



PELATIHAN PEMANFAATAN SKILLPEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMBELAJARAN DIGITAL MASYARAKAT

Marwah Adriani¹, Imam Sanjaya²

¹Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

²Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

Correspondent Email : marwah.adriani_ti22@nusaputra.ac.id , imam.sanjaya@nusaputra.ac.id

ABSTRACT. The development of digital technology demands that society possesses skills in utilizing online learning platforms. However, low digital literacy remains a challenge for certain community groups. This community service activity aims to enhance digital literacy through education on using the Skillpedia platform, an online learning medium that provides over 46 classes and 1,020 materials. The implementation methods include lectures, demonstrations, hands-on training, and individual mentoring using materials such as "How to Access," "Class Registration," "Class Requests," and "Skillpedia Testimonials." The results of the activity show an improvement in participants' abilities to access the platform, utilize digital learning features, follow online classes, and obtain electronic certificates. Additionally, participants' learning motivation increased after viewing various testimonials and training programs. Thus, education on using Skillpedia is deemed effective in improving community digital literacy.

Keywords: Digital Literacy, Online Learning, Community Service, Training, Skillpedia

ABSTRAK. Perkembangan teknologi digital menuntut masyarakat memiliki keterampilan dalam memanfaatkan platform pembelajaran daring. Namun, rendahnya literasi digital masih menjadi kendala bagi sebagian kelompok masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital melalui edukasi penggunaan platform Skillpedia, yaitu media pembelajaran online yang menyediakan lebih dari 46 kelas dan 1.020 materi. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, demonstrasi, pelatihan langsung, dan pendampingan individual menggunakan materi "Cara Akses", "Daftar Kelas", "Request Kelas", dan "Testimoni Skillpedia". Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam mengakses platform, memanfaatkan fitur pembelajaran digital, serta mengikuti kelas daring hingga memperoleh sertifikat elektronik. Selain itu, motivasi belajar meningkat setelah peserta melihat berbagai testimoni dan program pelatihan. Dengan demikian, edukasi penggunaan Skillpedia dinilai efektif dalam meningkatkan literasi digital masyarakat.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pembelajaran Daring, Pengabdian Masyarakat, Pelatihan, Skillpedia

Article History

Submission: 15 Januari 2026 Revised: 16 Januari 2026 Accepted: 22 Januari 2026 Published: 28 Januari 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola belajar masyarakat dari metode konvensional menuju pembelajaran berbasis digital yang kian mendominasi kehidupan sehari-hari (Sinha, 2022). Namun, sebagian besar masyarakat di wilayah binaan mengalami keterbatasan literasi digital yang signifikan, di mana indeks literasi digital nasional Indonesia masih berada di kisaran 3,5-3,6 dari skala 5, menempatkannya pada kategori sedang dengan tantangan utama seperti kesenjangan akses di daerah pedesaan, kurangnya pemahaman kritis terhadap informasi digital, dan kerentanan terhadap hoaks serta penipuan online (Pratama et al., 2025). Masalah ini semakin parah karena banyak individu kesulitan mengakses aplikasi pembelajaran digital, tidak memahami mekanisme login, gagal mencari kelas yang sesuai, serta

belum mengenal manfaat sertifikat elektronik, sehingga menghambat pemanfaatan peluang pembelajaran daring di tengah transformasi digital yang pesat.

Kondisi tersebut menciptakan kesenjangan kompetensi yang mengancam daya saing masyarakat, terutama di kalangan usia produktif dan pedesaan, di mana infrastruktur terbatas dan kurangnya pelatihan praktis memperburuk ketidakmerataan (Santoso, 2022). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang pemanfaatan platform Skillpedia sebagai solusi konkret, yang menyediakan lebih dari 46 kelas dan 1.020 materi dengan akses lifetime serta sertifikat tervalidasi QR. Tujuan spesifik kegiatan pengabdian masyarakat dalam jurnal ini adalah meningkatkan literasi digital masyarakat melalui edukasi penggunaan platform Skillpedia sebagai media pembelajaran online. Secara rinci, program menargetkan peningkatan kemampuan peserta dalam mengakses platform, memanfaatkan fitur pembelajaran digital, mengikuti kelas daring, memperoleh sertifikat elektronik, serta meningkatkan motivasi belajar melalui testimoni dan program pelatihan.

