

PELATIHAN TRANSFORMASI DIGITAL BAGI SISWA DI SMK SWASTA KOLESE TIARA BANGSA KOTA BATAM

*Digital Transformation Coaching for Students in Private SMK
Kolese Tiara Bangsa Batam City*

Ageng Rara Cindoswari

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia

e-mail: cindoswari@puterabatam.ac.id

Nofriani Fajrah

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia

e-mail: nofriani@puterabatam.ac.id

Muhammad Rasid Ridho

Universitas Putera Batam (UPB), Batam, Indonesia

e-mail: rasid@puterabatam.ac.id

Abstract

Digital Transformation is now the center of public attention because digital aspects have entered all levels of society, one of which is school students. The use of digital transformation that is not on target will result in misuse of technology and have a negative impact on the person's personal self to others around him. Based on the results of field observations, it is still found that millennials do not pay attention to the considerable impact of digital transformation in their daily lives. Millennials experience the greatest impact, such as not understanding digital literacy but have become actors and users of digital media, resulting in misuse of functions that can even have an impact on criminal and civil acts. This activity was carried out in December 2022 - February 2023. This School Target Development service activity was carried out at SMK Swasta Kolese Tiara Bangsa by providing material on (1). Digital Literacy, (2). Human Interaction with Computers, (3). Interactive Media Design. The results of this activity include (1). Students of SMK Kolese experienced an increased understanding of the importance of digital literacy and communication ethics in social media in the context of human interaction with computers, as well as understanding the basic skills of creative media design, (2). Students of SMK Kolese Tiara Bangsa still need to get technological development literacy to face digital transformation such as how to use ergonomic gadgets so that they still pay attention to health and how to utilize technological sophistication to be able to produce interactive design works such as games, learning media and others.

Keywords--*Digital Literacy, Computers, Media, Students, SMK Kolese*

1. PENDAHULUAN

Secara umum, pengertian transformasi digital adalah penggunaan teknologi untuk mentransformasi proses analog menjadi digital. Transformasi digital lebih merujuk pada cara teknologi merevolusionerkan berbagai hal dengan bidang teknologi yang baru dan umumnya terkait dengan data besar, dan internet untuk segala hal. Transformasi digital (digital transformation atau disingkat DX) memiliki banyak definisi. Bergantung dari kaidah ilmunya. Kali ini kita akan menyempitkan bahasan transformasi digital dalam bisnis. Di bidang bisnis, transformasi digital adalah integrasi teknologi digital ke dalam semua aspek bagian dari bisnis secara menyeluruh. Jadi, menurut Bill Schmarzo (2021) dalam tulisannya "What is digital Transformation," dengan adanya transformasi digital maka sebuah bisnis mengadopsi teknologi digital yang umumnya diimplementasikan dengan tujuan meningkatkan efisiensi, memperdalam nilai, dan melahirkan inovasi-inovasi baru. Masuknya teknologi dan jaringan internet, secara fundamental mengubah cara operasi sebuah bisnis sampai perubahan dinamika pemilik usaha dan pelanggan. Pergeseran yang disebabkan pengaruh teknologi ini menciptakan perubahan budaya perusahaan/bisnis/organisasi.

Misalnya membuat usahamu harus selalu berinovasi dan merasa 'terbiasa' perubahan yang cepat. Faktor utama yang menyebabkan munculnya transformasi digital adalah berawal dari jumlah tuntutan kebutuhan hidup manusia yang semakin beragam dan diiringi dengan permintaan pasar teknologi yang juga meningkat. Dalam dunia bisnis, tuntutan konsumen akan kemudahan transaksi menjadi prioritas penting. Kekuatan inilah yang mendorong tumbuhnya transformasi digital, guna menciptakan sistem lebih cepat, terukur, sistematis, dan menjadi solusi dari hambatan pada dekade sebelumnya.

