool, an email account is needed to do various things including correspondence. Residents of the RT.02 RW.010 community are enthusiastic about the introduction of the internet (opening Google Chrome and creating a Gmail account on a cellphone. Such knowledge is useful for guiding children to learn at home.

Diserahkan: 17 Juni 2022

Direvisi: 24 Juni 2022

Diterima: 28 Juni 2022

### **PENDAHULUAN**

Berkomunikasi antarpribadi, atau secara ringkas berkomunikasi, merupakan keharusan bagi manusia. Manusia membutuhkan dan senantiasa berusaha membuka serta menjalin komunikasi atau hubungan dengan sesamanya. Selain itu, ada sejumlah kebutuhan di dalam diri manusia yang hanya dapat dipuaskan lewat komunikasi dengan sesamanya. Oleh karena itu, penting bagi kita menjadi terampil berkomunikasi.

Komunikasi berhubungan dengan perilaku manusia dan kepuasan terpenuhinya kebutuhan berinteraksi dengan manusia-manusia lainnya. Setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya dan kebutuhan ini terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia yang



satu dengan manusia lainnya, yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi. Pesan-pesan ini mengemuka lewat perilaku manusia. Ketika kita berbicara, kita sebenarnya sedang berperilaku. Begitu juga ketika kita sedang melambaikan tangan, tersenyum, bermuka asam, menganggukkan kepala, atau memberikan suatu isyarat, kita sedang berperilaku. Sering perilaku-perilaku ini merupakan pesan-pesan, yang mana pesan-pesan itu digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu kepada orang lain.

Pemilihan media pembelajaran terkait erat dengan pengembangan silabus, yang di dalamnya terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, pengalaman belajar, metoda, evaluasi dan sumber. Selaras dengan pengembangan silabus maka materi pembelajaran yang akan dikembangkan sudah semestinya tetap memperhatikan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian dengan materi pokok yang diajarkan, mendukung pengalaman belajar, ketepatan metoda dan media pembelajaran, dan sesuai dengan indikator untuk mengembangkan assesment.

Guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas jika hal itu memungkinkan untuk dimanfaatkan. Hal yang demikian, akan mempunyai dampak positif terutama dalam membantu peserta didik dalam mencapai sasaran atau tujuan pendidikan yang diinginkan. Karena pada dasarnya, media pembelajaran menurut Arif Sardiman (1993:7) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sesuai dengan fungsinya, media pembelajaran pada dasarnya untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Oleh karena itu, di dalam proses belajar mengajar di sekolah media pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat penting.

Sahid (2010) media pembelajaran adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi yang dapat berupa pengetahuan maupun menjadi sarana bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar (membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan, dan lain-lain).

Suwarna, dkk (2006:128) menjelaskan bahwa secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa secara optimal. Dengan bantuan media yang menari, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Muhasim (2007) Secara harafiah digital merupakan konsep yang didasarkan pada 0 dan 1 untuk menjabarkan off dan on. Lebih lanjut lagi, Wuranta (2017) teknologi digital mampu menggabung, menyajikan, atau mengkonversi suatu informasi, memanipulasi dengan cara *cropping* informasi asli baik itu mengurani atau menambah informasi tersebut. Sehingga dapat dilihat bahwa digital merupakan konsep encoding dan enkripsi data menjadi bentuk data yang paling sederhana yaitu bit serta memiliki kemampuan untuk memanipulasi suatu informasi yang ada.

Munir (2017) Pendidikan mengalami perkembangan yang pesat ditandai dengan adanya pembelajaran digital (digital learning) yang menggunakan berbagai macam perkembangan teknologi informasi sehingga dapat mencapai semua lapisan masyarakat.

Munir (2017) Pembelajaran digital memiliki fungsi sebagai suplemen pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran



elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pembelajar di dalam kelas dan ketiga fungsi substitusi yaitu pembelajar diberi beberapa alternative model kegiatan pembelajaran, tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Dari potensi dan fungsi pembelajaran digital tersebut sangat cocok untuk meningkatkan kualitas dan mengefektifkan proses pembelajaran.

Supripto, *et al.* (2014) Dampak positif digitalisasi terhadap dunia pendidikan, meliputi tersediaya media massa untuk mendapatkan dan melakukan publikasi , menciptakan metode-metode pembelajaran yang terbaharu, membuat pembelajaran tidak harus selalu melalui tatap muka, pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat dalam kegiatan pembelajaran dapat membuatnya menjadi lebih menarik, efektif, memudahkan penjelasan materi kompleks/abstrak, mempercepat proses yang lama, mengahdirkan peristiwa yang jarang terjadi, menunjukkan peristiwa berbahaya atau di luar jangkauan. Oleh sebab itu digitalisasi dalam pendidikan mutlak akan terjadi secara alaminya, karena hal tersebut merupakan salah satu cara untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam dunia pendidikan.

