MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI MELALUI PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA/I SD SATU ATAP KELURAHAN LAYANA INDAH KECAMANTAN MANTIKULORE TAHUN 2024

Reski Arhandy Z¹, Adawiyah Pettalongi², Muhammad Djamil M. Nur³
reskiarhandyz@gmail.com¹, adawiyah@iainpalu.ac.id², djamilnur@uindatokarama.ac.id³
UIN Datokarama Palu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa/i SD Satu Atap Kelurahan Layana Indah, Kecamatan Mantikulore, melalui pemahaman literasi digital. Literasi digital menjadi kompetensi penting di era teknologi yang berkembang pesat, karena dapat membantu siswa dalam mengakses informasi, berkomunikasi, dan berpikir kritis di dunia maya. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) dengan melibatkan siswa/i kelas IV dan V sebagai subjek penelitian. Metode yang digunakan meliputi pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran dan media digital yang relevan. Hasil yang diharapkan adalah peningkatan kemampuan literasi digital siswa/i, yang tercermin dalam keterampilan mereka dalam mencari, menganalisis, dan memanfaatkan informasi secara efektif dan aman di dunia maya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan literasi digital, khususnya di daerah yang masih terbatas akses teknologinya.

Kata Kunci: Literasi Digital, Keterampilan Literasi, Pembelajaran Berbasis Teknologi, Pendidikan Literasi, Tindakan Kelas, Sd Satu Atap.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan zaman (Munir, 2017). Di tingkat Sekolah Menengah Atas, penggunaan teknologi tidak lagi menjadi pelengkap, melainkan bagian penting dari strategi pembelajaran modern. Pemanfaatan teknologi seperti proyektor, komputer, akses internet, dan platform digital learning menjadi sarana penting dalam mendukung proses belajar mengajar (Sagala, 2010). Teknologi tersebut tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009).

Di lingkungan Sekolah Menengah Atas, bentuk-bentuk teknologi yang umum digunakan meliputi LCD proyektor untuk menampilkan materi visual, komputer atau laptop untuk kegiatan pembelajaran digital, serta akses internet untuk mendukung pencarian informasi dan komunikasi daring (Arsyad, 2015). Selain itu, platform Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, Microsoft Teams, atau Moodle banyak digunakan untuk mendistribusikan materi, tugas, dan penilaian (Roblyer & Doering, 2013). Aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quizizz, Kahoot, Canva for Education, dan YouTube juga sering dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Hwang & Fu, 2019).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan tersebut dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan Permendikbudristek RI Nomor 22 Tahun 2023 tentang Standar Sarana dan Prasarana pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah, Pasal 5 disebutkan bahwa sarana merupakan segala sesuatu yang secara langsung dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran, seperti komputer, proyektor,

jaringan internet, platform pembelajaran daring, hingga sistem manajemen pembelajaran (LMS). Sementara Pasal 7 menyatakan bahwa prasarana adalah fasilitas dasar yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan fungsi satuan pendidikan, termasuk lahan, bangunan, dan ruang.

Keberhasilan implementasi teknologi untuk pembelajaran tidak lepas dari peran penting manajemen sarana dan prasarana sekolah. Namun, masih terdapat Sekolah Menengah Atas yang menghadapi berbagai tantangan seperti keterbatasan perangkat laptop, proyektor, kualitas jaringan internet yang tidak stabil, serta kurangnya pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan platform digital (Yuliana & Setyosari, 2020). Di sisi lain, ada sekolah yang sudah memiliki fasilitas lengkap, tetapi belum mampu memaksimalkan fungsinya karena kurangnya sistem pengelolaan yang terencana dan berkelanjutan (Sugiyono, 2020).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana manajemen sarana dan prasarana dilakukan dalam rangka mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMAN 1 Kawali. Optimalisasi dalam konteks ini tidak hanya berbicara soal pengadaan alat, tetapi juga menyangkut perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, dan evaluasi yang berkelanjutan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang fokus penelitian disesuaikan dengan fakta di lapangan dengan menonjolkan proses penelitian, memanfaatkan landasan teori. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengedepankan aspek pendekatan studi lapangan yang mengungkapkan situasi sosial tertentu berdasarkan teknik pengumpulan data yang relevan dan di peroleh secara ilmiah.

