Jurnal Lepa-lepa Open
https: //ojs.unm.ac.id/JLLO/index
Volume 2 Nomor 1, 2022
e-ISSN 2776-4176

Submitted : 01/12/2021
Reviewed : 30/12/2021
Accepted : 29/03/2021
Published : 29/04/2022

Pengembangan Digital Skill melalui Pelatihan IT (Graphic design & Video editing) pada Pelajar SMA/SMK di Kabupaten Pinrang

Herman H.[1], Dewi Sri Mulyana Supriadi[2], Andi Zulfikar Munandar[3], M. Anas Kadir[4]
Pendidikan Kepelatihan dan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar[1], Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar[2,3], Pendidikan Kepelatihan dan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar[4]
hermandody@unm.ac.id[1], dewisrimulyanasupriadi@gmail.com[2], zulfikar.aon@gmail.com[3], anaskadir560@gmail.com[4]

ABSTRAK

Salah satu program kerja gabungan dari empat posko Mahasiswa KKN-PPL Universitas Negeri Makassar Angkatan XXIII Tahun 2021 yaitu kegiatan Pelatihan IT (Graphic design & Video editing). Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan digital skill pelajar SMA/SMK se-Kabupaten Pinrang untuk menghadapi tantangan zaman di era digital. Kegiatan berlangsung antusias dilihat dari aktifnya peserta dalam mengikuti pelatihan dan hasil dari refleksi yang diberikan sangat positif. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan digital skill yang dimiliki pelajar Pinrang. Diharapkan pula peserta yang mengikuti pelatihan dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari dan mengajarkan ilmunya di sekolah masing-masing.

Kata kunci: *Pelatihan, Sistem Informasi, Skill, Desain Grafis, Edit Video*

ABSTRACT

One of the joint work programs of four KKN-PPL Student posts at Makassar State University Batch XXIII in 2021, namely IT Training activities (Graphic design & Video editing). This training aims to improve the digital skills of high school / vocational students throughout Pinrang Regency to face the challenges of the digital era. The activity took place enthusiastically, seen from the active participation of participants in the training and the results of the reflections given were very positive. Through this activity, it is hoped that it can improve the digital skills of Pinrang students. It is also hoped that participants who take part in the training can apply the knowledge gained in everyday life and teach their knowledge in their respective schools.

Keywords: *Training, Information technology, Skill, Graphic design, Video editing*

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan (Evin, 2019).

Era digital adalah era yang serba menggunakan teknologi. Pada Era digital seperti sekarang ini seluruh bidang dalam tatanan kehidupan sudah dibantu dengan teknologi digital. Menjadi dampak dari perkembangan teknologi, era digital kini menguasai dunia industri, mode, dan internet. Maka dari itu, perlu adaptasi dengan kebutuhan zaman dengan membekali diri dengan skill yang memadai. Keterampilan (skill) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Sri Widiastuti, 2010: 49). Sedangkan menurut Hari Amirullah (2003: 17) istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran.

Salah satu kemampuan yang diperlukan yaitu digital skill. Digital skill adalah suatu kemampuan dalam memahami, mengoperasikan, menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk mengakses dan mengelola informasi (Pradana, 2021). Salah satu digital skill yang dibutuhkan industri saat ini adalah kreativitas dalam dunia desain baik itu desain grafis (Graphic design) maupun mengedit video (Video editing).

Pelajar adalah generasi muda bangsa yang perlu dipersiapkan untuk memiliki skill untuk menghadapi tantangan zaman. Pengembangan skill dapat diperoleh melalui pendidikan di sekolah,

pelatihan-pelatihan, webinar, workshop dan ataupun dengan otodidak melatih kemampuan secara pribadi. Dalam hal ini, melalui salah satu program kerja (proker) gabungan mahasiswa KKN-PPL Terpadu Universitas Negeri Makassar angkatan XXIII tahun 2021 di Kabupaten Pinrang mengadakan kegiatan pelatihan IT.

Pelatihan adalah suatu bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar system pendidikan yang berlaku dalam waktu yang relative singkat dan dengan metode yang lebih mengutamakan praktek daripada teori (Moejikat, 1993). Kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan IT (Graphic design & Video editing) untuk seluruh pelajar (SMA/SMK) yang ada di Pinrang. Tujuan dari pelatihan ini tergambar pada tema yang diangkat yaitu "Mengembangkan Softskill Pelajar SMA/SMK sebagai Generasi Emas di Era Digital" dimana diharapkan kreativitas yang telah ada dalam diri setiap pelajar dapat dikembangkan melalui pelatihan IT sehingga dapat mewujudkannya generasi emas yang tidak buta akan teknologi di era digital seperti sekarang ini.

