



## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA DENGAN PELATIHAN RENDERFOREST.COM

Muhammad Hasyimsyah Batubara<sup>1</sup>, Awal Kurnia Putra Nasution<sup>2</sup>, Mukhlis Lbs<sup>3</sup>,  
Nurmalina<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>IAIN Takengon, Aceh Tengah, Aceh, Indonesia, <sup>3</sup>FKIP UGN Padangsidempuan, Indonesia  
email: muhammad.hasyimsyahbatubara@gmail.com<sup>1</sup>, awalkpn@gmail.com<sup>2</sup>,  
lbsmukhlis@yahoo.com<sup>3</sup>, nurmalina125@gmail.com<sup>4</sup>

**Abstract:** The ability to use technology is becoming increasingly important for students today. Many jobs require basic digital skills, such as using email, creating and editing documents, and designing and performing Internet searches. Mastery of digital literacy supports learning tools in making it easier for educators and students to understand the topics discussed. But research shows that many young people lack the digital literacy skills they need to participate fully in the digital world. Improving students' digital literacy skills can be done by providing training on how to use various digital tools, and one way is by introducing the Renderforest.com website. This PkM will discuss the features available at Renderforest.com, such as making various kinds of animated videos such as presentations, advertising, promotional, and video tutorials. With the growing importance of digital literacy in today's world, students must have the digital skills to succeed.

**Keywords:** Era, Digital, Literacy, Renderforest.Com, Students, Training

**Abstrak:** Kemampuan menggunakan teknologi menjadi semakin penting bagi mahasiswa di era sekarang. Banyak pekerjaan membutuhkan keterampilan digital dasar, seperti kemampuan menggunakan email, membuat dan mengedit dokumen, design dan melakukan pencarian di internet. Penguasaan literasi digital menjelma sebagai pendukung sarana pembelajaran dalam memudahkan pendidik dan peserta didik untuk memahami topik yang sedang dibahas. Namun menurut penelitian menunjukkan bahwa banyak anak muda tidak memiliki keterampilan literasi digital yang mereka butuhkan untuk berpartisipasi penuh di dunia digital. Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan cara penggunaan berbagai digital tools, salah satu cara dengan memperkenalkan website Renderforest.com. Pada PkM ini akan dikupas fitur-fitur yang tersedia di Renderforest.com seperti untuk membuat berbagai macam video animasi seperti video presentasi, video iklan, video promosi, video tutorial, dan lain sebagainya. Dengan semakin pentingnya literasi digital di dunia saat ini, sangat penting bagi mahasiswa untuk memiliki keterampilan digital yang dibutuhkan untuk menjadi sukses.

**Kata Kunci:** Era, Digital, Literasi, Mahasiswa, Pelatihan, Renderforest.Com

**DOI:** <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.528>

**Received:** 20 November 2022; **Revised:** 20 December 2022; **Accepted:** 30 December 2022

**To cite this article:** Batubara, M. H., Nasution, A. K. P., Lbs, M., & Nurmalina, N. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA DENGAN PELATIHAN RENDERFOREST.COM. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2). <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.528>



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

### Pendahuluan

Era masyarakat 5.0 saat ini menuntut penguasaan literasi digital sebagai penunjang pendidikan (Daryanto & Karim 2017; Khasanah & Herina, 2019; Kemendikbud, 2022).

Literasi digital adalah kapasitas dalam menangkap dan memanfaatkan informasi dan data dari pelbagai rujukan yang diakses dari komputer maupun perangkat lainnya. Literasi teknologi digital yang sekarang berkembang mendorong pada arah kemampuan untuk mampu menginterpretasi mekanisme kerja sistem penerapan teknologi seperti artificial intelligence, programing, engineering principle (Permanajati, 2022). Lebih jauh literasi digital boleh diartikan sebagai kemahiran di dalam mengesplotasi teknologi informasi dan komunikasi guna mendapatkan, membuat, menilai dan menyampaikan informasi dengan bantuan ketangkasan kognitif dan teknis penggunaanya (Gilster, 1997; Davis & Shaw, 2011; A'yuni, 2015; Liansari dan Nuroh, 2018). Kemapanan literasi digital sebagai pendukung sarana pembelajaran dapat memudahkan pendidik dan peserta didik untuk memahami topik yang sedang dibahas. Penerapan literasi digital dapat memungkinkan pengguna untuk menggunakan dan memperoleh data secara terbuka, khususnya literasi digital informasi dan komunikasi. Literasi digital ada untuk memungkinkan kita mencari, meneliti, menganalisis, dan membandingkan informasi yang kita peroleh. Hal ini tentu saja dapat mempersiapkan keputusan yang lebih baik dari proses menganalisis dan membandingkan informasi tersebut.