Hasil yang ingin dicapai mencakup perubahan perilaku peserta dari ketidakmampuan awal (seperti 27% hanya mampu login) menjadi mandiri (92% setelah pelatihan), dengan pemahaman mendalam tentang login, pemilihan kelas, penyelesaian materi, dan fitur tambahan seperti kuis serta update gratis. Edukasi dinilai efektif jika peserta dapat menerapkan keterampilan ini secara berkelanjutan, mengurangi kesenjangan literasi digital di wilayah binaan (Kurniasari et al., 2025). Secara keseluruhan, pengabdian bertujuan membekali masyarakat dengan kemandirian belajar digital untuk menghadapi transformasi teknologi, sebagaimana dibuktikan melalui evaluasi pra-pasca dan observasi perubahan sikap.

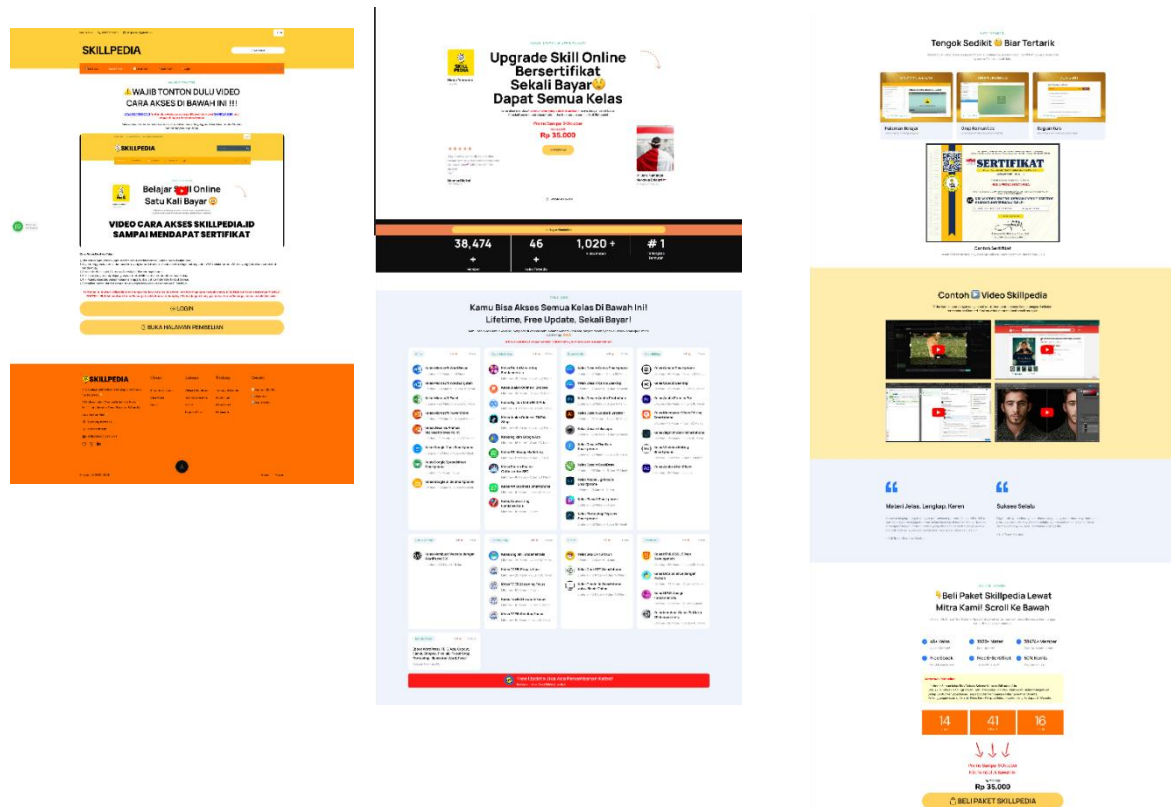
METODE PENGABDIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain pengabdian masyarakat berbasis pelatihan praktik. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus pada pengamatan perubahan perilaku peserta, peningkatan pemahaman akses platform (dari 27% menjadi 92% mampu login mandiri), serta evaluasi motivasi belajar melalui observasi langsung dan testimoni selama proses ceramah, demonstrasi, dan pendampingan individu (Figma, 2022). Data dikumpulkan melalui pengukuran kemampuan pra-pasca pelatihan, wawancara informal,

dan analisis tugas peserta (akses kelas, selesai materi, unduh sertifikat), tanpa kuantifikasi statistik mendalam melainkan deskripsi naratif efektivitas program.

