

Pelatihan pengembangan konten edukasi viral bagi pendidik anak usia dini berbasis *techno-pedagogy approach* untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) di Provinsi Jawa Barat

Ocih Setiasih¹, Wawan Setiawardani², Rusman³, Heny Djoehaeni⁴, dan Ade Apriyanto⁵
^{1,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia

^{2,5} Universitas Darul Maarif

setiasih@upi.edu¹, wawansetiawardani15@gmail.com², rusman@upi.edu³, henydjoe@upi.edu⁴,
Apriyantoade190@gmail.com⁵

ABSTRAK

Sustainable Development Goals (SDGs) mendorong tercapainya Pendidikan yang berkualitas dan merata. Pemerataan Pendidikan sebagai wahana membangun kecakapan hidup bagi masyarakat Indonesia masih menjadi tantangan. Disisi lain, penduduk Indonesia menjadi pengguna sosial media terbanyak dengan presentase lebih dari 80% dari total jumlah populasi penduduk di Indonesia. Hal ini mejadi peluang nyata dalam pemerataan Pendidikan melalui konten-konten edukasi yang dapat diakses melalui sosial media. Tujuan dari PKM ini adalah untuk menghasilkan para pendidik yang dapat menghasilkan konten-konten edukatif. Melalui konten edukatif yang dipost melalui media sosial akan memberi dampak positif dalam peningkatan kecakapan hidup masyarakat. PKM ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan, kegiatan dilaksanakan berbasis Platform Digital Pedagogi.id yang merupakan hasil riset. Khalayak sasaran dari pelatihan ini adalah pendidik dan calon pendidik anak usia dini di Provinsi Jawa Barat. Berdasarkan hasil presentase ketuntasan belajarnya dari total 184 peserta. Hanya 159 peserta yang mengakses kursus hingga final test. Dari 159 peserta tersebut rata rata ketuntasan belajarnya diatas 80%. Dengan presentase peserta yang lulus program kursus sekitar 85%. Selain itu, melalui kegiatan PKM ini kemampuan pendidik dalam mebuat konten edukatif meningkat signifikan dan dapat berdampak pada upaya mencapai tujuan berkelanjutan (SDGs) di Provinsi Jawa Barat.

Kata Kunci : SDGs, Konten Edukasi, PGPAUD, Techno-pedagogy, e-course

ABSTRACT

Sustainable Development Goals (SDGs) encourage the achievement of quality and equitable education. Equalizing education as a means of building life skills for the Indonesian people is still a challenge. On the other hand, the Indonesian population is the largest user of social media with a percentage of more than 80% of the total population in Indonesia. This is a real opportunity in equalizing education through educational content that can be accessed through social media. The purpose of this PKM is to produce educators who can produce educational content. Through educational content posted through social media will have a positive impact on improving people's life skills. This PKM is carried out in the form of training, activities are carried out based on the Pedagogi.id Digital Platform which is the result of research. The target audience of this training is educators and prospective early childhood educators in West Java Province. Based on the results of the percentage of learning completion from a total of 184 participants. Only 159 participants accessed the course until the final test. Of the 159 participants, the average learning completion was above 80%. With the percentage of participants who passed the course program around 85%. In addition, through this PKM activity, the ability of educators to create educational content has increased significantly and can have an impact on efforts to achieve sustainable development goals (SDGs) in West Java Province.

Keywords: SDGs, education content, PGPAUD, Techno-pedagogy, e-course

Articel Received: 03/10/2024; **Accepted**: 05/02/2025

How to cite: Setiasih, O., Setiawardani, W., Rusman., Djoehaeni, H., dan Apriyanto, A. (2025). Pelatihan pengembangan konten edukasi viral bagi pendidik anak usia dini berbasis techno-pedagogy approach untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (sdgs) di Provinsi Jawa Barat. *Abdimas Siliwangi*, Vol 8 (1), 250-265. doi: 10.22460/as.v8i1.26232

A. PENDAHULUAN

Tujuan SDGs dalam bidang Pendidikan adalah menghadirkan Pendidikan berkualitas dan kesempatan belajar yang merata (Wulff, 2020). Namun, hal ini masih menjadi problematika yang mendasar di Indonesia. Hal ini selaras dengan pendapat Safitri dkk. (2022) bahwa beberapa provinsi di Indonesia belum melaksanakan strategi SDGs dan menghadapi sejumlah tantangan seperti masalah perbedaan budaya, tingkat kompetensi, dan kualitas guru yang masih rendah di daerah-daerah. Permasalahan ini menjadi tantangan sekaligus peluang di era digital seperti saat ini.

Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran meskipun berada di tempat yang berbeda (Milman, 2018). Pemanfaatan teknologi digital di Indonesia khususnya di Jawa Barat mengalami penetrasi yang signifikan. Penggunaan teknologi digital dewasa ini tidak terlepas untuk mengakses Internet. Menurut data APJII penggunaan internet oleh masyarakat di provinsi jawa barat mengalami penetrasi sebesar 82,70%. Penggunaan internet bertujuan untuk mengakses beberapa platform dengan tujuan tertentu. Masih pada survey yang sama oleh APJII secara umum masyarakat mengakses internet memiliki beberapa alasan dari mengakses transportasi online, mengakses layanan publik hingga mengakses layanan keuangan. Namun, top survey menyatakan bahwa alasan masyarakat menggunakan internet adalah untuk mengakses sosial media seperti yang digambarkan pada diagram berikut (Novita, 2023).



Gambar 1. Hasil Survey Alasan Menggunakan Internet

Berdasarkan data tersebut sosial media menjadi sumber informasi pertama bahkan utama dalam membangun pemahaman masyarakat terhadap suatu hal. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Pujiono (2021) media sosial layak dijadikan sumber informasi karena memiliki fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam mengaksesnya. Disisi lain media sosial juga menjadi ruang interaksi dua arah yang memungkinkan penggunanya saling bertukar informasi dengan cepat layaknya berkomunikasi secara tatap muka (Nugroho dkk., 2019; Setiadi dkk., 2019).

Selain dari hal tersebut algoritma sosial media yang mendorong sebuah konten direkomendasikan ke banyak pengguna membuat konten tersebut diakses oleh banyak pengguna sehingga menjadi viral dan dijadikan sebagai informasi yang membangun pemahaman penggunanya. Hal ini menjadi peluang yang sangat signifikan dalam pemanfaatan media sosial untuk mengedukasi masyarakat khususnya kepada orang tua dalam mendidik anak usia dini sehingga terjalin kesepemahaman antara pendidik anak usia dini dan para orang tua dalam memfasilitasi tumbuh kembang anak usia dini.

Oleh karenanya menjadi hal yang sangat penting bagi seorang pendidik untuk paham bagaimana membuat sebuah konten edukatif yang berpotensi viral dan banyak diakses oleh para orang tua pengguna sosial media. Selain itu konten viral memiliki daya tarik emosional yang mendorong pengguna sosial media melakukan duplikasi atau membagikan konten tersebut (Agustina, 2020).



Gambar 2. Indeks Literasi Digital Provinsi Jawa barat

Berdasarkan data literasi digital id yang bekerja sama dengan Kementerian Informasi dan Komunikasi, merilis indeks literasi digital masyarakat Provinsi Jawa Barat memperoleh indeks skor 3,2 dari skala 5 dari total 27 Kabupaten Kota yang disurvei (Literasidigital.id, 2022). Literasi digital mencakup kemampuan, sikap, serta minat seseorang dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk memperoleh, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, dan berkomunikasi dengan orang lain melalui media sosial sebagai bentuk partisipasi yang efektif dalam masyarakat (Setyaningsih dkk., 2019).

Selain mampu mengakses dan menyebarkan sebuah informasi dalam bentuk konten edukatif di media sosial, pendidik anak usia dini juga perlu memiliki beberapa hal dalam mengembangkan sebuah konten. Seperti, pemahaman pedagogis, etika, estetika serta keamanan. Agar konten edukasi yang dibuat lebih banyak manfaatnya dibandingkan dengan masalah yang akan ditimbulkan.

B. LANDASAN TEORI

1. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Melalui Akses Pendidikan yang Mudah

Sustainable Development Goals (SDGs) adalah rangkaian tujuan global yang diadopsi oleh semua negara anggota Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tahun 2015, dengan tujuan untuk mengakhiri kemiskinan, melindungi bumi, dan memastikan kesejahteraan bagi semua orang pada tahun 2030. Salah satu tujuan utama SDGs adalah untuk memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua orang. Akses pendidikan yang mudah menjadi kunci untuk mencapai tujuan ini, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut UNESCO (2020), pendidikan yang berkualitas harus dapat diakses oleh semua, tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, atau geografi.

