**Evaluasi Guideline dan e-learning *Digital Lteracy* Menggunakan Model CIPP**

**Winda Anestya Ayunda[[1]](#footnote-1) , Yani Nurhadyani[[2]](#footnote-2), Sony Hartono Wijaya[[3]](#footnote-3)**

***ABSTRACT***

*Digital literacy is the ability to use technology and information in various formats and various sources originating from digital devices. On previous research has been designed guideline digital literacy based on blended learning which combines face-to-face learning and utilizing the internet network as a means of delivering teaching materials (modules) that have been converted to digital format (Pdf). That research expected to be proposal for government to develop strategy to reduce the disparity in the use of digital technology between urban communities and district communities. This research aims to evaluating guideline and e-learning to users, The evaluation method uses descriptive analysis. Questionnaires that have been distributed to 10 respondents are calculated using the Likerts scale. Questions on the questionnaire were prepared using the CIPP (contex,, input, process and product) model. . The results can be concluded if the overall response of the respondents is positive or the training reaction indicators are considered satisfactory. But there are still some shortcomings including, the format of teaching materials is still low in applications, such as visual content like images, videos and audio to be used as reference for learning.*

*Key words : Digital literacy, Blended Learning, e-learning, CIPP*

**ABSTRAK**

*Digital literacy* merupakan kemampuan penggunakan teknologi dan informasi dalam berbagai format maupun berbagai sumber yang berasal dari piranti digital. pada penelitian sebelumnya telah dirancang guideline literasi digital untuk *blended learning* yaitu metode menggabungkan pembelajaran tatap muka dan memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana penyampaian bahan ajar (modul) yang telah dikonversi ke format digital (Pdf). Penelitian tersebut diharapkan menjadi strategi pemerintah dalam mengurangi kesenjangan penggunaan teknologi digital antara masyarakat kota dengan masyarakat kabupaten. Pada penelitian ini dilakukan evaluasi guideline dan *e-learning* *digital literacy* yang telah dirancang pada penelitian sebelumnya. Metode evaluasi menggunakan analisis deskriptif. Kuesioner yang telah disebarkan kepada 10 responden dihitung menggunakan *skala likerts*. Pertanyaan pada kuesioner disusun menggunakan model CIPP yaitu latar (*Context*), masukan(*Input*), proses(*Process*) dan hasil *(Product*). Hasilnya dapat disimpulkan jika secara keseluruhan tanggapan responden adalah positif atau indikator reaksi pelatihan dianggap memuaskan. Namun masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya, masih sedikitnya format materi ajar pada aplikasi, seperti konten visual yaitu gambar, video dan audio untuk dijadikan referensi pembelajaran. Selain itu diperlukan evaluasi terhadap waktu penyelenggaraan pelatihan.

*Key words : Digital literacy, Blended Learning, e-learning, CIPP*

**PENDAHULUAN**

*Digital literacy* merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh masyarakat agar teknologi yang semakin canggih berdampak positif pada kemajuan wilayahnya. Meskipun saat ini kita hidup di era informasi dan anak-anak dengan mudah menggunakan teknologi, nyatanya masih terdapat masyarakat yang belum bisa menggunakan teknologi secara efektif dan efisien. Banyak nya kasus-kasus seperti kurang maksimalnya sistem yang dibuat pemerintah, berita *hoaxs*, bahkan kasus *cyberbullying* yang membuktikan perlunya tindakan untuk meminimalisir dampak buruk teknologi bagi masyarakat (Hamilton 2016).

Pada penelitian sebelumnya[[4]](#footnote-4) telah didesain *guideline digital literacy* berbasis *e-learning* yang dapat digunakan untuk pelatihan *digital literacy* berbasis *blended learning* yaitu menggabungkan pembelajaran tatap muka dan memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana penyampaian bahan ajar (modul) yang telah diubah ke format digital. Pelatihan ini ditunjukkan untuk masyarakat dengan kelompok usia 26-35 tahun dan kelompok usia 36-45 tahun. Penyelenggara pelatihan adalah perpustakaan pemerintah, perpustakaan swasta atau organisasi masyarakat yang bergerak dalam bidang literasi. Topik pelatihan mengacu pada *BC’s Digital literacy framework* (2015) yaitu *Research and Information Literacy, Critical Thinking, Digital Literacy, Creativity and Innovation, Communication and Collaboration,* dan *Technology Operation and Concepts*.

