

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA AKTIVITAS PENUGASAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA

Frenaldi Abyatar Pappang, Maya Puspitasari Izaak
Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan

Email: 01402190005@student.uph.edu

ABSTRACT

Developing students' digital literacy competencies is an important task for teachers. However, the author's observation at a senior high school showed a lack of attention to the development of these competencies. This is due to the suboptimal use of e-learning media and resources. As a result, students do not have a complete learning experience, leading to lower levels of digital literacy skills. Therefore, this paper aims to evaluate the optimal use of e-learning media and resources as an effort to improve students' digital literacy competencies. The method used is descriptive qualitative. By utilizing learning media and resources optimally, students can gain a complete learning experience. Teachers can also use variations in learning activities and assignments to enhance students' digital literacy skills. The evaluation results showed that students' digital literacy skills improved. The development of digital literacy competencies will enable students to achieve their responsibilities and be better prepared for their future. To achieve this, the author suggests readers to explore other digital media that can be used in the implementation of learning and assessment activities, so that digital literacy learning can be implemented thoroughly.

Keywords: *Digital literacy; instructional media; assignment*

ABSTRAK

Pengembangan kompetensi literasi digital siswa merupakan hal penting yang harus dilakukan oleh guru. Namun, observasi penulis di salah satu sekolah menengah atas menunjukkan kurangnya perhatian terhadap pengembangan kompetensi tersebut. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dan sumber pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang belum optimal. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang utuh sehingga kemampuan literasi digital mereka menunjukkan indikasi yang rendah. Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media dan sumber pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang optimal sebagai upaya meningkatkan kompetensi literasi digital siswa. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Dengan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran secara optimal, siswa memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif. Guru juga menggunakan variasi dalam aktivitas pembelajaran dan pemberian tugas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa meningkat. Pengembangan kompetensi literasi digital akan memungkinkan siswa untuk memenuhi tanggung jawab mereka dalam hal pemenuhan mandat budaya. Oleh karena itu, penulis menyarankan pembaca untuk mengeksplorasi media digital lainnya yang dapat digunakan dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran dan penilaian sehingga pembelajaran literasi digital dapat terlaksana secara menyeluruh.

Kata Kunci: *Literasi digital; media pembelajaran; penugasan*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat arus globalisasi saat ini memberikan tantangan bagi bidang pendidikan. Era globalisasi ditandai oleh kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, terutama internet, serta meningkatnya kebutuhan akan tenaga kerja berkualitas (Mustari & Rahman, 2014). Dunia pendidikan

kemudian tidak dapat menghindari perkembangan ini. Sebaliknya, adaptasi dengan kemajuan teknologi digital menjadi tuntutan bagi dunia pendidikan. Alasannya, kebanyakan masyarakat saat ini hidup bergantung pada teknologi digital.

Adanya kemudahan dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja melalui teknologi

digital, terutama jaringan internet, telah menyebabkan ketergantungan masyarakat pada teknologi digital. Di Indonesia, pada tahun 2019-2020, jumlah pengguna internet mencapai 73,7% dari total populasi penduduk (Gunawan et al., 2020). Fenomena ini telah menghasilkan transformasi paradigma bagi masyarakat untuk melakukan aktivitas tanpa batasan ruang dan waktu (Kristiyono, 2015). Kelompok masyarakat digital, yang tumbuh dan berkembang di era teknologi digital, didominasi oleh generasi Z (kelahiran 1995-2012), yang menghabiskan banyak waktu untuk berinteraksi melalui media sosial dengan menggunakan komputer atau gawai (Hastini, Fahmi, & Lukito, 2020). Penggunaan teknologi digital oleh masyarakat telah menimbulkan masalah bagi para pelajar, terutama terkait dengan berbagai konten negatif di internet. Menurut Ashari & Idris (2019), siswa dianggap sebagai kelompok yang paling rentan terpapar pengaruh buruk dari konten negatif di internet karena kurangnya keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital dengan benar dan bertanggung jawab. Penulis menemukan permasalahan ini pada siswa kelas X di salah satu SMA di Tangerang. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi literasi digital siswa.

Kompetensi literasi digital dibutuhkan siswa untuk mampu mengerjakan aktivitas di lingkungan digital. Siswa yang menguasai kompetensi ini mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital dan memanfaatkannya dengan optimal.

Peningkatan kompetensi literasi digital dapat dilakukan melalui penerapan media dan sumber belajar elektronik dalam pembelajaran, khususnya dalam aktivitas pembuatannya. Guru tentunya memainkan peran penting dalam mengelola teknologi tersebut dan memfasilitasi siswa dalam memanfaatkannya dengan optimal dan efektif.

