



Penguatan Kompetensi Guru dalam Literasi Digital di SDS IT Az-Zahra Demak

*Arie Wahyuni¹, Destia Wahyu Hidayati², Lenny Kurniati³,
Ratih Kusumawati⁴, Desi Wulandari⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}

Universitas Ivet

*ariewahyuni20@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31331/manggali.v4i1.3073>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit : November 2023

Direvisi : Desember 2023

Disetujui : Januari 2024

Keywords:

Teacher Competency, Digital Literacy

Abstrak

Dunia digital terus berkembang, dan setiap individu diwajibkan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi. Perubahan teknologi juga terjadi dalam proses pembelajaran, sehingga setiap guru dengan performa terbaiknya dapat beradaptasi dengan cepat dalam mengakses teknologi pembelajaran. Digitalisasi dalam pembelajaran berbagai macam bentuk dan fungsinya, oleh karena itu perlu penguatan pada guru terkait literasi digital dalam pembelajaran. Kegiatan pelatihan literasi digital di SDS IT Az Zahra Demak Demak dilakukan dengan pemberian materi, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung. Setiap tim pengabdian memberikan pendampingan dan bimbingan kepada seluruh peserta dalam praktik. Hasil dari kegiatan pelatihan ini guru telah berhasil meningkatkan kompetensi yang ditandai berhasil praktik membuat asesmen di Kahoot, Quiziz, dan Mentimeter.

Abstract

The digital world is constantly evolving, and every individual is required to adapt quickly to technological changes. Technological changes also occur in the learning process, so that every teacher with his best performance can adapt quickly in accessing learning technology. Digitalization in learning takes various forms and functions, therefore it is necessary to strengthen teachers regarding digital literacy in learning. Digital literacy training activities at SDS IT Az Zahra Demak Demak were carried out by providing material, then continued with hands-on practice. Each service team provides assistance and guidance to all participants in practice. The results of this training activity teachers have succeeded in increasing competence which is marked by the successful practice of making assessments in Kahoot, Quiziz, and Mentimeter.

✉ Alamat Korespondensi:

E-mail: ariewahyuni20@gmail.com

p-ISSN: 2715-5757

e-ISSN: 2798-4435

PENDAHULUAN

Literasi digital telah menjadi kunci yang mengungkap pintu wawasan dan peluang di era digital ini. Literasi digital membuka dunia di mana informasi dan koneksi meluas tanpa batas. Di tengah kemajuan teknologi yang terus berlanjut, memiliki pemahaman mendalam tentang literasi digital tidak hanya menjadi keahlian bergengsi, tetapi juga merupakan fondasi yang esensial untuk berkarya di era digital ini.

Literasi digital memainkan peran yang sangat penting dalam konteks pembelajaran di era digital. Seiring dengan integrasi teknologi dalam pendidikan, literasi digital menjadi keterampilan kunci yang membantu siswa, guru, dan seluruh sistem pendidikan untuk mengoptimalkan pengalaman belajar. Dengan literasi digital, guru dapat menggunakan berbagai alat dan platform untuk membuat pembelajaran lebih dinamis, seperti simulasi, permainan edukatif, dan platform kolaboratif.

Literasi digital mengacu pada keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman seseorang terhadap informasi digital, teknologi komunikasi, dan penggunaan alat-alat digital. Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam format digital (Naufal, 2021). Ini mencakup kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, menggunakan, berbagi, dan menciptakan konten digital dengan bijak dan efektif. Literasi digital melibatkan pemahaman tentang berbagai aspek teknologi digital, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, internet, media sosial, dan isu-isu keamanan digital.

Adanya literasi digital ini mempunyai dampak positif dan negatif (Restianty, 2018; Terttiaavini, T., & Saputra, 2022). Dampak positif literasi digital sangat signifikan dalam era informasi saat ini. Kemampuan akses cepat dan efisien terhadap informasi dari berbagai sumber melalui internet memberikan peluang besar untuk pembelajaran, peningkatan karir, dan partisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan politik. Literasi digital juga mendukung pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas melalui platform online. Selain itu, kesadaran terhadap keamanan digital semakin meningkat, membantu individu melindungi privasi dan data pribadi mereka. Namun, dampak negatif juga muncul seiring dengan kemajuan literasi digital. Disinformasi, kesenjangan digital, risiko keamanan, dan ketidaksetaraan akses masih menjadi tantangan. Cyberbullying dan dampak kesehatan mental akibat penggunaan teknologi

juga perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penekanan pada pendidikan literasi digital yang baik sangat penting untuk memaksimalkan manfaat positif sambil mengatasi dampak negatif literasi digital. Dengan pemahaman dan keterampilan yang tepat, masyarakat dapat meraih potensi positif dari dunia digital dengan bijak dan bertanggung jawab.

