

PEMANFAATAN APLIKASI EDUKASI DALAM PENANAMAN LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR

Musfithah Sari^{1*}

Universitas Trunojoyo¹

***Email Corresponding:** musfithahsari@gmail.com

Abstrak

Literasi digital mengacu pada kekompakan, perspektif, dan keterampilan orang-orang yang secara implisit menggunakan teknologi digital dan sistem komunikasi untuk menemukan, mengatur, menghubungkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengembangkan informasi. Budaya literasi atau yang bisa disebut melek huruf menjadi tujuan pemerintah saat ini karena memungkinkan mereka menciptakan sumber daya berkualitas tinggi yang mengikuti perkembangan waktu dan teknologi. Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui manfaat aplikasi edukasi dalam penanaman literasi digital pada Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan metode tinjauan literatur. Teknik pengumpulan data menggunakan penelitian kepustakaan dengan mencari 7 artikel yang relevan yang berkaitan dengan penelitian. Berdasarkan temuan 6 artikel jurnal ilmiah, dapat disimpulkan bahwa dengan menyediakan lingkungan yang mendorong membaca, menulis, dan literasi serta mendukung program literasi sekolah di rumah. Karena beberapa orang tidak menyadari betapa pentingnya mereka mendukung literasi anak-anak, siswa sekolah dasar harus dilatih dalam keterampilan literasi digital. Ini akan membantu mereka memahami dan menggunakan media digital dengan benar. Disimpulkan bahwa, aplikasi edukasi merupakan salah satu strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar, karena aplikasi edukasi dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran.

Kata kunci: aplikasi, edukasi, literasi, digital, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Di masa yang penuh tantangan ini, setiap orang perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidang pendidikan dan literasi digital. Literasi adalah kemampuan menggunakan bahasa dan gambar untuk membaca, menulis, mendengar, dan mengelola informasi yang relevan dengan konteks lingkungan sosial, (Kartika., 2024). Literasi merupakan keterampilan mendasar yang harus dikuasai siswa, khususnya di sekolah dasar agar dapat beradaptasi dengan berbagai situasi kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Kegiatan literasi juga membantu siswa berkomunikasi lebih baik dalam bahasa dan menerima informasi lebih cepat, (Paila et al., 2022). Digital berarti segala bentuk kata, gambar, video, dan aplikasi di komputer Anda dianggap digital. Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan siswa adalah kompetensi digital, (Kartika., 2024), Literasi digital adalah

kemampuan seseorang dalam menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital untuk mencari dan memilih informasi, berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi dengan orang lain, dan berkomunikasi secara efektif, (Galuh et al., 2022).

Di era digital saat ini, teknologi yang semakin canggih dapat membawa manfaat dan dampak yang signifikan terhadap globalisasi di seluruh dunia. Salah satunya adalah perkembangan teknologi digital yang dapat dijadikan wadah untuk membangun pengetahuan bagi semua kalangan. Kemajuan teknologi tidak hanya berdampak pada budaya literasi orang dewasa, namun juga berdampak signifikan terhadap budaya literasi anak sekolah dasar. Penggunaan gadget yang berlebihan tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik saja, namun juga dapat mempengaruhi motivasi dan minat membaca anak. Dengan berbagai fitur seperti permainan digital dan permainan yang lebih menarik dan menyenangkan, anak-anak lebih tertarik melakukan aktivitas mendengarkan dan menonton menggunakan gadget dibandingkan membaca buku, dan pengaruhnya terhadap tingkat motivasi dan minat baca anak, (Puji et al., 2022).

Media merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Media dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi. Ketika siswa menggunakan media yang tepat, mereka mampu memahami apa yang diajarkan dengan lebih cepat, (Maarifatul et al., 2024). Literasi digital pada generasi muda tidak lepas dari penerapan konsep Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dicanangkan Pemerintah. Langkah ini diambil untuk mencerminkan bahwa rata-rata tingkat melek huruf masyarakat Indonesia masih jauh dari harapan, (Akbar et al., 2024). Kualitas pendidikan suatu negara erat kaitannya dengan perkembangannya. Pendidikan memegang peranan penting dalam seluruh aspek pembangunan manusia, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal ini dilakukan untuk mempersiapkan masyarakat menjadi manusia yang mampu berkontribusi dan mendapat manfaat secara berkelanjutan, (Manan et al., 2024).

