Aptekmas
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 7, Nomor 3, (2024)
http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxix
pp 222-226

EDUKASI LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 1 EMBACANG

Surahmat[1)], Arif Rahman[2)], Siska Almaniar[3)], Panisah[4)], Vanessa Septia Putri[5)], Muhammad Ichwan[6)]
[1]Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya
[2]Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya.
[3]Rekayasa Teknologi dan Bisnis Pertanian, Politeknik Negeri Sriwijaya.

email: surahmat@polsri.ac.id; arifrahman@polsri.ac.id; siskaalmaniar@polsri.ac.id

Abstract

The significance of digital literacy in elementary schools lies in providing fundamental knowledge about the responsible and secure use of technology. This socialization activity aims to enhance the capacity of teachers at SD Negeri 1 Embacang in utilizing technology productively, such as developing teaching materials and integrating digital tools into the learning process. Furthermore, the training not only introduces the use of digital learning applications but also highlights the crucial role of digital literacy in daily life. Strengthening digital literacy is expected to enhance the ability of both teachers and students to utilize digital resources more efficiently and meaningfully, integrate technology into the curriculum, and acquire the essential knowledge and skills needed to support a better learning process.

Keywords: *Digital Literacy, Effective Learning, SD Negeri 1 Embacang*

Abstrak

Pentingnya literasi digital di sekolah dasar terletak pada pemberian pengetahuan dasar mengenai penggunaan teknologi secara bertanggung jawab dan aman. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru di SD Negeri 1 Embacang dalam memanfaatkan teknologi secara produktif, misalnya, peningkatan kualitas dapat dilakukan melalui penyusunan bahan ajar yang lebih inovatif serta pengintegrasian perangkat digital ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, pelatihan juga mengenalkan penggunaan aplikasi pembelajaran digital serta menekankan pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dengan meningkatnya literasi digital, diharapkan guru dan siswa mampu menggunakan sumber daya digital secara lebih efektif, mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, serta mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan guna menunjang proses pembelajaran agar lebih optimal.

Kata kunci : *Literasi Digital, Pembelarajan efektif, SD N 1 Embacang*

1. PENDAHULUAN

SD Negeri 1 Embacang yang berdiri sejak tahun 1985 di Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten Ogan Komering Ilir, merupakan salah satu sekolah dasar yang masih menghadapi berbagai keterbatasan dalam penyelenggaraan pendidikan. Berdasarkan hasil akreditasi BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah) tahun 2019, sekolah ini memperoleh peringkat C dengan nilai 75. Selain itu, proses pembelajaran di SD Negeri 1 Embacang hingga saat ini masih menggunakan Kurikulum 2013. melakukan peningkatan kualitas, terutama dalam aspek pemanfaatan teknologi dan literasi digital, agar proses pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga transisi ke Kurikulum Merdeka masih dilakukan dalam pembelajarannya. sementara dunia pendidikan sekarang menuju era pendidikan berbasis digital. Semua orang yang bekerja di bidang pendidikan harus memahami teknologi. Stakeholder harus

Aptekmas
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 7, Nomor 3, (2024)
http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxix
pp 222-226

memiliki kemampuan digital untuk guru. Untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang teknologi, guru harus mempelajari konsep literasi digital [1].

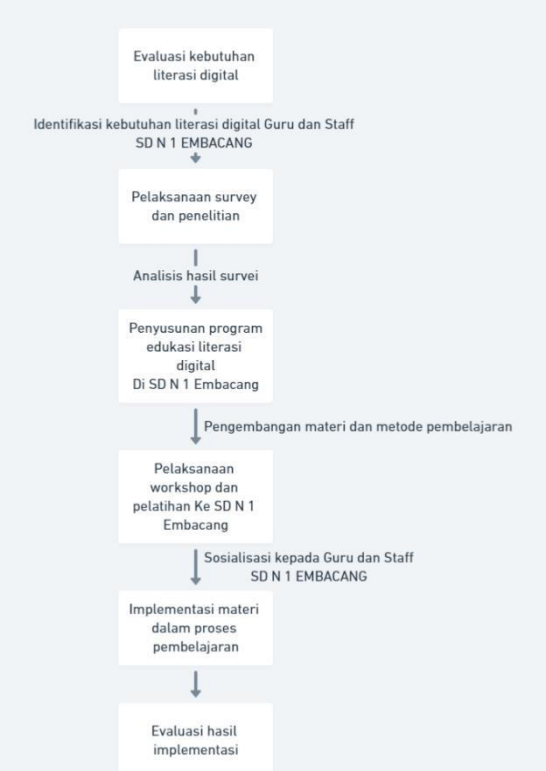
Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma pembelajaran yang sebelumnya bersifat tradisional menuju pembelajaran berbasis digital. Pada era digital saat ini, literasi digital merupakan keterampilan esensial yang perlu dimiliki guru agar dapat berperan aktif dalam masyarakat yang kian terhubung melalui teknologi. Oleh karena itu, sekolah dituntut untuk memastikan bahwa guru dan siswa memiliki pemahaman yang memadai mengenai teknologi serta mampu menggunakannya dalam konteks pembelajaran. Namun, guru di SD Negeri 1 Embacang masih menghadapi kendala dalam memahami dan mengoperasikan teknologi, termasuk pemanfaatan media ajar berbasis digital. Kondisi ini berpotensi menjadi hambatan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru di SD Negeri 1 Embacang dituntut memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung guna mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