Lokasi penelitian dilakukan di SD Satu Atap kelurahan layana indah, kecamatan mantikulore, kota palu. Adapun objek yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu siswa/i kelas IV dan guru-guru SD Satap kelurahan layana indah. Penelitian ini dilakukan selama 1bulan dimulai dari tanggal 29 November sampai dengan tanggal 2 Desember 2024.

Dalam penelitian ini metode menggunakan desan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa SD Satu Atap Kelurahan Layana Indah melalui pemahaman literasi digital. Desain PTK dipilih untuk memberikan intervensi langsung berupa pelatihan literasi digital kepada siswa, dengan melibatkan dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data dikumpulkan dalam beberapa teknik penelitian yaitu:

a. Studi lapangan

Studi lapangan yakni penelitian langsung turun kelokasi, dan menobservasi objek penelitian sehingga data yang dihasilkan merupakan data primer yang berasal dari lapangan, yang berisi fakta selama pengambilan data

b. Observasi

Teknik pengumpulan data observasi adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengamati menggunakan panca indra, hasil pengamatan dikumpulkan dalam catatan lapang atau alat rekam.

c. Wawancara

Wawancara adalah cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung atau dalam rekaman. Jenis wawancara ini biasanya dalam bentuk social, dan data yang dikumpulkan biasanya dianalisis secara kualitatif.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dalam teknik pengumpulan data merujuk pada pengumpulan data dan

analisis dokumen-dokumen serta sumber data dalam penelitian, teknik ini melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai dokumen, seperti arsip, catatan, Laporan, dan materi tertulis lainnya untuk mendukung penelitian. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambaran atau karya-karya monumental dari seseorang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengertian literasi

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia literasi mengandung tiga makna yaitu, 1) kemampuan menulis dan membaca 2) pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu 3) kemampuan individu dalam mengelola informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Literasi sangat berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam membaca menulis dan berbicara, dan mengelola informasi, yang diperoleh sampai kepada menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi bukan hanya sekedar membaca dan menulis tetapi meliputi keterampilan berpikir kritis logis dengan memanfaatkan pengetahuan yang berbentuk cetak, visual, maupun digital.

b. Pengertian literasi digital

Literasi digital kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam metode dan bentuk yang berbeda untuk membuat kolaborasi dan komunikasi lebih efektif serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital dengan baik dan beretika. Menurut Kemendikbud literasi digital ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital atau untuk berkomunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan menganalisis dan mengevaluasi informasi, pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi. Dapat disimpulkan literasi digital adalah keterampilan yang bersifat multi dimensi.

c. Sosialisasi

1) Sosialisasi kepada Siswa/i

Sosialisasi kepada siswa dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang melibatkan berbagai media pembelajaran digital, seperti video edukatif, presentasi PowerPoint, dan kegiatan berbasis aplikasi. Pada sesi ini, siswa dikenalkan dengan konsep dasar literasi digital, seperti penggunaan internet yang bijak, cara mencari informasi yang tepat, dan pentingnya menjaga keamanan data pribadi di dunia maya.

Siswa/i terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Mereka berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok mengenai manfaat teknologi dalam mendukung pembelajaran sehari-hari. Beberapa siswa mengungkapkan ketertarikannya untuk menggunakan aplikasi pendidikan digital yang dapat membantu mereka belajar di luar jam sekolah, sementara yang lainnya mengajukan pertanyaan terkait cara memverifikasi kebenaran informasi yang ditemukan di internet.

2) Sosialisasi kepada Guru

Sosialisasi kepada para guru dilaksanakan dengan mengundang narasumber yang berkompeten di bidang literasi digital. Para guru diberikan pelatihan mengenai cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, penggunaan platform digital yang mendukung proses belajar mengajar, serta teknik mengajarkan literasi digital kepada siswa.