Pemafaatan teknologi dalam pembelajaran mengacu pada pemanfaatan media teknologi untuk mengembangkan dan menyampaikan unsur-unsur pembelajaran kepada siswa. Sebab seperti yang dikatakan Diputra, teknologi menghubungkan dunia tanpa batas, sehingga media teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang memperoleh manfaat tak terbatas dari buku, dan juga dapat memberikan interpretasi makna pelajaran secara komprehensif, (Trihayati et al., 2022). Sebagian siswa belum mempunyai pengetahuan yang cukup tentang cara menggunakan gawai secara efektif, bahkan ada yang menjadi kecanduan gadget dan media sosial. Kita perlu mengenali dampak positif dan negatif gadget serta menyusun program kerja untuk dapat menyediakan aplikasinya media yang mendukung pembelajaran siswa, (Hanifah et al., 2022).

Budaya literasi menjadi tujuan pemerintah saat ini karena memungkinkan mereka menciptakan sumber daya berkualitas tinggi yang mengikuti perkembangan waktu dan teknologi. Adanya budaya literasi di Indonesia tentunya akan memberikan kontribusi terhadap upaya pembangunan dan kemajuan bangsa Indonesia, (Mastoah et al., 2022). Ketika anak-anak tidak memahami keterampilan digital, sikap dan kepribadian mereka berubah. Di era literasi digital, segalanya bisa menjadi lebih baik atau lebih buruk. Peran orang tua sangat penting dalam memantau perilaku anaknya. Psikologi

anak dirusak oleh kurangnya pemahaman tentang literasi digital. Mereka cenderung terbiasa menghina orang lain, iri pada orang lain, depresi, terbawa komentar negatif, dan mengucapkan kata-kata kasar, (Akbar et al., 2024).

Literasi digital bukan hanya sekadar keterampilan teknis, tetapi juga merupakan fondasi penting untuk kesuksesan di masa depan. Siswa yang memiliki literasi digital yang baik akan lebih siap menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif. Artikel ini bertujuan dalam memaparkan berbagai manfaat jangka panjang dari pemanfaatan aplikasi edukasi dalam menanamkan literasi digital pada siswa sekolah dasar, mulai dari peningkatan prestasi akademik hingga pengembangan karakter. Selain hal tadi, artikel ini juga menyoroti pentingnya pemanfaatan aplikasi edukasi dalam menanamkan literasi digital sejak dini. Dengan begitu, siswa dapat tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi secara bijak.

METODE

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi edukasi dalam penanaman literasi digital di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif yakni berdasarkan metode penelitian kepustakaan dengan menggabungkan beberapa jurnal artikel dalam mendapatkan hasil penelitian. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menitik beratkan pada penguraian (deskripsi) dan pemahaman sosial. (Basri et al., 2023). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka (*library research*), pengumpulan data berdasarkan dengan mencari sumber, mengumpulkan data, dan merekonstruksi data tersebut dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal, dan penelitian yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan secara kualitatif berdasarkan desain penelitian dan hasilnya bertujuan untuk mengungkap fenomena secara holistik dan kontekstual melalui pengumpulan data dari pengaturan alamiah. Para peneliti menggunakan ini sebagai alat yang penting, (Kartika et al., 2024). Pada penelitian ini terdapat 5 artikel jurnal yang relevan dan digunakan sebagai sumber data sekunder dengan tahun publish 2021 – 2024. Analisis adalah teknik pengumpulan data kualitatif yang digunakan dalam studi pustaka. Teknik tersebut meliputi proses penelusuran sumber, klasifikasi, pengolahan data, penyajian data, abstraksi, interpretasi, dan penarikan kesimpulan, (Kartika et al, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kompetensi digital mengacu pada kemampuan individu dalam menggunakan media digital untuk menemukan, menggunakan, mengolah, mengemas, mengevaluasi, dan mendistribusikan informasi dengan benar, cerdas, dan bertanggung jawab, (Sarah et al., 2024). Dalam dunia pendidikan, literasi digital dapat kita manfaatkan dengan memanfaatkan berbagai media berbasis digital di sekitar kita untuk menunjang proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media digital seperti laptop, telepon seluler, dan komputer untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan inovatif berdasarkan tingkat perkembangan dan kondisi siswa. Semua pelajaran di sekolah dasar membantu mengembangkan keterampilan digital untuk mata pelajaran yang diajarkan (Ani et al., 2022).