Adapun Sudibyo (2011) Digitalisasi memiliki dampak negatif terhadap dunia pendidikan meliputi menyebabkan pengalihfungsian peran guru oleh aplikasi pembelajaran, terpapar dengan konten negatif internet, mengalami overload informasi karena peserta didik menemukan informasi yang tidak hentinya membuat mereka kecanduan dengan hal tersebut, meningkatnya kecanduan terhadap dunia maya, tindakan cyber crime, menimbulkan sifat apatis dan individualis di kalangan peserta didik. Segala sesuatu yang pasti sehingga peranan guru menjadi sangat penting untuk mencegah dan menyeimbangkan penggunaan teknologi digital oleh peserta didik dalam ranah pembelajaran.

P21 (2006) keterampilan individu dalam literasi digital dan informasi sangat perlu ditingkatkan baik di dunia pekerjaan, di sekolah, di rumah maupun di komunitas. Peningkatan tersebut diperlukan dalam kaitannya dengan aspek- aspek berikut: (1) Mengakses informasi secara efektif dan efisien, (2) Mengevaluasi informasi secara kritis, (3) Menggunakan informasi secara akurat dan kreatif.

Wuryanta (2017) Digitalisasi adalah proses dimana semua bentuk informasi baik angka, kata, gambar, suara, data, atau gerak dikodekan ke dalam bentuk bit ( *binary digital* atau yang biasa disimbolkan dengan representasi 0 dan 1) yang memungkinkan manipulasi dan transformasi data (*bitstreaming*). Peristiwa tersebut memberikan dampak yang luar biasa pada aspek kehidupan manusia. Membuat pengolahan dan transmisi informasi menjadi lebih mudah dilakukan, aksesibilitas informasi dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Karena hal tersebut hampir lini semua kehidupan mengalami digitalisasi, tak terkecuali di dunia pendidikan.

Selain para pendidik yang menggunakan media pembelajaran digital, orang tua pun harus memiliki keterampilan menggunakan media digital seperti smartphone karena media tersebut menjadi media multifungsi bagi kebutuhan masyarakat.

Media pembelajaran memiliki fungsi meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai masyarakat yang belum dapat menggunakan media digital seperti *Smart Phone*



dalam membimbing anak- anak menghadapi pembelajaran inovatif atau berbasis media digital yang diberlakukan oleh pihak sekolah , termasuk warga masyarakat RT.02 RW.010 Desa Cibeureum Kecamatan Cisarua Kabupaten Bogor. Kurangnya keterampilan penerapan media pembelajaran yang inovatif dapat terjadi karena (1) Di setiap rumah tidak tersedia media tersebut, (2) Orang tua kurang memahami arti penting penggunaan medi pembelajaran, (3) Orang tua tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara kerja *smartphone* sebagai media pembelajaran; (4) Orang tua tidak memiliki peluang (waktu) untuk membantu anak-anaknya belajar menggunakan media *smartphone*.

Berdasarkan analisis dan persoalan mitra, maka kami mengadakan penyuluhan tentang pentingnya peranan media komunikasi pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan di lingkungan keluarga dan masyarakat RT.02 RW.010 Desa Cibeureum Kec. Cisarua Kab. Bogor.

Luaran yang dicapai dalam kegiatan penyuluhan ini adalah model- model media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di masyarakat serta artikel ilmiah yang akan dipublikasikan pada jurnal Pengabdian Masyarakat.

## **METODE**

Pemilihan Mitra didasarkan pada kebutuhan pada kebutuhan yang mendesak, yakni kebutuhan para orang tua da masyarakat pada umumnya dalam menguasai pengajaran berbasis internet untuk memperoleh hasil yang optimal anak – anak yang merupakan generasi digital.

Adapun pendekatan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini antara lain melakukan wawancara kepada beberapa orang warga masyarakat tentang penggunaan internet dalam proses belajar mengajar. Adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Wawancara dengan ketua RT.02 RW.010 Desa Cibeureum Kecamatan Cisarua Kab. Bogor
2. Pengajuan proposal ke LPPM Universitas Indraprasta.
3. Pelaksanaan kegiatan
4. Evaluasi
5. Penyerahan laporan akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## **HASIL**

Digitalisasi sudah bukan lagi aksi dalam film Hollywood namun digitalisasi adalah hal nyata dalam kehidupan masyarakat dunia. Digitalisasi meliputi berbagai bidang dalam kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Setiap pendidik harus memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran, termasuk media pembelajaran digital.

