

Gerakan Literasi Digital Dalam Penguatan *Hard Skill* dan *Soft Skill* Siswa di MUQ Langsa

Maisarah^{(1)*}, Cyndi Prasetya⁽²⁾, Mulyani⁽³⁾, dan Lailissa'adah⁽⁴⁾

⁽¹⁾Program Studi PGSD, Universitas Samudra

⁽²⁾Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Samudra

⁽³⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Samudra

⁽⁴⁾Program Studi Teknik Sipil, Universitas Samudra

Jl. Prof. Dr. Syarif Thayeb Meurandeh, Langsa, Aceh, 24415, Indonesia

Email: (*)maisarah@unsam.ac.id

ABSTRAK

Laju digitalisasi menjadikan guru dan siswa harus mempunyai literasi digital yang mumpuni. Observasi awal di MUQ Langsa ditemukan bahwa pihak sekolah telah menyediakan sarana prasarana pembelajaran berbasis digital seperti beberapa komputer di laboratorium komputer dan beberapa infocus, namun tidak tersedia sarana prasarana digital di dalam kelas. Keterbatasan sarana prasarana menjadi kendala untuk melaksanakan gerakan literasi digital di sekolah. Dengan demikian, khalayak sasaran Pengabdian kepada Masyarakat ini ditujukan pada siswa MUQ Langsa. Pada kegiatan pengabdian ini, siswa MUQ Langsa dibekali materi terkait gerakan literasi digital dan urgensi setiap pilar literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini melatih penggunaan media digital bagi siswa dengan memperhatikan literasi digital, dan menguatkan hard skill dan soft skill siswa.

Kata kunci: *Hard Skill, Literasi Digital, Soft Skill*

ABSTRACT

The rapid pace of digitalization makes teachers and students need to have a focused digital literacy. The emergency of digital literacy not only supports the literacy movement of the government but also the strengthening of the hard skills and soft skills of students. Initial observations at MUQ Langsa found that the school has provided digital-based learning facilities such as some computers in computer laboratories and some in focus that can be used at any time. But the classroom doesn't have any digital facilities available. The limitations of the media are a barrier to the implementation of the digital literacy movement in schools. Thus, a Commitment to the Society entitled "Digital Literacy Movement in Strengthening the Hard Skill and Soft Skill of MUQ Students". At this dedication activity, students of MUQ Langsa were equipped with material related to the movement of digital literacy and the urgency of each pillar of digital Literacy in everyday life. Dedication activity trains the use of digital media for students by paying attention to digital literacy and improving their hard skills and soft skills.

Keywords: *Digital Literacy, Hard Skill, Soft Skill*

Submit:	Revised:	Accepted:	Available online:
13.10.2023	25.10.2023	21.11.2023	26.11.2023

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran saat ini memasuki era digital, yaitu zaman dimana seluruh aktivitas kehidupan manusia membutuhkan teknologi digital, termasuk pada sektor pendidikan. Digitalisasi dimaknai sebagai proses pengalihan bentuk aktivitas manusia berbasis konvensional menjadi digital yang diterapkan secara komprehensif, begitupun dengan aktivitas pembelajaran di sekolah. Penggunaan digital dalam pembelajaran sangatlah kompleks, yaitu: mencakup perencanaan pembelajaran, proses kegiatan belajar, sampai pada proses evaluasi dan penilaian pembelajaran. Oleh karena itu, digitalisasi menjadi tantangan tersendiri bagi guru maupun siswa. Laju digitalisasi yang cepat menjadikan guru dan siswa harus mempunyai literasi digital yang mumpuni karena tantangan kedepannya adalah semua aktivitas manusia akan menggunakan teknologi digital. Literasi digital adalah kecakapan dalam penggunaan media digital yang dilakukan secara produktif (Kurnia & Astuti, 2017). Literasi digital terdiri dari 4 pilar wajib yang harus dikuasai, yaitu: kecakapan menggunakan media digital (*digital skill*), budaya menggunakan media digital (*digital culture*), aman menggunakan media digital (*digital safety*), dan etika menggunakan media digital (*digital ethics*). Urgensi literasi digital bukan sekadar mendukung gerakan literasi dari pemerintah, tetapi juga untuk penguatan *hard skill* dan *soft skill* siswa.

