



Peningkatan Kompetensi Literasi Digital pada Virtual Learning di Sekolah Dasar

Jauharotur Rihlah¹, Afib Rulyansah^{2*}, Rizqi Putri Nourma Budiarti³, Nailul Authar⁴

Published online: 10 Juli 2022

ABSTRACT

The use of social media or conference applications on smartphones or laptops for online learning makes students more comfortable with digital technology, or some students are already used to it because of their time at SDN Rowokangkung 1, Lumajang Regency, and community service projects that focus on digital literacy are then carried out to teach students how to use the internet safely, healthy, and knowledgeable. Activities for three months, starting with socialization and licensing and ending with evaluation. Students participating in this service project have a better understanding of how to use the internet and electronic technologies such as smartphones for good, as well as how to be safe online and find trustworthy websites with age-appropriate content. 91 percent of respondents were willing to ask questions, repeat the information they learned from the teacher, and repeat the content they learned from the activity, and the effectiveness of the activity was demonstrated by enthusiastic student participation. Activities Students can use technology such as blogs, social media, the web, and YouTube to find material, read and listen, and they can track the progress of each lesson as taught online.

Keywords: Internet, Online Education, Digital Literacy

Abstrak: Penggunaan media sosial atau aplikasi konferensi di smartphone atau laptop untuk pembelajaran online membuat siswa lebih nyaman dengan teknologi digital, atau beberapa siswa sudah terbiasa dengannya karena waktu mereka di SDN Rowokangkung 1 Kabupaten Lumajang, dan proyek pengabdian masyarakat yang berfokus pada literasi digital kemudian dilakukan untuk mengajari siswa cara memanfaatkan internet dengan aman, sehat, dan berpengetahuan. Kegiatan selama tiga bulan, dimulai dengan sosialisasi dan perijinan dan diakhiri dengan evaluasi. Siswa yang berpartisipasi dalam proyek layanan ini memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menggunakan internet dan teknologi elektronik seperti smartphone untuk kebaikan, serta bagaimana aman saat online dan menemukan situs web yang dapat dipercaya dengan konten yang sesuai dengan usia. 91 persen responden bersedia untuk bertanya, mengulang informasi yang mereka pelajari dari pendidik, dan mengulang isi yang mereka pelajari dari kegiatan, dan keefektifan kegiatan ditunjukkan dengan antusias partisipasi siswa. Aktivitas Siswa dapat menggunakan teknologi contohnya blog, media sosial, web, dan YouTube untuk menemukan materi, membaca, dan mendengarkan, dan mereka dapat melacak kemajuan setiap pembelajaran seperti yang diajarkan secara online.

Kata kunci: Internet, Pendidikan daring, dan Literasi Digital

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³ Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

⁴ Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

**) corresponding author*

Afib Rulyansah
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Pandemi ini mengharuskan siswa belajar di rumah sendiri melalui internet sambil mematuhi aturan kesehatan yang ketat termasuk menjaga jarak aman (Aprilina et al., 2020; Gusty et al., 2020). Sebagai hasil dari koneksi internet dan perangkat seluler seperti smartphone, pembelajaran online dimungkinkan (Khasanah,

2021; Wahyuningsih, 2021). Dengan total populasi 7,83 miliar orang di seluruh dunia, 66,6 persen atau 5,22 miliar pengguna smartphone, dan 59,5 persen atau 4,66 miliar menggunakan smartphone, menurut survei yang dilakukan pada Januari 2021. 4,20 miliar orang atau 53,6 persen populasi aktif di situs media sosial seperti Facebook dan Twitter (Supriyanto et al., 2022). 73,7 persen dari 274,9 juta penduduk Indonesia akan online pada Januari 2021, dengan 202,6 juta pengguna mengakses internet pada waktu tertentu. Peningkatan penggunaan internet sebesar 15,5 persen, atau 27 juta orang (Al Fajar et al., 2021).

Penggunaan internet telah meningkat secara signifikan di Indonesia, tetapi literasi digital belum mengimbangnya (Nursalam et al., 2020). Kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak dan internet dalam bentuknya yang paling dasar tidak semuanya termasuk dalam definisi literasi digital ini. Namun, ini akan fokus pada kapasitas untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dari sumber digital sebagai fokus utama (Silvana & Darmawan, 2018). Literasi digital, menurut Gilster, adalah kapasitas pemahaman & memanfaatkan data yang diperoleh dari berbagai sumber digital secara efektif (Rodin & Nurrisqi, 2020).