Pendidikan yang mudah diakses tidak hanya meningkatkan partisipasi anak-anak dalam sistem pendidikan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan. Data dari World Bank (2021) menunjukkan bahwa akses yang lebih baik terhadap pendidikan PAUD dapat meningkatkan tingkat literasi dan numerasi anak-anak, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada perkembangan ekonomi suatu negara. Misalnya, di negara-negara Skandinavia, di mana akses pendidikan PAUD sangat baik, tingkat partisipasi anak dalam pendidikan dasar mencapai

lebih dari 95%, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia (OECD, 2019).

Namun, untuk mencapai tujuan ini, diperlukan upaya yang lebih besar dalam pengembangan kapasitas guru PAUD. Pelatihan yang efektif dalam pengembangan konten edukatif adalah salah satu langkah penting untuk memastikan bahwa guru memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menyediakan pendidikan berkualitas. Sebuah studi oleh Hattie (2018) menunjukkan bahwa kualitas pengajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pelatihan yang berfokus pada pengembangan konten edukatif dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan lebih inklusif.

Lebih lanjut, akses pendidikan yang mudah juga berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan PAUD dapat membuka peluang baru untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Menurut penelitian oleh Almarza dan Gonzalez (2020), penggunaan TIK dalam pendidikan PAUD dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak dan membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan digital sejak dini. Hal ini sangat penting mengingat bahwa generasi mendatang akan menghadapi tantangan yang semakin kompleks di dunia yang semakin terhubung.

Dengan demikian, upaya untuk mencapai SDGs melalui akses pendidikan yang mudah harus melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat. Kerjasama yang erat antara semua pihak akan sangat penting untuk menciptakan sistem pendidikan yang inklusif dan berkualitas. Pelatihan guru PAUD dalam pengembangan konten edukatif bukan hanya sekadar meningkatkan keterampilan mengajar mereka, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan secara keseluruhan.

2. Konten Digital Edukatif Sebagai Upaya Memberikan Pendidikan Yang Mudah Diakses

Konten digital edukatif telah menjadi salah satu solusi inovatif dalam memberikan pendidikan yang mudah diakses, terutama di era digital saat ini. Dengan semakin meluasnya penggunaan internet dan perangkat digital, konten edukatif yang tersedia secara online dapat menjangkau berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan orang tua. Menurut laporan dari Pew Research Center (2021), sekitar 93% anak-anak di usia

sekolah di Amerika Serikat memiliki akses ke perangkat digital, yang menunjukkan potensi besar untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan.

Penggunaan konten digital edukatif tidak hanya memudahkan akses pendidikan, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran. Konten yang interaktif dan menarik dapat membantu anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Sebuah penelitian oleh Chen dan Wu (2020) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dan game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat proses pembelajaran. Dalam konteks PAUD, konten digital yang dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, dan keterampilan sosial dengan lebih efektif.

Namun, untuk memaksimalkan manfaat dari konten digital edukatif, penting bagi guru PAUD untuk memiliki keterampilan dalam mengembangkan dan menggunakan konten tersebut. Pelatihan yang tepat dapat membantu guru memahami cara mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum mereka. Sebuah studi oleh Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2019) menunjukkan bahwa guru yang terlatih dalam penggunaan teknologi lebih mungkin untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di kelas. Oleh karena itu, pengembangan konten edukatif digital harus menjadi bagian integral dari pelatihan guru PAUD.

Selain itu, konten digital edukatif juga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Anak-anak dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan inklusif, di mana setiap anak memiliki kebutuhan dan kemampuan yang berbeda. Menurut penelitian oleh Cakir (2020), akses yang lebih baik terhadap konten digital dapat membantu anak-anak dengan kebutuhan khusus untuk mendapatkan pendidikan yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dengan demikian, penggunaan konten digital edukatif sebagai upaya untuk memberikan pendidikan yang mudah diakses adalah langkah yang sangat relevan dalam konteks pencapaian SDGs. Namun, untuk memastikan bahwa semua anak dapat merasakan manfaat dari konten ini, penting untuk terus melakukan penelitian dan pengembangan dalam bidang ini, serta memberikan pelatihan yang memadai bagi guru

PAUD agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pengajaran mereka.

3. Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Pendidik Usia Dini Melalui Pengembangan Kemampuan Membuat Konten Edukatif

Peningkatan kemampuan literasi digital di kalangan pendidik usia dini merupakan salah satu langkah penting dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan untuk menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan untuk mengevaluasi, menciptakan, dan menggunakan konten digital dengan cara yang etis dan efektif. Menurut penelitian oleh Ng (2018), literasi digital yang baik dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam masyarakat yang semakin digital.

Salah satu cara untuk meningkatkan literasi digital pendidik adalah melalui pelatihan dalam pengembangan konten edukatif. Pelatihan ini dapat mencakup berbagai aspek, mulai dari pemilihan sumber daya digital yang tepat hingga teknik pengembangan konten yang menarik dan interaktif. Sebuah studi oleh Voogt dan Roblin (2018) menunjukkan bahwa pendidik yang terlatih dalam pengembangan konten digital lebih mampu menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual bagi siswa mereka. Hal ini sangat penting dalam pendidikan anak usia dini, di mana pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak.

Selain itu, pengembangan kemampuan membuat konten edukatif juga dapat membantu pendidik untuk lebih memahami kebutuhan siswa mereka. Dengan menciptakan konten yang relevan dan sesuai dengan minat anak-anak, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif. Menurut penelitian oleh Hwang dan Chang (2019), pendidik yang memahami cara membuat konten edukatif yang menarik dapat lebih efektif dalam mengajarkan konsep-konsep dasar kepada anak-anak.

Pentingnya literasi digital juga terlihat dalam kemampuan pendidik untuk mengevaluasi kualitas konten yang tersedia secara online. Dalam dunia yang dipenuhi dengan informasi, kemampuan untuk memilah dan memilih konten yang berkualitas sangat penting. Penelitian oleh Buckingham (2020) menunjukkan bahwa pendidik yang memiliki literasi digital yang baik lebih mampu mengajarkan siswa mereka cara

mengevaluasi informasi secara kritis, yang merupakan keterampilan penting di era informasi saat ini.

Dengan demikian, peningkatan kemampuan literasi digital pendidik usia dini melalui pengembangan kemampuan membuat konten edukatif adalah langkah yang sangat strategis dalam mencapai SDGs. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anak-anak, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang kompeten dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

C. METODE PELAKSANAAN

Metodologi dalam pelaksanaan kegiatan ini dapat dibagi menjadi beberapa Langkah utama:

1. Alur pelatihan

- a. Sosialisasi pelatihan: Melalui kegiatan webinar mensosialisasikan kegiatan pelatihan berbasis platform Pedagogi.id.
- b. Akses kursus: Peserta mengakses materi kursus yang disediakan dalam bentuk modul digital pada platform pedagogi.id
- c. Praktek dan pendampingan: Setelah mengakses materi kursus hingga selesai peserta diajak membuat konten dan mendapat pendampingan melalui fitur connection, group dan forum.
- d. Evaluasi berkelanjutan: memberikan umpan balik dan evaluasi secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas konten yang dibuat.

2. Metode Penerapan

- a. Metode Interaktif: Menerapkan metode pembelajaran interaktif seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi.
- b. Pendekatan: Pendekatan yang digunakan adalah *Techno-pedagogy Approach*. Merupakan sebuah pendekatan yang dikembangkan melalui riset. Pendekatan ini mencakup pemahaman pendidik terhadap user interest, user behaviour dan user hope dalam pengembangan pembelajaran digital.

3. Evaluasi

Mengumpulkan data kuantitatif melalui hasil final test peserta e-course.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Lokasi dan Khalayak Sasaran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan di Provinsi Jawa Barat. Khalayak sasaran utama pada kegiatan ini adalah para pendidik Pendidik Anak Usia Dini. Baik mahasiswa calon pendidik, guru TK sederajat. Peserta yang mendaftar pada program ini sebanyak 184.



Gambar 3. Jumlah Peserta Kegiatan

Provinsi Jawa Barat, berdasarkan kondisi sosiokultural, memiliki potensi yang signifikan karena pendidik anak usia dini sangat akrab dengan teknologi. Hal ini berdampak pada kebiasaan belajar para peserta didik di wilayah tersebut. Oleh karena itu, peran pendidik yang bertugas dalam mempersiapkan generasi masa depan menjadi sangat penting, terutama dalam hal keterampilan teknologi, untuk mengembangkan lingkungan belajar. Upaya ini merupakan bagian integral dalam membangun masyarakat yang multiliterasi.

2. Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan PkM ini dilakukan secara daring yaitu dengan menggunakan *Video Presentation* yang diunggah pada sebuah Website atau platform yang dirancang menjadi sebuah kelas berbasis digital.

a. Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan melakukan studi literatur mengenai literasi digital bagi pendidik anak usia dini, khususnya dalam konteks produksi konten. Dari penelitian

yang kami lakukan, terungkap bahwa literasi digital pendidik anak usia dini cukup baik dalam mengakses platform digital. Terlebih lagi, setelah pandemi, banyak pendidik yang telah beradaptasi menjadi bagian dari masyarakat digital, dengan lebih banyak menghabiskan waktu bekerja dan beraktivitas sehari-hari melalui platform digital. Namun, kami juga menemukan fakta sosial dari pernyataan para peserta didik yang mengungkapkan rasa jenuh terhadap metode pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini menjadi perhatian utama kami untuk memberikan penyegaran kembali dalam pemahaman dan upaya meningkatkan kompetensi literasi digital, terutama dalam memproduksi konten edukatif yang lebih menarik dan efektif.

Dari hasil studi tersebut, tim kami berhasil merumuskan konten yang akan disajikan di platform pembelajaran digital. Kami berdiskusi dengan para tutor untuk menentukan hal-hal penting yang perlu dihadirkan dalam kegiatan ini. Dari diskusi yang konstruktif itu, kami mengembangkan materi dengan pendekatan kontekstual, sehingga pembelajaran yang disajikan lebih relevan dan dekat dengan audiens.

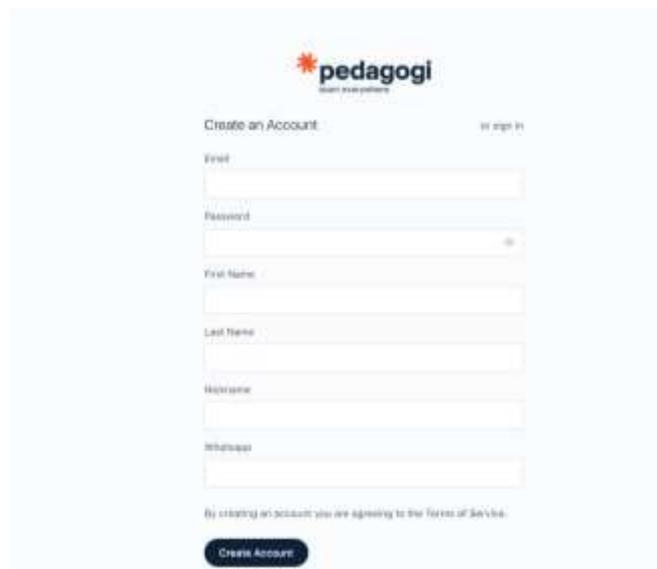
Selanjutnya, kami menjalin kerja sama dengan mitra berbadan hukum, yaitu Yayasan Edupena. Edupena adalah yayasan yang berkomitmen untuk memberikan edukasi dan konsultasi dalam pengembangan pendidikan serta komunitas terkait. Tujuan kolaborasi kami dengan Edupena adalah untuk memproduksi konten pembelajaran dalam format digital. Proses produksi konten dimulai dengan pembentukan tim produksi oleh Edupena, yang terdiri dari videographer, editor, dan programmer. Setelah tim produksi terbentuk, kami melanjutkan dengan penyewaan alat dan bahan produksi yang diperlukan.

Pada tahap produksi konten, tim produksi bertugas merancang platform serta menentukan Learning Management System (LMS) yang akan digunakan. Tim kami memilih untuk menggunakan brand platform yang dikembangkan oleh Edupena, dengan LMS yang sederhana namun sangat ramah pengguna. Setelah platform selesai dibuat, kami melanjutkan ke tahap produksi konten. Proses produksi konten ini dilakukan di Kota Bandung oleh tim produksi yang handal. Materi akan dipresentasikan oleh tutor yang kompeten dalam hal pengembangan konten edukatif. Proses dimulai dengan pengambilan gambar, diikuti dengan pengeditan, hingga akhirnya diunggah ke platform yang telah disiapkan.