Hard skill berkaitan dengan penguasaan materi berupa teori dengan penguasaan kemampuan yang *detail* dan didapatkan dari pembelajaran yang formal (Dhewi & Ningrum, 2021). *Soft skill* sebagai sebuah keterampilan kecakapan hidup yang dimiliki oleh seseorang yang bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, kelompok ataupun masyarakat secara luas (Suryati, Simatupang, Irfan, & Muskhir, 2023). Dalam penelitiannya bahwa dengan adanya *soft skill* yang baik dimiliki oleh seseorang membuat keberadaannya menjadi berarti di tengah-tengah masyarakat karena dia mampu memiliki keseimbangan keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan etika, moral, santun dan keterampilan spiritual yang baik (Suardipa, Widiara, & Indrawati, 2021). Pentingnya *hard skill* dan *soft skill* menjadi fokus dalam gerakan literasi digital. *Digital skill*, *digital culture* dan *digital safety* berkaitan erat dengan *hard skill*, sedangkan *digital ethics* berkaitan erat dengan *soft skill*. Dengan demikian, jika gerakan literasi digital dilakukan secara tepat dan siswa memahami keempat pilar digital maka secara tidak langsung akan menguatkan *hard skill* dan *soft skill* mereka.

Hasil observasi awal di lokasi mitra kegiatan yaitu MUQ Langsa ditemukan bahwa pihak sekolah telah menyediakan sarana prasarana pembelajaran berbasis digital seperti beberapa komputer di laboratorium komputer dan beberapa *infocus* yang dapat digunakan, namun tidak diletakkan langsung di dalam kelas. Laboratorium komputer digunakan pada saat mata pelajaran TIK berlangsung dan sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Keterbatasan sarana prasarana menjadi kendala untuk melaksanakan gerakan literasi digital di sekolah, dikarenakan keterbatasan waktu untuk membagi rata penggunaan sarana dan prasarana, kemudian adanya keterbatasan sumber daya manusia yang terampil mengoperasikan komputer dan *infocus*.

Dengan demikian, dibutuhkan adanya kegiatan penyampaian materi terkait gerakan literasi digital dan kegiatan pelatihan penggunaan digital dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan tersebut dilakukan dalam Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul "Gerakan Literasi Digital dalam Penguatan *Hard Skill* dan *Soft Skill* Siswa MUQ Langsa". Pada kegiatan pengabdian ini, siswa MUQ Langsa dibekali materi terkait gerakan literasi digital dan urgensi setiap pilar literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pengabdian ini juga melatih kecakapan digital siswa dalam menggunakan beberapa platform digital dalam proses pembelajaran di kelas, seperti *powerpoint* interaktif, *liveworksheet*, *scratch*, *wordwall*, *phet simulation*, dan *kahoot!*. Kegiatan pelatihan tersebut dilakukan untuk menguatkan *hard skill* dan *soft skill* siswa mengenai literasi digital.

Kegiatan pengabdian ini merujuk pengabdian 4.0 (penerapan IPTEKS, produk inovasi dan pemanfaatan digital) serta pengabdian 5.0 (masyarakat pengguna inovasi digital). Fokus pada pengabdian ini, yaitu: (1) melatih penggunaan media digital dengan memperhatikan empat pilar literasi digital; dan (2) meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* siswa. Selain itu, pengabdian ini juga

terfokus pada penyampaian materi terkait urgensi literasi digital dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa maupun guru.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian dilaksanakan di MTs Swasta MUQ Langsa yang beralamat di Jalan Banda Aceh – Medan Km. 447 Alue Pineung, Kota Langsa. Pengabdian ini dilaksanakan selama 1 bulan, yaitu: pada tanggal 17 Juli sampai dengan 18 Agustus 2023. Kegiatan yang dilakukan pada pengabdian ini, yaitu:

1. penyampaian materi mengenai gerakan literasi digital dalam penguatan *hard skill* dan *soft skill*
2. penyampaian materi mengenai urgensi literasi digital (*digital skill*, *digital culture*, *digital safety*, *digital ethics*) dalam penguatan *hard skill* dan *soft skill*;
3. pelatihan kepada siswa untuk menggunakan media digital dalam proses pembelajaran.