SD Negeri 1 Embacang menunjukkan bahwa sekolah masih menghadapi sejumlah kendala dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya pemahaman guru maupun siswa terhadap konsep dasar teknologi informasi (TI), sehingga mereka belum terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran masih didominasi dengan metode konvensional yang mengandalkan papan tulis sebagai media utama, tanpa dukungan teknologi digital yang dapat meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan keterbatasan dalam penguasaan literasi digital dan menghambat optimalisasi penerapan teknologi dalam dunia pendidikan.

3. METO DELOGI PELAKSANAAN

Metode kegiatan sosialisasi dilakukan melalui penyampaian materi secara langsung dengan metode ceramah dan simulasi. Data yang dikumpulkan selama kegiatan meliputi informasi terkait pelatihan. Untuk mengumpulkan data, digunakan empat instrumen utama, yakni lembar wawancara, observasi, angket (kuesioner), serta dokumentasi kegiatan.



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan Pengabdian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Edukasi mengenai pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 1 Embacang, Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten Ogan Komering Ilir merupakan tujuan dari terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Diharapkan melalui edukasi ini, guru dan staf sekolah dapat menyusun materi ajar yang lebih interaktif serta memanfaatkan teknologi secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga proses pembelajarannya dapat berjalan dengan baik.

Aptekmas
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 7, Nomor 3, (2024)
http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxix
pp 222-226

Sekolah berperan aktif dalam mendukung pelaksanaan kegiatan ini, antara lain dengan menyediakan fasilitas dan perlengkapan yang diperlukan. Hal ini sesuai dengan hasil koordinasi yang telah dilakukan dengan pihak SD Negeri 1 Embacang, ada beberapa masalah yang masih dihadapi sekolah, salah satunya tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang konsep dasar teknologi informasi (TI) dan tidak terbiasa dengan penggunaan alat-alat digital dalam konteks pembelajaran, sehingga perlu adanya kegiatan PKM ini.

Pelaksanaan PKM dilakukan untuk memberikan informasi yang jelas kepada peserta terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan. Adapun kegitan PKM yang diberikan meliputi: (1) Workshop pemanfaatan Aplikasi Canva media untuk mendukung pembuatan bahan ajar; (2) Pendampingan dalam penggunaan berbagai fitur yang disediakan pada aplikasi Canva; (3) Workshop Penggunaan Aplikasi Quizizz; (4) Pendampingan pema pemanfaatan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Quizizz. Kegiatan pertama yaitu Workshop penggunaan Aplikasi Canva sebagai media untuk membuat materi ajar dihadiri oleh beberapa staff dan guru. Pelaksanaan sosialisasi dilaksanakan di ruang kelas SD Negeri 1 Embacang, Kec Mesuji Raya Kab. OKI (Gambar 2).

Rangkaian kegiatan dimulai dengan pembukaan yang diisi sambutan dari Ketua dan Kepala Sekolah SD Negeri 1 Embacang, Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten Ogan Komering Ilir, dilanjutkan dengan sesi sosialisasi oleh Tim PKM, diskusi interaktif dengan peserta, serta diakhiri dengan penutupan.



Gambar 2. Workshop penggunaan Aplikasi

Canva merupakan platform desain grafis yang praktis digunakan serta dilengkapi dengan beragam fitur menarik yang dapat digunakan dalam pembuatan media bahan ajar interaktif [3]. Aplikasi ini mendorong kreativitas dalam merancang pembelajaran berbasis visual sekaligus mempermudah komunikasi agar lebih menarik dan menyenangkan. Melalui layanan desain berbasis daring ini, pengguna dapat menghasilkan berbagai produk, mulai dari presentasi, resume, poster, brosur, grafik, infografis, spanduk, sertifikat, undangan, kartu nama, logo, stiker, hingga penanda buku. Selain itu, Canva juga menyediakan kebutuhan desain digital lainnya, seperti sampul buku, wallpaper komputer, template, pengeditan foto, thumbnail YouTube, cerita Instagram, unggahan Twitter, hingga sampul Facebook [4].