Tahapan ini Meliputi

Mengumpulkan materi edukasi dai file



Gambar 1. Kumpulan Materi

Menyiapkan modul pelatihan

Modul pelatihan Skillpedia dirancang secara sistematis untuk membekali peserta dengan keterampilan praktis, dimulai dari cara login ke platform menggunakan email aktif melalui antarmuka yang sederhana dan intuitif. Selanjutnya, peserta dipandu untuk memilih kelas yang sesuai dengan minat atau kebutuhan melalui fitur filter kategori seperti Office, desain grafis, atau digital marketing, memastikan pemilihan konten yang relevan. Langkah berikutnya mencakup cara mengakses materi pembelajaran dengan menekan tombol "Mulai Belajar" setelah memilih kelas, sehingga materi video dan tugas dapat dibuka secara berurutan (Hasanah et al., 2023).

Peserta juga diajarkan cara menyelesaikan modul secara menyeluruh dengan menandai setiap materi sebagai "Selesai" hingga mencapai 100%, yang menjadi syarat mutlak untuk memperoleh sertifikat elektronik tervalidasi QR (Kurniasari et al., 2025). Terakhir, penjelasan diberikan mengenai fitur tambahan seperti kuis interaktif untuk pengujian pemahaman, komunitas diskusi antar-peserta, serta free update materi seumur hidup yang menjaga relevansi konten tanpa biaya tambahan.

Menyusun langkah demonstrasi yang mudah dipahami masyarakat dengan berbagai tingkat kemampuan digital.

Fasilitator secara khusus menyusun langkah-langkah demonstrasi yang mudah dipahami oleh masyarakat dengan berbagai tingkat kemampuan digital, mulai dari pemula hingga menengah (Dewi & Hartawati, 2023). Pendekatan ini melibatkan visualisasi sederhana melalui layar bersama, penjelasan berulang dengan bahasa sehari-hari, serta penyesuaian kecepatan demonstrasi agar tidak membingungkan peserta yang lebih lambat menangkap instruksi (Muhyidin et al., 2020). Dengan demikian, setiap langkah seperti login, pemilihan kelas, dan penyelesaian materi disajikan secara bertahap dan interaktif, memastikan inklusivitas serta pemahaman merata di antara semua peserta.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pelatihan Skillpedia dirancang secara terstruktur melalui metode yang komprehensif, meliputi beberapa elemen utama untuk memastikan efektivitas penyampaian materi (Muhyidin et al., 2020). Pendekatan ini menggabungkan berbagai teknik pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta awam, sehingga proses berjalan lancar dari pengenalan hingga aplikasi praktis (Dewi & Hartawati, 2023). Dengan demikian, tahap ini menjadi jembatan krusial antara teori literasi digital dan penerapannya di lapangan.

Metode ini meliputi beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

Ceramah Interaktif

Memberikan penjelasan mengenai perkembangan teknologi, manfaat literasi digital, dan peran pembelajaran daring dalam peningkatan kompetensi.

Demonstrasi Langsung

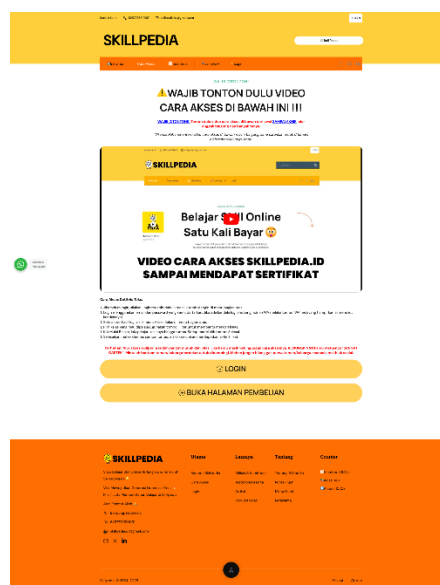
Fasilitator menunjukkan langkah-langkah akses Skillpedia yaitu:

1. Login dengan email.



Gambar 2. Login Email

2. Membuka menu "Akses Kelas".



Gambar 3. Akses Kelas

3. Menggunakan fitur filter untuk mencari kelas yang sesuai.
4. Menekan tombol "Mulai Belajar".
5. Menyelesaikan materi hingga 100%.

a. Pelatihan Individu

Pelatihan individu menjadi puncak efektivitas program Skillpedia dengan memberikan pendampingan personal kepada setiap peserta untuk mencoba langsung di ponsel masing-masing. Proses ini mencakup bimbingan langkah demi langkah mulai dari login menggunakan email aktif, navigasi ke kelas pilihan, hingga menyelesaikan satu materi secara utuh dengan menandai sebagai "Selesai". Pendekatan hands-on ini memastikan pemahaman mendalam dan mengatasi kesulitan teknis secara real-time, sehingga peserta merasakan keberhasilan instan yang memperkuat rasa percaya diri mereka dalam belajar digital mandiri (Kurniasari et al., 2025).

b. Pemanfaatan Testimoni

Pemanfaatan testimoni dalam pelatihan Skillpedia dirancang sebagai strategi motivasi yang kuat dengan menampilkan kisah sukses nyata dari pengguna lain yang telah mengikuti program serupa. Testimoni ini tidak hanya mengilustrasikan transformasi dari pemula menjadi mahir dalam memanfaatkan platform, tetapi juga membuktikan manfaat praktis seperti peningkatan kompetensi kerja dan pencapaian sertifikat yang tervalidasi. Pendekatan ini berhasil merangsang semangat peserta untuk meniru keberhasilan tersebut, sehingga mempercepat penerimaan terhadap pembelajaran digital di kalangan masyarakat yang awalnya skeptis (Dwi et al., 2024).

c. Evaluasi Awal dan Akhir

Evaluasi awal dan akhir menjadi bagian integral dari tahap pelaksanaan pelatihan Skillpedia untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta secara konkret. Peserta diberikan tugas praktis yang mencakup mengakses satu kelas melalui menu yang telah dipelajari, menyelesaikan satu materi pembelajaran hingga ditandai selesai, serta mengunduh sertifikat elektronik sebagai bukti pencapaian.

Kemampuan ini diukur sebelum dan sesudah pelatihan melalui observasi langsung, sehingga perbandingan hasil menunjukkan efektivitas program dalam mentransformasi keterampilan digital peserta dari tahap awal yang terbatas menjadi mandiri dan kompeten (Sinha, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN

Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan platform Skillpedia menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi langsung yang disertai pendampingan efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap pembelajaran digital (Muhyidin et al., 2020). Peserta yang sebelumnya mengalami keterbatasan dalam mengakses platform, memilih kelas, serta menyelesaikan materi pembelajaran, mengalami peningkatan kemampuan setelah memperoleh contoh praktik secara langsung. Proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap mendorong peserta untuk lebih terampil dalam menggunakan fitur utama Skillpedia, termasuk memahami alur penyelesaian materi hingga memperoleh sertifikat digital.

Selain peningkatan kemampuan teknis, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan motivasi belajar peserta (Dwi et al., 2024). Penyajian testimoni pengguna Skillpedia berperan dalam membangun persepsi positif bahwa pembelajaran digital dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Hal ini mendorong peserta untuk lebih terbuka terhadap pembelajaran daring, meningkatkan kemandirian belajar, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya literasi digital sebagai bekal menghadapi perkembangan teknologi di era transformasi digital (Sinha, 2022).

Peningkatan Pemahaman Akses Platform

Sebelum pelatihan, hanya 27% peserta yang mampu login dan membuka kelas secara mandiri, menunjukkan rendahnya pemahaman awal terhadap platform Skillpedia. Setelah mengikuti pelatihan yang mencakup demonstrasi langsung dan pendampingan individu, kemampuan peserta melonjak drastis menjadi 92%, di mana mereka dapat login tanpa bantuan, memilih kelas sesuai kategori kebutuhan, menyelesaikan materi pembelajaran secara bertahap, serta memahami prosedur pengunduhan sertifikat elektronik. Perubahan signifikan ini mencerminkan keberhasilan program edukasi digital dalam membekali masyarakat dengan literasi platform yang praktis dan efektif (Sinha, 2022).