Siswa MTs di MUQ Langsa dijadikan sebagai masyarakat penerima pengabdian karena objek pengabdian berkaitan dengan keilmuan tim pelaksana yang berasal dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP). Tim pelaksana pengabdian merupakan dosen yang bertugas pada beberapa program studi di Universitas Samudra, antara lain: program studi Pendidikan Bahasa Inggris, program studi PGSD, program studi Pendidikan Kimia, dan program studi Teknik Sipil. Setiap dosen menyampaikan materi pengabdian yang berbeda karena disesuaikan dengan bidang keilmuan setiap dosen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dimulai dengan penyampaian informasi mengenai tujuan pengabdian dan dilanjutkan pemaparan materi mengenai gerakan literasi digital dalam penguatan *hard skill* dan *soft skill* siswa MUQ Langsa. Kegiatan tersebut dilakukan di Laboratorium Bahasa sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pertama PKM

Pada Gambar 1, tim pelaksana pengabdian menyampaikan materi mengenai literasi dasar yang harus dikuasai siswa yaitu literasi digital, empat pilar literasi digital, fungsi literasi digital, hingga pentingnya *hard skill* dan *soft skill* di abad 21. Tim pelaksana menyampaikan bahwa abad 21 merupakan abad digitalisasi sehingga aktivitas manusia memerlukan adanya dukungan teknologi digital. Kegiatan ini diikuti dan disimak oleh siswa kelas VIII di MTs MUQ Langsa. Hal tersebut menjadi tantangan bagi siswa untuk menguasai literasi digital. Tim pelaksana juga memberikan contoh-contoh *hard skill* dan *soft skill* serta memberikan gambaran pekerjaan di masa depan, sehingga siswa MUQ Langsa mengetahui dasar kemampuan literasi digital yang wajib mereka miliki.

Kegiatan pengabdian selanjutnya yaitu: pemaparan materi mengenai urgensi empat pilar literasi digital dalam penguatan *hard skill* dan *soft skill* siswa MUQ Langsa. Kegiatan ini dilakukan

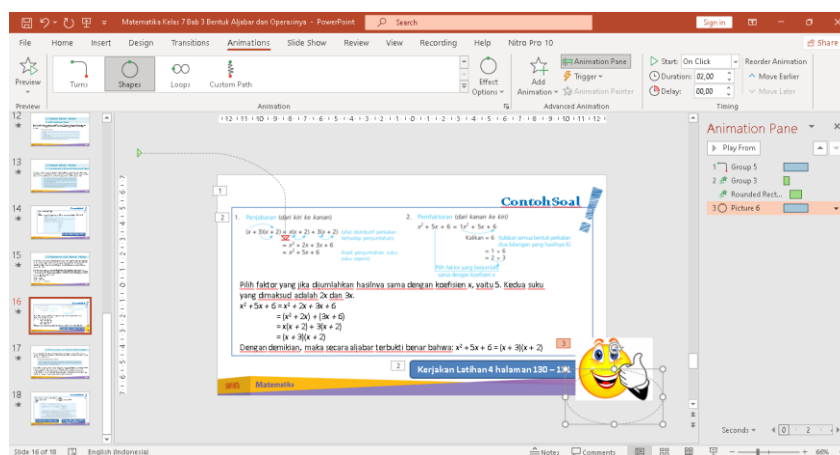
selama empat hari, karena setiap pilar literasi digital dibahas dalam satu hari sebagaimana disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Kedua PKM

Setiap pilar literasi digital disampaikan oleh satu orang tim pelaksana pengabdian, dan mengaitkannya dengan *hard skill* dan *soft skill*. *Digital skill*, *digital culture* dan *digital safety* dikaitkan dengan *hard skill*, sedangkan *digital ethics* dikaitkan dengan *soft skill*. Jika gerakan literasi digital dilakukan secara tepat dan siswa memahami keempat pilar digital maka secara tidak langsung akan berdampak pada *hard skill* dan *soft skill* siswa, siswa yang memahami digital literasi cenderung memiliki kemampuan teknologi yang lebih baik dan lebih mahir dalam menggunakan berbagai perangkat lunak, aplikasi, dan alat digital. Dalam dunia yang terus berubah, siswa dengan digital literasi cenderung lebih mampu beradaptasi dengan teknologi baru dan perubahan dalam lingkungan belajar. Oleh karena itu, dilakukan kegiatan pengabdian untuk membuat siswa mengetahui literasi digital yang harus diketahui.

