

semhas

by Ahmad Wahyu Hidayat

Submission date: 20-Jun-2020 08:03PM (UTC+0900)

Submission ID: 1345866096

File name: i_digital_dalam_meningkatkan_keberdayaan_ekonomi_masyarakat.docx (2.54M)

Word count: 2612

Character count: 17614

IMPLEMENTASI WORKSHOP LITERASI DIGITAL DALAM MEMBANGUN KEBERDAYAAN EKONOMI MASYARAKAT

Sri Nurhayati^{1*}, Ai Masri²

¹Pendidikan Masyarakat, IKIP Siliwangi, shrie33@yahoo.com

ABSTRAK

Abstrak: Indonesia merupakan salah satu pengguna internet terbanyak di dunia. Lebih dari setengah pendudukan Indonesia telah menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Namun permasalahan yang terjadi adalah masyarakat belum mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi dan media sosial dengan baik dan bijak. Terlebih dalam rangka meningkatkan ekonomi masyarakat. Penggunaan tersebut masih sebatas untuk mencari hiburan dan berkomunikasi melalui media sosial. Sehingga masyarakat masih lebih banyak mendapatkan dampak negatif dari penggunaan akses internet. Banyak masyarakat yang telah mengetahui canggihnya teknologi digital, akan tetapi belum menyadari bahwa internet juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Menyiapkan masyarakat yang telah siap untuk menghadapi perkembangan teknologi saat ini menjadi sangat penting. Implementasi model workshop literasi digital dapat dijadikan pendidikan dan pelatihan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan internet dan teknologi digital untuk berwirausaha melalui bisnis online sehingga mampu meningkatkan keberdayaan ekonomi. Metode pelaksanaan diawali dengan tahap persiapan, tahap pelaksan yang terdiri dari pemberian materi dan praktek, serta tahap evaluasi dan pendampingan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai bisnis online, meningkatnya minat berwirasusaha, serta kemampuan untuk membuka toko online di beberapa media sosial dan market place.

Kata Kunci: *Bisnis Online; Keberdayaan Ekonomi; Literasi Digital; Workshop.*

Abstract: Indonesia is one of the most internet users in the world. More than half of the Indonesian occupation has used the internet in everyday life. But the problem that occurs is that the community has not been able to use and utilize technology and social media properly and wisely. Especially to improve people's economy. The use is still limited to seeking entertainment and communicating through social media. So that people still get more negative impacts of using internet access. Many people who already know the sophistication of digital technology, but have not yet realized that the internet can also be used to improve their welfare. Preparing people who are ready to face current technological developments is very important. The implementation of digital literacy workshop models can be used as education and training to provide knowledge and skills in utilizing the internet and digital technology for entrepreneurship through online business to increase economic empowerment. The implementation method begins with the preparation phase, the implementation phase which consists of providing material and practice, as well as the evaluation and assistance phase. The results of this activity showed an increase in participants' understanding of online business, increased interest in entrepreneurship, as well as the ability to open online shops in several social media and market places.

Keywords: *Online business; Economic Empowerment; Digital Literacy; Workshop.*

**Article History:**

Received: DD-MM-20XX

Revised : DD-MM-20XX

Accepted: DD-MM-20XX

Online : DD-MM-20XX

8

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license

Support by: Crossref

31

A. LATAR BELAKANG

Era revolusi industri 4.0 dapat disebut dengan era digital, dimana terjadi proses digitalisasi dalam berbagai lini kehidupan. Dalam era digital ini, seolah dunia berada dalam genggaman. Indonesia adalah salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar. Melalui internet dan media digital, setiap orang dapat terhubung dengan semua orang dan dapat melihat keadaan diseluruh dunia kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan hasil survei (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, 2019) setiap tahun pengguna internet di Indonesia selalu mengalami peningkatan. Pada tahun 2018 pengguna internet banyak 171,17 juta jiwa atau 64,8% penduduk Indonesia telah menggunakan internet. Media sosial adalah konten yang paling banyak diakses oleh pengguna. Internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang tidak dapat dipisahkan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat.