Rumusan masalah penulisan ini adalah bagaimana meningkatkan kompetensi literasi digital siswa melalui pembuatan media dan sumber belajar elektronik. Tujuan penulisan ini adalah untuk memaparkan penerapan pembuatan media pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan literasi digital siswa.

TINJAUAN LITERATUR

Kompetensi literasi digital berkaitan erat dengan penggunaan teknologi digital (Alamsyah, 2017). Kemampuan literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dalam praktik dan budaya digital. Literasi digital meliputi kesadaran, tindakan, dan keterampilan individu dalam memanfaatkan perangkat dan fasilitas digital secara efektif, seperti mengakses, menganalisis, mengevaluasi, menyintesis sumber digital, berkomunikasi, dan menciptakan pengetahuan (Koltay, 2011). Menurut Jones-Kavalier & Flannigan (2008) dalam Lee (2014), literasi digital melibatkan pengetahuan dan keterampilan individu dalam menggunakan perangkat digital dengan efektif dan efisien dalam lingkungan digital. Kompetensi literasi digital juga mencakup

keterampilan penggunaan media digital, seperti mengakses dan mengonsumsi informasi digital, memproduksi konten digital, dan mengkomunikasikan konten digital (Nugroho & Nasionalita, 2020). Secara keseluruhan, literasi digital mengacu pada pengetahuan tentang perangkat digital dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakannya secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks dan tujuan. Pada konteks pendidikan, literasi digital adalah pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan perangkat dan media digital untuk memperoleh pengetahuan secara efisien, sarana komunikasi dan kolaborasi, dan produksi konten secara kreatif (Alamsyah, 2017).

Nasrullah et al., (2017) menyatakan bahwa mengembangkan literasi digital dapat dilakukan dengan menganut konsep bertingkat yang diusulkan oleh Mayes & Fowler (2006). Penerapan konsep ini juga dapat dilaksanakan dalam konteks pembelajaran. Adapun tiga tingkatan literasi digital dalam konsep tersebut, yaitu tingkatan pertama yaitu kompetensi digital (mencakup keterampilan, pengetahuan dan pendekatan), tingkatan kedua yang terkait dengan penggunaan digital (implementasi kompetensi digital dalam situasi tertentu) dan tingkatan ketiga yaitu transformasi digital (kreativitas dan inovasi dalam dunia digital). Sedangkan, menurut Ferrari (2013), kompetensi digital dapat dibagi menjadi lima poin utama, yaitu literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, pembuatan konten digital, keamanan, dan pemecahan masalah. Tiga bidang pertama (literasi informasi dan

data, komunikasi dan kolaborasi) terkait dengan aktivitas dan penggunaan alat digital tertentu, sementara dua bidang terakhir (keamanan dan pemecahan masalah) bersifat universal dan relevan untuk semua jenis aktivitas. Oleh karena itu, dalam merancang kegiatan untuk mengembangkan literasi digital, guru dapat memusatkan perhatian pada tiga bidang kompetensi pertama.

Media pembelajaran digital pun dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam hal literasi digital. Dengan menerapkannya, aktivitas pembelajaran dapat menjadi inovatif dan beragam (Ramdhini et al., 2021). Salah satu bentuk penerapannya adalah melalui pemberian tugas otentik. Tugas otentik dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa untuk mengasah pemahaman dan keterampilannya secara mandiri (Liansari & Nuroh, 2018). Tugas yang diberikan harus mendorong siswa untuk menerapkan media digital di dalam pembelajaran.

Peran guru sebagai pelaksana pembelajaran tidak dapat diabaikan. Menurut Batubara (2021), guru memiliki peran penting dalam memilih perangkat dan sarana digital yang memadai untuk mendukung keberhasilan tugas yang diberikan. Saat guru memilih media digital untuk diterapkan di dalam pembelajaran, penting untuk memperhatikan bahwa sarana dan perangkat digital mengandung informasi yang akurat, memacu kreativitas, dan kolaborasi siswa. Peran ini akan mempengaruhi penerapan media pembelajaran digital dalam aktivitas penugasan siswa sehingga dapat berjalan dengan efektif.