Proker gabungan ini dapat muncul karena adanya usulan Bapak Kepala Cabang Dinas saat pemaparan Proker dari masing-masing koordinator sekolah (korsek). Dari proker yang diusulkan beberapa korsek memiliki kesamaan proker yaitu mengadakan pelatihan desain grafis dan edit video di sekolah, jadi untuk membuat kegiatan besar akan bagus jika diadakan kolaborasi. Maka diadakanlah proker gabungan dari 4 posko yaitu Cabang Dinas, SMK 2 Pinrang, SMAS Lasinrang dan dari posko kami SMKS Baramuli Pinrang.

METODE KEGIATAN

Kegiatan yang diadakan oleh mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM angkatan XXIII tahun 2021 adalah Kegiatan Kolaborasi Pelatihan IT. Kegiatan ini mencakup dua jenis pelatihan yaitu Graphic Desain dan Video editing. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari 5 yaitu Pembentukan Panitia, Observasi, Perizinan, Sosialisasi, dan Pelaksanaan. Berikut tabel metode kegiatan program kerja gabungan mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM di Kabupaten Pinrang.

No	Metode	Kegiatan
1.	Pebentukan Panitia	Menghubungi posko yang ingin berkolaborasi dalam kegiatan dan pembentukan panitia pelaksana kegiatan.
2.	Observasi	Melakukan observasi wilayah yang akan menjadiobjek kegiatan.
3.	Perizinan	Melakukan perizinan terkait peminjaman tempat, peralatan dan penyuratan kebutuhan pelatihan.
4.	Sosialisasi	Mengirimkan surat undangan kegiatan keseluruh sekolah SMA/SMK sekabupaten Pinrang dan penyebaran pamflet kegiatan di media sosial.
5.	Pelaksanaan	Melakukan kegiatan pembukaan, pelatihan, pengarahan, dokumentasi dan penutup pada saat pelaksanaan Pelatihan IT.

Model pelatihan yang digunakan adalah Model latihan keterampilan kerja (Skill training for the job) yang dikembangkan oleh Louis Genci (1966). Model ini mencakup empat langkah yang harus ditempuh dalam penyelenggaraan pelatihan yaitu;

1. Langkah pertama, mengkaji alasan dan menetapkan program latihan.
2. Kedua, merancang tahapan pelaksanaan latihan.
3. Ketiga, memilih sajian yang efektif
4. Keempat, melaksanakan dan menilai hasil latihan.

HASIL & PEMBAHASAN

Untuk memudahkannya koordinasi dan kerja-kerja yang terorganisir maka dibentuklah susunan kepanitian yang mempunyai tugas dan tanggungjawabnya masing-masing. Dalam kegiatan pelatihan IT ini merupakan kolaborasi antar 4 posko yang dimana semua anggota yang berjumlah 47 orang kemudian dibagi kedalam masing-masing seksi. Melalui forum rapat dilakukan pembentukan panitia yang terdiri dari Ketua, Sekretaris, Bendahara dan beberapa seksi yaitu Seksi Acara, Seksi Dokumentasi, Seksi Perlengkapan, Seksi Konsumsi. Adapun pemteri pelatihan berjumlah delapan orang yang terdiri dari dua orang perwakilan dari masing-masing posko yang ahli dalam bidang desain grafis dan edit video.

Gambar 1. Suasana Rapat Kepanitiaan

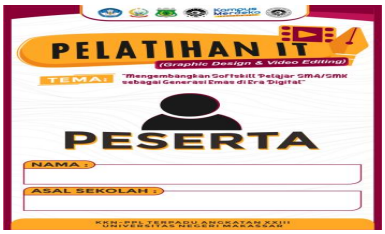
Observasi adalah aktivitas merasakan kemudian memahami suatu proses atau objek tertentu untuk memperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan dalam melanjutkan suatu penelitian. Pengamatan tersebut haruslah secara nyata, objektif sehingga informasi-informasi yang didapatkan dapat dipertanggungjawabkan. Kegiatan observasi dilakukan melalui literasi, forum rapat dan peninjauan langsung di lokasi yang diobservasi. Dalam hal ini Mahasiswa KKN-PPL terpadu melakukan literasi pentingnya pelatihan IT dan urgensi Digital Skill di era digital yang kemudian menjadi pertimbangan dilaksanakannya pelatihan ini. Wawancara dengan guru mengeni pendapat diadakannya pelatihan ini, diskusi langsung dalam forum rapat dan meninjau langsung pada lokasi kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi dan berbagai pertimbangan, maka diadakanlah sebuah pelatihan IT dengan dua jenis pelatihan yaitu Graphic Desain dan Video editing yang berlokasi di SMK 2 Pinrang selaku tuan rumah. Pelatihan ini dilakukan dengan mengundang 2 orang perwakilan perserta dari seluruh SMA/SMK di Pinrang.