Dalam konteks pembelajaran, literasi digital terbukti sangat bermanfaat dalam memperkaya pengalaman siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi, guru dan siswa dapat memanfaatkan platform pembelajaran online seperti Google Classroom atau Moodle untuk menyediakan akses yang mudah terhadap materi pembelajaran, tugas, dan sumber daya digital. Perangkat lunak edukatif dan aplikasi interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan konsep yang sulit secara visual, sedangkan proyek kolaboratif online memungkinkan siswa untuk bekerja bersama dan berbagi ide melalui platform digital. Siswa juga diajak untuk menjadi produsen konten digital dengan membuat presentasi, video, atau blog untuk mengekspresikan pemahaman mereka. Literasi digital juga mencakup keterampilan evaluasi sumber informasi online, pembelajaran etika digital, dan pelatihan keamanan digital. Dengan menggunakan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih interaktif dan relevan tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital.

Pada kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan mensosialisasikan sekaligus praktik menggunakan aplikasi interaktif dalam pembelajaran yaitu Kahoot, Quiziz, dan Mentimeter. Dari sekian banyak aplikasi interaktif, Kahoot, Quiziz, dan Mentimeter ini terpilih karena kemudahan akses secara online dan mudah digunakan bagi para pemula.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDS IT Az Zahra Demak pada bulan Juli-Desember 2022. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan permintaan dari Kepala Sekolah untuk menjadi narasumber kegiatan. Koordinasi dilakukan oleh tim pengabdian bersama dengan pihak sekolah untuk menentukan hari pelaksanaan pelatihan. Pengabdian ini dikemas dalam bentuk pelatihan yang diharapkan mampu memberikan penguatan kompetensi guru sesuai dengan maksud dan tujuan untuk mengembangkan literasi digital yang dimiliki.

Pelatihan yang dilakukan di SDS IT Az Zahra Demak dibagi menjadi 3 fase yaitu (1) fase pelatihan, berupa pemberian materi pelatihan pembuatan Kahoot, Quiziz, dan Mentimeter; (2) fase peserta praktik membuat Kahoot, Quiziz, dan Mentimeter; (3) fase evaluasi dari pelatihan yang telah dilakukan.

Fase pertama yaitu pemberian materi pelatihan dalam pertemuan tatap muka. Pemateri adalah tim pengabdian Universitas Ivet yang terdiri dari 4 dosen dan 1 mahasiswa. Kegiatan ini dilakukan secara klasikal yang diikuti oleh Kepala Sekolah dan seluruh guru di SDS IT Az Zahra Demak.

Fase kedua guru SDS IT Az Zahra Demak melakukan praktek langsung yaitu memilih salah satu aplikasi Kahoot / Quiziz / Mentimeter dan membuatnya menggunakan smartphone milik masing-masing. Fase ini seluruh peserta mendapat pendampingan dari tim pengabdian Universitas Ivet.

Fase ketiga berupa evaluasi yaitu tim pengabdian Universitas Ivet melakukan pengamatan kepada peserta terkait keberhasilannya dalam membuat pembelajaran interaktif menggunakan Kahoot / Quiziz / Mentimeter. Fase evaluasi ini juga dilakukan tanya jawab dengan peserta mengenai hambatan yang ditemui dalam praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Fase Pertama

Pada fase pertama yaitu berupa pemaparan dari beberapa sub bab materi. Ada 4 sub bab materi yang dipaparkan dalam Tabel 1 merupakan pembagian materi dalam kegiatan pelatihan.

Tabel 1. Pembagian Tim Pengabdian Universitas Ivet

No	Nama	Peran
1	Arie Wahyuni, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan materi pengertian dan jenis dari literasi digital
2	Destia Wahyu Hidayati, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan pendampingan saat peserta praktik• Memberikan materi pembuatan pembelajaran interaktif di Kahoot
3	Lenny Kurniati, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan pendampingan saat peserta praktik• Memberikan materi pembuatan pembelajaran interaktif di Quiziz
4	Ratih Kusumawati, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan pendampingan saat peserta praktik• Memberikan materi pembuatan pembelajaran interaktif di Mentimeter