Meskipun pada kenyataannya masih banyak masyarakat yang tidaka dapat menjangkau atau mengakses media digital yang gunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Dimusim pandemic CIVID 19 ini semua jenjang pendidikan menggunakan media digital dalam melakukan prores KBM. Entah itu efektif atau tidak, namun keadaan yang memaksa seluruh lapisan masyarakat menggunakan media pemebelajaran berbasis digital.

Di kampung Choblong sendiri trdapat siswa yang duduk di bangku TK, SD, SMP/ sederjat dan SMA/ Sederajat. Bagi siswa SMP atau SMA mungkin kendala untuk



mengakses berbagai informasi terkait dengan materi pembelajaran tidaklah begitu sulit. Mereka sudah mahir menggunakan smartphone yang biasa mereka pakai untuk kebutuhan komunikasi dan hiburan. Namun bagi anak-anak yang masih duduk di bangku SD inilah membutuhkan pendampingan ekstra dari orang tua.

Saying sekali masih banyak orang tua yang mengeluh kesusahan ketika membantu anak-anaknya mengerjakan tugas yang diberikan gurunya. Tugas yang bertumpuk tersebutpun membuat para orang tua pusing dan sering marah kepada anak-anaknya. Ketidakmampuan mereka mengakses informasi ini menjadikendala utama bagi mereka. Untuk itu kami tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengajak mereka mengenal bagaimana cara mengakses informasi melalui internet. Sehingga hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat RT.02 RW.010 antara lain:

1. Mengenalkan bagian – bagian Google Chrome beserta fungsinya.
  - a. Mengenalkan Toolbar pada bagian Google Chrome
    - 1) **Back** digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.
    - 2) **Forward** digunakan untuk kembali menuju ke halaman selanjutnya.
    - 3) **Reload this page** digunakan untuk melakukan loading ulang pada halaman web.
    - 4) **Address bar** digunakan untuk mengetikkan halaman web yang hendak dituju.
    - 5) **Bookmark this page** digunakan untuk menandai halaman yang dibuka sebagai situs favorit.
    - 6) **Customize and control Google Chrome** berisi menu yang digunakan untuk melakukan pengaturan terhadap tampilan maupun kinerja **Google Chrome**.
  - b. Mengenalkan Menu **Customize and control Google Chrome**
    - 1) **New tab** digunakan untuk membuka tab baru.
    - 2) **New window** digunakan untuk membuka jendela baru.
    - 3) **New incognito window** digunakan untuk membuka satu halaman web yang sama dengan banyak jendela baru.
    - 4) **Bookmarks** berisi hal mengenai situs favorit.
    - 5) **Recent Tabs** digunakan untuk melihat tab yang baru dibuka.
    - 6) **Relaunch Chrome in Windows 8 mode** digunakan untuk menjadikan Google Chrome dalam mode windows 8
    - 7) **Edit** digunakan untuk mengadakan perubahan pada halaman **website**.
    - 8) **Cut** untuk memotong **text, copy** untuk menyalin bagian teks, dan **paste** untuk menyisipkan data yang disalin.
    - 9) **Zoom** digunakan untuk memperbesar/memperkecil halaman **web**.
    - 10) **Save page as** digunakan untuk menyimpan halaman web sesuai dengan format yang diinginkan.
    - 11) **Find** digunakan untuk mencari kata atau kalimat pada halaman web.
    - 12) **Print** digunakan untuk mencetak halaman web.
    - 13) **Tools** digunakan sebagai alat bantu untuk mengakses informasi yang ada.
    - 14) **History** digunakan untuk melihat perkembangan penjelajahan yang dilakukan.
    - 15) **Downloads** digunakan untuk menampilkan hasil download.
    - 16) **Sign in to Chrome** digunakan untuk sign ke **Google Chrome** dengan akun **Google+**