Pemerintah telah menyusun arah transformasi digital 2024 di mana pertumbuhan ekonomi digital harus mencapai 3,17% sampai 4,66%. Berdasarkan rancangan teknokratik Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, Bappenas menjabarkan bahwa setelah gerakan Making Indonesia 4.0. Pemerintah akan memanfaatkan ekonomi digital untuk meningkatkan efisiensi hulu-hilir serta memberi kontribusi nilai tambah industri pengolahan secara agresif pada perekonomian. Meskipun begitu RPJMN 2020-2024 memasang asumsi kontribusi ekonomi digital pada 2020 adalah 3,17% dan pada 2024 menjadi 4,66%. Pertumbuhan PDB informasi dan telekomunikasi pada 2020 diprediksi 7,12%-7,54%. Pada 2024 pertumbuhan PDB ditargetkan menjadi 7,54%-8,78%. Adapun nilai transaksi *e-commerce* yang ditargetkan pada 2020 adalah Rp260 triliun. Nantinya pada 2024 nilai transaksi *e-commerce* menjadi Rp.600 triliun. Dengan rancangan transformasi digital 5 tahun ke depan, peringkat kemudahan berusaha di Indonesia/ *Ease on Doing Business* (EoDB) pada 2020 menuju peringkat 40. Targetnya pada 2024 Indonesia sudah menduduki peringkat ke 40.

Melihat tantangan demikian, Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional sebagai lembaga *multistakeholders* yang diketuai oleh Presiden Republik Indonesia mengambil langkah konkrit untuk mewujudkan Indonesia menuju digital. Tren digital menjadi fokus utama Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional (Wantiknas) untuk segera mendorong transformasi digital secara nasional. Sebagaimana yang disampaikan oleh Anggota Tim Pelaksana Wantiknas, Ashwin Sasongko saat membuka acara Focus Group Discussion (FGD) Arah Strategis Transformasi Digital di Indonesia yang dilaksanakan oleh Wantiknas, pada akhir Januari 2020 kemarin. Ashwin menegaskan tentang betapa pentingnya transformasi digital bagi masyarakat. Wantiknas memiliki tugas untuk memberikan masukan terkait transformasi digital, makanya

transformasi digital menjadi hal yang penting untuk kita saat ini. Transformasi digital itu untuk seluruh masyarakat. Kendati mutlak terkait dengan teknologi digital, namun transformasi digital bukan semata tentang teknologi namun juga memperhatikan unsur sosial seperti culture dan masyarakat. Untuk itulah transformasi digital memerlukan kolaborasi semua pihak untuk mewujudkannya. Transformasi digital tidak hanya pada ICT, tetapi pada culture dan attitude juga. Peran pemangku kepentingan menjadi unsur penting seperti pembangunan infrastruktur berkelanjutan, debirokrasi, deregulasi, dan juga adanya e-leadership.

Wantiknas menegaskan bahwa Indonesia perlu berkaca pada negara-negara maju yang memiliki pemimpin ICT. Negara lain menjadi negara maju dalam digital karena mereka memiliki pemimpin ICT, oleh karena itu Indonesia harus memiliki NGCIO. Persoalan *National Government Chief Information Officer* atau NGCIO ini memang menjadi perhatian dari Wantiknas dan para stakeholders. Wantiknas menyarankan agar Indonesia memiliki sosok NGCIO yang salah satunya bertugas untuk menentukan langkah strategis TIK untuk pemerintahan serta menjembatani sektor bisnis dan teknologi.

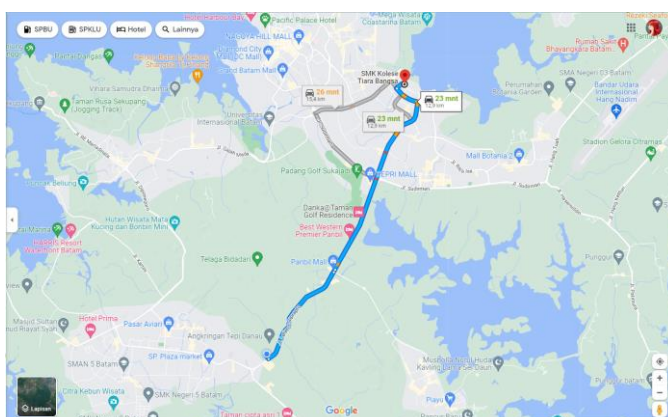
Permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi lapangan adalah masih ditemukan kaum milenial yang tidak memperhatikan dampak transformasi digital yang cukup besar dalam kehidupan sehari-hari. Kaum milenial mengalami dampak yang paling besar seperti belum memahami literasi digital namun sudah menjadi pelaku dan pengguna media digital sehingga terjadi penyalahgunaan fungsi yang bahkan dapat berdampak kepada tindak pidana maupun perdata. Kaum milenial belum memahami bahaya interaksi manusia dengan teknologi dalam hal ini *gadget* sehingga mengakibatkan ketidakdisiplinan dalam hidup, kehilangan fokus dan konsentrasi dan bahkan mengakibatkan gangguan kepada fisik dan mental. Kaum milenial belum dapat memanfaatkan transformasi digital dengan baik seperti dapat menjadi penyaluran minat, bakat dan hobi sehingga masih menjadikan sebagai media hiburan saja.