Tabel 1. Hasil Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Peneliti	Hasil Penelitian
1.	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar	Sarah Kartika Ningrum, Juhana Sakmal, Engga Dallion.	Hasil penelitian mengetakan simpulan bahwa aplikasi canva sangat bermanfaat dalam meningkatkan budaya literasi digital terutama jenjang sekolah dasar, bahwa aplikasi canva dapat memberikan dampak positif pada budaya literasi siswa sekolah dasar. Siswa lebih tertarik dan semangat mengikuti alur kegiatan pembelajaran, mempermudah siswa mendapatkan informasi, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN. 1 Rimo	Yenni Yamin	Hasil Penelitian mengatakan memperoleh media belajar yang substantial, efektif, inovatif, fleksibel, dan efisien. Proses pengembangan media belajar literasi digital berbasis game atau amusement edukasi dalam meningkatkan minat baca siswa kelas 2 SD ini menggunakan aplikasi Contructs 2 yang di dalamnya dilengkapi dengan nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)
3.	Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital	Muhamat Maariful Huda, Vion Age Tricahyo, Rizqi Darma Rusydian Yusron, Amalia Agung Septarina.	Hasil penelitian mengatakan penerapan game atau amusement menggunakan Kahoot menunjukkan nilai sebesar 80,88. Dengan nilai yang sudah ada secara kualitatif memperlihatkan hasil yang

			sangat baik dan dengan hasil tersebut, MIS Hidayatulloh dinilai siap menerapkan media pembelajaran advanced di semua aspek sekolah
4.	Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif	Imas Mastoah1, Zulela Ms, Mohamad Syarif Sumantri	Hasil Penelitian mengatakan Peningkatan aktifitas belajar siswa pada penerapan media game atau amusement edukasi kreatif terbukti berhasil meningkatkan literasi digital siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Peningkatan penerapan media diversion edukasi kreatif diperoleh hasil belajar siswa yang meningkat yaitu mencapai keberhasilan sebanyak 78%.
5.	Menumbuhkan Budi Pekerti Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital	Serina Trihayati, Lu'luil Maknun, Author.	Hasil penelitian mengatakan disarankan kepada para guru atau pendidik memanfaatkan literasi digital terutama untuk menanamkan budi pekerti pada siswa karena dengan digunakannya literasi ini siswa lebih mudah untuk mengetahui makna pelajaran yang sedang berlangsung dan juga meningkatkan pahamnya siswa pada suatu hal.
6.	Peran Platform Youtube Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar	Irwan, Manan , Kamarudin , Wa Ode Nur Aidah.	Hasil penelitian mengatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran sangat penting dikarenakan media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lima aspek proses belajar mengajar. Platform YouTube dipergunakan oleh guru sebagai media pembelajaran agar siswa bisa terus belajar di rumah

			melalui smartphone yang dimilikinya. Guru dibekali keterampilan pemanfaatan TIK karena pembelajarannya menggunakan platform YouTube.
7.	Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi	Ani Heryani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini dan Yona Wahyuningsih	Hasil penelitian mengatakan bahwa kemampuan membaca dan menggunakan teknologi dapat diajarkan atau dibentuk dalam suasana kelas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif saat proses belajar mengajar berlangsung, dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang kemudian diterapkan secara langsung, sehingga kemampuan literasi digital siswa terus meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang diambil dari beberapa artikel jurnal yang sudah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi edukasi dalam penanaman literasi digital di Sekolah Dasar terutama kegiatan membaca penting bagi anak karena membantu mereka menjadi terbiasa dan mencintai membaca di masa depan. Anak-anak dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan melalui membaca. Dengan menyediakan lingkungan yang mendorong membaca, menulis, dan literasi serta mendukung program literasi sekolah di rumah. Karena beberapa orang tidak menyadari betapa pentingnya mereka mendukung literasi anak-anak. (Bengkel et al., 2022). Hal ini juga berkesinambungan dengan pengertian Literasi digital, yaitu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, agar dapat beradaptasi di berbagai situasi kehidupan, termasuk yang bersifat pribadi, sosial, dan profesional, (Padila et al., 2022).

Literasi digital atau advanced merupakan sebuah keterampilan dalam berpikir tingkat tinggi, sebagai pendukung dalam perkembangan sebuah kesuksesan dalam akademik, diri sendiri dan profesional. (Tri et al., 2021). Sebagai contoh dalam penelitian Syamsyuriana et al., tahun 2023 menyatakan berhasil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan literasi digital di kelas. Dengan mengajari guru menguasai aplikasi Canva, guru Sekolah Dasar nantinya dapat membuat materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswanya. Hal ini mengacu pada Rendahnya kemampuan literasi dapat menimbulkan permasalahan psikologis pada siswa akibat emosi yang masih belum stabil. Mereka cenderung mendapatkan informasi secara lengkap tanpa mengetahui apakah itu benar atau hanya sekedar cuitan di media sosial, (Akbar et al., 2024).



