

## PENDAMPINGAN DALAM MENGINTEGRASIKAN LITERASI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN PADA GURU SDN 35 TONASA II KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN

Muh. Ali Imran<sup>1</sup>, Nurtinasari<sup>2</sup>, Feren Pratiwi Pomalingo<sup>3</sup>, Ummu Khaltsum<sup>4</sup>, Tarman<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar  
e-mail: imbam61@gmail.com<sup>1</sup>, nurtinasari@gmail.com<sup>2</sup>, Pratiwipomalingoferen@gmail.com<sup>3</sup>,  
Ummukhaltsum@unismuh.ac.id<sup>4</sup>, tarman@unismuh.ac.id<sup>5</sup>

### Abstrak

Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas. Untuk menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, maka seorang guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan perangkat digital. Oleh karena itu, perangkat digital digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang keberhasilan guru mengajar. Berdasarkan pengamatan awal TIM PKM di SDN 35 Tonasa II Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan bahwa masih terdapat guru yang tidak bisa menjangkau perangkat digital untuk pembelajaran seperti yang paling sederhana, gawai yang digunakan. Permasalahannya yaitu lebih banyak guru yang tidak bisa mengoperasikannya untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Tujuan pelaksanaan PKM ini lebih ditekankan pada pendampingan agar guru lebih memaksimalkan literasi digital dalam pembelajaran. Target Capaian dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru SDN 35 Tonasa II Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dalam mengintegrasikan literasi digital pada pembelajaran. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode partisipasi langsung para peserta pendampingan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu observasi awal, perencanaan, persiapan pendampingan, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan Pendampingan Mengintegrasikan Literasi Digital untuk Pembelajaran bagi Guru SDN 35 Tonasa II Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan berhasil terlaksana sesuai rencana. Materi inti disampaikan kepada peserta sesuai jadwal pendampingan selama 3 hari, secara daring dan luring. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan warna yang baru dalam pembelajaran. Guru mulai berlomba-lomba memanfaatkan perangkat digital untuk pembelajaran. Bukan hanya itu, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan selalu mengintegrasikan literasi digital sehingga memberikan perubahan dan keberhasilan dari bentuk pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital.

**Katakunci:** Kurikulum Merdeka, Literasi digital, Perangkat Digital, Integrasi, Media Pembelajaran.

### Abstrack

The independent curriculum gives educators the freedom to create quality learning. To make learning more interesting and enjoyable, a teacher must be able to utilize learning media with digital devices. Therefore, digital devices are used in learning to support teachers' teaching success. Based on the initial observations of the PKM TEAM at SDN 35 Tonasa II, Pangkajene and Islands Regency, there are still teachers who cannot access digital devices for learning, such as the simplest ones, the gadgets they use. The problem is that more teachers cannot operate it to use it as a medium for learning. The aim of implementing PKM is to emphasize mentoring so that teachers can maximize digital literacy in learning. The target achievement of this community service implementation is for teachers at SDN 35 Tonasa II, Pangkajene and Islands Regency to integrate digital literacy into learning. The implementation of this community service uses the direct participation method of the mentoring participants. The steps taken were initial observation, planning, mentoring preparation, implementation of mentoring, and evaluation. The mentoring activity of integrating digital literacy for learning for teachers at SDN 35 Tonasa II, Pangkajene and Islands Regency was successfully carried out according to plan. The core material is delivered to participants according to the mentoring schedule for 3 days, online and offline. Community service activities provide a new color in learning. Teachers are starting to compete to use digital devices for learning. Not only that, every learning activity carried out always integrates digital literacy so as to provide change and success from conventional forms of learning to digital-based learning.

**Keywords:** Independent Curriculum, Digital Literacy, Digital Devices, Integration, Learning Media.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan bersifat timbal balik yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Pendidikan bertujuan antara lain untuk perbaikan moral dan melatih intelektual sehingga terjadi perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik lagi (Marisyah, 2019). Untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dan mencapai tujuan pendidikan, diperlukan upaya perbaikan pendidikan. Kurikulum merdeka belajar adalah inovasi dalam pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan minat belajar siswa dengan memberikan kebebasan kepada siswa dalam memilih minat belajar mereka mengurangi beban akademik dan mendorong kreativitas guru. Penyederhanaan kurikulum yang telah dilakukan oleh pemerintah tentu memberikan efek yang sangat signifikan pada pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Untuk menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan maka seorang guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan perangkat digital yang baik. Peserta didik akan lebih aktif karena penerapan digital dalam pembelajaran.