5	Desi Wulandari	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan pendampingan saat peserta praktik• Memberikan pendampingan saat peserta praktik• Mengevaluasi peserta dalam membuat pembelajaran interaktif
---	----------------	--

Pemberian materi dilaksanakan secara bergantian dari materi awal sampai materi terakhir. Contoh kegiatan ada pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemberian Materi oleh Tim Pengabdian Universitas Ivet

1. Fase Kedua

Fase kedua yaitu peserta praktik langsung membuat pembelajaran interaktif dengan memilih Kahoot / Quiziz / Mentimeter menggunakan smartphone masing-masing ketika selesai proses pemaparan materi. Ketika Peserta mengalami kesulitan, Tim Pengabdian Universitas Ivet mendampingi dan memberikan bimbingan.



Gambar 2. Peserta Praktik Membuat Pembelajaran Interaktif

2. Fase Ketiga

Fase ketiga yaitu kegiatan evaluasi yang dilakukan dengan mengamati peserta saat praktik membuat pembelajaran interaktif dan tanya jawab mengenai hambatan saat praktik. Para peserta merasa pelatihan ini perlu dilaksanakan secara kontinyu karena peserta mudah lupa ketika tidak didampingi oleh Tim Pengabdian Universitas Ivet. Hambatan saat pelatihan ini yaitu beberapa performa smartphone peserta tidak mumpuni atau loading lambat saat digunakan untuk membuka aplikasi online. Selain itu, wifi yang ada di sekolah berjalan lambat karena banyak yang menggunakan.

PEMBAHASAN

Fase pertama yaitu berupa pemaparan materi dari Tim Pengabdian Universitas Ivet telah berjalan dengan lancar. Kelengkapan secara teknis juga sudah terpenuhi yaitu tersedianya LCD layar proyektor, pelaksanaan di aula sekolah yang nyaman tidak berdesak-desakan. Materi yang diberikan yaitu tentang literasi digital khususnya pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi online Kahoot, Quiziz, dan Mentimeter sangat berguna bagi peserta. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa (Dellos, 2015; Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, 2019; Kohnke, L., & Moorhouse, 2022). Selain Kahoot, Quiziz dan Mentimeter juga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar

siswa (Andrini, 2021; Purba, 2019; Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, 2020; Valley, K. S. A., & Gibson, 2018).

Fase kedua yaitu peserta praktik membuat pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi online Kahoot, Quiziz, dan Mentimeter menggunakan smartphone. Pemilihan aplikasi online yang bias diakses dengan smartphone ini karena aspek kemudahan, keefektifan, dan keefisienan dalam menggunakannya, dan praktis dibawa kemana saja. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya bahwa smartphone berdampak positif dalam pembelajaran (Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, 2019; Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, 2017).

Fase ketiga yaitu evaluasi yang dilakukan dengan pengamatan dan Tanya jawab mengenai hambatan yang ditemui. Hasil evaluasi yaitu pelatihan ini memberikan dampak positif untuk peningkatan kompetensi guru. Hal ini terbukti dengan keberhasilan guru dalam praktik membuat pembelajaran interaktif menggunakan Kahoot / Quiziz / Mentimeter saat pelatihan. Pelatihan literasi digital perlu dilaksanakan secara kontinyu agar para guru tidak mudah lupa (Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, 2020).

SIMPULAN

Simpulan yang didapatkan berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yaitu 1. Guru di SDS IT Az Zahra Demak dapat meningkatkan kompetensinya dengan membuat pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi online Kahoot, Quiziz, dan Mentimeter; 2. Guru di SDS IT Az Zahra Demak dapat memanfaatkan smartphone untuk membuat pembelajaran interaktif

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pengamatan dalam penyelenggaraan pengabdian pada masyarakat ini, maka diajukan saran yaitu Pelatihan perlu dilakukan untuk jangkauan lebih luas lagi untuk peserta pelatihan misalkan dalam lingkup KKG Kecamatan atau Kabupaten.

DAFTAR ISI

- Andrini, V. S. (2021). Artikel: Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 6(2), 287–294.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52.

- Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, A. (2019). Implementasi Strategi Information Search dengan Memaksimalkan Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran PAI Kelas X MIPA 1 DI SMA Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 171–186.
- 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.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan smartphone android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 1(1), 42–47.
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2022). Using Kahoot! to gamify learning in the language classroom. *Relc Journal*, 53(3), 769–775.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ*, 4(2), 163–173.
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155–2165.
- Vallely, K. S. A., & Gibson, P. (2018). Effectively Engaging Students on their Devices with the use of Mentimeter. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(2).