Salah satu bagian penting dari sosialisasi ini adalah memberikan pemahaman kepada guru tentang bagaimana memilih dan mengevaluasi sumber daya digital yang sesuai dengan kurikulum. Guru-guru juga diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan berbagai aplikasi dan platform digital yang dapat membantu mereka dalam merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

d. Pemaparan materi literasi dan literasi digital

Pemaparan dimulai dengan penjelasan dasar mengenai literasi digital, yaitu

kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi menggunakan teknologi digital. Siswa diperkenalkan dengan berbagai jenis perangkat teknologi, seperti komputer, tablet, dan smartphone, serta bagaimana perangkat ini dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang efektif.

Salah satu materi yang dipaparkan adalah bagaimana menggunakan internet untuk tujuan pembelajaran. Siswa diajarkan cara menggunakan mesin pencari seperti Google untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Materi juga menyarankan teknik pencarian yang efektif, seperti menggunakan kata kunci yang relevan dan memahami cara menyaring informasi yang ditemukan agar lebih tepat dan bermanfaat. Siswa juga diperkenalkan dengan sumber daya pembelajaran online yang dapat diakses secara gratis, seperti video tutorial di YouTube, artikel dari situs edukasi, dan aplikasi pembelajaran berbasis internet. Untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis, siswa diberi tugas untuk mencari informasi terkait topik tertentu dan membuat rangkuman atau presentasi dari hasil pencarian mereka.

Pemaparan dilanjutkan dengan materi mengenai keamanan digital dan etika penggunaan teknologi. Siswa diberi pemahaman mengenai risiko yang ada di dunia maya, seperti ancaman dari cyberbullying, penipuan online, serta pentingnya menjaga kerahasiaan data pribadi. Mereka diberikan contoh situasi di mana informasi pribadi yang tersebar di internet bisa disalahgunakan.

Materi juga mencakup cara menerapkan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diperkenalkan dengan penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif yang dapat membantu mereka dalam pembelajaran, seperti aplikasi untuk menghitung matematika, membaca buku digital, atau aplikasi yang mendukung kreativitas, seperti desain grafis atau pembuatan video. Untuk memperdalam pemahaman, siswa diberi tugas untuk membuat proyek digital, seperti membuat presentasi menggunakan PowerPoint atau aplikasi lainnya. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya mengerti teori, tetapi juga dapat langsung mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar mereka.

e. Praktek pembelajaran literasi digital

Praktik literasi digital di SD Satu Atap Kelurahan Layana Indah Kecamatan Mantikulore dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2024 dengan tujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa/i dalam mengaplikasikan keterampilan literasi digital yang telah mereka pelajari sebelumnya. Praktik ini difokuskan pada penggunaan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar, mengakses informasi, serta menerapkan etika digital dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah pemaparan materi, siswa langsung terlibat dalam praktik literasi digital dengan mencari informasi melalui internet, membuat rangkuman, dan menyusun presentasi. Meskipun sebagian besar siswa berhasil, beberapa kesulitan muncul dalam aspek teknis penggunaan aplikasi presentasi. Praktek ini dilanjutkan dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan website pembelajaran interaktif yang mendapatkan respon positif dari siswa/I yang mengikuti praktek pembelajaran literasi digital ini. Peneliti membuat aplikasi pembelajaran kemudian membagi siswa kelas IV menjadi 4 kelompok kemudian melakukan kuis terkait literasi menggunakan aplikasi digital untuk mendukung literasi digital.