Dalam era digital ini, aksesibilitas pendidikan telah meningkat secara signifikan. Teknologi telah membuka pintu bagi siswa yang sebelumnya mengalami keterbatasan dalam mengakses pendidikan, dengan adanya internet siswa sekarang dapat menjangkau dari seluruh penjuru dunia. Kehadiran teknologi mengubah cara kita belajar, berinteraksi, dan bekerja. Literasi digital memiliki peran yang penting dalam pendidikan modern. Siswa yang memiliki literasi digital yang baik akan cenderung memiliki kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dengan efektif dalam berbagai konteks.

Literasi digital sebagai keterampilan dasar atau kemampuan untuk menggunakan komputer dengan percaya diri, aman dan efektif, termasuk: kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak perkantoran seperti pengolah kata, email dan perangkat lunak presentasi, kemampuan untuk membuat dan mengedit gambar, audio dan video, dan kemampuan untuk menggunakan browser web dan mesin pencari Internet. Ini adalah keterampilan yang harus dapat diasumsikan oleh guru dari mata pelajaran lain di sekolah menengah, sebagai analog dengan kemampuan membaca dan menulis, (Society, 2012)

Oleh karena itu, perangkat digital harus digunakan untuk pembelajaran guna menunjang keberhasilan guru dalam mengajar. Perangkat digital adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat membantu pengguna dalam berkomunikasi dua arah dari jarak jauh. Perangkat digital dapat digunakan secara serempak dan bisa melibatkan banyak orang. Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi perkembangan proses pembelajaran terutama dalam sistem penyampaian melalui pemanfaatan beragam media generasi baru.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan TIM PKM di SDN 35 Tonasa II Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan bahwa masih terdapat guru yang tidak bisa menjangkau perangkat digital untuk pembelajaran seperti yang paling sederhana gawai yang digunakan. Permasalahannya bukan saja beberapa guru yang tidak memilikinya, tetapi lebih banyak guru yang tidak bisa mengoperasikannya untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Oleh sebab itu, perlu dilakukan pendampingan agar guru lebih memaksimalkan literasi digital dalam pembelajaran. Tujuan pelaksanaan PKM ini lebih ditekankan pada penggunaan alat digital berupa gawai, laptop, dan internet untuk membuat materi pembelajaran. Peserta adalah guru SDN 35 Tonasa II Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan berjumlah 20 orang. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah partisipasi langsung peserta pendampingan. Dari hasil pelaksanaan PKM diharapkan guru dapat memanfaatkan literasi digital (perangkat digital) yang dijadikan sebagai media pembelajaran ataupun sumber pembelajaran.

## METODE

Metode yang digunakan pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode Partisipasi langsung para peserta pendampingan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan:

1. Perencanaan

Perencanaan dilakukan untuk merencanakan bentuk pendampingan dengan jumlah guru yang telah ditentukan pada observasi awal dan juga materi yang dibutuhkan oleh guru.

2. Persiapan

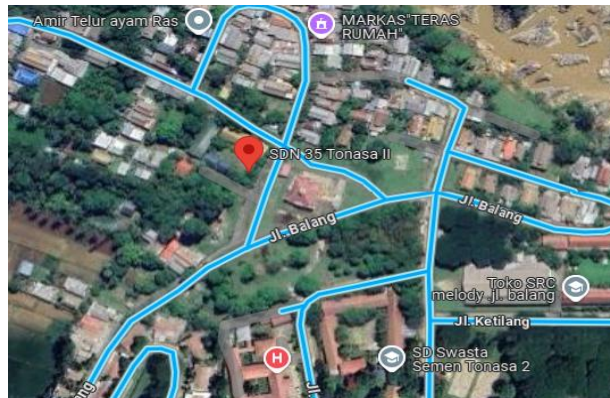
Pendampingan TIM PKM Melakukan persiapan materi dan peralatannya serta dokumen surat menyurat yang akan dibawa ke lokasi. Persiapan pendampingan di sekolah berupa ruangan dan fasilitas yang digunakan berupa computer dan internet

3. Pelaksanaan Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan pendampingan dilaksanakan selama 3 hari pertemuan, dimana dua hari daring dan satu hari luring

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian kegiatan pendampingan dalam Mengintegrasikan Literasi Digital untuk pembelajaran bagi guru SDN 35 Tonasa II Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Evaluasi kegiatan berdasarkan partisipasi aktif, keterlibatan, dan daya tangkap peserta saat bertanya, berdiskusi, dan berinteraksi dengan TIM PKM selaku fasilitator. Selain itu juga dinilai dari hasil kerja guru dalam memanfaatkan alat digital untuk membuat media pembelajaran. Terakhir memberikan angket untuk mengetahui respon guru terhadap kegiatan pendampingan.