Berdasarkan permasalahan yang ada, adapun solusi yang akan diberikan untuk siswa/siswi SMK Swasta Kolese Tiara Bangsa adalah (1). Pelatihan mengenai literasi digital, (2). Pelatihan mengenai interaksi manusia dengan teknologi, (3). Pelatihan mengenai desain media interaktif. Adapun rencana target capaian luaran dari kegiatan Pembinaan Sasaran Sekolah ini adalah (1). Meningkatkan pemahaman siswa/siswi SMK Swasta Kolese Tiara Bangsa tentang literasi digital, (2). Meningkatkan pemahaman siswa/siswi SMK Swasta Kolese Tiara Bangsa tentang interaksi manusia dengan teknologi, (3). Meningkatkan pemahaman siswa/siswi SMK Swasta Kolese Tiara Bangsa tentang desain media interaktif.

2. METODE

2.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan pengabdian Pembinaan Sasaran Sekolah ini yang telah disesuaikan dengan ketetapan jadwal kegiatan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Putera Batam adalah pada Desember 2022 - Februari 2023. Kegiatan pengabdian Pembinaan Sasaran Sekolah ini dilaksanakan di SMK Swasta Kolese Tiara Bangsa.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian (Sumber: www.googlemap.com)

2.2. Metode Pelaksanaan

Adapun metode pelaksanaan dari pengabdian Pembinaan Sasaran Sekolah ini adalah sebagai berikut:

1. Pemaparan materi Literasi Digital
2. Pemaparan materi Interaksi Manusia dengan Komputer
3. Pemaparan materi Desain Media Interaktif

Tabel 1. menunjukkan metode dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian Pembinaan Sasaran Sekolah adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

No.	Materi Program Kegiatan	Metode Kegiatan
1.	Literasi Digital	Ceramah, Diskusi
2.	Interaksi Manusia dengan Komputer	Ceramah, Diskusi
3.	Desain Media Interaktif	Ceramah, Praktek

Tabel 2. menunjukkan susunan acara dalam kegiatan pengabdian Pembinaan Sasaran Sekolah adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Susunan Acara Kegiatan Pengabdian

No	Tanggal / Minggu ke-	Waktu	Kegiatan	Narasumber
1	16 Januari 2022/ Minggu ke 1	14.00-14.10	Pembukaan (MC)	Anggota Pengabdi 2
		14.10-14.30	Sambutan (pembukaan)	1. Ketua Pengabdi 2. Mitra
		14.30-15.30	Pertemuan dengan Mitra	Tim Pengabdi
2	30 Januari 2022/ Minggu ke 2	14.00-14.10	Pembukaan (MC)	Anggota Pengabdi 1
		14.10-15.10	Konsep Literasi Digital	Anggota Pengabdi 1
		15.10-16.00	Konsep Literasi Digital	Anggota Pengabdi 1

3	13 Februari 2022/ Minggu ke 3	14.00-14.10	Pembukaan (MC)	Anggota Pengabdian 1
		14.10-15.10	Konsep Interaksi Manusia dengan Teknologi	Anggota Pengabdian 2
		15.10-16.00	Konsep Interaksi Manusia dengan Teknologi	Anggota Pengabdian 2
4	27 Februari 2022/ Minggu ke 4	14.00-14.10	Pembukaan (MC)	Anggota Pengabdian 2
		14.10-15.10	Konsep Desain Media Interaktif	Anggota Pengabdian 1
		15.10-16.00	Konsep Desain Media Interaktif	Anggota Pengabdian 2
5	13 Maret 2022/ Minggu ke 5	14.00-14.10	Pembukaan (MC)	Anggota Pengabdian 1
		14.10-15.10	Praktek Desain Media Interaktif	Anggota Pengabdian 1
		15.10-16.00	Penutup	Anggota Pengabdian 2

2.3. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan adalah dengan melakukan pembinaan kepada mitra pengabdian. Evaluasi dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*, setelah itu diberikan kuesioner pemahaman mitra terhadap pembinaan yang telah dilakukan. Pembinaan dilakukan dengan membimbing mitra untuk memahami materi pengabdian yang diberikan. Setelah pelaksanaan pembinaan dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan kepada mitra dalam mengimplementasikan program pengabdian yang telah diberikan.