Terdapat 2 tahapan pada penelitian sebelumnya yaitu merumuskan guideline dan membuat *prototype e-learning.* Pada tahapan pertama yaitu guideline, dirumuskan Garis-garis Besar Pelatihan (GGBP) dan modul digital literacy. Hasilnya GGBP yang disusun secara sistematik mencakup deskripsi materi, tujuan, pokok bahasan, metode dan media, serta sumber bahan yang diperlukan untuk pelatihan. Proses pembelajaran pada GGBP membutuhkan 7 sesi atau 840 menit pembelajaran tatap muka. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, praktek dan tugas. Indikator keberhasilan yang diharapkan adalah peserta pelatihan memiliki kemampuan untuk menemukan informasi, mengakses informasi, mengevaluasi informasi, berfikir kritis, kreatif dan inovatif, paham konsep teknologi serta menggunakan informasi sesuai etika dan isu yang berlaku di dunia digital (*Digital Citizenship*).

Modul pada guideline disusun dengan studi literatur. Terdapat 6 modul dengan topik : Literasi Informasi, Berpikir Kritis, Pemecahan Masalah dan Membuat Keputusan, Warga Digital, Kreativitas dan Inovasi, Komunikasi dan Kolaborasi (3 halaman) dan Konsep Pengoperasian Teknologi (6 halaman). Setiap modul berisi pembahasan materi, contoh-contoh soal dan referensi. Penulis juga menyusun contoh materi ajar dalam bentuk PDF dan PPT untuk modul Warga Digital dengan topik *Cyberbullying*. Sementara untuk topik yang lain hanya berupa panduan, referensi dan contoh-contoh soal. Selanjutnya, penyusunan guideline dan modul menunjukan alur pelatihan yang terdiri dari (1) Mengadakan pre-test online sebagai evaluasi awal untuk mengetahui kemampuan peserta sebelum mengikuti pelatihan, (2) Melaksanakan pelatihan yang terdiri dari penyampaian teori sebagai pengantar pembelajaran, praktek penggunaan teknologi, menganalisa kasus-kasus dalam lingkungan digital, dan menciptakan sebuah produk dari media digital. dan (3) Pada akhir setiap sesi peserta melaksanakan kuis akhir menggunakan *platform e-learning digital literacy.*

Pada tahapan kedua yakni membangun *prototype e-learning* dengan aplikasi *moodle*. Terdapat 4 menu yang disediakan untuk pengguna yaitu *log-in, course, lesson* dan *quiz*. Akses *e-learning* difokuskan pada tiga pengguna yaitu admin, peserta dan pengajar. Perbedaan akses terletak pada menu registrasi pengguna yang hanya bisa lakukan oleh admin, menu *upload* dan membuat kuis untuk pengajar, serta menu unduh materi dan mengerjakan kuis untuk peserta pelatihan.

Selanjutnya pada penelitian ini akan dilakukan evaluasi terhadap *guideline* dan *e-learning* yang telah dirancang. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 10 orang responden yang telah mengikuti pelatihan*.*

**TINJAUAN PUSTAKA**

# *Digital literacy*

Istilah *digital literacy* pertama kali dicetuskan oleh *Paul Gilster* dalam bukunya “*digital literacy*” yaitu pada tahun 1997. Dalam buku tersebut, dijelaskan literasi digital sebagai kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dalam berbagai format maupun berbagi sumber yang berasal dari piranti digital khususnya media internet (Lankshear *et al*. 2006). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *digital literacy* tidak hanya sekedar kemampuan untuk menggunakan komputer namun termasuk kepada kemampuan untuk memahami dan menafsirkan informasi yang tersedia di semua media digital.

***Blended learning***

Salah satu metode pelatihan *digital literacy* adalah *Blened Learning.* Metode ini merupakan proses belajar mengajar yang menggabungkan sistem tatap muka dengan ICT. Dengan kata lain peserta pelatihan tidak hanya diminta untuk mengikuti pelajaran di dalam kelas namun juga sistem belajar jarak jauh. Metode ini memanfaatkan teknologi dengan menggunakan jaringan internet sebagai sarana penyampaian bahan ajar (modul) yang telah diubah ke format digital (Pdf dan PPT). Dalam konteks penelitian ini, media digital yang digunakan adalah aplikasi *learning platform*.

*Platform* pembelajaran adalah serangkaian layanan online interaktif yang memberi peserta akses ke informasi, alat, dan sumber daya untuk mendukung pengiriman dan pengelolaan pendidikan melalui Internet. Penelitian yang dilakukan oleh Lim (2007) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang hanya mengandalkan metode *e-learning* ternyata kurang efektif karena siswa hanya bisa mengandalkan konten elektronik sementara dalam pendekatan *blended learning* siswa mengungkapkan lebih banyak belajar, berdiskusi kelompok, dan berinteraksi dengan tutor.