Purwanti, Maruti, & Budyarti (2022) memberikan beberapa strategi untuk memperkuat kemampuan literasi digital siswa. Salah satu strateginya adalah mengemas konten pembelajaran dengan cara kreatif menggunakan fitur-fitur perangkat digital. Selain itu, siswa juga dapat menggunakan sumber pembelajaran berbasis digital untuk mengakses dan memproses informasi secara kreatif, serta menggunakan perangkat digital sebagai sarana komunikasi dengan guru. Diharapkan dengan menerapkan strategi ini, pengalaman belajar siswa akan ditingkatkan dan kemampuan literasi digital mereka akan meningkat. Penulis sendiri juga mencoba mengimplementasikan strategi ini dengan memanfaatkan beberapa sarana dan perangkat digital.

Pada proses pembelajaran guru memanfaatkan berbagai perangkat dan sumber belajar digital, misalnya Microsoft Powerpoint, Padlet, Virtual Simulator, Mentimeter, Kahoo!, Google Scholar, Google Books, dan Youtube. Google Scholar dan Google Books sendiri dapat digunakan dalam penugasan riset untuk mencari informasi. Padlet dan Virtual Simulator digunakan untuk memfasilitasi penugasan praktikum dan pembuatan poster serta bertujuan untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi siswa. Youtube dan Kahoot! digunakan dalam penugasan produksi konten digital berupa video presentasi dan kuis yang bertujuan mengasah kreativitas siswa. Penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan sumber belajar yang variatif dalam dapat

PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH

Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan data yang dikumpulkan oleh penulis. Adapun subjek penelitian adalah para siswa kelas 10 di salah satu SMA Swasta di daerah Tangerang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu indikasi rendahnya kompetensi literasi digital adalah kurangnya penggunaan perangkat digital yang dimiliki oleh siswa secara tepat dan optimal (Kurniawati & Baroroh, 2016). Tingkatan kompetensi literasi digital siswa dapat dilihat dari indikator kompetensi digital telah dijabarkan sebelumnya. Dari hasil tersebut, ditemukan fakta bahwa terdapat permasalahan dalam literasi digital siswa yang menyebabkan rendahnya kompetensi literasi digital. Berikut adalah hasil temuan permasalahan literasi digital siswa:

Tabel 1. Permasalahan Literasi Digital Siswa

Indikator Kompetensi Digital	Permasalahan
Literasi Informasi dan data	Siswa mencari informasi yang tidak tepat serta tidak menampilkan sumber informasi yang dipakai.
Komunikasi dan kolaborasi	Siswa belum memanfaatkan media digital untuk mengkomunikasikan konten

secara kreatif & minimnya kegiatan kolaborasi
Pembuatan konten digital Siswa hanya membuat dan menyajikan konten dalam bentuk presentasi sederhana dengan menggunakan Powerpoint.

Berdasarkan hasil temuan di atas, permasalahan dalam pembelajaran adalah kurangnya kompetensi siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, meskipun mereka merupakan generasi digital native yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital sejak kecil. Masalah literasi digital siswa yang dihadapi menunjukkan rendahnya kompetensi literasi digital mereka. Oleh karena itu, perlu dilakukan aktivitas pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kompetensi literasi digital siswa.

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas perlu memaksimalkan penggunaan sumber dan sarana belajar digital agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lengkap. Kusmana (2011) mengungkapkan bahwa hal ini dapat dicapai dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menetapkan strategi instruksional, implementasi dan evaluasi.

Guru pertama-tama mengevaluasi kompetensi literasi digital siswa sebagai acuan untuk merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, guru merancang pembelajaran menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan meninjau media serta sumber belajar digital yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran. Setelah itu, guru mengimplementasikan perencanaan tersebut di dalam pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran untuk melihat perkembangan siswa. Guru pun

memanfaatkan berbagai sarana dan sumber belajar digital selama proses pembelajaran. Guru memanfaatkan perangkat tersebut untuk menyajikan materi secara kreatif untuk meningkatkan interaksi di dalam kelas. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang dilakukan meliputi penggunaan Mentimeter untuk *review* materi, praktikum pengukuran dengan Virtual Simulator, riset dengan Google Scholar atau Google Books, dan penyajian materi dengan Powerpoint serta Youtube.

Guru selanjutnya memberikan tugas proyek yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Tugas-tugas ini didesain sesuai dengan indikator kompetensi digital seperti yang telah dijelaskan yaitu: literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, serta pembuatan konten digital. Salah satu tugas pertama yang diberikan adalah membuat poster digital, yang bertujuan untuk memperbaiki keterampilan siswa dalam hal literasi informasi dan komunikasi. Selanjutnya, ada tugas untuk membuat video edukasi singkat dan kuis Kahoot!, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam hal kolaborasi dan kreativitas untuk merancang konten digital.

