
LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SD INPRES CAMBAYA 3 KOTA MAKASSAR

Andi Seppewali¹⁾, Darmayanti Damma²⁾

¹⁾Program Studi Matematika, FMIPA, Universitas Sulawesi Barat

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Negeri Makassar

Correspondence author: A.Seppewali, andi.seppewali@unsulbar.ac.id, Majene, Indonesia

Abstract

The advancement of technology and the internet has made literacy activities not limited to just reading books, but also possible through various digital information media. This is known as digital literacy, which is a person's ability to access, manage, and communicate information through digital media. The implementation of digital literacy at the elementary school level is closely related to the implementation of the School Literacy Movement being carried out by the government. The community service through digital literacy by utilizing interactive learning media for elementary school students at SD Inpres Cambaya 3 in Makassar is carried out to provide understanding to the students on how to access the internet safely, securely, and healthily, and the activity is also expected to serve as a means of supporting the students' learning process through the use of digital applications.

Keywords: *digital literacy, elementary school students, interactive learning media*

Abstrak

Teknologi dan internet yang berkembang semakin cepat menjadikan literasi bukan hanya terbatas pada kegiatan membaca buku saja, tetapi juga bisa dilakukan melalui berbagai media informasi digital. Ini dikenal sebagai literasi digital, yaitu kemampuan seseorang dalam mengakses, mengelola, dan menyampaikan informasi melalui media digital. Implementasi literasi digital di tingkat Sekolah Dasar sangat berhubungan dengan pencanangan Gerakan Literasi Sekolah yang sedang dilaksanakan pemerintah. Kegiatan pengabdian melalui literasi digital pemanfaatan media pembelajaran berbasis interaktif bagi siswa sekolah dasar di SD Inpres Cambaya 3 Kota Makassar dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana cara mengakses internet dengan baik, aman dan sehat, kegiatan ini juga diharapkan mampu menjadi sarana untuk mendukung proses belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi digital.

Kata Kunci: *literasi digital, siswa sekolah dasar, media pembelajaran interaktif*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menjadi kunci sukses dalam membentuk kemampuan siswa pada

berbagai macam bidang, khususnya dalam penggunaan teknologi. Literasi digital adalah salah satu kemampuan diri yang dapat dikembangkan, yang didefinisikan sebagai gabungan dari literasi komputer dan literasi

informasi. Menurut Marty dkk., (2013) literasi digital adalah kumpulan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang siap menghadapi tantangan dan kehidupan di abad 21.

Literasi digital juga meliputi tanggung jawab dalam membagikan informasi dan mempertimbangkan dampaknya pada masyarakat. Ini bukan hanya kompetensi, tetapi juga sikap yang menghindari hal-hal yang merugikan orang lain. Dunia digital juga dipenuhi dengan konten yang merugikan seperti berita palsu, ujaran kebencian, dan penipuan (Sabrina, 2018). Membangun kesadaran dan literasi digital pada setiap individu sangat penting untuk mengatasi masalah konten negatif yang merusak ekosistem digital (Rodin & Nurrisqi, 2020). Dalam konsep yang lebih luas, literasi digital juga melibatkan etika dalam penggunaan teknologi informasi.

Gilster (2007) memperluas pemahaman tentang literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi yang tersedia dalam berbagai format dan sumber digital melalui komputer. Istilah ini mencakup konsep yang luas yang menghubungkan literasi berbasis keterampilan dan kompetensi teknologi komunikasi, tetapi lebih menekankan pada kemampuan evaluasi informasi yang tidak kaku dan pemahaman dan sikap yang berbasis pengetahuan bersama (Bawden, 2008; Martin, 2006, 2008).

Sejalan dengan hal tersebut Penerapan literasi digital khususnya di tingkat sekolah dasar sangat erat kaitannya dengan pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang sudah dilakukan oleh pemerintah. Peningkatan akses dan keterampilan siswa dalam literasi digital memberikan dampak positif pada prestasi belajar mereka. Selain itu, literasi digital juga merupakan keterampilan yang sangat penting untuk menunjang pembentukan generasi yang handal dalam dunia digital.