**Guideline digital literacy**

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 43 tahun 2007 tentang perpustaakan, pasal 29 ayat (1) dijelaskan bahwa Peningkatan kualitas tenaga perpustakaan dapat dilakukan melalui pendidikan dan pelatihan (diklat) bidang perpustakaan. Dalam rangka memenuhi kompetensi tersebut perlu didukung adanya kurikulum dan bahan ajar yang mengacu pada standar kompetensi yang dibutuhkan dan mengikuti perkembangan terkini di bidang Perpustakaan, dokumentasi dan informasi. Kurikulum dan bahan ajar diklat tersebut digunakan sebagai acuan pembelajaran dan buku pedoman bagi widyaswara/pengajar maupun peserta diklat dengan tujuan memudahkan penyelenggara, pengajar dan peserta dalam mencapai tujuan diklat. Pada penelitian sebelumnya GGBP dirancang dengan komponen yang terdiri dari : Topik mata pelatihan, sub pokok bahasan, tujuan instruksional khusus, metode dan estimasi waktu pembelajaran. Pada langkah awal, disusun sebuah indikator keberhasilan dan analisis serta metode dan estimasi waktu pelaksanaan pelatihan. Urutan pembelajaran disesuaikan dengan *framework* BC’s *Digital literacy* yang dapat dilihat pada lampiran 3. GGBP terbagi kedalam 6modul, 7 sesi pelatihan dan 840 menit pembelajaran tatap muka. GBBP *digital literacy* disusun dengan sistematik dan mencakup deskripsi materi, tujuan, pokok bahasan, metode dan media, serta sumber bahan yang diperlukan untuk pelatihan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, praktek dan tugas. Indikator keberhasilan yang diharapkan adalah Peserta pelatihan memiliki kemampuan untuk menemukan informasi, mengakses informasi, mengevaluasi informasi, berfikir kritis, kreatif dan inovatif, paham konsep teknologi serta menggunakan informasi sesuai etika dan isu yang berlaku di dunia digital (*Digital Citizenship*).

| No | Indikator Keberhasilan | Sesi/ Pelatihan | Persediaan | Metode | Est. Waktu |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Peserta pelatihan mampu memanfaatkan media digital untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi. | Tatap Muka ke I | Buku-buku  Alat Tulis  Laptop | Presentasi  Praktek  Diskusi terbuka | 120 menit |
| 2. | Peserta pelatihan mermiliki kemampuan berpikir kritis untuk merencanakan dan mengadakan penelitian, mengelola projek, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan menggunakan peralatan dan sumber daya digital yang selayaknya. | Tatap Muka ke II | Buku-buku  Alat Tulis  Laptop | Presentasi  Praktek  Diskusi Kelompok | 120 menit |
| 3. | Peserta Pelatihan Memahami konsep terkait dengan teknologi khususnya dalam jejaring sosial, dengan menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab, sesuai dengan norma dan etika yang berlaku. | Tatap Muka ke III dan ke IV | Buku-buku  Alat Tulis  Laptop | Presentasi  Praktek  Diskusi Kelompok  games | 270 menit |
| 4. | Peserta pelatihan Menunjukkan pemikiran kreatif, membangun pengetahuan dan pengembangan produk inovasi dan proses menggunakan teknologi. | Tatap Muka ke V | Buku-buku  Alat Tulis  Laptop | Presentasi  Praktek  Diskusi Kelompok  games | 120 menit |
| 5. | Peserta pelatihan Menggunakan media digital untuk berbagi, berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain secara efektif di lingkungan digital. | Tatap Muka ke VI | Buku-buku  Alat Tulis  Laptop | Presentasi  Praktek  Diskusi terbuka | 90 menit |
| 6 | Peserta pelatihan Menunjukan pemahaman yang baik tentang konsep, sistem maupun dalam mengoperasikan teknologi dan mengembangkan kemampuan berpikir komputasi. | Tatap Muka ke VII | Buku-buku  Alat Tulis  Laptop | Presentasi  Praktek  Diskusi terbuka | 120 menit |

Modul disusun dengan menggabungkan overview meliputi penjelasan awal tentang petunjuk belajar, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Content (materi) meliputi pembahasan mengenai materi pembelajaran. Summary meliputi kesimpulan dan referensi. Assessment (tugas) yang meliputi dua metode pelaksanaan yakni sebelum pelatihan (Pre-test) dan pada akhir pelatihan (Post test). Penerapan metode *e-learning* terlihat pada assessment yang memerlukan media untuk pelaksanaanya. Pre-test dan post test dilaksanakan di awal dan akhir pembelajaran telah diintegrasikan ke dalam platform-learning. Untuk format assessment post test pertanyaan disusun dalam bentuk true or false, games, Multiple choices dan short essay.