Banyak orang mencari cara untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mereka karena rasa urgensi di era keterbukaan informasi ini. Kemajuan teknologi digital telah merevolusi cara kita hidup, bekerja dan berkomunikasi. Akibatnya, kebutuhan individu untuk melek digital yaitu memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk menggunakan perangkat digital secara efektif untuk bekerja, belajar, dan bersantai. Dalam dunia yang semakin digital, kemampuan untuk menavigasi dan menggunakan teknologi menjadi semakin penting. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa menjadi lebih lazim di dunia pendidikan. Ada sejumlah alasan mengapa penting bagi mahasiswa untuk melek digital. Kedepan di dunia kerja, kemampuan untuk menggunakan teknologi menjadi semakin penting bagi mahasiswa. Banyak pekerjaan sekarang membutuhkan keterampilan digital dasar, seperti kemampuan menggunakan email, membuat dan mengedit dokumen, dan melakukan pencarian di internet.

Meskipun demikian, penelitian menunjukkan bahwa banyak anak muda tidak memiliki keterampilan literasi digital yang mereka butuhkan untuk berpartisipasi penuh di dunia digital. Sebuah studi oleh OECD menemukan bahwa lebih dari satu dari empat anak berusia 15 tahun tidak memiliki keterampilan digital yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas sederhana, seperti menggunakan mesin pencari, mengunduh aplikasi atau mengisi formulir online (Kemdikbud, 2019). Meskipun ada sejumlah prakarsa yang ditujukan untuk mengatasi masalah ini, masih banyak yang perlu diperbuat untuk menjamin agar semua anak muda memiliki keterampilan literasi digital yang mereka butuhkan untuk berkembang di dunia modern.

Ada sejumlah cara di mana pendidik dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mereka. Salah satu caranya adalah memberikan instruksi langsung tentang cara menggunakan alat dan platform tertentu. Hal

ini dapat dilakukan melalui pelajaran, tutorial, atau bahkan hanya dengan memodelkan diri sebagai kewargaan digital yang baik. Cara lain adalah mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum sebanyak mungkin. Hal ini dapat dilakukan dengan memasukkan sumber daya digital ke dalam rencana pelajaran dan tugas, atau dengan memberikan proyek kepada siswa yang mengharuskan mereka menggunakan teknologi. Meningkatkan keterampilan literasi digital di kalangan mahasiswa penting karena sejumlah alasan.

Dengan dukungan yang tepat, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan ini dan lebih siap menghadapi masa depan. Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa dapat memberikan pelatihan cara penggunaan berbagai digital tools, salah satu cara dengan memperkenalkan website [Renderforest.com](https://renderforest.com), website tersebut berisi tutorial cara membuat dan mengedit video digital, cara membuat desain website, dan cara membuat materi digital marketing. Situs web ini telah dirancang agar ramah pengguna dan komprehensif, dengan tujuan memberikan keterampilan yang dibutuhkan pengguna untuk melekat di dunia saat ini. Tutorial di situs web mudah diikuti dan menyertakan petunjuk langkah demi langkah tentang cara menggunakan berbagai alat.

Situs web ini juga menawarkan sejumlah templat yang dapat digunakan pengguna untuk membuat proyek digital mereka sendiri. Website [Renderforest.com](https://renderforest.com) cuma salah satu spesimen dari sekian beragam usaha yang diperbuat untuk menaikkan kemampuan literasi digital mahasiswa dan yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar. Dengan semakin pentingnya literasi digital di dunia saat ini, sangat mendesak bagi mahasiswa untuk mempunyai ketangkasan yang mereka butuhkan sampai berbuah kesuksesan kedepannya.

## Metode

Metodologi pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan dengan tahapan-tahapan, pertama dengan membangun inisiasi membentuk tim PkM, setelah tim terbentuk merumuskan tujuan untuk pelaksanaan PkM. Kesepakatan rumusan tim dalam PkM ini ialah akan membahas upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa dengan pelatihan [Renderforest.com](https://renderforest.com). Tahapan selanjutnya persiapan PkM dengan melakukan pelatihan. Tahapan ketiga yaitu realisasi kegiatan PkM yang pada tanggal, 20 Desember 2022. Adapun rangkaian acara PkM, pertama pembukaan, dilanjutkan peragaan materi, mempraktekkan [Renderforest.Com](https://renderforest.com), dan diakhiri dengan melakukan diskusi. Tahapan terakhir rangkaian PkM ini yaitu melakukan evaluasi PkM.