Berbagai informasi dan komunikasi dapat dengan mudah diakses oleh setiap masyarakat melalui gawai yang dimiliki. Namun masih banyak masyarakat yang masih belum bisa memilah dan memilih informasi yang benar dan salah, layak atau tidak layak. Sehingga penyebaran informasi hoaks masih banyak terjadi di masyarakat. Saat ini literasi digital memang menjadi hal yang sangat krusial, karena kemampuan menguasai teknologi informasi merupakan elemen penting dalam proses perubahan budaya, ekonomi, politik dan sosial. Teknologi mampu memberikan pengaruh besar jika masyarakat mampu memanfaatkannya dengan baik (Anggraini & Supriyanto, 2019). Menurut (Gilster & Glister, 1997) literasi digital diartikan sebagai kemampuan seorang individu untuk memahami dan menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber digital. Selanjutnya (Bawden, 2001) memberikan pemahaman literasi digital yang lebih luas sehingga menjadi pemahaman baru yang didasarkan pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi.

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Setyaningsih, Abdullah, Prihantoro, & Hustinawaty, 2019).

Menyiapkan masyarakat untuk dapat menghadapi perkembangan teknologi tentu kemampuan literasi digital perlu ditingkatkan. Pendidikan literasi digital sudah harus dimulai di berbagai lapisan masyarakat, mulai dari usia dini, remaja, hingga dewasa.. Se jauh ini, penggunaan internet dan teknologi digital tersebut masih sebatas untuk mencari hiburan dan berkomunikasi melalui media sosial. Sehingga

masyarakat masih lebih banyak mendapatkan dampak negatif dari penggunaan akses internet. Banyak masyarakat yang telah mengetahui canggihnya teknologi digital, akan tetapi belum menyadari bahwa internet juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Kurangnya pengetahuan dan kemampuan masyarakat mengenai literasi digital dapat menimbulkan permasalahan yaitu masyarakat belum mampu menggunakan dan memanfaatkan internet dan teknologi digital dengan baik dan bijak. Terlebih dalam rangka meningkatkan keberdayaan ekonomi masyarakat. ¹¹

Pemberdayaan secara bahasa berarti proses, cara, perbuatan membuat berdaya, yaitu kemampuan untuk melakukan sesuatu atau kemampuan bertindak yang berupa akal, ikhtiar atau upaya (Depdikbud, 2003). Konsep pemberdayaan (*empowering*) dalam proses pendidikan luar sekolah di Indonesia pertama kali dikembangkan oleh Kindervanter pada tahun 1979. Menurutnya pemberdayaan merupakan proses pemberian kekuatan atau daya melalui pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, pengertian, dan kepekaan warga belajar terhadap perkembangan sosial, ekonomi, dan politik, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk memperbaiki kedudukannya dalam masyarakat (Anwar, 2007:77) ²

Sementara menurut (Karwati, 2017) pemberdayaan merupakan salah satu wadah yang dijadikan sebagai upaya untuk memberikan wahana bagi masyarakat dalam memenuhi akan kebutuhan warga belajar berupa pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan bagi kehidupan yang lebih baik di dalam kehidupan keluarga dan masyarakat. Konsep pemberdayaan merupakan suatu upaya untuk menjadikan sesuatu yang adil dan beradab menjadi lebih efektif dalam seluruh aspek kehidupan. ¹

Keberdayaan masyarakat dapat diwujudkan melalui partisipasi aktif masyarakat yang difasilitasi dengan adanya pelaku pemberdayaan. Sasaran utama pemberdayaan masyarakat adalah mereka yang lemah dan tidak memiliki daya, kekuatan atau kemampuan mengakses sumberdaya produktif atau masyarakat yang terpinggirkan dalam pembangunan. Tujuan akhir dari proses pemberdayaan masyarakat adalah untuk memandirikan warga masyarakat agar dapat meningkatkan taraf hidup keluarga dan mengoptimalkan sumberdaya yang dimilikinya.