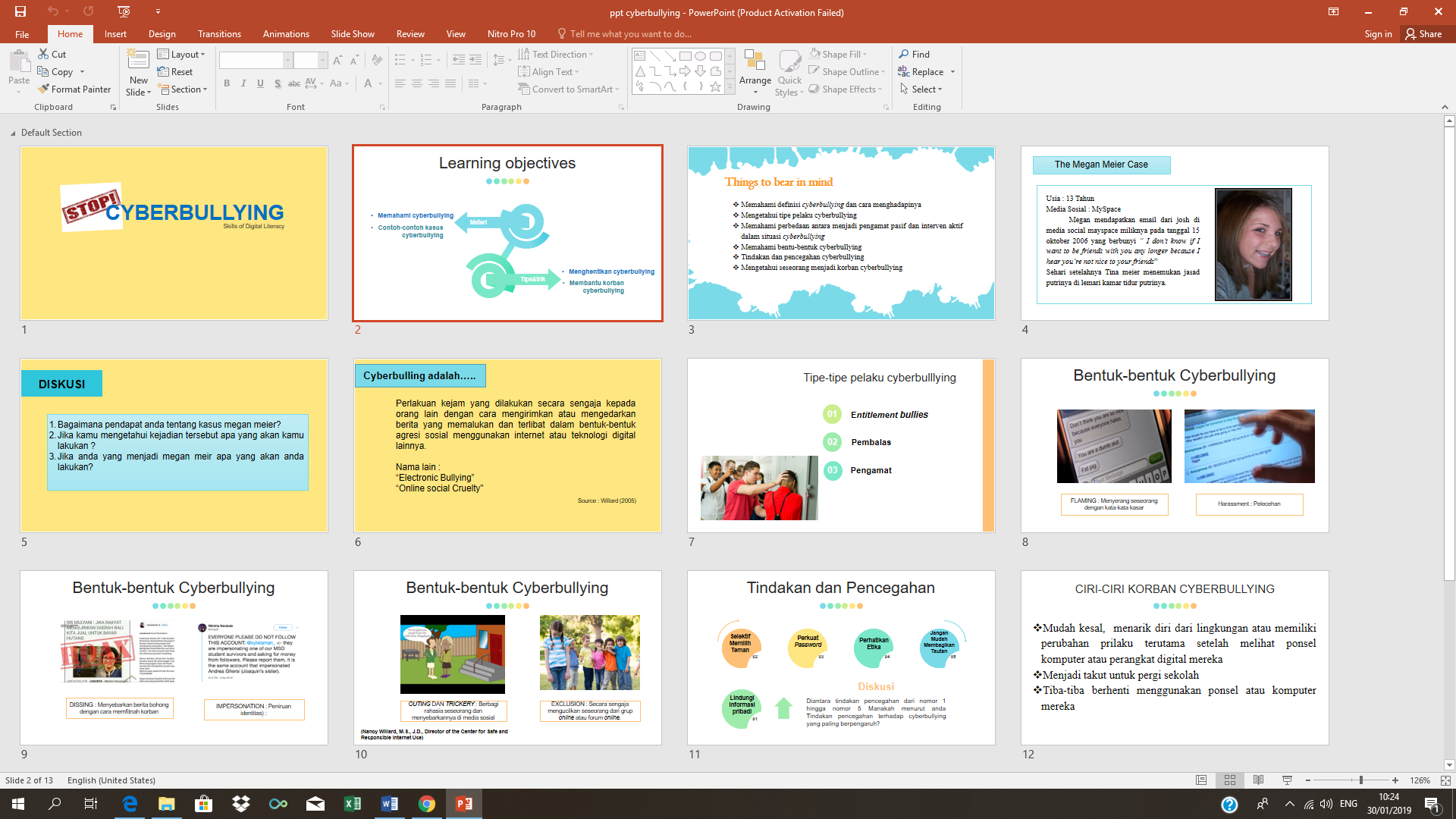
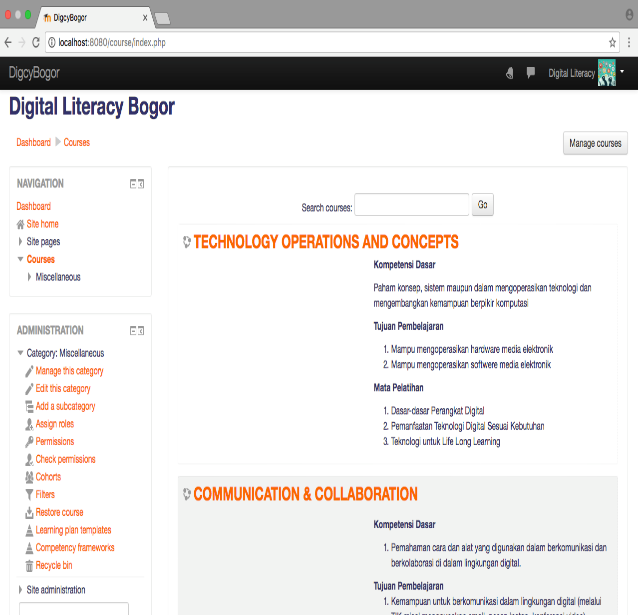
Tabel 1 Rancangan GGBP Pelatihan *Literacy Digital (*winda,2018)

