

Peningkatan Literasi Digital Guru SDN 1 Jalupang Tigaraksa Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis ICT

Ady Darmansyah¹, Siti Amaliah Sholihah², Saadah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tangerang Raya

¹ adydarmansyah@untara.ac.id, ² sholihahamaliah85@gmail.com, ³ saadahadut027@gmail.com

Abstrak – Literasi digital menjadi kunci penting dalam menghadapi era digital saat ini, terutama bagi para guru sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital para guru di SDN 1 Jalupang Tigaraksa melalui pelatihan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT). Mitra kegiatan ini adalah SDN 1 Jalupang Tigaraksa dengan jumlah peserta pelatihan para guru sebanyak 10 orang. Metode pelaksanaan melibatkan penyelenggaraan pelatihan intensif yang mencakup konsep dasar ICT, strategi pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, serta praktik implementasi dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Pelatihan ini disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman teknologi digital para guru. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital para guru SDN 1 Jalupang Tigaraksa. Mereka mampu memahami konsep-konsep dasar ICT dengan lebih baik dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran di kelas secara efektif. Selain itu, peserta pelatihan juga mampu mengembangkan beragam media pembelajaran berbasis ICT yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa. Dengan demikian, pelatihan media pembelajaran berbasis ICT ini berhasil meningkatkan literasi digital para guru SDN 1 Jalupang Tigaraksa. Pelatihan ini diharapkan akan berdampak positif pada peningkatan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa di masa yang akan datang.

Kata Kunci: Literasi Digital, Media Pembelajaran, ICT

Abstract – Digital literacy is crucial in facing the current digital era, especially for elementary school teachers. This research aims to enhance the digital literacy of teachers at SDN 1 Jalupang Tigaraksa through training on Information and Communication Technology (ICT)-based learning media. The activity's partner is SDN 1 Jalupang Tigaraksa with a total of 10 teacher participants. The implementation method involves conducting intensive training covering basic ICT concepts, strategies for developing ICT-based learning media, and practical implementation within the context of elementary school education. The training is tailored to the needs and level of digital technology understanding of the teachers. The results of this training show a significant improvement in the digital literacy of teachers at SDN 1 Jalupang Tigaraksa. They are better able to understand basic ICT concepts and effectively integrate them into classroom learning. Additionally, participants are capable of developing various ICT-based learning media that align with curriculum requirements and student characteristics. Consequently, this ICT-based learning media training successfully enhances the digital literacy of teachers at SDN 1 Jalupang Tigaraksa. It is hoped that this training will have a positive impact on improving the quality of education and student achievement in the future.

Keywords: Digital Literacy, Learning Media, ICT

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menuntut adanya adaptasi dari setiap praktisi pendidikan dan akademisi terhadap kebutuhan pendidikan di era abad 21. Pendidikan pada era ini ditandai dengan kemudahan akses dan penyebaran informasi melalui teknologi informasi dan komunikasi (TIK), serta penggunaan komputer untuk otomatisasi pekerjaan sehari-hari. Kurikulum di SD hadir sebagai respons terhadap tuntutan pembelajaran di era abad 21, yang memberikan kebebasan kepada para guru untuk berinovasi mulai dari merancang kegiatan pembelajaran, memilih sumber dan media pembelajaran, hingga menggunakan berbagai instrumen untuk menilai hasil belajar siswa. Namun, untuk mencapai tujuan Kurikulum ini secara maksimal, para guru perlu memiliki literasi digital yang memadai. Literasi digital sebagai elemen penting dalam memperluas perspektif guru sekolah dasar, memberikan peluang untuk mengadaptasi sistem pengajaran dengan dinamika yang terus berkembang (Saribumi & Suparman, 2020).

Literasi digital merupakan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menggunakan komputer dan internet secara kritis untuk memenuhi kebutuhan, serta kemampuan dalam mengakses, mengolah, dan menggunakan informasi serta aplikasi digital. Literasi digital dengan memanfaatkan teknologi secara luas di semua aspek kehidupan menyebabkan perubahan mendasar dalam tata cara kehidupan (Diputra et al., 2020). Dengan demikian, guru yang memiliki literasi digital yang baik akan mampu memilih media pembelajaran dan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan, serta menentukan instrumen penilaian yang tepat untuk berbagai karakteristik dan gaya belajar siswa. Tanpa literasi digital yang memadai, peluang para guru untuk berinovasi dalam kegiatan pembelajaran akan terbatas, dan mereka mungkin cenderung mengimplementasikan metode pembelajaran yang konvensional dan terbatas dalam variasi (Tarinje & Tungka, 2022).

