

TINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL GURU SD DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Syailin Nichla Choirin Attalina¹, Wulan Sutriyani², Nia Uzlifatun Ni'mah³

¹Program Studi PGSD, FTIK, Unisnu Jepara
Email: syailin@unisnu.ac.id

²Program Studi PGSD, FTIK, Unisnu Jepara
Email: wulansutriyani@unisnu.ac.id

³Program Studi PGSD, FTIK, Unisnu Jepara
Email: niauzlifatun2609@gmail.com

Abstract

Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Fokus materi esensial pada Kurikulum Merdeka yaitu pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi. Salah satu literasi dasar diantaranya yaitu literasi digital. Era sekarang, memang era-nya digital yang menuntut semua bidang mengalami digitalisasi termasuk bidang pendidikan yang harus diikuti dengan adaptasi kemampuan para guru, khususnya guru SD. Kenyataannya, masih terdapat guru-guru SD yang masih belum melek teknologi dan kurang mahir dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi terkini yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Tujuan dari pengabdian ini yaitu melatih guru dalam memanfaatkan aplikasi media pembelajaran berbasis Kinemaster untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Metode pelaksanaan yang diterapkan pada kegiatan ini meliputi: Persiapan/Sosialisasi, Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan. Hasil dari kegiatan ini yaitu guru dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis Kinemaster dengan berbagai inovasi untuk mengoptimalkan aspek perkembangan pada anak khususnya pada perkembangan kognitif siswa.

Kata Kunci: Literasi Digital, Media Pembelajaran, Aplikasi Kinemaster

PENDAHULUAN

Sekolah dasar adalah level pendidikan yang paling tepat untuk membudayakan literasi karena harus diterapkan sejak dini. Menurut Irianto dan Febrianti dalam Tantri (2017) untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berbudaya, maka penanaman literasi perlu disadari dan dilakukan sedini mungkin dengan disesuaikan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Kurikulum yang diterapkan di Sekolah dasar saat ini yaitu kombinasi antara 2 kurikulum yaitu kelas 2, 3, 5 dan 6 menerapkan kurikulum 2013, sedangkan kelas 1 dan 4 menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Rahmadayanti, dkk (2022) menjelaskan bahwa tujuan dari pengajaran kurikulum merdeka yaitu untuk memperkuat kemampuan literasi dan numerasi siswa serta pengetahuannya pada tiap mata pelajaran. Fase atau tingkat perkembangan itu sendiri berarti capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa, disesuaikan dengan karakteristik, potensi serta kebutuhan siswa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sejak tahun 2016 telah menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, dimana salah satunya adalah Literasi Digital. Menurut pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak

dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi. Dalam roadmap UNESCO (2015-2020), literasi digital menjadi pilar penting untuk masa depan pendidikan. Untuk itu membangun budaya literasi digital perlu melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama khususnya di lingkungan sekolah. Dengan melibatkan guru dan siswa dalam program kesadaran literasi maka hal ini diharapkan dapat memperluas realisasi program GLN dari Kemendikbud.

Hague dalam Samsumar, dkk (2022) mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda untuk berkolaborasi dan berkomunikasi lebih efektif serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi (perangkat keras dan perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

Pentingnya keterampilan literasi tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas pelajarannya dengan baik di sekolah, tetapi juga berlanjut ke tingkat perguruan tinggi, bahkan pada lingkungan kerja dan masyarakat. Kolaborasi antara guru dengan tenaga perpustakaan sekolah/madrasah sangat dibutuhkan untuk mengintegrasikan keterampilan literasi informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Baik guru maupun tenaga perpustakaan sekolah/madrasah memiliki peran dalam membentuk karakter peserta didik yang kritis dalam mengolah informasi. Guru, sebagai pendidik yang memiliki jalur utama dalam berkomunikasi dengan peserta didik di sekolah, dapat mengajarkan keterampilan literasi informasi dalam proses pembelajaran. Sementara itu, tenaga perpustakaan sekolah memiliki peran sebagai information guard, sehingga keberadaan perpustakaan di sekolah benar-benar menjadi jantung pembelajaran dan pusat sumber belajar bagi para peserta didik (Khasanah & Herina, 2019).