Gambar 1 Titik Lokasi SDN 35 Tonasa II Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

### Persiapan Pendampingan

Setelah TIM PKM melakukan koordinasi awal dengan pihak SDN 35 Tonasa II Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Maka TIM PKM melakukan persiapan materi dan peralatannya serta dokumen surat menyurat yang akan dibawa ke lokasi. Persiapan pendampingan di sekolah berupa ruangan dan fasilitas yang digunakan berupa komputer dan internet.

### Pelaksanaan Pendampingan

Pendampingan dilakukan selama 3 hari dengan kegiatan sebagai berikut: Pendampingan hari pertama dilakukan secara daring sekaligus membuka kegiatan pendampingan, pelaksanaan hari kedua TIM PKM menyampaikan mengenai pengenalan Literasi Digital, Perangkat Literasi digital, dan pemanfaatannya.



Gambar 2 Penyampaian Materi Mengenai Literasi Digital

Pendampingan hari ketiga TIM PKM melakukan pendampingan secara luring dengan materi mengenai Media pembelajaran berbantuan TIK. Selanjutnya TIM PKM memeriksa kemampuan kerja guru dari hasil unjuk kerja yang dilakukan pada hari sebelumnya. Dari hasil unjuk kerja

guru, dihasilkan beberapa media pembelajaran yang memanfaatkan TIK, seperti video, PPT, dan aplikasi-aplikasi pengerjaan soal latihan untuk siswa yang nantinya akan digunakan sebagai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

### Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian kegiatan Pendampingan dalam Mengintegrasikan Literasi Digital untuk Pembelajaran bagi guru SDN 35 Tonasa II Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Evaluasi kegiatan berdasarkan partisipasi aktif, keterlibatan, dan daya tangkap peserta saat bertanya, berdiskusi, dan berinteraksi dengan TIM PKM selaku fasilitator. Selain itu juga dinilai dari hasil kerja guru dalam memanfaatkan alat digital untuk membuat media pembelajaran.

Tim juga menyebarkan angket respon guru untuk melihat respon guru terhadap kegiatan pendampingan dalam mengintegrasikan literasi digital untuk Pembelajaran. Hasil angket menunjukkan antusiasme dan respon yang sangat positif dengan aktif mengikuti kegiatan pelatihan. Kegiatan lanjutan untuk mempertajam kemampuan guru sangat diharapkan.

Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu di sekolah menjadi kebutuhan yang harus dilaksanakan oleh sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dalam era digital menuntut pembaharuan dan penambahan pengetahuan baru di lingkungan sekolah. Sekolah bisa melakukan peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu terkait literasi digital di lingkungan sekolah dengan cara:

- a. Penambahan Bahan Bacaan Literasi Digital di Perpustakaan  
Perpustakaan menjadi salah satu jantung pengetahuan sekolah. Penambahan bahan bacaan literasi dalam berbagai bentuk sumber belajar perlu ditingkatkan. Misalnya, menyediakan bahan bacaan bertemakan digital, menyediakan bahan bacaan dalam bentuk salinan lunak, atau penyediaan alat peraga sebagai sumber belajar terkait dengan literasi digital.
- b. Penyediaan Situs-Situs Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah  
Situs edukatif dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah. Misalnya, guru dapat menggunakan situs [ruangguru.com](http://ruangguru.com) atau [belajar.indonesiamengajar.org](http://belajar.indonesiamengajar.org) atau situs lain untuk mengembangkan pengetahuan diri terkait dengan pembelajaran. Kepala sekolah dapat menggunakan situs [sahabat.keluarga.kemdikbud.go.id](http://sahabat.keluarga.kemdikbud.go.id) atau [sekolahaman.kemdikbud.go.id](http://sekolahaman.kemdikbud.go.id) sebagai sumber belajar untuk pengembangan sekolah.
- c. Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah  
Aplikasi-aplikasi edukatif yang bisa digunakan oleh warga sekolah adalah Jelajah Seru, Anak Cerdas, 101 lagu Anak-Anak, Kumpulan Dongeng, dan sebagainya. Kepala sekolah dan guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut untuk menambah pengetahuan dan kreativitas. Guru juga dapat mengaitkan aplikasi-aplikasi tersebut dalam pembelajaran.
- d. Pembuatan Mading Sekolah dan Mading Kelas  
Majalah dinding yang sering disebut mading adalah sarana yang dapat digunakan warga sekolah dalam menyediakan sumber informasi dan untuk belajar. Dalam kaitannya dengan literasi digital, warga sekolah dapat mengisi konten mading dengan hal-hal bertemakan digital atau memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memperoleh informasi dalam pembuatan karyanya.