Setelah platform siap, tim kami mengunjungi mitra di Provinsi Jawa Barat.. Tujuan dari pertemuan ini adalah untuk mensosialisasikan program kami dan meminta izin untuk melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan. Kami percaya bahwa langkah ini akan memberikan dampak positif bagi pendidikan di wilayah tersebut.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan distribusi informasi mengenai kegiatan melalui media sosial. Proses penyebaran informasi ini akan berlangsung selama satu minggu. Setelah itu, peserta akan menerima tautan yang mengarah ke formulir pendaftaran. Pendaftaran dilakukan melalui formulir digital, yang secara otomatis akan mengirimkan email kepada peserta berisi nama pengguna dan kata sandi untuk akses ke platform pembelajaran.

The image shows a digital registration form for a platform named 'pedagogi'. The form is titled 'Create an Account' and includes a 'Log in' link. The fields to be filled are: Email, Password (with a visibility toggle), First Name, Last Name, Username, and Whatsapp. Below the fields, there is a small text indicating that by creating an account, the user agrees to the Terms of Service. At the bottom of the form is a dark blue button labeled 'Create Account'.

Gambar 4. Form pendaftaran atau pembuatan akun

Setelah peserta mendaftar dan membuat akun, mereka dapat masuk menggunakan akun yang telah dibuat. Setelah login, peserta akan diarahkan ke halaman utama kegiatan. Di halaman utama ini, peserta akan mendapatkan informasi mengenai kegiatan yang berlangsung serta batasan akses untuk kursus online tersebut.

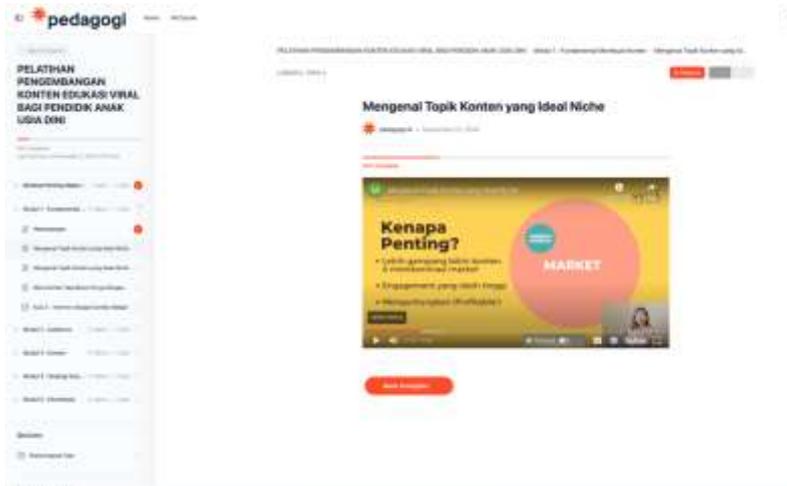


Gambar 5. Halaman utama kursus online

Kegiatan pembelajaran di platform digital ini dirancang dengan beberapa sesi yang menarik dan interaktif. Setiap sesi dilengkapi dengan video penjelasan yang relevan dan kontekstual. Di dalam setiap video, terdapat popup kuis interaktif yang menantang peserta untuk menjawab dengan tepat. Jika jawaban yang diberikan salah, video akan kembali ke penjelasan terkait kuis tersebut, memastikan peserta benar-benar memahami materi. Popup kuis ini sangat penting untuk mendorong peserta agar lebih fokus dan mendalami setiap topik yang disajikan. Selain itu, bagi peserta yang ingin berdiskusi, tersedia kolom diskusi untuk saling bertukar pendapat. Platform ini juga mengharuskan peserta untuk menyelesaikan setiap tahapan konten secara berurutan, tanpa bisa melompati satu pun, sehingga pemahaman terhadap pembelajaran dapat diperoleh secara menyeluruh. Dengan pendekatan ini, kami yakin peserta akan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal dan mendalam.

