



LITERASI DIGITAL BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BELU

Taty R. Koroh^a, Maxsel Koro^b, Adam B. N. Benu^c,
Markus Sampe^d, Vera R. Bulu^e, Sumardi W. Ndolu^f

^{abedefg}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Cendana, Kupang, NT
^amaxselkoro18@gmail.com, ^btatykoroh62@gmail.com, ^cadambenu@staf.undana.ac.id,
^dmarkussampe@gmail.com, ^eVerabulu@gmail.com, ^fmardindolu23@gmail.com

Abstrak

Penerapan teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan bagi guru guna menjawab tantangan perubahan zaman. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan literasi digital bagi guru-guru SD di kota Atambua tujuan untuk melatih guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan Quiz dengan *Canva* dan *Kahoot*. Peserta kegiatan ini berjumlah 30 orang guru SD yang tersebar di kota Atambua. Hasil kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan *Canva* dan *Kahoot* dalam mengembangkan media pembelajaran dan Quiz bagi siswa SD serta menghasilkan produk media pembelajaran dan latihan soal berupa Quiz.

Kata Kunci : Literasi Digital, *Canva*, *Kahoot*

Abstract

The application of technology in learning is a must for teachers to respond to the challenges of changing times. The implementation of digital literacy training and assistance for elementary school teachers in the city of Atambua aims to train teachers in developing learning media and Quiz with Canva and Kahoot. The participants in this activity were 30 elementary school teachers spread across the city of Atambua. The result of this activity is an increase in teachers' skills in using Canva and Kahoot in developing learning media and quizzes for elementary school students as well as producing learning media products and practice questions in the form of quizzes.

Keywords: Digital Literacy, *Canva*, *Kahoot*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa berbagai perubahan terhadap aktivitas kehidupan manusia. Perubahan tersebut dapat ditinjau dari dua dampak yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif yang dilihat dari semakin maraknya khusus kecanduan *gadget* yang dialami sebagian besar anak; sedangkan dampak positif dilihat dari berbagai kemudahan dalam menjalankan berbagai aktivitas manusia. Perkembangan teknologi juga membawa perubahan generasi; dimana anak yang lahir di era 2000an dikategorikan sebagai generasi Z yang sudah sangat melek dengan teknologi.

Studi yang dilakukan oleh Kurnia & Astuti (2017) sebanyak 132,7 juta orang di Indonesia merupakan pengguna aktif internet dari 256,2 juta masyarakat Indonesia pada tahun 2017. Data tersebut menggambarkan betapa masifnya peran teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan masyarakat saat ini. dalam survei yang sama, terdapat 124,4 juta orang yang mengakses konten pendidikan; dimana data ini menunjukkan banyaknya konten pendidikan yang ada di dunia maya. Berdasarkan hal tersebut, maka guru juga perlu memanfaatkan konten-konten pendidikan tersebut dalam menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang didominasi oleh generasi Z. Keterampilan dalam memanfaatkan konten-konten digital tersebut merupakan salah satu bagian dari konsep literasi digital.

Literasi digital dalam era teknologi saat ini menjadi perhatian tersendiri tidak terkecuali dunia pendidikan. Pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkan teknologi dan informasi secara tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Mengingat anak didik saat ini khususnya siswa SD yang terkategori dalam generasi Z yang sangat melek dengan teknologi sehingga peningkatan kemampuan literasi digital guru menjadi sebuah keharusan guna menciptakan pembelajaran inovatif, efektif, dan efisien. Literasi digital merupakan cara seorang individu mendapatkan, memahami, mengolah, dan menggunakan informasi yang tersedia pada media digital secara efektif dan efisien (Naufal, 2021). Kemampuan literasi digital tersebut dapat ditingkatkan melalui berbagai cara; salah satunya adalah melalui pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kapasitas guru sebagai guru profesional. Berdasarkan pemetaan awal lewat observasi terhadap kebutuhan guru akan pemahaman dan penggunaan media digital dalam pembelajaran terhadap guru-guru sekolah dasar kabupaten Belu, diketahui bahwa mereka sudah terbiasa mendengar literasi digital, namun terkait penggunaan dan implementasinya secara mendalam, mereka sangat mengharapkan ada pelatihan-pelatihan yang mendukung kemampuan literasi digital tersebut. Oleh karena itu, Program Studi PGSD FKIP

Undana melalui Tim PkM berusaha merespon permasalahan dan kebutuhan guru-guru sekolah dasar tersebut melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan platform Canva dan Kahoot selama tiga hari, dengan tujuan menghasilkan produk media, bahan ajar, dan instrumen penilaian berbasis teknologi dan mudah digunakan.