Peningkatan ini tidak hanya terukur dari persentase kemampuan teknis, tetapi juga terlihat dari kepercayaan diri peserta yang kini mampu menjelajahi fitur-fitur Skillpedia secara independen, seperti penggunaan filter pencarian kelas dan penandaan materi sebagai selesai (Santoso, 2022). Pendekatan pelatihan bertahap, mulai dari ceramah interaktif hingga praktik langsung pada perangkat pribadi, memastikan pemahaman menyeluruh yang berkelanjutan. Dengan

demikian, edukasi ini menjadi fondasi kuat bagi masyarakat untuk terus memanfaatkan pembelajaran daring di tengah percepatan transformasi digital.

Meningkatnya Motivasi Belajar Peserta

Testimoni yang ditampilkan selama pelatihan Skillpedia berhasil memotivasi peserta dengan menunjukkan kisah sukses nyata dari berbagai pengguna (Santoso, 2022). Peserta menjadi lebih percaya diri untuk memulai belajar secara mandiri, menyadari bahwa individu dari latar belakang beragam juga mampu menguasai platform ini dengan mudah, serta memandang Skillpedia sebagai sumber terpercaya untuk peningkatan kompetensi profesional dan pribadi (Yoshananda et al., 2025). Bahkan, beberapa peserta langsung membeli paket kelas setelah sesi, menandakan adanya perubahan sikap positif yang mendorong aksi nyata pasca-pelatihan.

Penampilan testimoni ini tidak hanya berfungsi sebagai inspirasi visual, tetapi juga membangun empati dan keyakinan bahwa pembelajaran digital dapat diakses oleh siapa saja, termasuk mereka yang awalnya ragu dengan kemampuan teknisnya. Efeknya terlihat dari diskusi pasca-tayang di mana peserta saling berbagi rencana belajar pribadi, memperkuat komunitas belajar yang inklusif (Dwi et al., 2024). Dengan demikian, elemen motivasi ini menjadi kunci keberhasilan pelatihan dalam mentransformasi persepsi peserta terhadap platform Skillpedia dari sekadar alat teknologi menjadi mitra pengembangan diri yang actionable (Figma, 2022).

Perubahan Perilaku dalam Pembelajaran digital

Setelah mengikuti pelatihan Skillpedia, peserta mulai terbiasa menyelesaikan materi pembelajaran satu per satu secara bertahap, membangun kebiasaan belajar yang terstruktur dan konsisten. Mereka juga memahami dengan jelas bahwa sertifikat elektronik baru muncul setelah semua materi ditandai selesai, sehingga mendorong penyelesaian penuh setiap modul (Chelnysia Miranda Aulia¹, Isidorus Anung Prabadhi², 2025). Selain itu, pengetahuan tentang fitur update gratis dari Skillpedia membuat peserta semakin termotivasi untuk terus belajar jangka panjang, melihat platform ini sebagai investasi berkelanjutan bagi pengembangan diri (Dewi & Hartawati, 2023).

Tantangan Yang Dihadapi

Selama pelatihan Skillpedia, beberapa kendala utama ditemukan, seperti peserta berusia 45 tahun ke atas yang masih kesulitan mengikuti langkah-langkah cepat, beberapa peserta tidak membawa email aktif sehingga tidak bisa login, serta kebiasaan belajar konvensional yang membuat mereka kurang percaya diri untuk belajar mandiri (Putri & Arrafi, 2025). Kendala-kendala ini mencerminkan tantangan umum dalam literasi digital masyarakat awam yang sering kali terbentur faktor usia, kesiapan teknis, dan pola pikir tradisional (Hasanah et al., 2023). Namun, pendampingan langsung dari fasilitator berhasil mengatasi sebagian besar kendala tersebut melalui bimbingan personal dan penyesuaian tempo, sehingga memastikan proses pembelajaran tetap efektif bagi semua peserta.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk edukasi pemanfaatan platform Skillpedia berhasil meningkatkan literasi digital masyarakat. Peserta mampu mengakses platform, memahami fitur-fitur pembelajaran digital, menyelesaikan materi, dan mengunduh sertifikat secara mandiri. Selain itu, motivasi belajar masyarakat meningkat karena percepatan teknologi menuntut mereka untuk mengikuti perkembangan pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, U., Hakiem, M. L., Saputra, W., & Pamungkas, R. W. P. (2024). Perancangan UI/UX pada Web E-Commerce “But First Coffee” menggunakan Aplikasi Figma. *Scientifica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(7), 368–376.
- Azizah, A. N. W., & Oktaviani, N. (2025). Perancangan UI/UX Aplikasi Magang menggunakan Metode Design Thinking. *Indonesian Journal of Education and Computer Science*.
- Girsang, L. B., & Telaumbanua, S. (2025). Revolusi Digital dan Dampaknya pada Pendidikan: Transformasi Kurikulum. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Huang, T. (2024). FEAD: Figma-Enhanced App Design Framework for Improving UI/UX in Educational App Development. arXiv preprint.
- I. R. E., & Arrafi, R. (2025). Sosialisasi Penggunaan Figma dalam Desain UI/UX Aplikasi. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*.