Pencanangan gerakan literasi sekolah adalah hasil evaluasi dari tingkat literasi penduduk Indonesia yang tidak memuaskan. Hasil tes membaca siswa Indonesia masih rendah jika dibandingkan dengan hasil tes membaca siswa dari negara-negara ASEAN lain. Ini terlihat dari hasil dari Program Assessment Siswa Internasional (PISA) yang diselenggarakan setiap tiga tahun. Oleh karena itu, perlu ada upaya-upaya yang lebih serius untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam bidang membaca.

Peningkatan literasi digital di tingkat SD dapat dilakukan dengan bantuan teknologi inovatif seperti Multimedia Interaktif (MMI). Munir (2008) menjelaskan bahwa multimedia adalah sistem komputer yang terdiri dari hardware dan software yang memungkinkan penggabungan berbagai unsur seperti gambar, video, grafik, animasi, suara, teks, dan data yang dikendalikan oleh program komputer.

Implementasi literasi digital sebagai alternatif pembelajaran dapat membantu siswa SD untuk belajar dengan menyenangkan dan lebih interaktif. Namun, pendidikan etika dan bijak dalam menggunakan teknologi informasi dan media sosial juga sangat penting untuk dilakukan sejak dini, sehingga setiap siswa dapat menghindari hal-hal yang merugikan diri dan orang lain. Pendidikan tentang pengelolaan waktu juga penting untuk dilakukan, agar siswa dapat memaksimalkan manfaat dari teknologi tanpa terjebak dalam permainan yang menjadi candu.

Dari beberapa defenisi tadi, maka dapat disimpulkan bahwa literasi digital memainkan peran penting khususnya bagi para siswa di sekolah, baik SD maupun jenjang lanjutan. Literasi digital diharapkan mampu membantu mereka untuk memahami dan menggunakan informasi digital dan teknologi informasi dalam berbagai situasi dan mengajarkan tanggung jawab dan etika dalam pemanfaatannya.

Oleh karena itu, melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), tim pengabdian akan melaksanakan kegiatan dalam bentuk literasi digital melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk siswa SD Inpres Cambaya 3 Kota Makassar, diharapkan melalui kegiatan ini siswa memperoleh literasi digital sejak dini dan memahami bagaimana cara mengakses internet dengan baik, aman dan sehat, serta kegiatan ini diharapkan mampu menjadi sarana untuk mendukung proses pembelajaran siswa melalui pemanfaatan aplikasi digital.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode yang digunakan untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan menggunakan metode partisipatif (participatory learning) dan Problem Based Learning, dengan memberikan pembelajaran kepada siswa dalam bentuk peningkatan pemahaman terkait masalah literasi digital dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran baik yang dilakukan di sekolah maupun di rumah. Subjek atau target dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Cambaya 3 Jl. Cumi Cumi No.29 A, Malimongan Baru, Kec. Bontoala, Kota Makassar. Beberapa tahapan kegiatan yang dilakukan :

1. Tahap persiapan, yaitu melakukan komunikasi dan diskusi dengan pihak sekolah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada saat kegiatan, serta menetapkan sasaran dalam kegiatan. Pada tahap persiapan juga mempersiapkan materi dan alat peraga yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung.
2. Tahap pelaksanaan, setelah tahap persiapan kemudian dilanjutkan pelaksanaan kegiatan pengabdian untuk membangun budaya literasi sejak dini dan membentuk SDM yang kompeten. Tindakan pertama yang dilakukan adalah

penyiapan peralatan dan bahan. Fasilitasi peralatan dipersiapkan oleh tim pengabdian, sedangkan guru wali kelas dan para siswa membantu penyiapan. Kegiatan pelatihan berupa penyuluhan dan pendampingan tentang dampak positif dan negatif teknologi, serta memberikan pemahaman tentang literasi digital melalui pemanfaatan teknologi dan bagaimana mengkonsumsi media sosial. Teknik yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi, simulasi permainan, dan tanya jawab.