Peningkatan literasi digital menjadi esensial dalam konteks pendidikan di era digital saat ini. Terutama bagi para guru di Sekolah Dasar (SD), memiliki kemampuan literasi digital yang kuat merupakan hal yang sangat penting. Pemahaman guru terhadap literasi digital perlu memberikan dampak positif terhadap keberlangsung pembelajaran di satuan pendidikan (Sabarua et al., 2020). Namun, kenyataannya, masih banyak guru di SD yang belum memiliki pemahaman yang memadai tentang teknologi informasi dan komunikasi (ICT) serta cara optimal untuk mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Kurikulum semakin mengintegrasikan teknologi sebagai bagian esensial dari proses pembelajaran. Para guru perlu memiliki literasi digital yang memadai untuk mengikuti perkembangan kurikulum dan menggunakan alat-alat digital yang relevan dalam mengajar. Guru perlu memanfaatkan teknologi sebagai sarana mencari informasi dan menggunakan secara efektif dalam proses pembelajaran (Nahdi & Jatisunda, 2020). Dengan pemahaman yang kuat tentang teknologi yang digunakan dalam kurikulum, para guru dapat mengembangkan

strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan tuntutan zaman, memastikan bahwa siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermanfaat dan relevan. Kholid, K. (2020) menyatakan peran guru terhadap literasi digital dalam proses pembelajaran berperang sangat penting dalam konteks pendidikan. Siswa di Sekolah Dasar merupakan generasi yang tumbuh dalam era digital, di mana teknologi menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka. Guru yang memiliki literasi digital yang kuat dapat mempersiapkan siswa untuk sukses dalam masyarakat yang didorong oleh teknologi. Guru dapat menjadi mentori yang efektif dalam membimbing siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan untuk bersaing di era modern dan memenuhi tantangan masa depan.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Fatmawati & Sholikin, 2019). Namun, untuk mencapai hal ini, guru perlu memiliki pemahaman yang cukup tentang cara mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Guru yang memiliki literasi digital yang baik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar mereka dan hasil pembelajaran secara keseluruhan. Kemampuan ini menjadi fokus utama dalam pendidikan sebagai garda terdepan dalam mengembangkan keterampilan (Suryati & Wijayanti, 2018). Dengan memanfaatkan teknologi secara efektif, guru dapat menyediakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyajikan informasi secara lebih visual, dan memfasilitasi kolaborasi antara siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mempercepat pemahaman siswa terhadap materi. Guru yang terampil dalam menggunakan teknologi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendukung proses pemahaman siswa, memastikan bahwa setiap siswa dapat mencapai potensi belajar mereka dengan lebih baik dan memiliki karakter yang baik dalam bernegara (Asari et al, 2020).

Kemampuan literasi digital tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan, tetapi juga penting untuk sukses dalam berbagai bidang pekerjaan di masa depan. Guru yang memiliki literasi digital yang baik dapat menjadi contoh bagi siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di era digital yang terus berkembang. Oleh karena itu, perhatian terhadap pelatihan dan pengembangan kemampuan digital guru di Sekolah Dasar menjadi sangat penting. Menurut Yuliawati et al, (2020) penyuluhan tentang literasi digital memberikan dampak yang sangat baik bagi guru dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Melalui pelatihan yang tepat dan dukungan yang berkelanjutan, diharapkan para guru dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran mereka, sehingga memberikan dampak positif pada pengalaman belajar siswa dan mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan.