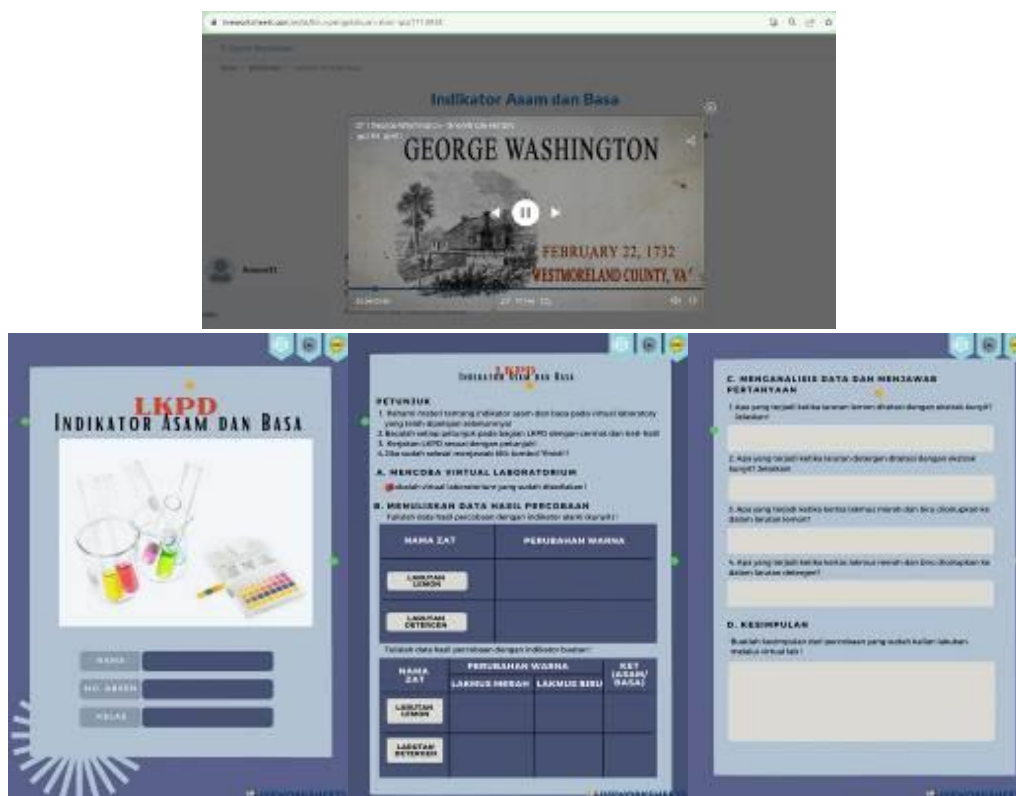
Kegiatan pengabdian berikutnya yaitu pelatihan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran kepada siswa MTs MUQ Langsa yang dilakukan selama satu minggu. Pada pelatihan ini, siswa menggunakan satu media *digital* dalam satu hari. Media digital yang digunakan yaitu: *powerpoint* interaktif, *liveworksheet*, *scratch*, *wordwall*, *phet simulation*, dan *kahoot!*. Pelatihan pertama, siswa dilatih mendesain dan menggunakan *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran Matematika, seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Powerpoint Interaktif