Program pengabdian kemitraan masyarakat ini akan memberikan pendidikan literasi digital untuk masyarakat, pembekalan keterampilan untuk menggunakan media sosial dalam rangka meningkatkan keberdayaan ekonomi masyarakat. Sementara itu mitra PKBM Nurul Islam Al-Husna berperan dalam penyediaan tempat untuk dan sarana prasana dalam pelaksanaan kegiatan. Implementasi model workshop digital literasi dapat dijadikan alternative pendidikan dan pelatihan untuk meningkatkan literasi digital masyarakat. Kegiatan workshop juga menggabungkan teori dan praktek sehingga tidak hanya meberikan pemahaman mengenai pemanfaatan internet dan teknologi digital untuk berwirausaha melalui bisnis *online* sehingga mampu meningkatkan keberdayaan ekonomi

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan yang dilaksanakan merupakan workshop literasi digital dalam bentuk pelatihan bisnis online yang dimulai dari dasar. Tahap persiapan meliputi persiapan tempat workshop, persiapan peserta workshop. Selain itu juga persiapan tenaga fasilitator dan instruktur, penentuan waktu pelaksanaan workshop, serta persiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan.

Materi workshop disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Langkah berikutnya adalah persiapan pembuatan modul pelatihan bisnis online dengan rincian materi sebagai berikut.

Tabel 1. Materi Pelatihan

No	Nama
1	<i>Pre-Test</i>
2	Pengantar dan pengenalan bisnis <i>online</i>
3	Aplikasi <i>social media marketing</i> dan <i>market palce</i>
4	Mencari dan menentukan ide bisnis <i>online</i>
5	Paktik 1 membuat toko online di <i>social media marketing</i> dan <i>market palce</i>
6	Praktik 2 membuat <i>content marketing</i>
7	<i>Post-test</i>

Sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan workshop, maka perlu dirumuskan indikator dan target capaian yang harus dicapai oleh peserta.

23

Tabel 1. Indikator Pencapaian dan Target Capaian

No	Indikator Pencapaian	Target Capaian
1	Mengetahui tentang bisnis <i>online</i>	80%
2	Mengidentifikasi berbagai aplikasi <i>social media marketing</i> dan <i>market palce</i>	80%
3	Mencari dan menentukan jenis bisnis <i>online</i>	90%
4	Mampu membuat toko online di <i>social media marketing</i> dan <i>market palce</i>	90%
5	Membuat <i>content marketing</i>	80%

Ketercapaian tujuan dari kegiatan workshop ini dapat dilihat dari perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta. Oleh karena itu, peserta diberikan kuesioner *pre-test* untuk mengetahui kemampuan peserta sebelum mengikuti kegiatan workshop dan kuesioner *post-test* untuk mengetahui kemampuan peserta setelah mengikuti kegiatan workshop. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada peserta kegiatan workshop.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Kuesioner

No	Nama
<i>Pre-Test</i>	
1	Apakah saudara mengetahui tentang bisnis <i>online</i> ?
2	Apakah saudara mengetahui berbagai jenis Aplikasi <i>social media marketing</i> dan <i>market palce</i> ?
3	Apakah saudara sudah memiliki ide untuk bisnis <i>online</i> ?
4	Apakah saudara mengetahui cara membuka toko <i>online</i> di media sosial dan <i>market place</i> ?
5	Apakah saudara mengetahui bagaimana cara membuat dan menyiapkan <i>content marketing</i> yang menarik?
<i>Post-test</i>	
1	Setelah mengikuti workshop ini apakah Saudara memahami online bisnis?
2	Setelah mengikuti workshop ini apakah Saudara saudara mengetahui berbagai jenis Aplikasi <i>social media marketing</i> dan <i>market palce</i> ?
3	Setelah mengikuti workshop ini apakah Saudara sudah dapat menentukan jenis produk untuk bisnis <i>online</i> ?
4	Setelah mengikuti workshop ini apakah saudara mengetahui cara membuka toko <i>online</i> di media sosial dan <i>market place</i> ?
5	Setelah mengikuti workshop ini apakah saudara mengetahui bagaimana cara membuat dan menyiapkan <i>content marketing</i> yang menarik?