Mitra dalam kegiatan ini adalah SDN 1 Jalupang Tigaraksa bertempat di Jalan Cikuya - Tigaraksa. Kp. Munjul, Cileles, Kecamatan Tigaraksa, Kabupaten Tangerang Provinsi Banten. SDN 1 Jalupang Tigaraksa sebagai salah satu sekolah dasar

menghadapi tantangan yang serupa. Para guru di sekolah ini merasa perlunya peningkatan dalam literasi digital mereka agar dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam upaya mengatasi tantangan ini, pelatihan media pembelajaran berbasis ICT menjadi salah satu langkah yang tepat untuk dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para guru di SDN 1Jalupang, beberapa temuan penting menyoroti urgensi peningkatan literasi digital dalam konteks pendidikan di era digital saat ini. Pertama, mayoritas guru di SD masih memiliki keterbatasan pemahaman tentang teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Para guru cenderung memiliki pengetahuan terbatas tentang berbagai alat dan aplikasi digital yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Selanjutnya, terlihat bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih terbatas, dengan sebagian besar guru mengandalkan metode pengajaran konvensional tanpa memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat kesadaran akan pentingnya meningkatkan literasi digital, meskipun banyak guru yang belum memiliki kemampuan yang cukup dalam hal ini. Guru-guru menyadari bahwa teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan pemahaman yang baik tentang ICT dapat membantu mereka menjadi guru yang lebih efektif. Namun, salah satu kendala yang dihadapi adalah ketidakmampuan untuk mengintegrasikan teknologi secara optimal ke dalam proses pembelajaran, karena guru merasa kebingungan dalam memilih dan menggunakan alat-alat digital yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

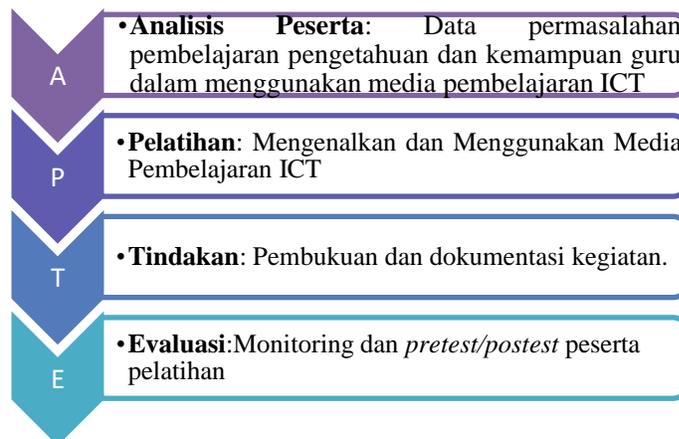
Para guru menyampaikan harapan yang besar untuk mendapatkan pelatihan dan dukungan yang memadai dalam meningkatkan literasi digital mereka. Rohmah, N. (2019) menyatakan pelatihan guru perlu dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru. Mereka menginginkan pelatihan intensif yang mencakup konsep dasar ICT, strategi pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, dan praktik implementasi yang dapat diterapkan secara langsung dalam konteks pembelajaran di SD. Dari hasil observasi dan wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa peningkatan literasi digital menjadi hal yang sangat penting bagi para guru di Sekolah Dasar, dan diperlukan upaya yang lebih besar dalam memberikan pelatihan dan dukungan yang tepat untuk membantu mereka mengatasi keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada para guru tentang konsep-konsep dasar ICT, strategi pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, serta praktik implementasi yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, diharapkan peningkatan literasi digital ini membawa dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa di SDN 1 Jalupang Tigaraksa.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang diterapkan oleh tim pelaksana PKM ini adalah metode APTE (Analisis kebutuhan, Pelatihan,

Tindakan, dan Evaluasi). Tim pengabdian masyarakat dalam hal ini menjadikan model ini sebagai tahapan pengabdian. Berikut ini disajikan tahapan model APTE dapat dilihat dari Bagan 1.



Bagan 1. Tahapan Model APTE

Kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh tim pengabdian memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada para guru untuk lebih memahami dan menguasai literasi digital dan media pembelajaran berbasis ICT. Dalam pelatihan ini, guru-guru mendapatkan pembekalan terkait konsep dasar ICT, strategi pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, serta praktik implementasi dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Fokus utama dari pelatihan ini adalah memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SD.

Guru-guru dilatih agar dapat mengintegrasikan konsep dasar ICT, strategi pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, serta praktik implementasi dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Para guru diberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT untuk meningkatkan literasi siswa secara efektif. Selain itu, guru juga diberikan panduan dan pengetahuan tentang literasi digital siswa, sehingga mampu menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Guru-guru tidak hanya diberikan pengetahuan teoretis, tetapi juga diajak untuk melakukan praktik langsung dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Evaluasi dilakukan secara berkesinambungan, guru-guru memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik terhadap pengalaman mereka menggunakan *platform* media berbasis ICT. Tim pengabdian juga akan memberikan bimbingan dan dukungan teknis jika diperlukan untuk memastikan penerapan aplikasi berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual kepada guru-guru, tetapi juga untuk memastikan bahwa mereka dapat mengimplementasikan penggunaan *platform* media berbasis ICT dapat berjalan secara efektif dalam konteks pembelajaran di kelas, serta melakukan evaluasi terhadap hasilnya.

III. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program pendampingan ini berlangsung di SDN 1 Jalupang Tigaraksa. Sebanyak 10 peserta aktif terlibat dalam rangkaian kegiatan ini. Pada tahap perencanaan, mitra dan tim pelaksana bekerja sama dalam pemilihan dan penentuan aplikasi digital yang akan digunakan. Metode yang digunakan dalam tahap ini melibatkan wawancara dan Diskusi Kelompok Terfokus (*Focus Group Discussion*). Pendekatan ini dipilih untuk menilai pengetahuan dan keterampilan dasar para guru terkait berbagai jenis aplikasi digital yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dan Diskusi Kelompok Terfokus (FGD), tim pelaksana menemukan bahwa para guru membutuhkan aplikasi digital yang menyediakan berbagai sumber belajar dalam format PDF, video, gambar berwarna, serta tes yang dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa. Selain itu, para guru juga memerlukan aplikasi yang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan siswa dalam berkolaborasi dan mengerjakan tugas kelompok sehingga mereka membutuhkan penguasaan teknologi pembelajaran dan aplikasi digital yang handal untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab mereka. Namun, para guru masih mengalami kesulitan dengan penguasaan bahasa Inggris, yang menyebabkan mereka enggan menggunakan aplikasi digital karena sebagian besar aplikasi tersebut menggunakan Bahasa Inggris. Berdasarkan hal ini, diputuskan bahwa akan ada beberapa aplikasi yang digunakan dalam kegiatan pelaksanaan, yang kemudian dibagi ke dalam 5 kategori, yaitu: (a) pencarian sumber belajar, (b) kolaborasi dengan siswa atau sesama guru, (c) pembuatan dan pengeditan video dan presentasi, (d) penyusunan tes, dan (e) penerjemahan bahasa asing. Aplikasi-aplikasi ini akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, tim pelaksana memperkenalkan aplikasi-aplikasi tersebut kepada para guru. Tim pelaksana juga memperkenalkan 4 prinsip dasar menguasai teknologi digital, yaitu kesederhanaan (*simplicity*), rasa ingin tahu (*curiosity*), keakraban (*familiarity*), dan eksperimentalitas (*experimentality*). Setelah penyampaian keempat prinsip tersebut, tim pelaksana membantu para guru mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap pelaksanaan melibatkan tim pelaksana dalam memperkenalkan aplikasi-aplikasi tersebut kepada para guru. Selain itu, tim pelaksana juga memperkenalkan empat prinsip dasar dalam menguasai teknologi digital, yaitu kesederhanaan, rasa ingin tahu, keakraban, dan eksperimentalitas. Setelah penyampaian keempat prinsip tersebut, tim pelaksana bersama para guru mulai mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

Selama pelaksanaan program pendampingan, tim pelaksana praktikkan penggunaan seluruh aplikasi digital yang telah dipilih oleh mitra dan tim pelaksana dalam tahap sebelumnya. Observasi dilakukan terhadap perilaku guru selama praktik berlangsung menggunakan daftar tilik sebagai instrumen untuk mengukur dan membandingkan keterampilan guru sebelum dan selama praktik. Setelah praktik, tim pelaksana

mengundang para guru untuk berdiskusi mengenai pengalaman mereka menggunakan aplikasi yang diperkenalkan. Handphone digunakan sebagai alat perekam selama tahapan evaluasi program untuk merekam penuturan para guru terkait pengalaman, manfaat, serta kendala yang mereka hadapi selama menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut.

Dalam tahap ini, tim pelaksana menggunakan ponsel untuk merekam berbagai pengalaman, manfaat, serta kendala yang dialami oleh para guru saat menggunakan aplikasi-aplikasi digital yang telah dipilih. Menurut Desi (2020) strategi yang dilakukan guru dengan memanfaatkan teknologi memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, para guru juga memberikan pendapat mereka mengenai aplikasi mana yang paling bermanfaat bagi mereka. Dari penuturan para guru, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang paling mereka rasakan manfaatnya adalah Rumah Belajar dan Quizzes, WhatsApp Poll, Canva dan Slidesgo Presentation Maker, Google Lens, serta Notebloc dan Slidesgo.

Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari ketiga tahapan ini, terlihat adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memilih serta menggunakan aplikasi digital untuk kegiatan pembelajaran. Ini terbukti dari kemampuan mereka dalam menentukan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan mengoperasikannya secara mandiri dalam kegiatan praktek. Guru sebagai ujung tombak keberhasilan implementasi Kurikulum harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi digital agar mampu mendorong literasi digital di sekolah mereka melalui kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan.

Pelaksanaan in-house training ini sangat penting untuk memenuhi kebutuhan guru tersebut. Hasil kegiatan ini juga membuktikan bahwa penerapan empat prinsip dasar penguasaan teknologi dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memilih serta memutuskan aplikasi-aplikasi digital yang dapat membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut, yaitu *simplicity*, *curiosity*, *familiarity*, dan *experimentality*, memberikan bekal bagi guru untuk memilih aplikasi digital yang sesuai dengan karakteristik kegiatan pembelajaran mereka dan kebutuhan masing-masing.

Prinsip *simplicity* memantapkan guru untuk memulai dari teknologi yang paling sederhana terlebih dahulu, seperti *WhatsApp*. Prinsip *curiosity* mengajarkan guru untuk tidak ragu bertanya tentang aplikasi digital terbaru yang mungkin dapat membantu mereka. Mereka juga diajarkan untuk tidak terpaku pada satu aplikasi saja, melainkan berani mengganti aplikasi jika merasa tidak lagi sesuai dengan kebutuhan. Jika mereka enggan bertanya kepada guru lainnya, mereka dapat menggunakan mesin pencari seperti *Google* atau *Bing* untuk mencari jawaban atas pertanyaan mereka.

Prinsip *familiarity*, sejalan dengan *simplicity*, mendorong para guru untuk memanfaatkan fitur-fitur dalam aplikasi yang sudah mereka kenal, seperti *Google Classroom* dan *WhatsApp*. Ketika tim pelaksana memperkenalkan fitur Polling di *WhatsApp* sebagai salah satu fitur yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, para guru merasa antusias karena peluang menggunakan *WhatsApp* dalam kegiatan pembelajaran menjadi

lebih terbuka lebar.

Pada akhirnya, prinsip *experimentality* membentuk mental guru bahwa aplikasi harus dicoba terlebih dahulu sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jika para guru mengalami kesulitan menggunakan teknologi tertentu, mereka tidak perlu merasa terpancing atau merasa rendah diri karena tidak menguasai aplikasi tersebut. Sebaliknya, mereka bisa mencari alternatif aplikasi dengan fungsi yang sama dan mencoba aplikasi tersebut terlebih dahulu. Jika merasa nyaman dan terbantu saat menggunakan aplikasi tersebut, maka aplikasi tersebut cocok bagi mereka dan seyogyanya akan membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Keempat prinsip ini, jika diterapkan dalam kehidupan profesional seorang guru, akan sangat membantu mereka mengintegrasikan teknologi digital dan menjadi contoh bagi siswa dan rekan-rekan guru mereka. Selain itu, aplikasi digital tidak lagi dirasakan sebagai beban, namun menjadi alat bantu yang dapat diandalkan untuk mengurangi beban guru dan menyukkseskan digitalisasi pendidikan. Dalam kegiatan ini, terdapat 7 aplikasi digital yang mendapatkan perhatian lebih dari guru dan menjadi mitra kegiatan pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut meliputi Rumah Belajar dan *Quizzes* untuk mencari sumber belajar dan bentuk tes, *WhatsApp Poll* untuk kolaborasi dan tugas kelompok, *Canva* dan *Slidesgo Presentation Maker* untuk membuat dan mengedit video atau presentasi, *Notebloc* untuk memindai dokumen, serta *Google Lens* untuk menerjemahkan bahasa asing. Kesemua aplikasi digital tersebut dapat membantu para guru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan

Hasil dari kegiatan evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam memilih dan menggunakan aplikasi digital untuk kegiatan pembelajaran. Guru-guru berhasil menentukan aplikasi mana yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan mengoperasikan aplikasi-aplikasi tersebut secara mandiri dalam kegiatan praktek. Dengan demikian, guru sebagai ujung tombak keberhasilan implementasi Kurikulum di SD harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan aplikasi digital agar dapat mendorong literasi digital di sekolah mereka melalui kegiatan pembelajaran yang mereka laksanakan. Oleh karena itu, pelaksanaan pelatihan ini sangat penting untuk memenuhi kebutuhan guru tersebut.