Setelah menerapkan tugas pembuatan media pembelajaran digital, kompetensi literasi digital siswa mengalami peningkatan, menurut hasil penilaian. Sebelumnya, siswa memperlihatkan indikasi rendah dalam hal mencari informasi dari sumber yang tidak kredibel, kurang kreatif dalam mengkomunikasikan konten digital, kurang berpartisipasi dalam aktivitas kolaborasi, dan

hanya mampu membuat konten digital yang sederhana. Indikasi tersebut menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital siswa sebelumnya tergolong rendah. Namun, setelah menerapkan aktivitas pembuatan media pembelajaran digital, kompetensi literasi digital siswa meningkat. Hasil penilaian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada tugas pembuatan konten yang dikerjakan secara kolaboratif lebih tinggi daripada nilai rata-rata pada tugas pembuatan poster. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dapat signifikan meningkatkan capaian kompetensi siswa. Sebagai hasilnya, siswa mengalami peningkatan kompetensi literasi digital. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan aktivitas penerapan media pembelajaran digital dalam aktivitas penugasan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah. (2017). Digital literacy among Sriwijaya University lecturers. *INFORMASI*, 47(2), 243–254.
<https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.15816>
- Ashari, M., & Idris, N. S. (2019). Kemampuan Literasi Digital Generasi Digital Native. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1355–1362.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework or Developing and Understanding Digital Competence in Europe* (Y. Punie & B. N. Brečko, Eds.). Luxembourg: Publications Office of the European Union.
<https://doi.org/10.2788/52966>
- Gunawan, R., Aulia, S., Supeno, H., Wijanarko, A., Uwiringiyimana, J. P., & Mahayana, D. (2020). Adiksi Media Sosial dan Gadget bagi Pengguna Internet di Indonesia. *TECHNO-SOCIO EKONOMIKA*, 14(1), 1–14.
<https://doi.org/10.32897/techno.2021.14.1.544>

KESIMPULAN

Siswa dapat menggunakan teknologi digital dengan bijak dan bertanggung jawab jika memiliki tingkat kompetensi literasi digital yang baik. Untuk mencapai hal tersebut, pengembangan kompetensi literasi digital siswa melalui pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi literasi digital siswa adalah dengan menerapkan media digital dalam aktivitas penugasan. Guru dapat memanfaatkan berbagai sarana dan perangkat digital dalam aktivitas tersebut, dan menyesuaikan tugas dengan indikator kompetensi yang ingin diterapkan. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka dalam memanfaatkan teknologi digital. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kompetensi literasi digital.

- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.
<https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Jones-Kavalier, B. R., & Flannigan, S. L. (2008). Connecting the digital dots: Literacy of the 21st century. *Teacher Librarian-Seattle*, 35(3), 13.
- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 33(2), 211–221.
<https://doi.org/10.1177/0163443710393382>
- Kristiyono, J. (2015). BUDAYA INTERNET: PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM MENDUKUNG PENGGUNAAN MEDIA DI MASYARAKAT. *Scriptura*, 5(1).
<https://doi.org/10.9744/scriptura.5.1.23-30>
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Komunikator*, 8(2), 51–66.
- Kusmana, A. (2011). E-LEARNING DALAM

- PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 35–51.
<https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a3>
- Lee, S.-H. (2014). Digital Literacy Education for the Development of Digital Literacy. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 5(3), 29–43.
<https://doi.org/10.4018/ijdlcd.2014070103>
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 241–252.
<https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397>
- Mayes, T., & Fowler, C. (2006). Learners, learning literacy and the pedagogy of e-learning. *Digital Literacies for Learning*, 26–33.
- Mustari, M., & Rahman, M. T. (2014). *Manajemen pendidikan*. Depok: RajaGrafiKa Persada.
- Nasrullah, R., Raditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Gerakan Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia. *Journal Pekommas*, 5(2), 215–223.
<https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050210>
- Purwanti, Y. G., Maruti, E. S., & Budyarti, S. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-learning. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 288–297. Madiun: Universitas PGRI Madiun.
- Ramdhini, R. N., Manalu, A. I., Ruwaida, I. P., Isrianto, P. L., Panggabean, N. H., Wilujeng, S., ... Surjaningsih, D. R. (2021). *Anatomi Tumbuhan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Wuarlela, M. (2020). VARIASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENGAKOMODASI MODALITAS BELAJAR. *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 261–272.
<https://doi.org/10.30598/arbitrervol2no2hlm261-272>