2. METODE ABDIMAS

Pelaksanaan PkM ini dilakukan dengan cara: identifikasi kondisi literasi digital Sekolah Dasar di kota Atambua dengan cara wawancara secara daring dengan beberapa Sekolah Dasar yang ada di kota Atambua Kabupaten Belu. Selanjutnya, tim PkM melakukan pemetaan masalah dan penyebab masalah yang dilanjutkan dengan penetapan solusi serta rencana tindakan berupa sosialisasi konsep literasi digital, pelatihan penggunaan *Canva* dan *Kahoot* dalam mengembangkan media pembelajaran, bahan ajar melalui platform *Canva* serta soal latihan dalam bentuk *Quiz* melalui platform *Kahoot*. Metode yang digunakan dalam pelatihan dan pendampingan ini yakni metode *Drill* dengan target capaian peningkatan kemampuan literasi digital guru Sekolah Dasar di kota Atambua dan produk media pembelajaran dengan *Canva* dan produk latihan soal atau *Quiz* dengan *Kahoot*. Pelaksanaan PkM ini dimulai dari tanggal 19 Juni 2023 sampai 21 Juni 2023 bertempat di SDK St. Angela Atambua yang dihadiri oleh 30 orang guru SD yang tersebar di kota Atambua.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PkM di kota Atambua, diawali dengan sosialisasi literasi digital oleh pemateri 1 (Dr. Taty R. Koroh, M.Pd) adapun poin-poin penting yang sampaikan dalam sosialisasi ini yakni konsep literasi digital, pentingnya literasi digital bagi guru serta dampak perkembangan teknologi dan informasi bagi pembelajaran dan cara memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari pertama yang terbagi dalam 2 sesi yakni sesi pemaparan materi dan sesi tanya jawab. Dalam sesi tanya jawab terlihat antusias dari peserta dalam menanggapi serta memberikan pertanyaan terkait cara memanfaatkan teknologi dan informasi secara tepat dalam pembelajaran serta kiat-kiat dalam mencegah kesalahan dalam memanfaatkan teknologi dan informasi dari siswa.



Gambar 1 pemaparan materi literasi digital oleh pemateri 1

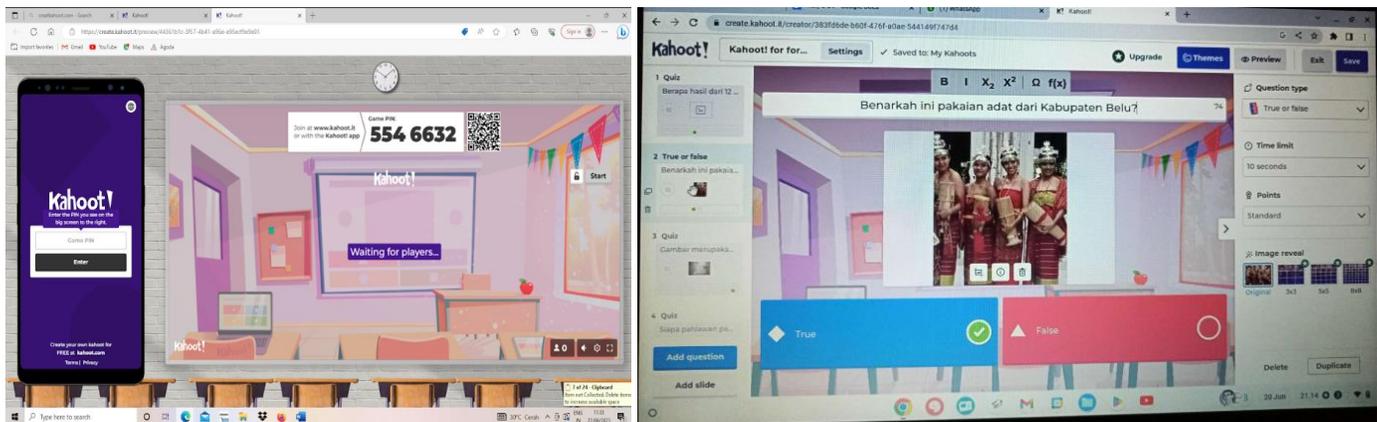
Pelaksanaan PkM di hari pertama ini di akhiri dengan pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang peserta untuk setiap kelompok dengan jumlah lima kelompok. Kelompok-kelompok ini diberikan tugas untuk menghimpun RPP, materi, dan latihan soal guna keperluan pembuatan media, bahan ajar, dan soal latihan pada hari kedua.