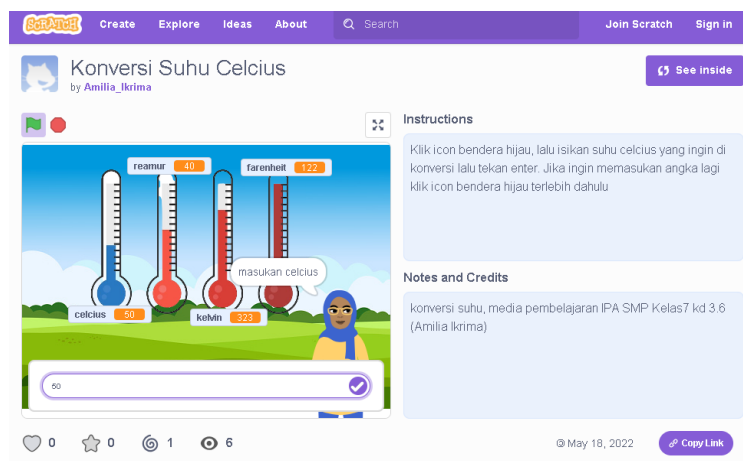
Sumber: Tampubolon (2023)

Gambar 3 merupakan contoh *powerpoint* interaktif materi Aljabar untuk Matematika tingkat sekolah menengah pertama yang digunakan siswa. Selanjutnya siswa dilatih untuk menggunakan beberapa fitur pada *powerpoint* dan menambahkan gambar agar *powerpoint* lebih menarik, namun tetap menyampaikan materi yang diajarkan. Pelatihan kedua, siswa dilatih mendesain dan menggunakan *liveworksheet* pada mata pelajaran IPA Kimia, seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Cuplikan Materi Asam Basa Pada Liveworksheet
Sumber: Asmara (2021)

Gambar 4 merupakan contoh *liveworksheet* materi Asam Basa untuk IPA Kimia tingkat sekolah menengah pertama yang digunakan siswa. Siswa dikenalkan berbagai *elements* pada *liveworksheet* yang mempunyai fungsi dan cara kerja berbeda. Pelatihan ketiga, siswa dilatih mendesain dan menggunakan *scratch* pada mata pelajaran IPA Kimia, seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Cuplikan Materi Konversi Suhu Celcius Pada Scratch
Sumber: Ikrima (2022)

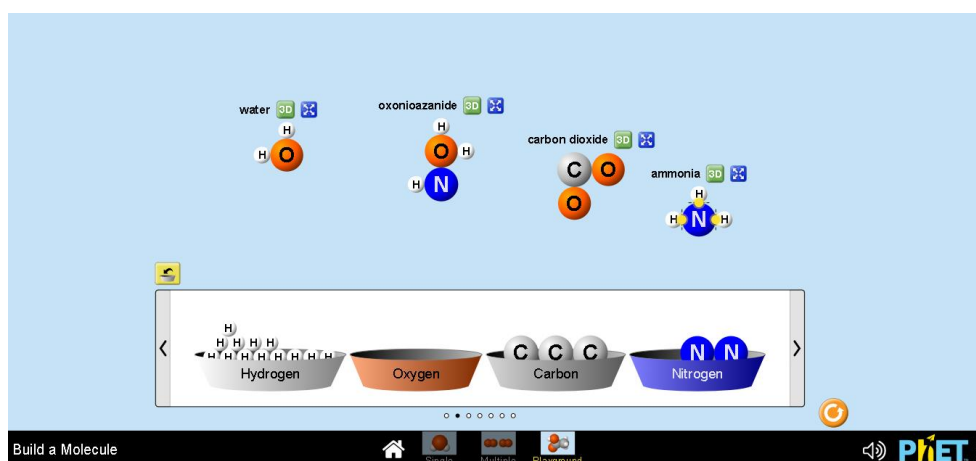
Gambar 5 merupakan contoh *scratch* materi konversi suhu celcius untuk IPA Kimia tingkat sekolah menengah pertama yang digunakan siswa. Selanjutnya, siswa dilatih untuk mendesain permainan menggunakan *scratch*. Tim pelaksana pengabdian memberikan informasi bahwa pada media digital ini mempunyai *scratch interface* yang terdiri dari enam bagian, yaitu: *Menu*, *Scripts Block*, *Script Area*, *Canvas*, *Sprite List*, dan *Stage/ Background*. Setiap bagian mempunyai peran, fungsi dan cara kerja yang berbeda namun akan saling berkaitan satu dan lainnya. Oleh karena itu, siswa

diharapkan mencatat terlebih dahulu mengenai semua *scratch interface* yang ada beserta fungsinya. Pelatihan keempat, siswa dilatih mendesain dan menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, seperti pada Gambar 6.