Berdasarkan wawancara dan observasi diperoleh data bahwa di era sekarang, memang eranya digital yang menuntut semua bidang mengalami digitalisasi termasuk bidang pendidikan yang harus diikuti dengan adaptasi kemampuan para guru, khususnya guru SD. Kenyataannya, masih terdapat guru-guru SD yang masih belum melek teknologi dan kurang mahir dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi terkini yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Tujuan dari pengabdian ini yaitu melatih guru dalam memanfaatkan aplikasi media pembelajaran berbasis Kinemaster untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan. Kegiatan yang dilaksanakan berupa pelatihan tentang pentingnya media pembelajaran, inovasi media pembelajaran dan cara pembuatan video pembelajaran berbasis *kinemaster*. Dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *kinemaster*. Kegiatan ini meliputi beberapa tahap yaitu :

Tahap Sosialisasi, diberikan kepada guru-guru SDN 1 Panggang dengan tujuan memberikan gambaran kegiatan yang akan dilakukan selama kegiatan pengabdian yang akan berlangsung selama kurang lebih 2 hari, dan penyusunan materi pelatihan media pembelajaran berbasis *Kinemaster*.

Tahap Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan. Pada langkah ini dilakukan pelatihan meliputi penjelasan materi tentang pentingnya media pembelajaran, inovasi media pembelajaran (pengenalan tools yang terdapat pada aplikasi kinemaster) dan cara pembuatan video pembelajaran berbasis *kinemaster*. Selanjutnya, pada kegiatan pendampingan, dilakukan pendampingan kegiatan pembuatan media pembelajaran berupa

video pembelajaran berbasis *Kinemaster*, pendampingan 2 yaitu penggunaan media pembelajaran video pembelajaran berbasis *Kinemaster* pada saat proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan pendampingan adalah *lecturing, small Group discussion dan praktik*.

Tahap Evaluasi dan Program, Tahap Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan dengan melihat beberapa indikator ketercapaian dari hasil pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan. Metode yang digunakan pada langkah ini yaitu observasi dan penyebaran kuesioner. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, tim juga melakukan monitoring atau pengawasan terhadap semua program yang dilaksanakan dengan mitra. Kemudian, langkah evaluasi juga dilaksanakan oleh tim untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan setiap program yang dijalankan (Mulyatiningsih, 2011). Adapun evaluasi yang dilakukan oleh tim adalah dengan menyebarkan kuisisioner evaluasi program kepada mitra untuk melihat sejauh mana efektivitas program Pengabdian yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 2 hari, mulai dari tanggal 25 Juli 2022 sampai 26 Juli 2022, bertempat di SDN 1 Panggang yang beralamat di Kelurahan Panggang RT 01 RW 07 Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara. Pelaksana Kegiatan Pengabdian ini terdiri dari Dosen dan Mahasiswa. Tim Dosen sebanyak 2 orang dan mahasiswa 1 orang dari program studi pendidikan guru sekolah dasar.

Hasil Kegiatan Pengabdian

Hasil yang didapatkan selama kegiatan berfokus pada sasaran secara umum ialah peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi *Kinemaster* untuk membuat video pembelajaran. Kegiatan ini meliputi beberapa kegiatan yaitu :

Pertama, kegiatan ini diawali dengan kegiatan ceremonial sebagai acara pembuka untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Acara ini diisi dengan beberapa sambutan yaitu dari Tim PKM yang menjelaskan maksud dan tujuan program, memberikan gambaran kegiatan yang akan dilakukan selama kegiatan pengabdian yang akan berlangsung selama kurang lebih 2 hari, dan penyusunan materi pelatihan media pembelajaran berbasis *Kinemaster*. Selanjutnya, sambutan perwakilan dari mitra yang menyampaikan antusiasme dan apresiasi mengenai kegiatan pengabdian ini, dan yang terakhir adalah sambutan dari kepala sekolah mitra yang menyampaikan mengenai pentingnya kerjasama program dan mengucapkan terimakasih. Adapun hasil dari ceremonial ini adalah terwujudnya komunikasi yang harmonis dan sinergis terkait dengan program pengabdian yang dilaksanakan.

Kedua, kegiatan selanjutnya adalah pemaparan materi oleh tim dengan materi "Pentingnya Media Pembelajaran" oleh Syailin Nichla Choirin Attalina, M.Pd., "Inovasi Media Pembelajaran" oleh Wulan Sutriyani, M.Pd., dan dan cara pembuatan video pembelajaran berbasis *kinemaster* oleh Nia Uzlifatin Ni'mah. Kegiatan pelatihan ini diawali dengan *brain gym* untuk memecah suasana forum supaya tidak jenuh dan membosankan. Materi ini dikemas dengan sangat menarik dan kreatif sehingga para mitra sangat antusias dalam mengikuti. Hasil dari kegiatan ini adalah ada beberapa pihak mitra yang antusias bertanya mengenai materi.