Hari kedua, diawali dengan pemaparan materi *Kahoot* oleh pemateri 2 (Jimmyilton Dethan, M.Pd) yang dilanjutkan dengan pemateri 3 (Sumardi W. Ndolu, M.Pd) yang memaparkan materi tentang *Canva*. Pokok materi yang disampaikan oleh kedua pemateri pada hari kedua ini yakni pengenalan aplikasi *Canva* dan *Kahoot* dan fitur-fitur dari masing-masing aplikasi. Poin penting dalam pelatihan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran melalui platform *Canva*, sedangkan untuk aplikasi *Kahoot* adalah soal latihan atau *Quiz*.



Gambar 2 Pemaparan materi Canva dan Kahoot

Kegiatan pada hari kedua ini di akhir dengan pengembangan media pembelajaran dan soal latihan oleh setiap kelompok. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan pada hari ketiga dengan fokus pada proses pendampingan oleh pemateri dan tim PkM kepada setiap kelompok sampai menghasilkan produk yang menjadi target kegiatan.



Gambar 3 produk soal latihan dengan platform Kahoot

Implementasi teknologi ke dalam pembelajaran merupakan suatu terobosan yang inovatif guna menjawab tantangan perkembangan zaman saat ini. melalui pemanfaatan platform-platform digital seperti *Canva* dan *Kahoot* memberikan keunggulan tersendiri bagi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran, bahan ajar, dan soal latihan tanpa batas dengan berbagai fitur-fitur yang ditawarkan serta animasi-animasi yang sangat menarik bagi siswa. Studi yang dilakukan Rahmawati & Atmojo (2021) menyatakan bahwa penggunaan platform *Canva* dalam mengembangkan media pembelajaran memberikan pengalaman tersendiri bagi guru dalam melatih kreativitas dan daya inovatif serta guru juga mendapat kesempatan mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan guru. penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Lestasi et al., 2023).

Selain *Canva*, platform *Kahoot* juga memberikan pengalaman tersendiri bagi guru dan siswa dalam memainkan permainan edukatif dalam bentuk *Quiz* yang menarik dan memacu kompetisi antar siswa. Platform *Kahoot* ini dapat mengubah persepsi siswa terkait tes yang menegangkan ke tes yang menyenangkan. Irwan et al., (2019) dalam studinya tentang penggunaan platform *Kahoot* sebagai media asesmen terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih lanjut Ilmiah & Sumbawati (2021) menyatakan bahwa penggunaan media asesmen berbasis *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, maka penggunaan platform *Kahoot* sebagai media asesmen terbukti efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan platform digital dalam pengembangan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan daya inovatif guru; untuk itu, pelaksanaan PkM di kota Atambua dengan sasaran guru-guru SD se-kota Atambua membawa dampak besar dalam meningkatkan kreativitas dan daya inovatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan soal latihan atau *Quiz* menggunakan platform *Canva* dan *Kahoot*. Produk-produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini yakni media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Quiz* berbasis *Kahoot* yang sudah siap digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Ilmiah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- [2]. Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- [3]. Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia : *Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149–166.
- [4]. Lestari, D. P., & Muada Ketut, I. (2023). *Berbasis Media Canva Pada Peserta Didik Kelas X*. 1(1), 36–47.
- [5]. Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- [6]. Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>