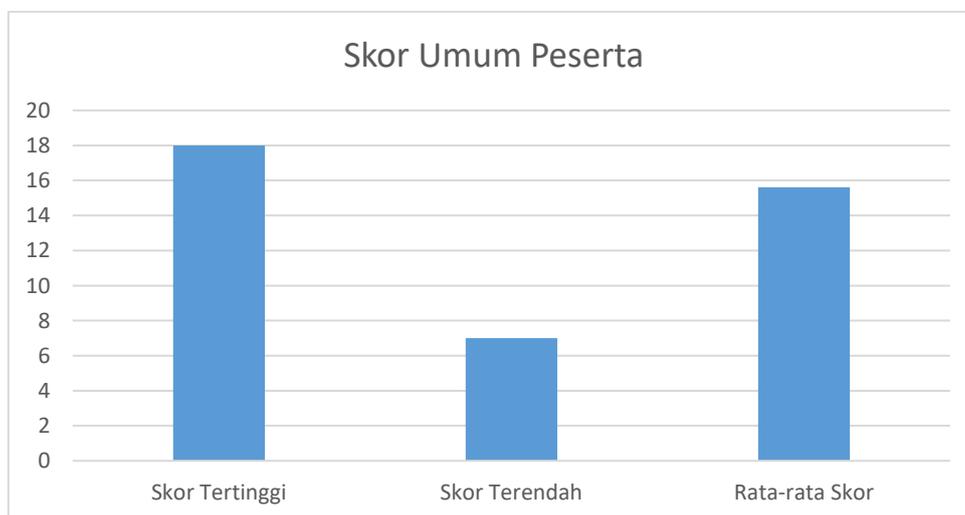
Pada platform ini terdapat enam sesi yang terdiri dari dua puluh lima konten pembelajaran. Kegiatan kursus pada platform diawali dengan sambutan oleh ketua kegiatan PKM dan perkenalan tutor.

Sesi pertama hingga ke enam berisi tentang pemahaman dari Mindset utama dalam membuat konten, fundamental membuat konten, mengenal audience, etika membuat konten, strategi sosial media hingga monetisasi. Melalui kursus ini peserta diajak untuk bisa menjadi seorang konten kreator dari nol hingga dapat menghasilkan income dari pembuatan konten edukatif.



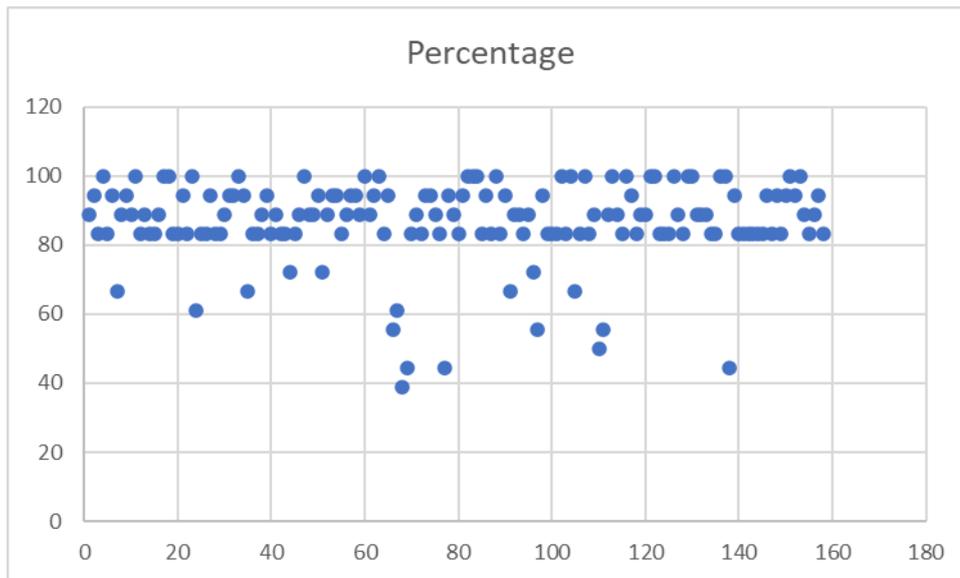
Gambar 6. Daftar Konten pada Kursus

Setelah peserta menyelesaikan seluruh program, maka tim PKM akan mengevaluasi hasil peserta dan mengirimkan sertifikat kegiatan ke email peserta. Peserta di evaluasi berdasarkan tes sumatif. Berdasarkan skor umum peserta, sekor tertinggi adalah 18 dengan skor terendahnya 7 dan rerata skor 16.



Gambar 7. Skor peserta

Jika dilihat berdasarkan presentase ketuntasan belajarnya dari total 184 peserta. Hanya 159 peserta yang mengakses kursus hingga final test. Dari 159 peserta tersebut rata rata ketuntasan belajarnya diatas 80%. Dengan presentase peserta yang lulus program kursus sekitar 85%.