- 17) **Settings** digunakan untuk melakukan pengaturan terhadap tampilan maupun kinerja **Google Chrome**.
  - 18) **About Google Chrome** berisi informasi mengenai **Google Chrome**.
  - 19) **Help** digunakan sebagai bantuan dalam pengoperasian **Google Chrome**.
  - 20) **Exit** digunakan untuk keluar dalam halaman **Google Chrome**
- c. Mengetahui Submenu pada Bookmarks
- 1) **Show bookmarks** bar digunakan untuk menampilkan bar yang berisi situs favorit.
  - 2) **Bookmark manager** digunakan untuk melakukan pengaturan terhadap situs favorit.
  - 3) **Import bookmarks and settings** digunakan untuk mengatur bookmark.
  - 4) **Bookmark this page** digunakan untuk menjadikan halaman yang dibuka sebagai halaman favorit.
  - 5) **Bookmark open pages** digunakan untuk menampilkan folder yang berisi situs favorit.
- d. Mengetahui Submenu pada Recent Tab
- 1) **Recently closed** digunakan untuk membuka kembali halaman web yang sebelumnya ditutup.
  - 2) **No tabs from other**
- e. Mengetahui Submenu pada Tools
- 1) **Create application shortcuts** digunakan untuk membuat shortcut pada halaman web yang dibuka.
  - 2) **Extensions** digunakan untuk menambahkan lebih banyak fitur yang disukai.
  - 3) **Task manager** digunakan untuk melihat seberapa banyak memori yang digunakan dalam mengelola suatu tugas.
  - 4) **Clear browsing data** digunakan untuk menghapus data hasil penjelajahan.
  - 5) **Report an issue** digunakan untuk melaporkan suatu hal yang terjadi pada **Google Chrome**.
  - 6) **Encoding** digunakan untuk menampilkan encoding teks.
  - 7) **View source** digunakan untuk menampilkan kode kode penyusun mengenai halaman yang dibuka.
  - 8) **Developer tools** digunakan untuk melihat elemen yang terkandung dalam halaman web yang dibuka.
  - 9) **JavaScript console**
  - 10) **Inspect devices** digunakan untuk melakukan pemeriksaan perangkat.
2. Mengetahui Cara Membuat Akun Gmail pada HP
- a. **Buka aplikasi Gmail** yang sudah terinstall di HP kamu, lalu **klik Got It**.
- 1) **Klik Create Account** yang ada di pojok kiri bawah layar HP kamu. Lalu tuliskan nama kamu dan **klik Next**.
  - 2) Di halaman selanjutnya, isi tanggal lahir dan jenis kelamin kamu, lalu **klik Next**. Isi alamat email yang kamu inginkan, lalu **klik Next**.
  - 3) Isi kata sandi lalu **klik Next**. Pada halaman selanjutnya, kamu dapat menambahkan nomor HP kamu untuk keamanan. **Klik Yes, I'm in** jika kamu ingin menambahkan nomor HP atau **klik skip** untuk lanjut tanpa nomor HP.
  - 4) Halaman selanjutnya adalah kebijakan dan privasi, baca lalu geser layar ke bawah dan **klik I agree** untuk lanjut



## 5) Selamat! Kamu sudah membuat akun Gmail di HP!

Dengan mengenalkan aplikasi Google Chrome dan akun Gmail kepada para orang tua, khususnya yang memiliki anak yang sekolah di tingkat Sekolah Dasar merasa terbantu. Mereka menjadi percaya diri dalam membimbing anak-anaknya serta membantu anak-anaknya mengakses informasi yang diperlukan yang bersumber dari internet.

### **SIMPULAN**

Pembelajaran berbasis digital diawali dengan pengenalan pada alat pencarian/browser. Sangat penting memahami fungsi-fungsi di dalamnya karena dari browser dimulai perjalanan untuk menemukan berbagai informasi. Setelah mengenal alat pencari maka diperlukan akun email untuk melakukan berbagai hal termasuk korespondensi. Warga masyarakat RT.02 RW.010 antusias dengan pengenalan internet (membuka *Google Chrome* dan membuat akun Gmail di HP. Pengetahuan tersebut bermanfaat untuk membimbing anak-anak belajar di rumah.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih terdiri atas orang-orang yang memberikan bantuan selama kegiatan pemberdayaan masyarakat. Jika pendanaan diberikan melalui hibah dari perguruan tinggi atau lembaga penelitian lainnya, sebutkan nama lembaga atau organisasi yang menyediakan dana tersebut. Jika tidak ada penyandang dana sampaikan bahwa kegiatan tersebut didanai secara mandiri.

### **REFERENSI**

- Cahyadi, D. (2019). Cara Membuat eMail Gmail di PC dan HP | Gampang, Gak Pake Ribet!. <https://jalantikus.com/tips/cara-mudah-membuat-akun-gmail/>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *PALAPA: Jurnal Study Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 5 (2), 53-77.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Murtopo, C. (2013). 10 Dampak Negatif Dunia Maya Bagi Pelajar. <https://cauchymurtopo.wordpress.com/tag/10-dampak-negatif-internet-bagi-pelajar/>
- Partnership for 21st Century Skills. (2006). Framework for 21st century learning.
- Sudiby, L. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal WIDYATAMA Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo*, 20(2), 175-185.
- Wuryantai, A. E. W. (2004). Digitalisasi masyarakat: Menilik kekuatan dan kelemahan dinamika era informasi digital dan masyarakat informasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 131-142.