3. Tahap evaluasi, yaitu melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas materi yang disajikan dalam memberikan pemahaman kepada siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu siswa sekolah dasar meningkatkan literasi digital mereka. Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk mengenal dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan. Sejak tahap persiapan, semua pihak terlibat, mulai dari tim pengabdian, kepala sekolah, guru, dan murid berkolaborasi untuk memastikan pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar. Dalam kegiatan ini, Setiap siswa diajak untuk memahami pentingnya literasi digital dan penggunaan media pembelajaran interaktif secara bijak.

Setelah ruangan dan peralatan penunjang siap, kegiatan pelaksanaan dimulai. Tim pengabdian memfasilitasi dan memberikan pemaparan materi sekaligus pengarahan bagi para siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Kepala sekolah, dan guru juga turut serta membantu dalam memberikan pendampingan dan pengarahan.



Gambar 1. Kegiatan di dalam kelas

Materi yang disajikan memuat tentang literasi digital bagi siswa sekolah dasar dalam bentuk video, infografis, dan tugas-tugas interaktif yang diambil dari beberapa sumber.



Gambar 2. Pemaparan materi pembelajaran

Kegiatan ini dilaksanakan dengan baik, setiap siswa antusias saat mengikuti pemaparan materi dan memperlihatkan hasil yang baik dalam memahami literasi digital dan penggunaan media pembelajaran interaktif.



Gambar 3. Antusias siswa dalam proses kegiatan

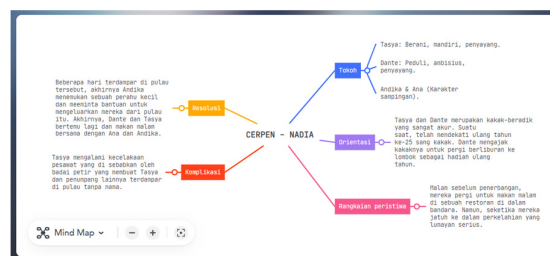
Dalam kegiatan ini pengabdian memberikan bimbingan kepada siswa secara langsung untuk belajar mencari informasi melalui internet, mengolah dan menyajikan informasi secara baik dan benar, sehingga membangun kreativitas dan imajinasi mereka melalui penggunaan teknologi serta memahami

pentingnya melindungi data privasi dalam berinteraksi di dunia digital.

Berikut ini adalah daftar materi yang disajikan pada saat kegiatan pengabdian :

1. Peta Pikiran Interaktif

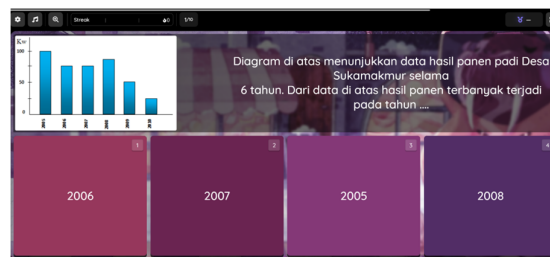
Pada tahap ini siswa diberikan pemahaman tentang penggunaan aplikasi peta pikiran, mulai dari cara mengakses aplikasi sampai proses membuat peta pikiran secara visual. Secara acak beberapa siswa diminta untuk mencoba memvisualisasikan pengetahuan mereka melalui peta pikiran secara interaktif dengan menggunakan MindMeister.



Gambar 4. Contoh materi Peta Pikiran

2. Kuis Interaktif

Dalam kegiatan pengabdian dibuat sesi kuis untuk menjawab latihan sederhana sebagai bagian kegiatan untuk menguji pengetahuan mereka dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara interaktif, Pada sesi ini tim pengabdian menggunakan platform Quizizz.

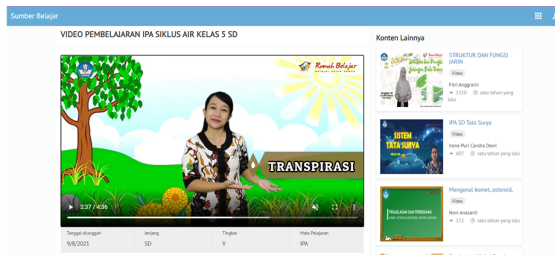


Gambar 5. Contoh materi kuis interaktif

3. Video Edukatif

Dalam kegiatan pengabdian setiap siswa diberikan kesempatan untuk menonton video pendek edukatif yang memperkenalkan topik-topik baru tentang literasi digital dengan cara

yang menyenangkan dan interaktif, salah satu video yang ditampilkan diambil dari sumber belajar Kemdikbud.