Gambar 8. Presentase ketuntasan belajar berdasarkan hasil evaluasi kursus

E. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini mengusung konsep pembelajaran digital yang sepenuhnya bertujuan untuk memperluas wawasan dan literasi digital para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi. Dalam prosesnya, analisis mendalam dan diskusi yang interaktif menjadi bagian penting dari kegiatan ini, yang dirancang dalam format diskusi publik serta berbagi pengalaman di lapangan mengenai efektivitas pengembangan literasi digital di kalangan pendidik dalam era digital di institusi pendidikan.

Berdasarkan penelitian empiris, literasi digital pendidik di Indonesia sebenarnya berada pada tingkat yang cukup baik, namun masih banyak yang beranggapan bahwa proses belajar hanya melibatkan siswa tanpa adanya bimbingan yang memadai. Hal ini, terutama bagi para pendidik, berdampak pada kualitas konten pembelajaran yang disampaikan di kelas. Jika pendidik tidak memiliki literasi digital yang memadai, mereka berisiko menyebarkan informasi yang tidak akurat kepada siswa, serta menciptakan suasana belajar yang kurang menarik.

Menanggapi tantangan ini, salah satu langkah strategis untuk memajukan pendidikan di Indonesia adalah dengan meningkatkan kompetensi pendidik sebagai garda terdepan dalam pendidikan. Melalui kegiatan ini, kita dapat berupaya untuk meningkatkan kualitas

pendidik, terutama di era digital yang penuh dengan peluang dan tantangan baru. Mari bersama-sama kita wujudkan pendidikan yang lebih baik.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, dan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendanai program pengabdian kepada masyarakat ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2020). Viralitas konten di media sosial. *Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa*, 1(2), 149-160.
- Almarza, G., & Gonzalez, M. (2020). The Effect of ICT on Early Childhood Education: A Review of the Literature. **International Journal of Educational Technology in Higher Education**, 17(1), 1-20.
- Buckingham, D. (2020). The Media Education Manifesto. **Journal of Media Literacy Education**, 12(1), 1-10.
- Cakir, H. (2020). The Role of Digital Content in Inclusive Education: A Review of the Literature. **Journal of Special Education Technology**, 35(1), 1-10.
- Chen, C. H., & Wu, Y. T. (2020). The Impact of Digital Learning on Early Childhood Education: A Meta-Analysis. **Computers & Education**, 145, 103733.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2019). Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect. **Journal of Research on Technology in Education**, 51(3), 263-281.
- Hattie, J. (2018). *Visible Learning: Feedback*. **Routledge**.
- Hwang, G. J., & Chang, H. F. (2019). A Review of Mobile Technology in Education: A Case Study of Early Childhood Education. **Computers & Education**, 129, 1-14.
- Literasidigital. Survei Index literasi digital Provinsi. (2022). Tersedia dari: <https://survei.literasidigital.id/indeks-literasi-digital-provinsi>
- Milman, N. B. (2020). Teaching Online Postsecondary Students With a Disability, Chronic Health Condition, or Mental or Emotional Illness. *Distance Learning*, 17(4).
- Ng, W. (2018). Can We Teach Digital Natives Digital Literacy? **Computers & Education**, 51(4), 1-12.

- Novita, N. N. I. (2023). Penguatan etika digital melalui materi “Adab menggunakan media sosial” pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter peserta didik menghadapi era Society 5.0. *Journal of Education and Learning Sciences*, 3(1), 73-93.
- Nugroho, I. R., & Ruwanto, B. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis media sosial instagram sebagai sumber belajar mandiri untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar fisika siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(6), 460-470.
- OECD. (2019). *Education at a Glance 2019: OECD Indicators*. *OECD Publishing*.
- Pew Research Center. (2021). *The Digital Divide: A New Look at the Digital Divide in America*. *Pew Research Center*.
- Pujiono, A. (2021). Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1-19.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia: Analisis pencapaian sustainable development goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096-7106.
- Setiadi, E. F., Azmi, A., & Indrawadi, J. (2019). Youtube sebagai sumber belajar generasi milenial. *Journal of Civic Education*, 2(3), 313-323.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1200-1214.
- Wulff, A. (2020). Introduction: Bringing out the tensions, challenges, and opportunities within Sustainable Development Goal 4. *Grading goal four*, 1-27.