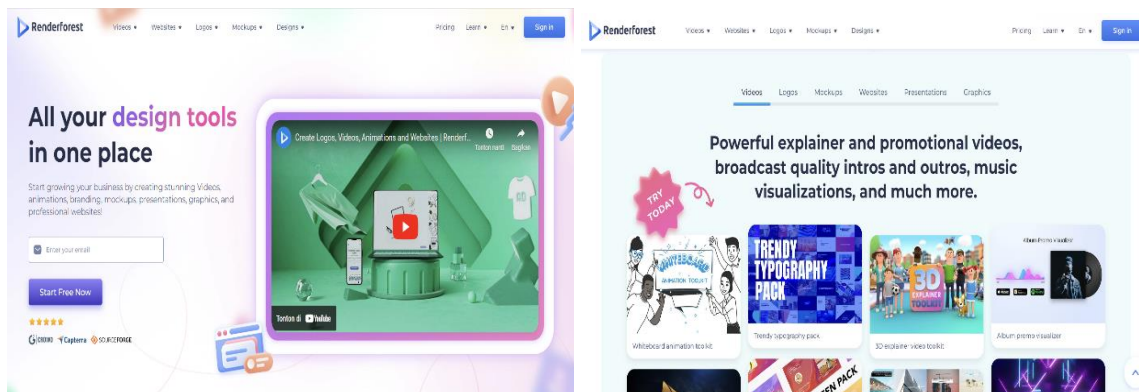
## Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan PkM kali ini sebanyak 19 mahasiswa ikut serta, adapun luaran yang dicapai dalam PkM ini:

### 1. Menjelaskan [Renderforest.Com](https://renderforest.com)

Pada tahapan ini akan di sampaikan bahwa [Renderforest.com](https://renderforest.com) adalah sebuah perusahaan yang menyediakan layanan untuk pembuatan video animasi dan desain grafis. Menyediakan layanan gratis untuk pembuatan video dan desain grafis bagi pengguna

yang ingin mencoba fitur dan fungsi yang tersedia. Perusahaan ini menyediakan berbagai macam fitur dan fungsi yang bisa digunakan oleh pemakai untuk membuat video dan desain grafis yang unik dan menarik. Di web ini juga menawarkan pelatihan untuk membantu siapa yang ingin meningkatkan keterampilan literasi digital. Fitur-fitur yang tersedia di Renderforest.com dapat digunakan untuk membuat berbagai macam video animasi seperti video presentasi, video iklan, video promosi, video tutorial, dan lain sebagainya. Selain itu, Renderforest.com juga menyediakan berbagai macam template dan desain grafis yang dapat diaplikasikan oleh pengguna untuk menghasilkan desain yang unik dan menarik.

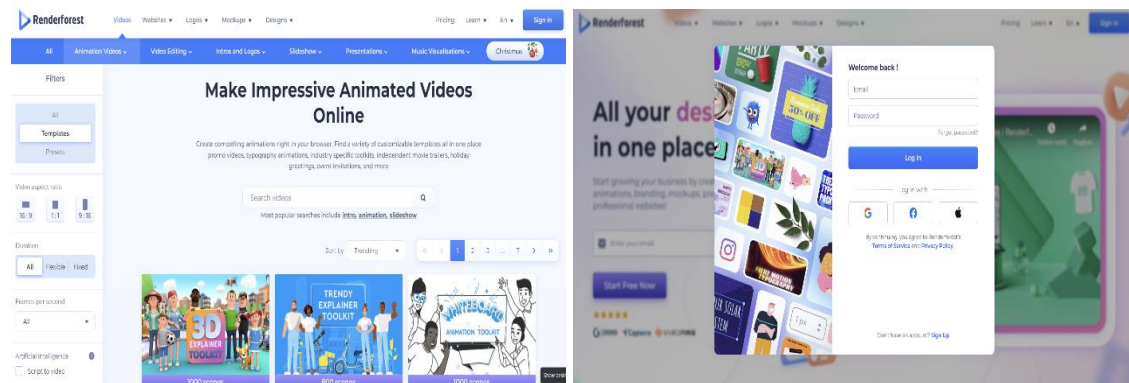


**Gambar 1.** Tampilan Renderforest.Com

## **2. Membuat akun dan menggunakan Renderforest.Com**

Pada tahapan ini mahasiswa di bimbing dalam membuat dan tutorial penggunaan Renderforest.Com, adapun tutorial yang disampaikan sebagai berikut:

1. Ketik Renderforest.com di pencarian Google, kemudian pilih Video Animation. Selanjutnya, mendaftarkan akun di Renderforest.com dengan menekan Sign In.
2. Tekan menu Create Video kemudian pilih jenis presentasi video animasi sesuai keinginan. Kemudian, tekan Create. Selanjutnya akan muncul berbagai jenis template video, pilih dan lakukan pengeditan.
3. Kreasikan template video animasi yang dipilih dengan menggunakan fitur-fitur yang ada dengan selera dan kreativitas sendiri.
4. Tekan Preview guna mengevaluasi video animasi yang di buat.
5. Selanjutnya, tekan Free Preview dan tunggu sampai video berketerangan complete.
6. Hasil kreasi video animasi telah selesai dan selanjutnya melakukan pengunduhan.



**Gambar 2.** Registrasi dan tampilan akun pada Renderforest.Com

### 3. Tanya jawab dan diskusi dengan mitra

Pada sesi ini mahasiswa diperdalam pemahamannya tentang keberadaan teknologi yang semakin berkembang dan melaju pesat. Kebutuhan akan teknologi di berbagai bidang telah membuat terciptanya inovasi-inovasi yang baru di dalam dunia teknologi. Pada sektor pendidikan, komunikasi dan teknologi informasi menjelma menjadi hal yang sangat penting. Disampaikan juga bahwa kegunaan teknologi pada ranah pendidikan bisa a) meningkatkan informasi, b) memperbaiki kemampuan belajar, c) memudahkan akses belajar, d) menghadirkan materi yang lebih menarik, e) meningkatkan minat belajar.

Pada penutupan diskusi disampaikan juga kepada mahasiswa bahwa pengaplikasian teknologi di sektor pendidikan pasti dan memiliki banyak faedah untuk kelancaran pembelajaran. Walaupun demikian, mahasiswa juga harus konsisten mawas diri dalam menggunakan teknologi. Sebab mudahnya data dan informasi tidak hanya informasi positif yang diakses dari teknologi digital, namun juga informasi yang negatif.



**Gambar 4.** Tanya jawab dan diskusi dengan mitra

### Kesimpulan

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan biasanya terdapat dalam bentuk alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran. Dalam hal ini salah satu media yang kerap diaplikasikan sebagai alat bantu pembelajaran adalah slide power point, platform-

platform kelas online, multimedia interaktif, dan juga video pembelajaran. Media pembelajaran memposisikan diri sebagai alat yang digunakan dalam penyampaian pesan atau materi dalam pembelajaran. Dari sinilah bisa disimpulkan kalau media pembelajaran merupakan suatu komponen yang utama dibutuhkan pada proses pembelajaran.

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan pelatihan Renderforest.Com berhasil dengan baik dan mendapat sambutan positif dari mitra, mitra mengemukakan pelatihan ini memudahkan mereka dalam era yang serba digital. Dari rangkaian kegiatan yang dilaksanakan boleh disimpulkan bahwa kapasitas literasi digital sangat urgen di era sekarang. Adapun kelemahan mahasiswa dalam literasi digital dapat di angkat dengan pelatihan-pelatihan tentang aplikasi dan tool digital yang berkembang pesat sekarang.

### Ucapan Terima Kasih

Pernyataan yang ikhlas kepada segenap pihak yang tersangkut dalam kegiatan PkM ini, dan terima kasih pada JPMA yang menyebarluaskan luaran PkM ini.

### Daftar Pustaka

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya. *LibriNet*, 4(2), 1–15.  
<https://repository.unair.ac.id/17685/>
- Daryanto, K. S. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Davis, Charles H., Shaw, Debora (eds). (2011). *Introduction to information science and technology*. Medford, NJ: Information Today.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. USA: Wiley Computer Pub.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas> pada tanggal 15 Desember 2022
- Kemdikbud. (2022). *Platform Merdeka Mengajar*. Diakses dari <https://bskap.kemdikbud.go.id/berita-detail/79> pada tanggal 15 Desember 2022
- Khasanah, U. & Heriana. 2019. Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 999-1015.  
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2662>
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), picecrs.v1i3.1397.  
<https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397>
- Permanajati, A. A. (2022). *Literasi Baru: Literasi Manusia, Data dan Digital*. Lewster Blog: Pustakawana. Diakses tanggal 18 Desember 2022.  
<https://pustakawana.com/5011/literasi-baru-literasi-manusia-data-dan-digital/>