Modul yang telah disusun akan dibagi kedalam 7 pertemuan dengan enam topik. Setiap pertemuan membutuhkan waktu 120 menit atau 2 jam. Kecuali topik digital citizenship yang membutuhkan waktu 270 menit sehingga pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Diakhir pembelajaran siswa diberikan kuis untuk menguji daya ingat dan kemampuan mereka. Desain dan konten pembelajaran megacu pada tujuan diadakannya pelatihan yakni untuk meningkatkan literasi digital masyarakat

***Platform E-learning***

*E-learning* pelatihan *digital literacy* merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kompetensi dari peserta pelatihan. Pemanfaatan teknologi dalam pelatihan ini fokus pada akses peserta dan pemateri untuk mengupload/mendownload modul, menilai/membahas latihan soal serta berkomunikasi dalam forum chat. Untuk mewujudkan hal itu, pelatihan ini menggunakan aplikasi *Moodle* sebagai media pembelajaran. *Moodle* digunakan karena merupakan aplikasi *open source* (gratis).

Aplikasi *Moodle* menyediakan sistem antarmuka pengguna yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pelatihan *e-learning* difokuskan kepada tiga pengguna yaitu Admin, Peserta dan pengajar. Perbedaan akses terletak pada tools registrasi yang hanya bisa lakukan oleh admin, tools mengupload dan membuat kuis yang hanya bisa dilakukan pengajar, dan tools mengunduh materi dan mengerjakan kuis yang bisa dilakukan oleh peserta pelatihan



Gambar 1 tampilan *e-learning digital literacy*

**Model CIPP**

Model ini pertamakali dicetuskan oleh Stufflebeam pada tahun 1983. Model CIPP merupakan singkatan dari (Context, Input, Process, and Product). Model ini dapat digunakan untuk mengevaluasi secara summativedan formative. Keunggulan dari mode ini adalah tersedianya pandangan holistic dari setiap elemen untuk mnegvaluasi konteks, input, proses dan output dari setiap sudut pandang. Dengan bantua model ini evaluasi dapa dilakukan secara sistematis. Elemen penting yang membuta model ini berbeda dari mode lai adalah adanya konteks untuk evaluasi proses elajar mengajar dan pengembangan (Aziz et al. 2018)

**METODE**

Pada proses ini, prototipe aplikasi *e-learning* berbasis website yang telah memuat modul akan diimplementasikan untuk diuji kembali dan dievaluasi untuk melihat reaksi pengguna. Kuesioner mengadopsi model CIPP yaitu latar (*Context*), masukan(*Input*), proses(*Process*) dan hasil (*Product*) Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner untuk mengevaluasi *guideline digital literacy* dan *prototype e-learning*. Hasil kuisioner dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui reaksi pengguna. Perhitungan data kuesioner menggunakan skala likert. Variabel yang diukur selanjutnya dijabarkan menjadi indikator untuk menyusun instrumen pertanyaan yang jawabannya diberi bobot/skor. Bobot/skor yang diberikan pada skala likert tersebut dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2 skala *likert*

|  |  |
| --- | --- |
| Keterangan | Bobot / skor |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 |
| Kurang Setuju (KS) | 3 |
| Setuju (S) | 4 |
| Sangat Setuju (SS) | 5 |

Sumber : Sugiyono dalam fauziyah (2018)

Dalam menentukan sampel, salah satu dari empat aturan praktis untuk menentukan ukuran sampel yaitu pada penelitian eksperimental dengan kontrol yang ketat. Pengujian *e-learning* dan guideline ini memerlukan pendekatan yang ketat terhadap sampel. Menurut Rosce (1975) dalam Sekaran (2013) penelitian dengan tipe ini dapat berhasil jika sampel minimal antara 10 sampai 20 orang. Penelitian ini menggunakan metode reaksi pengguna dengan sampel 10 orang, perhitungan skor dilakukan dengan manual . Pada tabel 3 Terdapat 4 konstruk yang menjadi parameter untuk mengidentifikasi reaksi pengguna terhadap *guideline* dan *e-learning digital literacy*.