- Irawan, David. (2024). Peran Teknologi dalam meningkatkan efisiensi Manajemen SDM.
- Kemendikbud. (2022). Transformasi Digital dalam Pendidikan.
- Kurniasari, E., Reyhandera, R. N., Oktaviani, O., & Kembaren, S. B. (2024). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Tafsir Mimpi menggunakan Figma. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2).
- Manajemen Pendidikan Makassar, E. R. D., Samudi, H., Hasmirati, & Sujariati, A. S. I. H. (2025). Pengelolaan Digitalisasi Belajar melalui Literasi Terpadu. *Journal of Training and Community Service Adpertisi*.
- Marieska, N. V., Mukhlis, A., & Rachman, I. F. (2025). Transformasi Inovasi dalam Peningkatan Literasi Digital untuk Pembangunan Berkelanjutan 2030. *Merdeka: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*.
- Mukhlis, I. R., Laga, S. A., Suprianto, G., Hermansyah, D., Karyawan, M. A., & Suprianto, H. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal KeDayMas: Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 80-87.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan ui/ux aplikasi my cic layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Nasrullah, R. (2023). Literasi Digital Masyarakat Indonesia.
- Nur Romadhoni, V. D., Tahir, M., Pratama, D. W., et al. (2025). Pelatihan Desain UI/UX untuk Siswa SMKN 3 Bangkalan menggunakan Figma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Nurmalasari, N., & Hasanah, R. L. (2025). Pelatihan Desain UI/UX Mobile Apps untuk Remaja Masjid Jakarta Islamic Centre. *Jurnal Literasi Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*.
- Polban, C. M. A., Prabadhi, I. A., & Wilonotomo. (2025). Metode Perancangan UI/UX dalam Pengembangan Aplikasi Digital: Systematic Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*.
- Putri, D. S., Soelfema, S., & Dasa Putri, L. (2025). Pendidikan Literasi di Era Teknologi mengatasi Kesenjangan Digital. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*.
- Rahadatul Aisy, Z. I., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2025). Transformasi Pendidikan dalam Meningkatkan Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Santoso, Miftah Faroq. (2022). Implementasi konsep dan teknik UI/UX dalam rancang bangun layout web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156-163.

- Sipayung, M. R., Wahyuni, S., & Hermansyah, H. (2025). Desain UI/UX dengan Metode Design Thinking pada Aplikasi Absensi dan Tugas Mahasiswa MBKM. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 832–839.
- Skillpedia. (2025). Cara Akses Skillpedia.
- Skillpedia. (2025). Daftar Kelas & Program Pelatihan.
- Skillpedia. (2025). Testimoni Peserta Skillpedia.
- Subaveerapandiyan, A., & Sinha, P. (2022). Digital Literacy and Reading Habits of University Students. arXiv preprint.
- Tazkiyah, Seila, and Aridhanyati Arifin. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72-78.
- Wahyudi, E., Rahayu, N. M., & Nanda, N. (2025). Strategi Peningkatan Literasi Digital Guru dalam Pendidikan 4.0. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*.
- Yahya, M. S. (2025). Transformasi Pendidikan Agama Islam di Era Digital: Implementasi Literasi Digital. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Yoshananda, M. M., Nugroho, B. I., & Arif, Z. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan AI dalam Desain UI/UX dengan Figma. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*.
- Zakiyah, S. H., Anjelita, R., & Khaeriah, N. M. (2025). Transformasi Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar menuju Literasi Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.