Berdasarkan jawaban dari kuesioner tersebut dapat diketahui tingkat keberhasilan kegiatan workshop ini melalui perubahan kemampuan yang terjadi pada peserta sebelum dan sesudah workshop, baik pengetahuan ataupun keterampilannya. Pelaksanaan kegiatan workshop dilakukan dalam dua tahap, yaitu pemberian materi dan tahap praktek langsung. Selanjutnya adalah tahap evaluasi dan pendampingan yang merupakan tahap terakhir dalam kegiatan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop literasi digital dalam meningkatkan ekonomi masyarakat dilakukan dalam bentuk pengenalan dan pelatihan bisnis online. Pelaksanaan kegiatan pada tanggal 12 April 2020 di PKBM Nurul Islam Al-Husna Cimahi yang berlangsung sesuai waktu yang telah ditargetkan yaitu selama tujuh jam dari pukul 09.00-16.00 WIB. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 25 orang yang seluruhnya adalah perempuan.



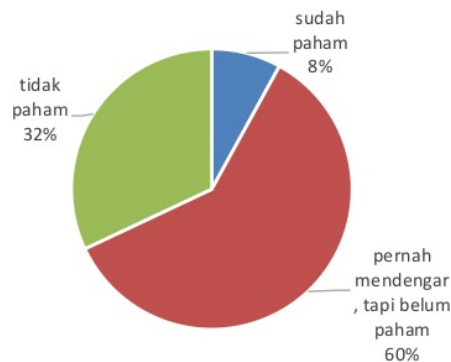
Gambar 1. Kegiatan Pemberian Materi Mengenai Bisnis *Online*

Kegiatan dilaksanakan dalam dua tahap sekaligus. Pertama, berupa pemberian edukasi. Tahap ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada masyarakat mengenai online bisnis, serta manfaat sarana media sosial dan *e-commerce* dalam meningkatkan keberdayaan ekonomi. Metode penyampaian dengan cara presentasi, diskusi dan tanya jawab. Pada tahap kedua, yaitu berupa praktek yang merupakan kegiatan pemberian petunjuk-petunjuk praktis dalam pembuatan dan penggunaan sarana digital untuk online bisnis.

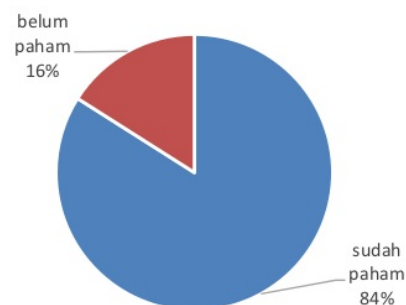
Berdasarkan hasil pos-tes dan pre-tes dari jawaban kuesioner yang diberikan pada peserta didapatkan hasil sebagai berikut.

a. Pemahaman terhadap bisnis *online*

Materi pertama yang dibahas dalam kegiatan workshop yaitu tentang pengenalan bisnis *online*. Pada bagian ini peserta akan memperoleh pengertian literasi digital, konsep bisnis *online*, dan peluang-peluang dari bisnis *online*. Hasil pengisian kuesioner oleh peserta menunjukkan data sebagai berikut.



Gambar 2. Pemahaman terhadap bisnis *online* sebelum workshop



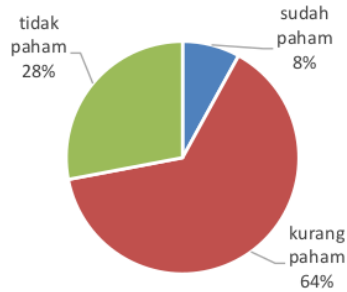
Gambar 3. Pemahaman terhadap bisnis *online* setelah workshop

Berdasarkan gambar 2 dan 3 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman yang dimiliki peserta. Setelah kegiatan workshop, peserta lebih

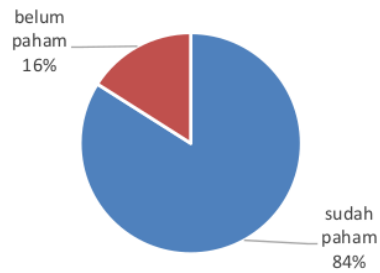
banyak yang memiliki pemahaman mengenai bisnis *online*. Penjelasan mengenai pengertian literasi digital dan konsep bisnis *online* sangat penting untuk disampaikan agar peserta dapat mengetahui dan memahami bahwa teknologi digital yang dimiliki dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan ekonomi mereka.

b. Identifikasi aplikasi *social media marketing* dan *market place*

Materi selanjutnya adalah penjelasan mengenai berbagai jenis aplikasi *social media marketing* dan *market place* yang dapat digunakan untuk bisnis *online*. Hasil pengisian kuesioner oleh peserta menunjukkan data sebagai berikut.