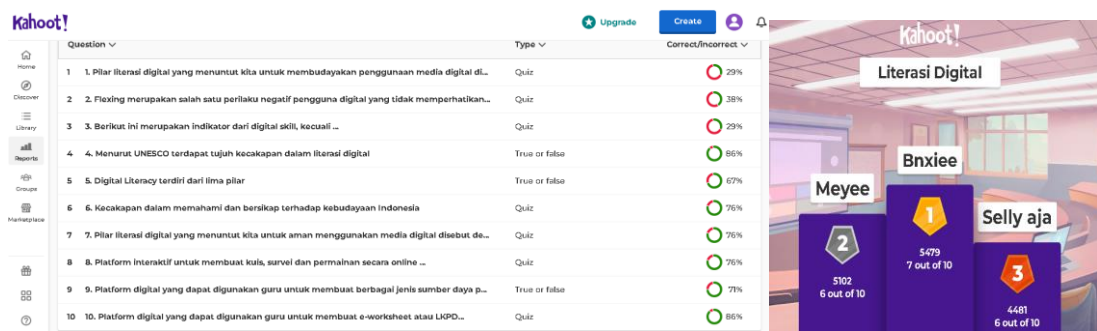
Gambar 6. Cuplikan Materi Present Perfect Pada Wordwall

Gambar 6 merupakan contoh *wordwall* materi *present perfect* untuk Bahasa Inggris tingkat sekolah menengah pertama yang digunakan siswa. Selanjutnya, siswa dilatih untuk mendesain permainan menggunakan *wordwall*. Tim pelaksana pengabdian memberikan informasi bahwa pada media digital ini mempunyai 18 (delapan belas) *templates*, yaitu: *Match up*, *Quiz*, *Random cards*, *Random wheel*, *Group sort*, *Anagram*, *Missing word*, *Matching pairs*, *Find the match*, *Flash cards*, *Open the box*, *Unjumble*, *Wordsearch*, *Labelled diagram*, *Hangman*, *Flip tiles*, *Crossword*, dan *Gameshow quiz*. Setiap *template* mempunyai peran, fungsi dan cara kerja yang berbeda. Oleh karena itu, siswa diharapkan mencatat terlebih dahulu mengenai semua *templates* yang ada beserta fungsinya. Pelatihan kelima, siswa dilatih menggunakan *phet simulation* pada mata pelajaran IPA Kimia, seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Cuplikan Materi Molekul Pada Phet Simulation

Gambar 7 merupakan contoh *phet simulation* materi molekul untuk IPA Kimia tingkat sekolah menengah pertama yang digunakan siswa. Selanjutnya, siswa dilatih untuk menggunakan *phet simulation*. Tim pelaksana pengabdian memberikan informasi bahwa pada media digital ini menyediakan simulasi materi dari 5 (lima) subjek pengetahuan, yaitu: Fisika, Kimia, Matematika, Ilmu Bumi, dan Biologi. Setiap subjek pengetahuan mempunyai berbagai simulasi materi yang telah disediakan, dan pengguna dapat memilih simulasi materi berdasarkan tingkat pendidikan. Pelatihan keenam, siswa dilatih menggunakan *kahoot!* pada materi literasi digital, seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Cuplikan Penggunaan Kahoot! untuk mengukur Literasi Digital Siswa

Gambar 8 merupakan penerapan *kahoot!* untuk mengukur literasi digital siswa. Selanjutnya, siswa dilatih untuk menggunakan *phet simulation*. Tim pelaksana pengabdian memberikan informasi bahwa pada media digital ini menyediakan simulasi materi dari 5 (lima) subjek pengetahuan, yaitu: Fisika, Kimia, Matematika, Ilmu Bumi, dan Biologi. Setiap subjek pengetahuan mempunyai berbagai simulasi materi yang telah disediakan, dan pengguna dapat memilah simulasi materi berdasarkan tingkat pendidikan.