A. Nama Kegiatan
   Pelatihan IT (Graphic Desain & Video editing)
B. Tema Kegiatan
   "Mengembangkan Softskill Pelajar SMA/SMK sebagai Generasi Emas di Era Digital"
C. Waktu dan Tempat Kegiatan
   Kegiatan ini berlangsung pada hari Sabtu, 13 November 2021. Tempat kegiatan di laboratorium komputer SMK 2 Pinrang (Lab 1 Pelatihan Desain Grafis dan Lab 2 Pelatihan Edit Video)
D. Tujuan Kegiatan
   1. Meningkatkan kreatifitas dan pengetahuan siswa di bidang desain grafis.
   2. Meningkatkan kreatifitas dan pengetahuan siswa di bidang edit video.
   3. Pengenalan Software Desain Grafis Canva.
   4. Pengenalan Software Edit Video Filmora.
E. Tahapan Kegiatan
   1. Sosialisasi
      Teknik pengumpulan peserta dengan mengirimkan surat permintaan 2 orang perwakilan delegasi ke sekolah SMA/SMK se-Kabupaten Pinrang yang dibantu oleh Kepala Cabang Dinas Wilayah X.
   2. Pembuatan spanduk, twibbon, ID card dan sertifikat kegiatan.

Gambar 2. Spanduk Kegiatan

Gambar 3. Twibbon Kegiatan



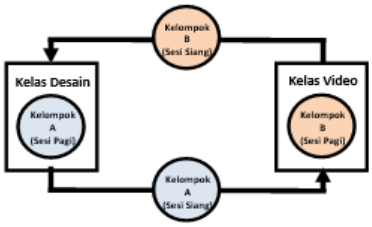
Gambar 4. ID Card Peserta

Gambar 5. Sertifikat Peserta

3. Pertemuan pemateri membahas mengenai teknik pelatihan dan pembagian materi pelatihan yang akan dibawakan. Masing-masing pelatihan terdiri dari empat orang dari perwakilan posko yang berkolaborasi. Pertemuan pemteri dilakukan secara online dan offline.
4. Pembukaan kegiatan
   Pembukaan pelatihan diadakan pada pukul 09.00WITA di Aula SMK 2 Pinrang, dimana kegiatan dibuka oleh Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X yang diwakili oleh Kasubag TU dan dihadiri 41 peserta dari beberapa sekolah SMA/SMK se Kabupaten Pinrang.

Gambar 7. Pembukaan Kegiatan

5. Pengarahan ke lab komputer
   Setelah kegiatan pembukaan peserta diarahkan untuk ke ruangan masing-masing dimana peserta sebelumnya telah dibagi dua kelompok untuk bergantian mengikuti dua jenis pelatihan yaitu desain grafis dan edit video. Kelompok dibagi dua karena jumlah komputer pada masing-masing lab terbatas. Untuk kelompok A akan menempati kelas desain untuk sesi pagi dan berpindah ke kelas video pada sesi siang, begitupun pada kelompok B akan menempati kelas video pada sesi pagi dan berpindah pada kelas desain pada sesi siang.



Gambar 8. Mekanisme pelaksanaan pelatihan desain grafis dan edit video

Gambar 8. Pengarahan peserta ke lab masing-masing

6. Pelatihan *Graphic design* dan *Video editing*
   Kelas Desain Grafis memberikan pelatihan mengenai pembuatan desain dengan beberapa bentuk produk sesuai dengan kreativitas pelajar. Pelatihan desain grafis memberikan materi dasar mengenai desain grafis sampai praktik pembuatan poster melalui Canva.Pelatihan graphic design menggunakan aplikasi Canva karena mudah dalam pengaplikasian dan sudah terdapat banyak template yang memudahkan dalam membuat desain grafis. Tidak hanya itu, pemilihan aplikasi canva dalam pelatihan ini karena aplikasi yang mendukung dalam semua perangkat baik itu PC ataupun Smartphone.

Gambar 9. ProsesPelatihan Desain Grafis Sesi Pertama

Kelas video editing memberikan pelatihan mengenai media elektronik yang dapat menggabungkan suatu gambar/visual, audio dan grafis. Dalam editing video ini diharapkan untuk bagaimana bisa meningkatkan kompetensi dalam menciptakan suatu project. Pelatihan video editing menggunakan aplikasi Filmora karena mudah dalam pengaplikasian dan terdapat banyak fitur yang memudahkan dalam membuat video yang menarik. Aplikasi filmora juga mendukung dalam semua perangkat karena tersedia dalam versi PC dan Smartphone.