Gambar 4. Pemahaman mengenai aplikasi *social media marketing* dan *market place* sebelum workshop

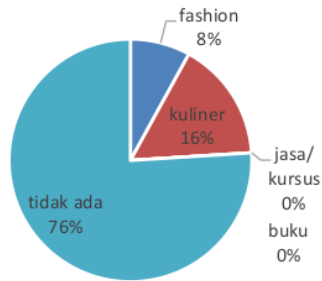


Gambar 5. Pemahaman mengenai aplikasi *social media marketing* dan *market place* setelah workshop

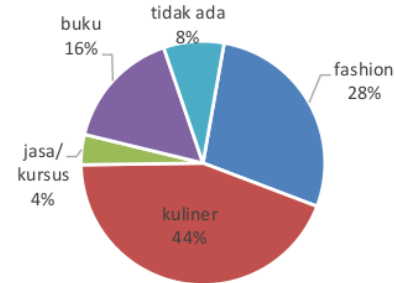
Berdasarkan gambar 4 dan 5, pemahaman peserta mengenai berbagai aplikasi *social media marketing* dan *market place* semakin meningkat. Pada awalnya, banyak peserta yang belum memahami penggunaan media sosial sebagai sarana bisnis *online*. Setelah mendapat materi *social media marketing* dan *market place* peserta dapat mengidentifikasi dan memahami aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk bisnis *online*. Sehingga media sosial tidak hanya digunakan untuk media berkomunikasi di dunia maya saja, melainkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan penghasilan melalui bisnis *online*.

c. Menentukan ide bisnis *online*

Pada bagian ini peserta harus mencari dan menentukan ide bisnis *online* yang sesuai dengan *passion* sendiri. Narasumber menjelaskan berbagai bidang bisnis *online* yang paling mudah dan banyak diminati konsumen, seperti *fashion*, jasa/kursus, kuliner, dan menjual buku. Selain itu, ditampilkan juga beberapa contoh bisnis *online* yang sudah sukses dan memiliki keuntungan yang tinggi. Hasil pengisian kuesioner oleh peserta menunjukkan data sebagai berikut.



Gambar 6. Ide bisnis *online* sebelum workshop



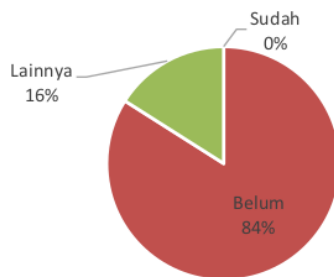
Gambar 7. Ide bisnis *online* setelah workshop

6

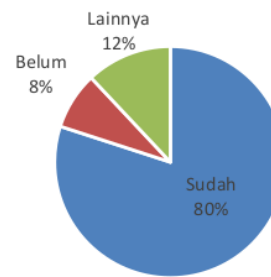
Berdasarkan gambar 6 dan 7 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi peserta untuk memulai bisnis *online*. Setelah pelatihan didapatkan hamper setiap peserta sudah memiliki ide bisnis *online* sesuai *passion* yang dimilikinya untuk kemudia dijalankan dan dikembangkan.

d. Kemampuan membuat toko *online*

Setelah pemberian materi untuk memingkatkan pengetahuan dan pemahaman, selanjutnya adalah kegiatan praktek untuk membuat toko *online* yang akan digunakan sebagai sarana memasarkan produk-produk. Pada bagian metode yang digunakan berupa demonstrasi, dimana narasumber memberikan contoh terlebih dahulu yang kemudia dipraktekan oleh peserta yang didampingi fasilitator. Hasil pengisian kuesioner oleh peserta menunjukkan data sebagai berikut.