Untuk mengukur kinerja program, murid dapat membedakan antara data yang baik dan salah, mengembangkan kata sandi yang tidak orang tahu, dan berinteraksi secara online secara efektif (Kuncoro et al., 2022). Menggunakan video YouTube sebagai sumber belajar, program DenHaag Bahasa Indonesia Dasar adalah proyek literasi digital terbaru yang akan diterapkan di ruang kelas di seluruh Indonesia (Zahroh & Sholeh, n.d.) Di masa pandemi Covid ini, pengenalan pembelajaran online dari rumah harus didukung oleh literasi tentang pemanfaatan internet dan smartphone, seperti yang ditunjukkan oleh siswa di sebuah sekolah dasar di daerah pedesaan Kabupaten Lumajang.

Saat anak mulai menggunakan ponsel meski memiliki jadwal yang padat, orang tua siswa SD ini sering mengabaikan anak mereka dan membiarkan mereka bermain ponsel sendiri, yang bisa berbahaya. Guru khawatir bahwa kesulitan tujuannya adalah untuk meningkatkan arus dari jarak jauh akan menyebabkan kebingungan dan kurangnya kesadaran tentang internet dan penggunaan seluler yang baik dan benar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari proyek pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengajarkan masyarakat bagaimana menggunakan smartphone, internet dengan aman dan sehat, dan aplikasi apa yang harus mereka gunakan untuk memanfaatkannya secara maksimal, dengan harapan mereka dapat untuk melakukannya secara bertanggung jawab, bahkan jika orang tua masih diwajibkan untuk mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka.

BAHAN DAN METODE

Saat menerapkan solusi terhadap suatu masalah, ada empat tahapan atau tindakan yang harus dilakukan, dimulai dengan sesi brainstorming dan diakhiri dengan evaluasi akhir. Mengidentifikasi peserta yang mungkin dan melakukan penyelidikan terhadap masalah apa pun yang perlu ditangani adalah bagian dari fase pra-perencanaan kegiatan. Kegiatan ini membutuhkan penggunaan komputer. Menggunakan metode Problem Based Learning, yang bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang tantangan yang mereka hadapi, seperti literasi digital, dalam upaya membantu siswa belajar secara online. Kegiatan juga dilaksanakan melalui debat, simulasi permainan dan tanya jawab. Berikut adalah rincian alur kegiatan pelayanan:

Program pengabdian masyarakat ini berlangsung di SDN Rowokangkung 1, sebuah sekolah negeri di Kabupaten Lumajang. Proyek pengabdian masyarakat dimulai pada bulan April dan berlangsung hingga Agustus 2021, dan garis waktunya ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan

No	Tahapan	Waktu Pelaksanaan		
		Juni	Juli	Agustus
1	Sosialisasi dan perizinan			
2	Persiapan			
3	Pelaksanaan			
4	evaluasi			

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini berlangsung di Kabupaten Lumajang selama 3 bulan dimulai pada bulan enam 2021 dan berakhir pada Agustus 2021. Observasi dan wawancara adalah tujuan utama dari fase pertama proyek. Setelah mendapat izin dari kepala sekolah dan wali kelas, pengamat dan orang yang diwawancarai dapat mengunjungi sekolah dan berbicara dengan guru dan orang tua yang hadir pada saat itu. Selama wawancara putaran pertama, para guru mengungkapkan ketidakpuasan mereka tentang pengaruh berbahaya ponsel pada pembelajaran anak-anak karena meningkatnya akses ke teknologi yang dibutuhkan pembelajaran online dari mereka dan didukung oleh pihak keluarga. Banyak dari anak-anak yang masih bermain game menggunakan ponsel mereka di rumah, bahkan ketika mereka seharusnya mengerjakan tugas sekolah, seperti menunggu jadwal kelas berikutnya.