Tabel 3. Konstruk parameter reaksi pengguna

|  |  |
| --- | --- |
| Konstruk | Identifikasi reaksi |
| *Context* | * Ketertarikan peserta terhadap topik pelatihan * Pemahaman peserta terhadap materi ajar * Manfaat materi ajar untuk kehidupan sehari-hari |
| *Input* | * Identifikasi kepuasan peserta terhap contoh-contoh kasus dalam memahami materi |
| *Process* | * Perbandingan waktu pelatihan dengan banyaknya materi * Identifikasi pengguna saat menggunakan *e-learning* * Identifikasi kemudahan peserta saat mengakses materi pada *e-learning* |
| *Product* | * Identifikasi kualitas tampilan *e-learning* * Identifikasi kesulitan melaksanakan kuis pada *e-learning* * Identifikasi ketersesuaian soal-soal pada kui dengan materi |

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengguna yang dipilih sebanyak 10 responden diminta uji coba fitur *e-learning* dan mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai efektifitas pelatihan. Selanjutnya data kuesioner diolah secara manual untuk melihat reaksi pengguna

**Karakteristik Responden**

Karakteristik responden dilihat dari 3 indikator yaitu jenis kelamin, usia dan pendidikan. Usia dibagi menjadi 2 kelompok sesuai dengan target peserta pelatihan yaitu usia 23-34 tahun dan usia 35-45 tahun. Penentuan usia disesuaikan dengan target peserta pelatihan. Sementara pendidikan dibagi menjadi 4 kelompok yaitu Diploma, S1 dan S2. Berikut tabel 3 adalah karakteristik responden.

Tabel 4 Karakteristik Responden

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Karakteristik | Keterangan | Jumlah |
| Jenis Kelamin | **Laki-laki**  perempuan | **6**  4 |
| Usia (tahun) | **25-34**  35-45 | **7**  3 |
| Pendidikan | Diploma  **S1**  S2 | **2**  7  1 |

**Evaluasi Reaksi Pengguna**

1. **Evaluasi terhadap dimensi konteks**

Evaluasi konteks bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan pada produk setiap indikator diukur dengan menguji reaksi pengguna terhadap 3 pernyataan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang tidak terpenuhi serta tujuan dari produk. Adapun pernyataan yang yang dievaluasi yaitu mengenai ketertarikan pengguna terhadap topik pelatihan, kemudahan pengguna memahami materi, dan kebermanfaatan pelatihan. Hasil perhitungan *score* untuk variabel konteks dengan 10 responden dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5. Hasil perhitungan *scoring* evaluasi konteks

| NNo | Indikator | Tanggapan Responden | | | | | \*SKOR |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STS  (1) | TS  (2) | KS  (3) | S  (4) | SS  (5) |
| 1 | Topik *Guideline* sangat menarik | 0 | 0 | 0 | 6 | 4 | 4,4 |
| 2 | Materi ajar mudah dipahami | 0 | 0 | 1 | 8 | 1 | 4 |
| 3 | Materi ajar bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari | 0 | 0 | 1 | 5 | 4 | 4,3 |
|  | Rata-rata |  |  |  |  |  | 4.2 |

\*Keterangan

(Jumlah pilihan) x (Skala Likert)

Jumlah responden

Jumlah responden

= Skor

Rumus *Scoring* yaitu :

S TS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Mayoritas responden setuju jika topik pada *guideline* menarik untuk dipelajari. 1 orang responden mengalami kesulitan untuk memahami materi dan 4 responden sangat setuju jika materi pada modul dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat disebabkan karena masih sedikitnya pelatihan *digital literacy* dan belum familirannya responden mengenai BC’s Digital Literacy. Rata-rata tanggapan responden adalah 4.2 artinya responden memberikan tanggapan positif dengan jawaban setuju hingga sangat setuju

1. **Evaluasi terhadap Dimensi Input**

Evaluasi Input dilakukan untuk melihat kekurangan produk dari segi kebutuhan yang tidak terpenuhi. Dimensi ini menguji reaksi pengguna terhadap 3 pernyataan yaitu mengenai contoh kasus pada materi dalam membantu peserta memahami topik pembelajaran, format bahan ajar yang tersedia pada *e-learning* dan kesesuaian soal-soal pada kuis dengan materi ajar. Hasil perhitungan *score* untuk indikator Input dengan 10 responden dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6. Hasil perhitungan *scoring* evaluasi input

| No | Indikator | Tanggapan Responden | | | | | | SKOR |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STS  (1) | | TS  (2) | KS  (3) | S  (4) | SS  (5) |
| 1 | Diberikannya contoh studi kasus membantu peserta dalam memahami materi | | 0 | 0 | 3 | 2 | 5 | 4,2 |
| 2 | *e-learning* menyediakan konten materi yang beragam (PDF, Video, Power Point dsb) | | 0 | 0 | 1 | 8 | 1 | 4 |
| 3 | Ketersediaan soal-soal pada *e-learning* sesuai dengan materi ajar | | 0 | 0 | 1 | 9 | 0 | 3,9 |
|  | Rata-rata |  | |  |  |  |  | 4 |

Tabel 6 menunjukkan jika mayoritas tanggapan responden berada pada kategori Setuju (S). Responden mengetahui jika format pada bahan ajar bervariasi dan ketersediaan soal-soal pada menu kuis sesuai dengan bahan ajar.