Gambar 8. Kemampuan membuat toko *online* sebelum workshop

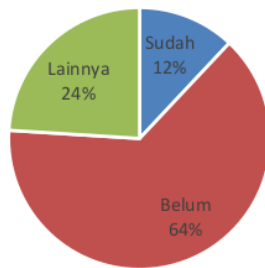


Gambar 9. Kemampuan membuat toko *online* setelah workshop

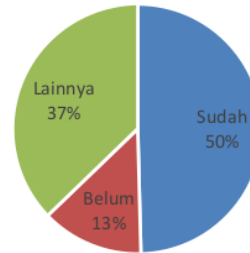
Pada gambar 8 dan 9 diketahui bahwa setelah mengikuti kegiatan workshop peserta mampu membuat toko *online* sendiri di beberapa media sosial dan *market place*. Kegiatan praktek ini dimulai dengan mengunduh aplikasi *social media marketing* dan *market place*, seperti WhatsApp Business, Instagram, Facebook, dan Shopee. Kemudian membuat akun dan memilih nama toko serta profil yang menarik dan sesuai.

e. Membuat *Conten marketing*

Pada bagian ini dijelaskan cara menyiapkan dan membuat berbagai isi atau konten yang baik dan menarik. Kemampuan ini sangat diperlukan untuk dapat menarik perhatian para konsumen agar berkunjung ke toko *online* milik kita dan membeli produk-produk yang ada di dalamnya. Hasil pengisian kuesioner oleh peserta menunjukkan data sebagai berikut.



Gambar 2. Kemampuan membuat *conten marketing* sebelum workshop



Gambar 11. Kemampuan membuat *conten marketing* setelah workshop

Berdasarkan gambar 10 dan 11 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam menyiapkan isi atau konten yang akan dipasarkan, mulai dari foto produk, *caption* yang menarik, dan video-video marketing yang bertujuan untuk menarik minat para konsumen.

Tahap akhir pada kegiatan workshop adalah evaluasi pendampingan. Pada tahap ini dilakukan pendampingan bagi masyarakat dalam penggunaan media sosial untuk dapat berinteraksi ekonomi. Pendampingan merupakan tindak lanjut yang dilakukan setelah pelaksanaan workshop digital literasi. Pendampingan dilakukan oleh ahli dan praktisi pendidikan yang fokus pada permasalahan literasi digital. Pendampingan dilakukan dengan cara *offline* dengan bertatap muka langsung dan juga melalui cara *online* yaitu dengan memanfaatkan grup whatsapp sebagai media komunikasi. Ada dua kegiatan dalam pendampingan ini, seperti sharing session dan konsultasi bagi masyarakat.

18

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Workshop literasi digital yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan pemahaman mengenai literasi digital dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan ekonomi masyarakat, yaitu peningkatan kemampuan berwirausaha. Melalui pemanfaatan teknologi digital yang sudah dimiliki, sekarang masyarakat mampu memulai usaha melalui bisnis *online* yang dapat dijadikan sumber penghasilan lain. Oleh sebab itu, sebagai saran untuk kedepannya bahwa kegiatan yang sama perlu dikembangkan dengan jumlah peserta yang lebih banyak, serta penambahan materi mengenai manajemen dan strategi online bisnis lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tim penulis juga mengucapkan terimakasih kepada mitra pada kegiatan pengabdian ini yaitu PKBM Nurul Islam Alhusna, serta para peserta pelatihan yang senantiasa berpartisipasi pada kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, O., & Supriyanto, S. (2019). Literasi Digital. *Seminar Dan Lokakarya Kualitatif Indonesia 2019*, 117–126.
- Anwar. (2007). *Manajemen pemberdayaan perempuan: perubahan sosial melalui pembelajaran vocational skills pada keluarga nelayan*. Alfabeta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. (2019). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. In *Apjii*.
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Depdikbud. (2003). Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. In *Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Glister, P., & Glister, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub. New York.
- Karwati, L. (2017). Pemberdayaan perempuan melalui pelatihan kewirausahaan berbasis potensi al7n setempat. *Jurnal Ilmiah Visi*, 12(1), 45–52. <https://doi.org/10.21009/JIV.1201.5>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). MODEL PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN E-LEARNING. *Jurnal ASPIKOM*. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