Gambar 6. Tampilan Platform Sumber Belajar Kemdikbud

4. Game Edukasi dan Simulasi Interaktif

Di dalam kelas siswa juga belajar melalui permainan interaktif yang menyenangkan menggunakan ScratchJr dan mereka diajarkan menggunakan platform buku digital interaktif Pesonaedu untuk mata pelajaran IPA dan Matematika.



Gambar 7. Tampilan Game Edukasi dan Simulasi Interaktif

Para siswa SD Inpres Cambaya 3 Kota Makassar yang mengikuti kegiatan pengabdian literasi digital dan penggunaan media pembelajaran interaktif memperoleh manfaat yang sangat besar. Mereka belajar bagaimana menggunakan media digital secara bijak dan mengetahui apa saja kendala yang sering terjadi dalam penggunaan media digital. Siswa juga memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang literasi digital dan bagaimana hal ini dapat membantu mereka dalam mempersiapkan diri menghadapi era globalisasi.

Pada akhir kegiatan pengabdian, dilakukan diskusi dengan siswa untuk mengetahui bagaimana pemahaman mereka

tentang literasi digital dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Diskusi ini sangat penting karena dapat memberikan masukan dan evaluasi bagi kegiatan pengabdian selanjutnya. Melalui diskusi, diharapkan siswa dapat memahami betul tentang literasi digital dan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dengan bijak dan efektif.



Gambar 8. Suasana Diskusi dan Tanya Jawab

Dengan memanfaatkan literasi digital sebagai bagian dari pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran interaktif, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan efektif. Menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015), pembelajaran bermakna adalah proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan yang ada dalam struktur kognitif seseorang. Konsep ini diterapkan melalui penerapan literasi digital dalam pembelajaran, seperti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, dimana siswa dapat menemukan fakta-fakta sendiri dan mengolah informasi baru menjadi struktur pengetahuan mereka. Ini sesuai dengan pendapat Rahmah (2018) bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka.

D. PENUTUP

Penerapan literasi digital di sekolah dasar menggunakan media pembelajaran interaktif membawa banyak manfaat bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran interaktif

memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga mempermudah pemahaman dan memperkuat retensi materi. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga membantu siswa dalam membangun kemampuan literasi digital, seperti berpikir kritis dan berkreativitas.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam literasi digital sangat dianjurkan agar siswa sekolah dasar dapat mencapai potensi dan kemampuan maksimal dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Tim pengabdian menyarankan agar pembelajaran menggunakan media interaktif dan literasi digital diterapkan secara bijak dan terstruktur. Guru harus memastikan bahwa siswa memahami tahap-tahap literasi digital dan bagaimana menggunakan media pembelajaran interaktif dengan baik sehingga mereka dapat mengolah informasi dengan benar dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, guru juga harus memantau proses pembelajaran dan memberikan dukungan yang diperlukan agar siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan literasi digital dengan maksimal.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aliwar. (2013). Pembelajaran dalam Konsep Teknologi Pendidikan. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 19-30.
- Ahsani, et al. (2021). Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. *Elementary School*, 8(2), 228–236.
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Berger, Charles R, Roloff, Michael E., dan Ewoldsen, David R. Roskos. 2014. *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Penerbit Nusa Media.

Griffin, Em. 2003. *A First Look at Communication Theory*. New York: McGraw-Hill

Herlina, Dyna. 2019. *Literasi Media Teori dan Aplikasi*. Bandung: Rosda Karya

Rahmah, N. (2018). Belajar Bermakna Ausubel. Al-Khwarizmi: *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 43–48.
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i1.54>

Siagian, M. (2016). Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 58-67

Tonna Balya, Sri Pratiwi & Reza Prabudi. 2018. Literasi Media Digital Pada Penggunaan Gadget, *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4 (2) Oktober 2018: 173-187.