Gambar 10. ProsesPelatihan Video editing Sesi Pertama

7. Penutup dan penyerahan sertifikat
   Penutupan kegiatan pelatihan dilakukan di Aula SMK 2 Pinrang pada sore hari pukul 17.00WITA yang kemudian ditutup dengan pembagian sertifikat kepada peserta yang telah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Gambar 11. Penyerahan sertifikat bersama peserta dari SMK Baramuli Pinrang

8. Foto bersama
   Foto bersama dengan seluruh panitia pelaksana dalam hal ini mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM Kab. Pinrang yang berkolaborasi dalam kegiatan dan seluruh peserta pelatihan.

Gambar 12. Foto Bersama

9. Refleksi
   Refleksi adalah suatu tindakan atau kegiatan untuk mengetahui serta memahami apa yang terjadi sebelumnya, belum terjadi, dihasilkan apa yang belum dihasilkan, atau apa yang belum tuntas dari suatu upaya atau tindakan yang telah dilakukan (Tahir, 2011:93). Refleksi adalah kegiatan yang digunakan untuk menyalurkan ungkapan dari proses pembelajaran yang berlangsung dan dilakukan. Pada kegiatan pelatihan ini dibagikan link google form untuk mengetahui refleksi dari peserta. Dapat dilihat dari kolom refleksi sebagian besar peserta merasa senang akan ilmu baru yang didapatkan dan sebagian juga merasa bahwa pelatihan ini mudah untuk dipahami. "Merasa sangat bersyukur dan senang karena dapat menambah ilmu dalam mempelajari desain grafis di canva dan mengedit video di filmora. Memahami fitur-fitur dalam mendesain menggunakan aplikasi canva dan mengedit video di aplikasi filmora." pesan dan kesan dari salah satu peserta dari form refleksi.

Meningkatkan skill bukan hanya membaca, melihat, dan melakukan sesukanya, tapi harus mempunyai tempat atau wadah untuk melatih skill tersebut. Salah satunya pada kegiatan yang diadakan oleh mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM angkatan XXIII. Mengambil 2 orang pelajar untuk mewakili tiap sekolah dimaksudkan agar pelajar yang telah mengikuti pelatihan dapat kemudian menjadi tutor sebaya yang mengajarkan kembali ilmu yang diperoleh di sekolah masing-masing. Model pembelajaran tutor sebaya yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh teman-temannya yang mempunyai usia hampir sebaya (Djamarah, 1995:31). Dengan terlaksananya kegiatan ini diharapkam mampu meningkatkan digital skill pelajar SMA/SMK di Kabupaten Pinrang sehingga terwujudnya generasi muda yang kreatif dan inovatif dalam menghadapi tantangan di era digital.

KESIMPULAN & SARAN

Program kerja gabungan yaitu pelatihan IT oleh Mahasiswa KKN-PPL Terpadu angkatan XXIII tahun 2021 yang mengangkat tema "Mengembangkan Softskill Pelajar SMA/SMK sebagai Generasi Emas di Era Digital" berjalan dengan lancar. Kegiatan berlangsung selama satu hari pada tanggal 13 November yang berlokasi di laboratorium komputer SMK 2 Pinrang. Peserta merasa senang dan tertambah ilmunya terkait dengan pengembangan digital skill desain grafis dan edit video. Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini siswa dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh di kehidupan sehari-hari dan mengajarkan kembali ilmunya di sekolah masing-masing.

Adapun saran kedepannya dapat mengadakan pelatihan IT dalam bidang yang lain untuk menunjang digital skill pelajar untuk menghadapi tantangan zaman yang akan semakin canggih akan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Amirullah, Hari. 2003. Alat Evaluasi Keterampilan Bermain Bola Basket : Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan. Jakarta : Depdiknas.

Djamarah, S.B. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta

Evin, C.B. 2019. Analisis Pengembangan Desain Grafis dalam Aplikasi Photoshop sebagai Peluang Bisnis Mahasiswa Institut Bisnis Dan Multimedia Asmi. Jurnal SISTEM INFORMASI. 1(2):33-40.

Moekijat. 1993. Latihan dan Pengembangan Layanan Pegawai. Edisi ke-4, Bandung : Mandar Maju, 1991.

Pradana, G. 2021. Ternyata Digital Skill Sangat Dibutuhkan Di Era Sekarang!. URL: https://ngalup.co/uncategorized/digital-skill-yang-dibutuhkan/. Diakses tanggal 20 Desember 2021.

Tahir, Muhammad. 2011. "Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan".

Widiastuti Sri, Nur Rohmah Muktiani (2010). Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Menggiring Bola dalam Pembelajaran Sepak Bola melalui Kucing Tikus pada Siswa Kelas 4 SD Glagahombo 2 Tempel. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Nomor 1 tahun 2010), Hlm. 49- 50.