Sebagai hasil dari wawancara dan observasi pertama kami, kami melanjutkan ke langkah berikutnya: Langkah selanjutnya adalah menyiapkan semuanya. Bahan, alat, dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk proyek ini sedang dirakit oleh tim kami saat ini. Untuk mempromosikan layanan Literasi Digital untuk murid SDN Rowokangkung 1, tim membuat buklet format besar dengan warna terang. Pamflet ini memberikan informasi tentang bagaimana menggunakan internet dan smartphone secara bertanggung jawab kepada siswa. Karena semua siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan menerima salinan brosur, perlu untuk mencetak salinan yang cukup untuk mengakomodasi jumlah orang yang diharapkan menghadiri acara tersebut. Selain itu, tim memberikan pamflet informasi kepada siswa sekolah dasar tentang penggunaan internet yang sehat dan google formulir untuk menilai pemahaman tentang pemanfaatan jaringan internet dan handphone yang benar sebelum dan sesudah latihan yang digunakan sebagai bahan ulasan.

Siswa dan pengajar kelas empat merupakan bagian dari tahap pelaksanaan tim pengabdian pada SDN Rowokangkung 1. Kegiatan belajar tatap muka hanya diperbolehkan secara terbatas di Kabupaten Lumajang pada saat itu, sehingga prosedur kesehatan yang ketat diikuti sesuai dengan aturan pemerintah, seperti yang dilaksanakan pada hari terakhir PAS siswa di lingkungan sekolah, agar kegiatan pengabdian tidak mengganggu kegiatan utama.

Semuanya dimulai dengan kuesioner yang menanyakan tentang ponsel cerdas dan kebiasaan penggunaan internet mereka dan apakah mereka menyadari bahwa mereka memiliki batas waktu untuk penggunaan perangkat ini. Ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan dalam hal penggunaan perangkat seluler: informasi, hoax, dan penggunaan perangkat lunak keamanan digital. Anggota tim dan banyak guru sekolah membantu mengisi kuesioner pada saat yang sama ketika tim membacanya dengan penuh pengabdian. Makalah yang berisi informasi mengenai literasi digital juga diberikan sebagai bagian dari proses pengumpulan kuesioner penelitian. Pada sesi ini, tim pengabdian menggunakan pendekatan diskusi untuk menyampaikan topik kepada siswa dan memasukkan berbagai kegiatan untuk membuat semua orang terlibat untuk memastikan bahwa setiap orang memahami apa yang sedang terjadi. Keterlibatan dan kreativitas meningkat karena siswa merasa lebih nyaman. saat menggunakan permainan (Supratman, 2018).

Untuk menjaga kesehatan mata kita, kita membutuhkan jarak 40-50 cm dari layar handphone dan alat indra mata kita, yang telah dibahas dalam presentasi. Pentingnya menjaga kerahasiaan informasi pribadi di dunia digital juga disampaikan kepada peserta, serta kekhawatiran contohnya pemilihan aplikasi dan game yang sesuai dengan umur, dan mendiskusikan aktivitas di ranah digital dengan orang tua siswa juga perlu dibahas. sesuatu diselesaikan agar internet dan perangkat seluler dapat digunakan untuk kebaikan. Dilihat dari beberapa anak yang begitu bersemangat selama latihan ini, seluruh peserta sangat antusias dengan acara tersebut.

Berikut tahap evaluasi, yang menentukan apakah konten sesuai. Untuk itu, mereka mengajari mereka tentang literasi digital dan bagaimana menggunakan jaringan internet dan smartphone secara lebih bertanggung jawab. Peserta ditanyai serangkaian pertanyaan dan diminta untuk menjelaskan kembali apa yang baru saja mereka dengar untuk memastikan bahwa semua orang mengerti apa yang dikatakan. Konsekuensi akhirnya adalah hampir semua peserta mampu memahami topik. Seperti dapat dilihat pada grafik berikut, ketika hasil ini dibandingkan dengan yang diperoleh dari survei pra-kegiatan, ditemukan bahwa banyak siswa masih belum mengetahui cara yang tepat untuk menggunakan internet secara bertanggung jawab.

Hasil Untuk menambah ini, proses evaluasi termasuk meminta wali kelas untuk umpan balik tentang reaksi siswa terhadap kegiatan tersebut. Guru melaporkan bahwa siswa telah menjadi lebih sadar akan pentingnya melindungi data pribadi mereka secara online dan menetapkan batas waktu pada penggunaan ponsel cerdas mereka.