Tabel 3. Evaluasi Kegiatan Pembinaan

Tahapan Kegiatan	Kriteria Evaluasi	Indikator Pencapaian	Tolak Ukur
Tahapan Persiapan 1. Kunjungan Lapangan ke SMK Kolese Tiara Bangsa	Pengetahuan Transformasi Digital siswa SMK Kolese Tiara Bangsa	Persetujuan pelaksanaan kegiatan	Pertemuan dengan mitra
2. Identifikasi Kebutuhan Mitra	Menentukan materi pembinaan	Kesesuaian materi pembinaan terhadap masalah yang ditemukan	Materi pembinaan
Tahapan Pelaksanaan: 1. <i>Pre-test</i>	Pemahaman mitra terhadap Literasi Digital, Interaksi Manusia dengan Teknologi serta Pemanfaatan Teknologi untuk Desain media Interaktif	Mitra paham Literasi Digital, Interaksi Manusia dengan Teknologi serta Pemanfaatan Teknologi untuk Desain media Interaktif	1. Nilai <i>pre-test</i>

2. Pemaparan Materi Konsep Literasi Digital	Pemahaman mitra terhadap Materi Konsep Literasi Digital	Mitra memahami Literasi Digital	Pengetahuan baru
Tahapan Kegiatan	Kriteria Evaluasi	Indikator Pencapaian	Tolak Ukur
3. Pemaparan materi Interaksi Manusia dengan Teknologi	Pemahaman mitra terhadap Interaksi Manusia dengan Teknologi	Mitra dapat menerapkan Interaksi Manusia dengan Teknologi	Kemampuan Baru
4. Pemaparan materi Desain Media Interaktif	Pemahaman mitra terhadap Desain Media Interaktif	Mitra dapat membuat Desain Media Interaktif	Kemampuan baru
Tahapan Evaluasi: 5. Post-test	Evaluasi hasil implementasi dari materi pengabdian dan pelatihan yang telah diberikan	Pemahaman hasil pembinaan	1. Nilai <i>post-test</i>

2.4. Keberlanjutan Kegiatan

Berdasarkan hasil kegiatan dari pengabdian Pembinaan Sasaran Sekolah SMK Swasta Kolese Tiara Bangsa ini maka diharapkan diperoleh manfaat sesuai dengan yang telah direncanakan. Adapun keberlanjutan kegiatan ini adalah seluruh siswa SMK Swasta Kolese Tiara Bangsa dapat menghadapi transformasi digital dengan baik dan memanfaatkannya untuk meningkatkan kehidupan sehari-hari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu pada 14 Maret 2023, 21 Maret 2023 dan 28 Maret 2023 dengan pemberian materi yang berbeda-beda setiap pertemuannya. Pelaksanaan kegiatan pengabdian diberikan kepada siswa SMK Kolese Tiara Bangsa untuk jurusan Teknik Komputer Jaringan, Multimedia, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran dengan total 45 siswa.

Pertemuan pertama diberikan materi terkait Literasi Digital yang disampaikan oleh Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si. dimana siswa diberikan beberapa contoh pentingnya penggunaan media sosial dengan baik. Tujuan dari kegiatan tersebut agar generasi muda memahami bahwa banyak penggunaan media sosial yang dapat melanggar aturan, etika dan sosial budaya yang berlaku di masyarakat. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini yang terlihat dari munculnya beberapa pertanyaan seperti peran pemuda dalam mencegah penyebaran hoax dilingkungannya, apa yang seharusnya dilakukan Ketika menemui berita yang mencurigakan dan langkah-langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk melindungi data pribadi di internet dsb. Keantusiasan tidak berhenti disitu saja tetapi terlihat dari konsistensi peserta memperhatikan emaparan yang disampaikan, satu diantara mereka mengatakan bahwa materi yan diberikan sangan televan dengan generasi Z saat ini sehingga sangat senang mendapatkan tambahan wawasan pada kegiatan tersebut.