f. Evaluasi

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi, pemaparan materi, dan praktik pembelajaran literasi digital di SD Satu Atap Kelurahan Layana Indah Kecamatan Mantikulore memberikan hasil yang positif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan pemahaman yang baik terhadap literasi digital, meskipun masih ada beberapa tantangan terkait keterampilan teknis dan keterbatasan akses teknologi. Sosialisasi kepada guru juga berhasil

memberikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, meskipun masih perlu ada pelatihan lanjutan untuk meningkatkan keterampilan mereka. Dengan beberapa perbaikan dan pendampingan yang lebih intensif, kegiatan literasi digital ini dapat semakin efektif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa di masa depan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan peningkatan keterampilan literasi melalui pemahaman literasi digital di SD Satu Atap Kelurahan Layana Indah Kecamatan Mantikulore tahun 2024 telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa dan guru mengenai literasi digital. Siswa terlihat sangat antusias dalam mempelajari pemanfaatan teknologi untuk mengakses informasi secara efektif dan memahami pentingnya menjaga keamanan di dunia maya. Guru pun memperoleh wawasan baru dalam penerapan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Meskipun terdapat hambatan seperti keterbatasan akses dan kendala teknis, kegiatan ini berhasil memberikan dampak yang signifikan dalam memperkuat keterampilan digital siswa. Ke depan, diharapkan program ini dapat terus dikembangkan dan diperluas cakupannya untuk hasil yang lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai bentuk apresiasi atas segala dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua, dosen pembimbing, rekan-rekan, pasangan, serta ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam atas segala saran, masukan, dan motivasi yang sangat berarti. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada institusi yang telah menyediakan fasilitas dan dukungan demi kelancaran pelaksanaan penelitian ini. Setiap bentuk bantuan dan kontribusi yang diberikan telah memberikan dampak positif dan berperan penting dalam menyukseskan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Efebdi dkk., Dasar dasar menulis karya ilmiah (depublish) 2021
- Asnawati, Indra Kanedi, Feri Hari Utami, Mirna, Saira Asmar, "Pemanfaatan Literasi Digital Di Dunia Pendidikan Era 5.0" Jurnal Dehasen Untuk Negeri, Vol. 2 No. 1 (2023)
- Arikunto suharsimi, dkk, Prosedur Penelitian dan Suatu Pendekatan. 2015
- Dwi Jayanti, Jelita Intan Septiani, Ika Candra Sayekti, Ipin Prasajo, Irma Yuliana, "Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar". Buletin KKN Pendidikan, Vol.3 No.2 (2021) 185
- Ervina Ayulia Yunitasari Ermono, Parrisca Indra Perdana, "Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL)", Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 2 No.3 (2022) 226
- Haris herdiansyah, metode penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial (Jakarta selatan: salemba humanika, 2012). 35
- Hardoyono, Fajar, Strategi Pembelajaran Era Digital. Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan INSANIA Vol. 12, No.1 (2007)
- Ida Safitri , Sufyarma Marsidin , Ahmad Subandi, "Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar". Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol.2 No.2 (2020) 177
- Mendi Tutut Arima, Nurhadifah Amaliyah, Perawati Bte Abustang, Syamsul alam, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Inpres Bangkala Iii Kota Makassar". Jurnal Pendas Mahakam. Vol 6 No.2 (2021) 106
- Nur Muhammad Hafidhi, Yusuf Hanafi, Syamsul Hadi, Imam Suyitno, Ade Eka Anggraini, "Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar: Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. 09 No. 02 (2024) 3021

- Oktariani, and evri ekadiansyah. “peran literasi dalam pengembangan kemampuan berpikir.”Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan, vol. 1 no.1, (2020)
- Roslinda Veronika Br Ginting, Dinda Arindani, Cut Mega Wati Lubi , Arinda Pramai Shella, “Literasi Digital Sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat Di Era Globalisasi”. Jurnal Pasopati. Vol.3 No.2 (2021) 118
- Rohim, dhina cahya, and septina rahmawati. “Peran literasi dalam meningkatkan minat bacadi sekolah dasar.”jurnal kajian pendidikan dan hasil penelitian, vol. 6, (2020)
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung:Alfabeta,2013) 240
- Tim Gerakan LiterasiNasional, Materi Pendukung Literasi Digital, Gerakan Literasi Nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta. (2017).