Dari hasil kegiatan ini, terlihat peningkatan dalam pengetahuan dan keterampilan para guru dalam memilih serta menggunakan aplikasi digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan penilaian. Ini tercermin dalam tiga hal: Pertama, guru berhasil menerapkan empat prinsip dasar penguasaan teknologi digital dalam memilih aplikasi yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran. Kedua, mereka mampu mengoperasikan aplikasi-aplikasi digital tersebut agar dapat digunakan efektif sebagai media pembelajaran dan instrumen penilaian hasil belajar siswa. Ketiga, terdapat peningkatan signifikan dalam kategori keterampilan penggunaan aplikasi digital para guru, di mana jumlah mereka yang tidak mengetahui atau tidak menggunakan aplikasi digital turun dari 56.7% menjadi 0%, dengan seluruh guru telah mengetahui dan

menggunakan aplikasi digital dalam kegiatan pembelajaran mereka.

Hasil dari kegiatan ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan penguasaan teknologi dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memilih dan memutuskan aplikasi-aplikasi digital yang dapat membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran. Pelatihan dengan pemanfaatan penguasaan teknologi merupakan solusi menghadapi tantangan yang ditemukan (Smaragdina et al., 2020). Pelatihan ini merupakan bekal bagi guru untuk dapat memutuskan aplikasi apa yang sesuai dengan karakteristik kegiatan pembelajaran mereka, serta yang paling cocok dengan kebutuhan mereka masing-masing. Prinsip-prinsip tersebut, jika diterapkan dengan baik, akan membantu guru mengintegrasikan teknologi digital dengan lebih baik dalam kegiatan pembelajaran mereka, menjadi role model bagi siswa mereka, dan menyokong tujuan pendidikan saat ini yaitu digitalisasi pendidikan.

Media pembelajaran digital merujuk pada media yang dibuat, diakses, dan disebarluaskan secara digital melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, smartphone, atau TV digital yang digunakan dalam konteks pembelajaran. Amanullah, M. A. (2020) menyatakan media pembelajaran digital sebagai media penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital memberikan tantangan untuk membangun setiap karakter individu (Yohana, 2020). Karakteristik utama dari media pembelajaran digital mencakup *digitality*, *interactivity*, *hypertextuality*, *dispersal*, dan *virtuality*. Secara sederhana, media pembelajaran digital adalah media yang dihasilkan secara digital, didistribusikan melalui internet, dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi aktif dengan konten pembelajaran serta mengakses informasi tambahan. Sebagai contoh, sebuah poster berbahasa Inggris tentang tumbuhan tropis yang dibagikan melalui WhatsApp dapat mengarahkan pengguna, baik guru maupun siswa, ke video penjelasan tentang berbagai jenis tumbuhan tropis di saluran YouTube Rumah Belajar. Video tersebut dapat dilengkapi dengan deskripsi tentang lokasi tumbuhan tropis di seluruh dunia. Guru juga dapat menggunakan *Google Docs* untuk membuat *worksheet* atau lembar kerja siswa, yang dapat diunduh atau dikerjakan langsung di *Google Docs*, serta dikumpulkan melalui *Google Forms*. Melalui *platform-platform* tersebut, guru dan siswa dapat berdiskusi tentang materi pembelajaran yang dibagikan di *WhatsApp* atau *YouTube*, serta memberikan umpan balik atau hasil penilaian pada pekerjaan siswa dalam bentuk dokumen digital yang sudah dikumpulkan.

Membuat pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa adalah tujuan utama dalam pendidikan. Sehingga pelatihan guru memberikan pengetahuan guru terhadap pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan profesionalitas guru dalam proses pembelajaran (Pristiwati, 2019). Penilaian seharusnya menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, di mana pencapaian mereka diakui oleh guru dan teman sekelas mereka, serta menjadi kesempatan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka. Hal ini juga menjadi waktu untuk bertukar pengalaman tentang hasil belajar bersama teman-teman sekelas, yang dapat memotivasi

mereka untuk mencapai target pencapaian berikutnya.