Hasil kegiatan pendampingan penggunaan canva pada guru dan staff kelas SD Negeri 1 Embacang, Kec Mesuji Raya Kab. OKI menunjukan hasil yang sangat memuaskan dimana para guru sudah mulai menguasai cara membuat media ajar melalui canva (Gambar 3). Guru dapat menggunakan fasilitas persentasi untuk membuat presentasi pelajaran dalam PowerPoint dan video pembelajaran [5].



Gambar 3. Tampilan Proses Pembuatan Media Ajar Salah Satu Peserta PKM

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berlangsung di SDN 1 Embacang, Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten OKI, selanjutnya adalah pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz bagi guru dan staf (Gambar 4 & 5). Quizizz merupakan platform pembelajaran interaktif yang dapat

Aptekmas
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 7, Nomor 3, (2024)
http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxix
pp 222-226

meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas evaluasi pembelajaran [6].



Gambar 4. Penjelasan Tentang Media Ajar Menggunakan Quizizz



Gambar 5. Pendampingan menggunakan Media Ajar Menggunakan Quizizz

Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan yang nyata pada pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz. Sebelum pelatihan, hanya 10% peserta yang familiar dengan aplikasi ini. Setelah pelatihan, 85% peserta melaporkan bahwa mereka merasa percaya diri untuk mengintegrasikan Quizizz dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi Quizizz memungkinkan guru untuk mencoba metode pembelajaran yang berbeda dan membuat kelas lebih interaktif dan menarik [7].

Meskipun antusiasme tinggi pada saat pendampingan pemanfaatan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Quizizz. Namun, dalam pelaksanaannya beberapa peserta menghadapi kendala teknis, antara lain koneksi internet yang kurang stabil serta keterbatasan perangkat yang dimiliki. Hal ini menunjukkan pentingnya dukungan infrastruktur dalam implementasi teknologi pendidikan [8]. Salah satu langkah untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan meningkatkan akses terhadap perangkat keras serta koneksi internet. Upaya ini dapat dilakukan melalui kolaborasi antara pemerintah, institusi pendidikan, dan pihak swasta guna mendukung terciptanya pembelajaran digital yang lebih optimal [9].

5. KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini menjadi langkah awal yang signifikan dalam membangun fondasi literasi digital di sekolah, khususnya di SD Negeri 1 Embacang, Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten Ogan Komering Ilir yang diharapkan dapat mendorong inovasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Hasil kegiatan memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman serta keterampilan peserta terkait pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, antusiasme peserta menunjukkan potensi besar untuk transformasi digital dalam proses pembelajaran di SD Negeri 1 Embacang Kec. Mesuji Raya Kab. OKI.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi berdasarkan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Penelitian Kerja Sama Dosen dan Mahasiswa Kemitraan Nomor: 8285/PL6.2.1/PG/2023 tanggal 30 Juli 2024.

7. REFERENSI

[1] Sogen, M. M. B., Tanggur, F. S., & Domaking, A. (2023). Konsep Berpikir Kreatif Guru Dalam Menerapkan Literasi Digital Di Sekolah. HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan, 2(2), 57-61.

Volume 7, Nomor 3, (2024)
http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxix
pp 222-226

[2] Siringoringo, R. G. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, 2*(3),66-76. doi:DOI:https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854

[3] Barus, C. S. A. (2024). Sosialisasi Media Intraktif Menggunakan Canva Berbasis Artificial Intelligence (AI) di SMA Negeri 6 Maluku Tengah. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, *2*(3), 50-59.

[4] Pelangi. G (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo UNPAM, Vol 8 No.2, 79-96

[5] Sundari, S., Rismayanti, R., & Khairunnisa, K. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar Untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(02), 31-37.

[6] Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, *8*(1), 3743.

[7] Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *2017 International conference on digital arts, media and technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE.

[8] Turnip, R. S. (2023). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Pelajar: Pengenalan dan Praktik Penggunaan Teknologi Pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, *6*(4), 23022310.

[9] Ismunandar, A. (2022). Paradigma Pengembangan Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, *1*(1), 45-57.