17%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.masrurimahali.online

Internet Source

2%

2

Ida Nisaurasyidah. "PEMBERDAYAAN WANITADALAM PEMBANGUNAN MASYARAKAT MELAU PELATIHAN MEMBATIK (SUATU STUDI DI DESA TRUSMI KECAMATAN WERU KABUPATEN CIREBON)", Empower: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam, 2019

Publication

2%

3

Submitted to Surabaya University

Student Paper

2%

4

dkpus.babelprov.go.id

Internet Source

2%

5

St. Jumaeda La Rajab Nur Khozin. "PEMBERDAYAAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR DI WAIMITAL", al-Itizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2018

1%

6	es.scribd.com Internet Source	1 %
7	journal.unj.ac.id Internet Source	1 %
8	media.neliti.com Internet Source	1 %
9	journal.ummat.ac.id Internet Source	1 %
10	Gustavo Homero Orozco Cazco, Marcos Cabezas González, Fernando Martínez Abad, Martín Alonso Mercado-Varela. "Digital competence of the university faculty", Proceedings of the Fourth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality - TEEM '16, 2016 Publication	1 %
11	pt.scribd.com Internet Source	1 %
12	www.jurnal.stmikpontianak.ac.id Internet Source	1 %
13	lppm.ikipmataram.ac.id Internet Source	1 %
14	Siti Sumartiah, Alfiatul Maulida, Agus Dwi Cahya, Salsa Bella Larasati. "MENINGKATKAN	<1 %

SKILL BERWIRAUSAHA MELALUI
MANAJEMEN KEUANGAN ONLINE, INOVASI
PRODUK, PENJUALAN ONLINE, DAN
HANDYCRAFT", JMM (Jurnal Masyarakat
Mandiri), 2019

Publication

15

Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Student Paper

<1 %

16

link.springer.com

Internet Source

<1 %

17

Submitted to Universitas Jenderal Soedirman

Student Paper

<1 %

18

Hera Deswita, Jufri Jufri, Adyanata Lubis.
"WORKSHOP PENDAMPINGAN KURIKULUM
2013 TENTANG PEMANFAATAN MEDIA
PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU SD DAN
SMP ROKAN HULU", JMM (Jurnal Masyarakat
Mandiri), 2019

Publication

<1 %

19

kolokiumfsrddi.files.wordpress.com

Internet Source

<1 %

20

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

21

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

<1 %

22	de.scribd.com Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<1 %
24	www.jurnaltimur.com Internet Source	<1 %
25	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
26	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
27	infoaupair.com Internet Source	<1 %
28	Resti Artiyani Pratiwi, Aan Hendrayana, Ihsanudin Ihsanudin. "Pengembangan Kelas Virtual Dengan Gnomio Dalam Kecakapan Komunikasi Matematis Siswa Topik Transformasi", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
29	Anggun Rusyantia. "PELATIHAN PEMBUATAN MP-ASI WHO BERBASIS PANGAN LOKAL BAGI KADER POSYANDU DAN IBU BADUTA DI DESA SIDOSARI", Sakai Sambayan Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 2018 Publication	<1 %

30

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

31

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The
State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

32

Aldiansyah Aldiansyah, A. Retomi, Wita
Ulandari, Yosi Apriani. "TAMAN BACAAN FUN
LIBRARY BERBASIS SAINS, IPTEK, IMTAQ
UNTUK PAUD ISLAM TERPADU MUSH'AB
BIN UMAIR", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri),
2019

Publication

<1 %

33

www.smcnetworks.mx

Internet Source

<1 %

34

share.pdfonline.com

Internet Source

<1 %

35

www.lankaweb.com

Internet Source

<1 %

36

Nurdin Nurdin, La Ode Anhusadar. "Evaluasi
Pelaksanaan Standar Proses di Satuan
Pendidikan Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi :
Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

semhas

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10