Pemberian materi terkait degan literasi digital, literasi media, berita palsu atau hoax serta penggunaan media sosial yang diberikan oleh tim pengabdian pada

siswa/ I SMK Kolese Tiara bangsa bukan tanpa dasar. Seiring dengan tumbuhnya internet dan perangkat digital, maka pendidikan literasi digital sangat diperlukan bagi generasi muda karena rentan terjadinya penyalahgunaan internet untuk hal-hal yang tidak produktif dan bahkan cenderung berbahaya. Bentuk penyalahgunaan internet adalah dengan munculnya berita hoax, cyberbullying, konten kekerasan/pornografi. Penyebab penyalahgunaan ini terjadi salah satunya adalah rendahnya literasi media (Cindoswari & Syastra, 2019).

Pelatihan literasi media pada dasarnya merupakan upaya untuk memperkuat dan memberdayakan khalayak media. Pilihan untuk memperkuat khalayak media diambil dengan pemahaman bahwa konten media sebagian besar tidak lagi berada di bawah kendali publik. Setiap outlet media memiliki mekanisme tersendiri untuk menentukan apa yang akan dikomunikasikan kepada publik. Dengan demikian, pilihan mengadakan pelatihan literasi media merupakan pilihan yang tepat dalam kondisi kehidupan media modern di masyarakat modern (Cindoswari, Kundori, et al., 2023).

Kemudian kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendidikan literasi digital dilakukan oleh kaum akademisi dengan fokus dan metode yang bermacam-macam. Seperti Pengabdian (Riwayatningsih et al., 2022) dengan melakukan edukasi literasi digital dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Nganjuk dengan metode yang digunakan pada kegiatan ini berupa: angket sebelum dan sesudah perlakuan, edukasi literasi digital (tutorial), dan penugasan. Pelatihan literasi digital dilakukan oleh (Basmantra & Murdani, 2022) dalam mengatasi berita palsu (Hoaks) Covid 19 pada masyarakat adat Kampial, Bali. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital masyarakat dalam menghadapi hoaks, agar ke depannya masyarakat dapat membedakan mana informasi yang benar dan mana informasi yang palsu serta bijak dalam menyebarkan informasi yang diterima. Beta et al. (2022) melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Literasi digital menangkal berita hoax menjelang pemilu tahun 2024. Kegiatan ini bertujuan agar remaja memiliki kemampuan berliterasi di dunia digital. Kegiatan dilakukan ke dalam dua sesi dengan model diskusi. Diharapkan dari kegiatan tersebut, remaja dapat menentukap sikap dan pilihannya sendiri tanpa terkontaminasi dengan informasi hoax. Selain itu remaja bisa menjadi agen untuk menanggag informasi hoax, dan memberikan informasi yang akurat pada masyarakat menjelang pemilu tahun 2024.

Pandemi Covid-19 yang menjadi wabah global dunia dan juga melanda Indonesia, mau tidak mau memaksakan terjadinya percepatan transformasi digital. Namun hal ini dapat tidak tercapai dikarenakan tingkat literasi digital masyarakat Indonesia yang masih rendah, ditunjukkan dengan masih banyaknya masyarakat yang belum dapat mengidentifikasi hoaks dan Indonesia menempati ranking ke-56 dari 63 negara dalam IMD World Digital Competitiveness Ranking 2019. Untuk mengatasi hal tersebut sebagai upaya peningkatan literasi digital masyarakat Indonesia, diperlukan kegiatan yang berkesinambungan dan proses yang cukup panjang. Pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Rochadiani et al. (2020) berfokus pada seminar online dan pembuatan konten digital sebagai bentuk kegiatan peningkatan literasi digital untuk masyarakat di masa pandemic covid-19. Pelatihan literasi digital dapat siswa/ I SMA Immanuel Kota Batam dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang literasi digital, peningkatan kewaspadaan tentang berita hoax serta keterampilan dalam menghindari berita hoax, serta peningkatan keterampilan teknik pengelolaan media sosial dengan bijak (Cindoswari, Purwanti, et al., 2023).

Pertemuan kedua diberikan materi terkait Interaksi Manusia dengan Teknologi yang disampaikan oleh Ibu Nofriani Fajrah, S.T., M.T. dimana siswa diberikan beberapa infografis tentang bagaimana etika dan postur tubuh selama menggunakan teknologi khususnya *gadget* yang paling sering digunakan oleh generasi muda sekarang. Tujuan dari kegiatan ini agar generasi muda memahami bahwa dalam menggunakan teknologi juga perlu memperhatikan kondisi kesehatan, kenyamanan dan keamanan selama penggunaan teknologi bahkan dalam durasi waktu yang cukup lama sehingga dapat mengganggu kesehatan. Hal ini dikarenakan penggunaan teknologi dengan durasi waktu yang cukup lama dapat mengganggu kesehatan seperti postur tubuh yang memburuk sehingga membuat cedera pada tulang, otot, bahkan sendi. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini dikarenakan contoh yang disajikan sangat relevan dengan pengalaman para peserta seperti menggunakan *gadget* untuk bermain *game* selama berjam-jam sampai merasa cedera pada tulang punggung, leher bagian belakang dan metacarpal.