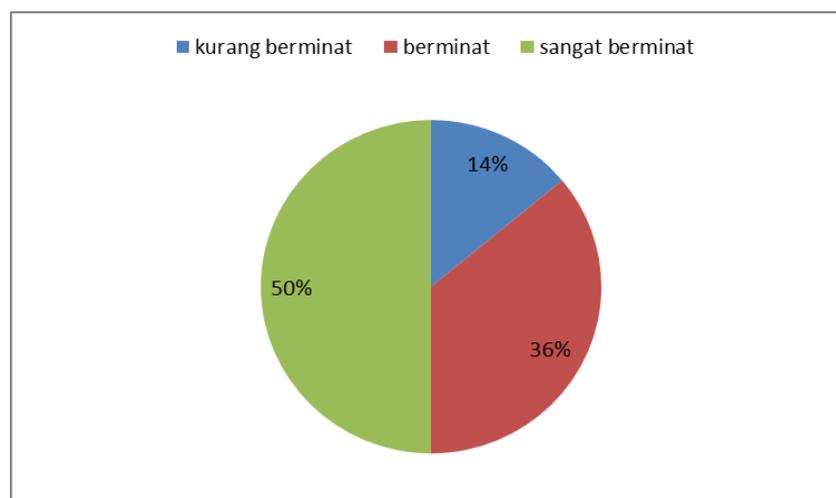
Ketiga, melakukan program pendampingan terhadap mitra untuk penerapan/pengoperasian penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Kinemaster*. Guru-guru terlihat semangat dalam praktik membuat video pembelajaran berbasis *powtoon*, karena sebelumnya mereka belum pernah mendapatkan pelatihan terkait *Kinemaster*.



Gambar 1. Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *Kinemaster*

Tahap Terakhir, yaitu evaluasi. Setelah pelatihan dan pendampingan selesai, peserta didik diberikan kuesioner untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Kinemaster*. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana bagaimana dampak pelatihan bagi peserta didik.

Secara kuantitatif, tingkat minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Kinemaster* ditunjukkan dengan angka partisipasi dalam penugasan. Dengan demikian, terdapat penilaian "Sangat berminat" untuk peserta didik yang mengerjakan semua tugas dari 4 materi, "Berminat" untuk peserta didik yang mengerjakan 3 tugas, "Kurang berminat" untuk siswa yang hanya mengerjakan 1-2 tugas, dan "Tidak berminat" untuk peserta didik yang tidak mengerjakan sama sekali. Rekapitulasi minat siswi yang terdapat di Gambar 2 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik (386%) berminat atau sangat berminat.



Gambar 2. Minat Peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Kinemaster*

Evaluasi dari hasil survey menunjukkan bahwa 50% dari jumlah siswa merasa sangat berminat, 36% merasa berminat dan 14% merasa kurang berminat. Hal ini dikarenakan para peserta didik menganggapnya sebagai pengalaman belajar baru dengan dimanfaatkannya media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Kinemaster*.

KESIMPULAN

Pertama, para peserta pengabdian Guru SDN 1 Panggang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pengabdian dengan semangat dan aktif. Mulai dari tahap sosialisasi, pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis *Kinemaster*, pendampingan, dan evaluasi. kegiatan yang berlangsung pada tanggal 25-26 Juli 2022.

Kedua, melalui kegiatan ini para Guru SDN 1 Panggang termotivasi untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Guru termotivasi untuk meningkatkan kompetensinya dalam membuat media pembelajaran berbasis digital.

Ketiga, hasil evaluasi menunjukkan respon kepuasan peserta. Dalam aspek persiapan dan penyampaian materi telah berlangsung sangat baik. Guru SDN 1 Panggang sangat antusias dalam praktik membuat media. Mereka sangat senang mendapatkan pelatihan dalam membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Kinemaster*, menampilkan hasil karya media yang dibuat ke peserta didiknya dan diperoleh 86% peserta didik merasa sangat berminat atau berminat dalam mengikuti pembelajaran melalui media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Kinemaster* dengan yang dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyampaian ucapan terima kasih kepada :

1. Unisnu Jepara yang difasilitasi oleh LPPM Unisnu Jepara yang telah memberikan kesempatan kepada tim untuk mengikuti presentasi dalam kegiatan Senodimas yang ke-2
2. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan support kepada Tim dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian
3. Mitra, Kepala sekolah dan Dewan Guru SDN 1 Panggang yang memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian di SDN 1 Panggang.
4. Tim Pengabdian yang sudah bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Khasanah, U dan Herina. 2019. Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Universitas PGRI Palembang
- Multiyaningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Rahmadayanti, D dan Agung, H. 2022. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 7174-7187
- Samsumar, L.D. dkk. 2022. Membangun Literasi Digital di Kalangan Siswa SD/MI, SMP/MTs Di Desa Setiling Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Abdimas Darma Bakti*. 1(1), 8-17
- Tantri, A.A.S. dkk. 2017. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Program Budaya Literasi di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Banjar. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2017. Universitas Mercubuana. 441-448