### SIMPULAN

Implementasi kurikulum merdeka berupaya untuk memulihkan pembelajaran demi mewujudkan transformasi pendidikan di Indonesia ke arah yang lebih baik sehingga memungkinkan guru untuk menerapkan pembelajaran yang menyenangkan karena bisa dilakukan dengan memanfaatkan literasi digital. Literasi digital di sekolah harus dikembangkan sebagai mekanisme pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terkoneksi dengan sistem pembelajaran. Dengan adanya pendampingan bagi guru, guru akan lebih percaya diri dalam memanfaatkan perangkat digital untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif. Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, tentu terdapat kekurangan. Dalam hal ini implementasi dalam pembelajaran dirasa sangat membutuhkan waktu yang panjang dan usaha yang maksimal agar media yang dibuat penuh inovasi dan kreasi. Pendampingan ini memberikan warna

yang baru dalam pembelajaran. Guru sudah mulai berlomba-lomba memanfaatkan perangkat digital untuk pembelajaran. Bukan hanya itu, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan selalu mengintegrasikan dengan literasi digital. Dengan mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran, memberikan perubahan dan keberhasilan dari bentuk pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Augustin Rina & Mariane Anne (2023) Literasi Digital dan Urgensinya pada Dunia Pendidikan. <https://map.fisip.undip.ac.id/literasi-digital-dan-urgensinya-pada-dunia-pendidikan>.
- Bustanol Arifin (2023). Pentingnya Literasi Digital dalam Pendidikan. <https://guruinovatif.id/artikel/pentingnya-literasi-digital-dalam-pendidikan>.
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.20587/jetlal.v5i1.2253>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472.
- Fitriyah, Q. F., Rahman, F., Fatmarizka, T., Susilo, T. E., Cahyadi, M., & Lazuardy, A. A. (2023). Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis STEAM dan Loose Parts Pada Guru di TK Mancasan Sukoharjo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(2), 209–168. <https://doi.org/10.23960/jpmip.v2i2.205>
- Hikman Nabil Zifa (2023). Peranan Penting Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan. <https://guruinovatif.id/artikel/peranan-penting-literasi-digital-dalam-dunia-pendidikan>.
- Jimoyiannis, A., & Gravani, M. (2011). Exploring Adult Digital Literacy Using Learners' and Educators' Perceptions and Experiences: The Case of the Second Chance Schools in Greece. *Educational Technology & Society*, 14 (1), 217–227.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61–76. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1514–1519
- Nurlaila, N., Daliyanda, R., Warmansyah, J., Al Husna, L., Komalasari, E., Yuningsih, R., & Sari, M. (2023). Development of Canva-based Picture Storybook Media to Increase Reading Interest in Early Childhood (Issue ICoesSE). Atlantis Press SARL. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142-5\\_35](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142-5_35)
- Rahmawati, Y., & Suharyati, H. (2022). Peningkatan Literasi Digital Dalam Pembuatan Bahan Ajar Multimedia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 977. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.977-984.2022>
- Royal Society. (2012). <https://royalsociety.org/education/policy/computing-in-schools/report/Sama>, S., Bahri, S., & AR, M. M. (2022). Realizing creative innovative education through increasing digitalization skills in learning with canva media in the era of smart society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-81.
- Shopova, T. (2014). Digital literacy of students and its improvement at the university. *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science*, 26–32. <https://doi.org/10.7160/eriesj.2014.070201>