Anak-anak saat ini adalah digital natives, artinya mereka lahir dan besar di zaman kemajuan teknologi yang pesat, sehingga tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan media digital seperti smartphone dan internet (Vivianti, 2018). Game online adalah hobi populer di kalangan anak-anak tertentu yang memiliki akses ke Internet (Pelawi, 2021). kebutuhan untuk mempromosikan penggunaan internet yang sehat dan penggunaan media digital yang baik seperti meningkatkan literasi digital (Tuna, 2022). Mayoritas anak-anak akrab dengan media sosial, tetapi banyak yang tidak menyadari kejahatan yang dapat dilakukan di kelas secara digital (Ndraha & Tangkin, 2021). Agar pembelajaran online lebih efektif, siswa lebih baik dalam menggunakan media digital termasuk blog, media sosial, situs web, dan YouTube (Nasih & Ghozaly, 2022) serta merakit materi yang diperlukan untuk metode e-learning (Aswat et al., 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Siswa di SDN Rowokangkung 1 Kabupaten Lumajang telah mendapat manfaat dari proyek layanan yang bertujuan untuk mempromosikan literasi digital dengan memperkuat aspek positif dari penggunaan media digital online, meningkatkan pengetahuan mereka tentang keamanan online, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menemukan informasi yang kredibel dan konten dewasa. Pemeriksaan terhadap hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa 91 persen siswa mampu mencari informasi, membaca, mendengarkan, dan mengikuti pembelajaran online dengan menggunakan media digital, artinya selama pandemi Covid tidak akan ada gangguan dalam pembelajaran.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interests with respect to the authorship and publication of this article.

REFERENCES

- Al Fajar, M. D., Leviza, J. L., Alhayyan, R., & Adriany, F. F. (2021). Penyuluhan Hukum Tindak Pidana Uu Ite Terhadap Masyarakat Di Desa Cempedak Lobang. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 1047–1051.
- Aprilina, A., Taurisiawati Rahayu, D., Yuliawati, D., Raidanti, D., Sri Purwandar, E., Gita Maringga, E., Lovita Pembayun, E., Rina Mardiana, H., Ratnawati, L., & Gunapria Darmapatni, M. W. (2020). *Adaptasi Kebiasaan Baru dalam Kebidanan di Era Pandemi Covid-19*.
- Aswat, H., Sari, E. R., Aprilia, R., Fadli, A., & Milda, M. (2021). Implikasi distance learning di masa pandemi COVID 19 terhadap kecerdasan emosional anak di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 761–771.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Khasanah, K. (2021). Efektifitas Media Whatsapp Group Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 47–75.
- Kuncoro, K. S., Sukiyanto, S., Irfan, M., Amalia, A. F., Pusporini, W., Wijayanti, A., & Widodo, S. A. (2022). Peningkatan Literasi Digital Guru Guna Mengatasi Permasalahan Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 17–34.
- Nasih, M., & Ghozaly, A. H. (2022). Analisis Penggunaan Media Sosial Dalam Perekrutan Peserta Didik Baru Di Smp Plus Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Darussalam*, 3(2), 270–291.
- Ndraha, N. A., & Tangkin, W. P. (2021). Guru Sebagai Inovator Dalam Penanaman Nilai Moral Siswa Berdasarkan Pandangan Kristiani Di Era Digital. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 71–86.
- Nursalam, N., Suardi, S., Syarifuddin, S., Mutiara, I. A., & Herdianty, R. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Desa Melalui Literasi Digital Berbasis Cr Code Di Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 4(2), 228–238.
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87–101.
- Rodin, R., & Nurrisqi, A. D. (2020). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang. *Pustakaloka*, 12(1), 72–89.
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di kota bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146–156.
- Supratman, L. P. (2018). *Penggunaan media sosial oleh digital native*.
- Supriyanto, B. E., Ajie, I. Y., Biamrillah, M. A., & Yusuf, S. (2022). Analisis Peluang Social Media Marketing Untuk Memasarkan Produk UMKM Cibodas Jasa Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah PERKUSI*, 2(2), 241–248.

- Tuna, Y. (2022). Literasi digital dalam pembelajaran di sd sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. *Prosiding seminar nasional pendidikan dasar*.
- Vivianti, V. (2018). Digital Teaching and Learning Bermuatan Pendidikan Karakter: Strategi Mengajar Untuk Digital Natives. *Prosiding “Profesionalisme Guru Abad, 21*, 127–134.
- Wahyuningsih, K. S. (2021). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 di SMA Dharma Praja Denpasar. *Pangkaja: Jurnal Agama Hindu, 24*(1), 107–118.
- Zahroh, F., & Sholeh, M. (n.d.). *Efektivitas Literasi Digital dalam Meningkatkan Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*.