1. **Evaluasi terhadap dimensi proses**

Evaluasi Proses bertujuan untuk mendeteksi rancangan produk selama tahap implementasi, pada dasarnya evaluasi proses dilakukan untuk mengetahu sampai sejauh mana produk telah berhasil diterapkan dan komponen apa yang harus diperbaiki. Evaluasi dilakukan dengan menguji reaksi pengguna terhadap 4 pernyataan mengenai waku pelatihan, kesulitan penggunaan *e-learning*, kemudahan mendownload serta mengupload materi. Hasil perhitungan *score* untuk indikator proses dengan 10 responden dapat dilihat pada tabel 7

Tabel 7 Hasil perhitungan *scoring* evaluasi proses

| No | Indikator | | Tanggapan Responden | | | | | SKOR |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STS  (1) | TS  (2) | KS  (3) | S  (4) | SS  (5) |
| 1 | Perbandingan waktu pelatihan dengan banyaknya materi sangat sesuai | | 0 | 0 | 4 | 5 | 1 | 3,7 |
| 2 | Tidak ada kesulitan belajar saat menggunakan e-larning | | 0 | 0 | 2 | 6 | 2 | 4 |
| 3 | Saya dapat mengunduh/ download file di *e-learning* | | 0 | 0 | 0 | 3 | 7 | 4,7 |
| 4 | Saya dapat menyertakan / upload file di *e-learning* | | 0 | 0 | 1 | 2 | 7 | 4,6 |
|  | Rata-rata |  | |  |  |  |  | 4.2 |

Pernyataan mengenai waktu pelatihan memiliki tanggapan negatif dari responden yaitu sebanyak 4 orang tidak setuju. Hal ini dikarenakan responden memiliki pertanyaan yang cukup banyak ketika penulis mengadakan pelatihan. Beberapa topik seperti *plagiarisme* dan *cyberbullying* mendapat respon yang cukup besar sehingga diskusi memakan waktu yang lama. sementara 3 indikator lainya mendapatkan respon positif. Mayoritas responden mampu untuk mengunduh materi maupun mengupload materi di *e-learning.*

**Evaluasi terhadap produk**

Evaluasi produk dilakukan untuk menilai ketercapaian/keberhasilan produk. Evaluasi dilakukan dengan menguji reaksi responden terhadap 3 pernyataan mengenai kualitas *e-learning*, pengaruh motivasi belajar jika menggunakan *e-learning* dan kemampuan peserta mengerjakan kuis secara online. Hasil perhitungan *score* untuk indikator produk dengan 10 responden dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8 Hasil perhitungan *scoring* evaluasi produk

| No | Indikator | Tanggapan Responden | | | | | | SKOR |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STS  (1) | TS  (2) | KS  (3) | | S  (4) | SS  (5) |
| 1 | Kualitas tampilan *e-learning* sangat menarik | 0 | 0 | | 0 | 3 | 7 | 4,7 |
| 2 | Saya lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan *e-learning* | 0 | 0 | | 4 | 5 | 1 | 3,7 |
| 3 | Tidak ada kesulitan saat mengikuti kuis pada *e-learning* | 0 | 0 | | 1 | 9 | 0 | 3,9 |
|  | Rata-rata |  |  | |  |  |  | 4,1 |

Mayoritas responden setuju jika kualitas tampilan *e-learning* menarik dan tidak ada kesulitan saat mengerjakan kuis. Sementara peningkatan motivasi responden untuk belajar menggunakan *e-learning* tergolong rendah. Secara keselurahan Rata-rata skor evaluasi produk adalah 4,1 atau dapat disimpulkan jika sebagian besar reponden memberikan tanggapan positif untuk evaluasi produk dengan mayoritas jawaban antara setuju hingga sangat setuju. Hasil perhitungan terhadap ke empat kategori dapat dilihat pada Gambar 9.

Gambar 2. Grafik hasil evaluasi *guideline* dan *e-learning*

Dapat dilihat pada Gambar 2 skor yang diperoleh pada evaluasi reaksi tertinggi berada pada dimensi konteks dan proses. Hal ini dapat disebabkan karena besarnya minat responden terhadap tema pelatihan dan kemudahan menggunakan *e-learning*. Sementara nilai terendah yaitu berada pada dimensi input. Hal ini disebabkan kurangnya waktu belajar responden sebelum mengerjakan kuis, sementara responden minim dengan kemampuan *digital literacy* yang sesuai dengan *BC’s Digital Literacy framework*. Diperlukan evaluasi untuk waktu pelatihan agar materi yang disediakan dapat benar-benar tersampaikan secara maksimal kepada peserta pelatihan. Namun jika dilihat secara keseluruhan hasil perhitungan menunjukkan respon positf dari responden terhadap *guideline* dan *e-learning*.

**KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukan jika *guideline* dan *e-learning* yang dirancang mendapatkan respon positif dari responden. Rata-rata perhitungan kuesioner menunjukkan nilai antara 4 hingga 4,2 atau dapat disimpulkan jika sebagian besar reponden memberikan tanggapan positif untuk evaluasi produk dengan mayoritas jawaban antara setuju hingga sangat setuju. Dengan kata lain dapat disimpulkan jika penelitian sebelumnya telah berhasil mendesain sebuah pelatihan berbasis *Blended learning* yang dapat digunakan oleh perpustakaan untuk menyelenggarakan pelatihan *Digital literacy* dalam mendukung penerapan konsep *Smart City* di Indonesia

**SARAN**

Masih diperlukan beberapa penambahan materi ajar pada aplikasi. Seperti penambahan konten visual yaitu gambar, video dan audio untuk dijadikan referensi pembelajaran. Selain itu diperlukan evaluasi terhadap waktu penyelenggaran pelatihan. Penelitian selanjutnya dapat memperbaiki metode pembelajaran dengan menerapkan pelatihan kepada peserta dengan jumlah yang lebih besar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ayunda WA, Nurhadyani Y, Wijaya SH. 2018. *Development Digital Literacy Guideline For Smart City (In Library Perspective)*. Edisi Revisi. Bandung (ID) : International Conference on Library and Information Science (ICLIS)

Aziz A, Mahmood M. Rehman Z. 2018. Implementation of CIPP Model for Quality Evaluation at School

Level: A Case Study. Journal of Education and Educational Development. 5(1) 189-206

Bawden D. 2008. Origins and Concepts of Digital Literacy, in C Lankshear & M Knobel (eds), Digital literacies: concepts, policies and practices. New York [US] : *Peter Lang Publishing* : 126(591): 388-405.doi: 978 1 4331 0169 4

[BCPL] British Columbia Public Libraries. 2015. *BC’s* *Digital literacy* *Framework*. Ministry of Education*.* [internet]. [diunduh 2017 Okt 6]. Tersedia pada: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/kindergarten-to-grade-12/teach/teaching-tools/digital-literacy-framework.pdf>

Emiri OT. 2015. Digital Literacy Skills Among Librarians In University Libraries In The 21st Century In Edo And Delta States, Nigeria. International Journal of Scientific & Technology Research: 4(8) 153-159

Hamilton B. 2016. Library Lesson In Digital Citizenship: On Overview Of How The School Library Can Support Digital Citizenship In The Curriculum. [internet]. [diunduh 2017 Okt 30]. Tersedia pada : http://ideas.demco.com/blog/library-lessons-digital-citizenship/

Lankshear C. Knobel M. 2006. Digital Literacy and Digital Literacies: Policy, Pedagogy and Research Considerations for Education. *Digital Kompetanse* 1(1) 12–24

Lim DH, Morris ML, Kupritz VW. 2007. Online vs *Blended learning*: Differences in Instructional Outcomes and Learner Satisfaction. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 11(2) 27-42.

[NATLIB] National Library of New Zeland. 2016. *Your Library and Digital Cityzenship*. [internet]. [diunduh 30 Okt 2017] tersedia pada : https://natlib.govt.nz/schools/digital-literacy/connections-to-digital-citizenship/your-library-and-digital-citizenship

[OP] Otago Polytechnic. 2010. *Digital Information Literacy: Supported Development of Capability in Tertiary Environments*. *Final report*. Dunedin [NZ] : Otago Polytechnic

Pattah SH. 2014. Literasi Informasi : Peningkatan Kompetensi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Hikmah*. 2(2) 117-128

Sekaran U. Boulgie R. 2013. Research Methods for Business : A Skill Building Aproach, 7th Edition. . Wiley. New York.

1. Post Graduate in MTP, IPB

   Researchers in LIPI [↑](#footnote-ref-1)
2. lecture in Computer Science, IPB [↑](#footnote-ref-2)
3. lecture in Computer Science, IPB [↑](#footnote-ref-3)
4. Ayunda WA, Nurhadyani Y, Wijaya SH. 2018. Development Digital Literacy Guideline For Smart City (In Library Perspective). Prosiding International Conference on Library and Information Science (ICLIS). Bandung, 7-8 November 2018. Bandung [ID] Universitas Pendidikan Indonesia [↑](#footnote-ref-4)