Pelatihan menggunakan beberapa media digital membuktikan bahwa jika siswa mempunyai *literasi digital* yang baik maka siswa juga akan mudah memahami materi pelajaran, serta dapat menguatkan *hard skill* dan *soft skill*. Pelatihan penggunaan media digital (*powerpoint* interaktif, *liveworksheet*, *scratch*, *wordwall*, *phet simulation*, dan *kahoot!*) dapat meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* siswa MTs MUQ Langsa. Pemilihan media yang tepat merupakan salah satu prinsip kurikulum (Devianty, Wahyuni, Maisarah, & Sakulpimolrat, 2023). Beberapa penelitian terdahulu juga menyarankan agar guru mengembangkan atau menggunakan media dalam pembelajaran, salah satunya penggunaan media digital *powtoon* dan *PhET simulation* pada pembelajaran (Maisarah, Ayudia, Prasetya, & Mulyani, 2023). Penelitian lain menggunakan media non-digital seperti alat permainan edukatif yang dikembangkan khusus untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Khadijah, Pulungan, Hariati, & Maisarah, 2022). Dengan demikian, pembelajaran di sekolah seyogyanya berbasis digital karena di era digitalisasi menuntut guru dan siswa mempunyai literasi digital yang mumpuni.

KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan di MUQ Langsa maka dapat disampaikan beberapa kesimpulan sebagai berikut: kegiatan pengabdian melatih penggunaan media digital bagi siswa dengan memperhatikan empat pilar literasi digital. Kekurangan pengabdian ini adalah fasilitas di sekolah yang belum mendukung digitalisasi pembelajaran, dan hasil pengabdian ini memberikan saran pengembangan kepada pihak yayasan dan sekolah untuk menambah fasilitas digital. Keunggulan dari pengabdian ini adalah memberikan wawasan kepada guru maupun siswa mengenai pentingnya literasi digital, pembelajaran berbasis digital, serta penguatan *hardskill* dan *softskill* melalui kegiatan-kegiatan digitalisasi pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah MTs MUQ Langsa dan ketua pembina OSIS MUQ Langsa yang telah mengundang tim penulis untuk melakukan kegiatan pengabdian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa MTs MUQ Langsa yang ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian. Secara khusus, penulis mengucapkan kepada Ketua LPPM dan PM beserta tim yang telah memberikan izin kepada tim penulis untuk melakukan kegiatan pengabdian ini.

REFERENSI

- Asmara. (2021). *Indikator Asam dan Basa*. Diambil kembali dari LiveWorksheets: <https://www.liveworksheets.com/w/id/ilmu-pengetahuan-alam-ipa/1713934>
- Devianty, R., Wahyuni, S., Maisarah, & Sakulpimolrat, S. (2023). Kurikulum berparadigma Wahdatul 'Ulum pada Prodi Tadris Bahasa Indonesia Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa Sastra dan Pengajarannya*, 9(1), 213–222.
- Dhewi, A. S., & Ningrum, W. W. (2021). Strategi Literasi Digital sebagai Sarana Penguatan Berpikir Kritis Mahasiswa Peminatan Jurnalistik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung (SENDIKSA)*. 3, hal. 52-75. Universitas Ahmad Dahlan.
- Ikrima, A. (2022). *Konversi Suhu Celcius*. Diambil kembali dari Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/692530500/>
- Khadijah, Pulungan, E. N., Hariati, R., & Maisarah. (2022). Developing The Educational Game Tool to Improve Reading Ability of Early Childhood. *IJoLE: International Journal of Language Education*, 6(1), 25-35.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra. *INFORMASI: Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149-166. doi:10.21831/informasi.v47i2.16079
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. doi:10.56855/jpsd.v2i1.314
- Suardipa, I. P., Widiara, I. K., & Indrawati, N. M. (2021). Urgensi Soft skill dalam Perspektif Teori Behavioristik. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 63-74.
- Suryati, L., Simatupang, W., Irfan, D., & Muskhir, M. (2023). Optimasi Implementasi Soft Skill Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Kejuruan pada Pendidikan Vokasi. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 4, 90-99. doi:10.31849/zn.v4i.12705
- Tampubolon, D. (2023). *Kumpulan Media Pembelajaran Powerpoint Matematika SMP yang Sangat Cocok untuk Siswa atau Guru*. Diambil kembali dari defantri.com: <https://www.defantri.com/2014/04/media-pembelajaran-matematika-smp.html>