IV. KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital para guru SDN 1 Jalupang Tigaraks, dengan fokus pada penerapan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam proses pembelajaran. Melalui serangkaian kegiatan pelatihan dan pengenalan aplikasi digital, guru-guru dilatih untuk memahami, memilih, dan menggunakan berbagai aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran di kelas. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan para guru dalam memilih dan menggunakan aplikasi digital sebagai media pembelajaran. Para guru berhasil mengidentifikasi aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka, seperti Rumah Belajar dan *Quizzes, WhatsApp Poll, Canva, Slidesgo Presentation Maker, Google Lens, dan Notebloc*. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif dalam memperluas aplikasi pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh para guru. Penerapan prinsip dasar penguasaan teknologi digital, yaitu *simplicity, curiosity, familiarity, dan experimental*, membantu para guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran mereka. Prinsip-prinsip ini memberikan arahan kepada guru untuk memilih, menggali, memanfaatkan fitur-fitur yang ada, serta menguji aplikasi-aplikasi baru dengan sikap terbuka terhadap eksperimen dan pembelajaran. Secara keseluruhan, pengabdian masyarakat ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang memadukan teknologi digital dengan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Guru-guru di SDN 1 Jalupang Tigaraksa mampu menjadi agen perubahan dalam mengadopsi dan mengimplementasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini menjadi langkah awal yang penting dalam meningkatkan literasi digital di kalangan guru dan mendorong digitalisasi pendidikan di tingkat dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Tungka, N. F., & Tarinje, O. C. N. (2021). Efl Students' Perceptions on the Integration of Whatsapp in a Low-Tech Learning Environment. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 13(2), 271–290. <https://doi.org/10.21274/lj.2021.13.2.271-290>
- Saribumi Pohan, S., & Suparman, S. (2020). PERSPEKTIF LITERASI DIGITAL BAGI GURU SEKOLAH DASAR. SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan, 7(2), 164-178. <https://doi.org/10.33059/jsnbl.v7i2.2932>
- Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, I. N. L. (2020). Gerakan literasi digital bagi guru-guru sekolah dasar. JCES (Journal of Character Education Society), 3(1), 118-128.
- Sabarua, J. O., Patalatu, J. S. ., & Besare, S. D. . (2020). PELATIHAN PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR GUNA MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(2), 147–155. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v1i2.122>
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis literasi digital calon guru SD dalam pembelajaran berbasis virtual classroom di masa pandemi covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2133>
- Kholid, K. (2020). Pentingnya literasi digital bagi guru pada lembaga pendidikan tingkat dasar dan implikasinya terhadap penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. *Jurnal Horizon Pedagogia*, 1(1).
- Suryanti, S., & Wijayanti, L. (2018). Literasi digital: kompetensi mendesak pendidik di era revolusi industri 4.0. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p1-9>
- Yuliawati, S., Suganda, D., & Darmayanti, N. (2020). Penyuluhan literasi digital bagi guru-guru SMP di Kota Sukabumi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 477-483.
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A. B. N. R. (2019). Kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar di lingkungan sekolah kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98-104.
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, mendidik anak di era digital bagi orang tua milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119-138.
- Yohana, R. (2020). Upaya Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Literasi Digital Dalam Tantangan Pendidikan Abad 21. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series (Vol. 3, No. 4, pp. 1005-1010)*.
- Rohmah, N. (2019). Literasi Digital Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 128 - 134. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v2i2.448>
- Desi, Y. P. (2020). Gerakan literasi digital berbasis sekolah: Implementasi dan strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51-59.
- Pristiwati, R. (2019). Tantangan rancangan pembelajaran dalam era kompetensi abad 21 untuk meningkatkan kemampuan keprofesionalan dan mengelola pembelajaran bermakna. *Jurnal Abdimas*, 23(2), 125-127. <https://doi.org/10.15294/abdimas.v23i2.17882>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44. [10.24269/dpp.v8i1.2300](https://doi.org/10.24269/dpp.v8i1.2300)
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan pemanfaatan dan pengembangan

bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif untuk menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Karinov, 3(1), 53.