Gambar 2. Pemaparan Materi Interaksi Manusia dengan Teknologi

Pertemuan ketiga diberikan materi terkait Desain Media Interaktif yang disampaikan oleh Muhammad Rasid Ridho, S.Kom., M.SI. dimana siswa diberikan beberapa tutorial terkait bagaimana memanfaatkan teknologi digital. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan tutorial tentang membuat web dengan memanfaatkan media wordpress. Peserta diharapkan mampu membuat web yang interaktif untuk kebutuhan belajar, hobi maupun komunitas yang diikuti. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini dikarenakan contoh yang disajikan sangat relevan dengan pengalaman para peserta seperti materi ini sesuai dengan kebutuhan pengkayaan materi belajar siswa untuk jurusan Multimedia, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. Selanjutnya, kegiatan pada pertemuan tersebut juga tidak hanya menyuguhkan materi secara teoritis tetapi memberikan keterampilan langsung dengan cara melakukan praktek secara bersama-sama. Setelah materi diberikan peserta semakin paham dan terampil dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk hal-hal positif dan produktif.

Pemberian materi mengenai website dan penggunaan wordpress sangat memberikan manfaat bagi peserta pengabdian kepada masyarakat. Hal yang

sama ditemui pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Putra et al. (2022) tentang pelatihan pembuatan dan pengembangan website berbasis CMS wordpress pada desa mantingan tersebut mampu menjadikan website desa mantingan lebih baik, lebih modern, serta terwujudnya desa digital. Para peserta yang mengikuti pelatihan juga antusias dan tertarik mengikuti pelatihan ini dan memberikan respon yang sangat baik kepada para tim pengabdian. Kemudian pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Farisi et al., 2022) memberikan pelatihan pembuatan website dengan menggunakan Wordpress bagi siswa/siswi SMA Negeri 6 Palembang. Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendidikan masyarakat dan pelatihan yang sebagian besar peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan dalam pelatihan telah sesuai dengan kebutuhan peserta, disampaikan dengan sangat baik, dan peserta akan menggunakan Wordpress untuk membuat website setelah pelatihan dilaksanakan.

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat oleh (Achmad et al., 2021) mengenai pelatihan pembuatan website dalam menghadapi perkembangan teknologi bagi siswa SMK yakni peserta dapat memiliki keterampilan dalam pembuatan website serta memiliki pemasukan tambahan dengan softskill berupa pembuatan website. Selanjutnya kegiatan serupa yang dilaksanakan oleh (Devella et al., 2021) yakni pelatihan pembuatan website sekolah menggunakan wordpress untuk guru SMK juga diperoleh hasil bahwa pelatihan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru TIK di SMA Negeri 17 Palembang dalam menghasilkan tampilan website sekolah yang lebih menarik dan interaktif. Serta membuka wawasan Guru TIK mengenai keuntungan dalam memanfaatkan website sekolah dalam mempermudah proses informasi mengenai profil dan berita – berita penting SMA Negeri 17 Palembang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini maka dapat ditarik kesimpulan yakni (1). Peserta pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terkait konsep-konsep transformasi digital, termasuk pemahaman tentang teknologi terbaru dan dampaknya pada lingkungan sekitar, (2). Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu mengaplikasikan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari, termasuk kemampuan untuk mengevaluasi keamanan online, memahami sumber informasi, dan mengatasi masalah yang berkaitan dengan dunia digital. (3). Peserta pelatihan berhasil mengembangkan keterampilan desain grafis, animasi, dan multimedia, serta mampu mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam proyek-proyek kreatif yang relevan, (4). Siswa SMK Kolese Tiara Bangsa memerlukan pelatihan yang berkelanjutan serta pelatihan-pelatihan sejenis ataupun penelitian yang sama dengan tahap peningkatan kesadaran dan keterampilan pada level lebih tinggi dikemudian hari.

5. SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan terdapat beberapa hal yang menjadi saran yakni (1). Pelatihan selanjutnya akan fokus pada pemahaman mendalam tentang transformasi digital, termasuk teknologi-teknologi terkini dan dampaknya pada berbagai sektor dengan (2). Perlu adanya modul pelatihan literasi digital yang mencakup keahlian dasar, seperti keamanan online, evaluasi sumber informasi, dan efektivitas penggunaan alat digital. (3).

Melalui kombinasi dari aspek transformasi digital, literasi digital, desain media kreatif, dan interaksi manusia dengan komputer, pelatihan ini dapat membekali peserta dengan keterampilan yang relevan dan dibutuhkan dalam era digital ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Putera Batam atas dukungan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Tim pengabdian juga mengapresiasi program studi ilmu komunikasi, program studi teknik industri dan program studi sistem informasi beserta sekolah SMK Swasta Kolese Tiara Bangsa yang mendukung kegiatan ini berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Hafizah, H., Hartanti, D., & Prayitno, H. (2021). Pelatihan Pembuatan Website Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Bagi Siswa Di SMK Galajuaru Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(2). <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i2.592>
- Basmantra, I. N., & Murdani, N. L. G. P. (2022). Literasi Digital dalam Mengatasi Berita Palsu (Hoaks) Covid-19 pada Masyarakat Desa Adat Kampial. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 387–397. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i2.3476>
- Beta, A. R., Syobah, Sy. N., Tahir, M., Syahab, A., & Amin, A. (2022). Literasi Digital pada Remaja dalam Upaya Menangkal Informasi Hoax Jelang Pemilu 2024. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1(6), 17–22. <https://doi.org/10.55542/jppmi.v1i6.388>
- Cindoswari, A. R., Kundori, Handayani, N. D., Patimah, N. S., Yansyah, T., Framana, Q., Rusli, G. P., & Porang, A. J. P. (2023). Pembinaan Literasi Media Pada Pelajar SMA 1 Pembinaan Literasi Media Pada Pelajar SMA Ananda Kota Batam Dalam Pencegahan Disinformasi Di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Barelang*, 5(2), 1–6.
- Cindoswari, A. R., Purwanti, A., Maslan, A., Framana, Q., Glenn, S., Leong, J., Gea, L., & Azriani, E. (2023). Peningkatan Literasi Digital Dan Pengelolaan Media Sosial Sebagai Pencegahan Penyebaran Hoax Pada Siswa/i Di SMA Immanuel Kota Batam. In *Edisi Juli* (Vol. 5, Issue 1).
- Cindoswari, A. R., & Syastra, M. T. (2019). Pelatihan Pembuatan Konten Informati Pada Warga Belajar PKBM Sumber Ilmu Di Kota Batam. *Pembangunan Ekonomi Berkelanjutan Dalam Revolusi Industri 4.0*, 1–7. <https://www.canva.com/>
- Devella, S., Yohannes, Y., & Rachmat, N. (2021). Pelatihan Pembuatan Website Sekolah Menggunakan Wordpress Untuk Guru TIK SMA Negeri 17 Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 406. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4488>
- Farisi, A., Rachmat, N., & Al Rivan, M. E. (2022). Pelatihan Pembuatan Website Portal dengan Menggunakan Wordpress untuk Siswa/Siswi SMA Negeri 6 Palembang. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v5i1.1118>
- Putra, I. L., Kurniawan, I., Hikmah, N., Maulana, Y., Sulthony, M., & Amalya, A. A. (2022). Pelatihan Pengembangan Website Desa Berbasis Content Management System (CMS) Wordpress Pada Desa Mantingan Dalam

-
- Mewujudkan Desa Digital. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1424. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10122>
- Riwayatningsih, R., Susanti, Y., Sulistyani, S., & PA, M. P. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Bahasa Inggris Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 4(2), 198. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v4i2.18234>
- Rochadiani, T. H., Santoso, H., & Dazki, E. (2020). Peningkatan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–21. <https://jurnal.pradita.ac.id/index.php/jpm/article/view/124>

Website :

<http://www.wantiknas.go.id/id/berita/arrah-transformasi-digital-indonesia>. Dikutip pada tanggal 22 November 2022 pukul 10.43 WIB

<https://majoo.id/solusi/detail/transformasi-digital-adalah>. Dikutip pada tanggal 22 November 2022 pukul 10.43 WIB

<https://pei.or.id/>. Dikutip pada 22 Juni 2022 pukul 21:12 WIB.