Menurut beberapa artikel jurnal yang relevan, kemampuan untuk membaca dan menulis secara digital sangat penting di era saat ini. Semakin turunnya derajat literasi digital yang ada di Indonesia menunjukkan bahwa perlu ada peningkatan literasi. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa masyarakat tidak dapat mengolah informasi dengan benar dan membuat hoaks. Dengan perkembangan teknologi literasi digital di sekolah-sekolah dasar, menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi, dan menyebar luaskan informasi dengan cara yang bijak dan bertanggung jawab menjadi sangat penting. Akibatnya, siswa di sekolah dasar harus dilatih dalam keterampilan literasi digital. Ini akan membantu mereka belajar menggunakan media digital. Sejalan dengan Galuh (2022), diharapkan semua masyarakat yang memiliki keterampilan digital dapat secara efektif menggunakan, mengakses, dan mengelola informasi digital serta menganalisisnya untuk membangun pengetahuan baru dan mengembangkan kemampuan mereka menjalin komunikasi dengan banyak pihak.

Orang dewasa yang paling dekat dengan siswa Sekolah Dasar adalah guru, jadi guru diharapkan dan diberi tanggung jawab mengenalkan teknologi dengan baik kepada siswanya dari tempat mereka belajar. Hal ini tentunya sangat berdampak kepada siswa Sekolah Dasar dengan mengenakan berbagai edukasi baru, pengetahuan baru untuk mereka dari dikenalkannya literasi digital. Sesuai dengan kalimat Kemajuan teknologi tidak hanya berdampak pada budaya literasi orang dewasa saja, namun juga berdampak besar terhadap budaya literasi anak sekolah dasar, (Puji et al., 2022). Demikian juga disampaikan pada artikel jurnal Trihayati et al (2022), guru harus memberikan pemahaman tentang penggunaan teknologi digital karena guru memiliki pengaruh besar terhadap kesuksesan atau kegagalan siswa.

KESIMPULAN

Literasi digital juga berarti kemampuan seseorang untuk berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, menemukan dan memilih informasi, dan berkomunikasi dengan perangkat digital. Disimpulkan bahwa, aplikasi edukasi merupakan salah satu strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar. Aplikasi edukasi meningkatkan interaktivitas pembelajaran, membuat siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam proses belajar dan tentunya akan menunjang pendidikan yang ada pada Indonesia. Literasi digital bermanfaat bagi siswa karena membuat pencarian materi dan informasi mudah dan cepat, dan memungkinkan fleksibilitas dalam hal lokasi dan waktu, lebih beragam dalam bentuk bacaan atau lebih variatif sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas mereka.

REFERENSI

Akbar, N,R,P., Afy, N,S., Ardiansyah. (2024). Edukasi Literasi Digital Dalam Penggunaan Smartphone Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Tonggalan Klaten. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2 (1), 9-14.



- Basri, S., Fitrawahyudi., Khaerani., Nasrulah, I., Ernawati., Aryanti., Maya, S., Aisyah, S., Sakti., I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, (2), 96-103.
- Bengkel., Utami, A.I. (2022). Meningkatkan Minat Baca dengan Membangun Budaya Literasi Pada Anak Panti. *Jurnal Literasi Sains*, 1 (1), 60-64.
- Galuh, Y.P., Sri, E.M., Budyarti. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-Learning. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3 (), 288-297.
- Hanifah, A.N., Sayyieda, H., Jasmine., Lisa., Aditya, E.A. (2022). Edukasi Penggunaan Gadget untuk Meningkatkan Literasi Digital. *Proceedings*, 3 (6), 358-365.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31 (1), 17-28.
- Kartika, S.N., Sakmal, J., Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8 (2), 1500-1511.
- Maarifatul, M, H., Age, V.T., Darma, R.R.Y., Agung, A.S. (2024). Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 2 (2), 85-97.
- Manan, I., Kamarudin., Ode, W,N,A. (2024). Platform Youtube Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4 (1), 3081-3090.
- Mastoah, I., Zulela., Syarif, M,S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 9 (1), 69-80.
- Paila, J,N,S., Zenti, C., Elyusrahdi Jaya. (2022). Meningkatkan Minat Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sinergi Cendikia*, 1 (5), 722-727.
- Puji, A,A., Istianingsih, S., Widodo, A. (2022). Pentingnya Membangun Budaya Literasi (Budaya Membaca) pada Anak SD di Era Digital. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2 (12), 1184-1189.
- Tri, F,H,D., Nur,K,S., Puji,R,R. (2021). Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2 (2), 94-102.
- Trihayati, S,L,M., Author. (2022). Menumbuhkan Budi Pekerti Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (2), 76-79.
- Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN. 1 Rimo. *Mahesa Research Center*, 1 (1), 74-79.