

# PENINGKATAN KAPASITAS LITERASI DIGITAL PADA GURU SEKOLAH DASAR DALAM PEMBUATAN BAHAN AJAR KREATIF DAN INOVATIF

Tiara Eka Putri<sup>\*1</sup>, Mayang T. Afriwilda, Ike Kurniawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Bengkulu, Bengkulu

\*e-mail: [tiaraekaputri@unib.ac.id](mailto:tiaraekaputri@unib.ac.id)

## ABSTRAK

Literasi digital memberikan warna baru dalam dunia pendidikan, dimana teknologi menjadi bagian dari pendidikan itu sendiri. Dalam memberikan pembelajaran guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Salah satu masalah mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah kurangnya pemanfaatan teknologi serta terbatasnya pengetahuan guru tentang website atau tools penyedia layanan sumber belajar yang dapat diakses secara gratis dalam mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital pada guru sekolah dasar. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru di SDN 52 Kota Bengkulu berjumlah 30 orang. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui 4 tahapan yaitu persiapan dan identifikasi, praktik, pendampingan, evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peserta pelatihan mengalami peningkatan dalam pemahaman dan pengalaman terkait penggunaan website sebagai sumber bahan ajar. Terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman tentang website penyedia bahan ajar dan pembuatan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Peserta juga menunjukkan peningkatan dalam pengetahuan tentang alamat website penyedia bahan ajar dan kemampuan dalam menggunakan fitur-fitur yang ada pada website yang dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa sehingga hasil kepemilikan akun Shopee dapat mencapai 100%.

**Kata kunci:** Literasi Digital, Bahan Ajar, Kreatif, Inovatif

## ABSTRACT

*Digital literacy provides a new color in the world of education, where technology becomes part of education itself. In providing learning, teachers can utilize technology as a learning resource. One of the partner problems in this service activity is the lack of utilization of technology and the limited knowledge of teachers about websites or learning resource service provider tools that can be accessed for free in developing creative and innovative teaching materials. This activity aims to increase the capacity of digital literacy in elementary school teachers. The target audience in this community service activity is teachers at SDN 52 Bengkulu City totaling 30 people. The method of implementing this community service is carried out in 4 stages, namely preparation and identification, practice, assistance, evaluation. The results of the activity showed that the training participants experienced an increase in understanding and experience related to the use of websites as a source of teaching materials. There was a significant increase in understanding of websites providing teaching materials and making creative and innovative teaching materials. Participants also showed an increase in knowledge about the website address of teaching material providers and the ability to use the features on the website.*

**Keywords:** Digital Literacy, Teaching Materials, Creative, Innovative

## 1. PENDAHULUAN

Generasi alpha sangat erat kaitannya dengan perubahan atau kecanggihan teknologi yang sedang *trend* saat ini. Dampak terbesar perkembangan teknologi di era ini adalah digitalisasi dan otomatisasi berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk di sekolah (Cope & Kalantzis, 2016; Sitompul et al., 2021). Pembelajaran di sekolah memiliki karakter dan keunikan tersendiri yang secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap gaya belajar (Daud, 2020). Sebagai seorang pendidik, selain harus mampu memperluas pengetahuan profesionalnya, mereka juga harus memahami dan beradaptasi dengan kekhasan generasi milenial saat ini untuk menggunakan strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat. Strategi berarti metode atau cara yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan media dan teknologi informasi lebih lanjut.

Guru yang diharapkan oleh generasi milenial saat ini adalah yang cakap teknologi dan cerdas dalam situasi pembelajaran. Guru harus dapat memahami dan mengikuti perkembangan zaman yang saat ini menghadapi kemajuan teknologi. Guru juga dituntut untuk mampu menggunakan alat elektronik dan keterampilan untuk mendapatkan keuntungan dari kemajuan teknologi. Selain itu, hasil penelitian yang lain juga menekankan bahwa guru harus menyajikan media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif fleksibel agar dapat meningkatkan minat belajarsiswa (Santoso, 2019). Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna mengacu pada metode pengajaran yang menggunakan teknik atau cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak bosan saat belajar. Bahwa para guru disini harus bisa menjadi pemimpin yang baik untuk diteladani siswanya dan mampu menghadapi tantangan generasi milenial untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkarakter. Pada kenyataannya guru banyak menghadapi kendala, salah satu kendala yang dihadapi guru dalam proses penyusunan bahan ajar adalah keterbatasan dalam menyusun dan mendesain bahan ajar, termasuk bahan ajar. Hal ini dikarenakan mereka kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang media pembelajaran (Mulyanta, 2010), terutama yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SDN 52 Kota Bengkulu yang beralamat di Jl. Jambu Perumnas Lingkar Timur, saat ini terdaftar 30 Guru pada SDN 52 Kota Bengkulu yang usianya rata-rata diatas 40 tahun dan masih sangat minim dalam menggunakan bahan berbasis interaktif. SDN 52 Kota Bengkulu saat ini menerapkan dua kurikulum dalam proses pembelajaran yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Pada penerapan kurikulum tersebut, menuntut pembelajaran tidak lagi bersifat teacher center tetapi beralih ke student center. Materi yang diajarkan dan kompetensi yang hendak dicapai pada penerapan kedua kurikulum tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan buku dan beberapa referensi lain sebagai sumber belajar, tetapi guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk mencapai kompetensi peserta didik tersebut. Salah satu penyebab kurangnya pemanfaatan teknologi adalah terbatasnya pengetahuan guru tentang website atau tools penyedia layanan sumber belajar yang dapat diakses secara gratis dalam mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya bahan ajar berbasis teknologi ini maka guru yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dapat melatih siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang tentunya bersifat student center.

Keterampilan menyusun bahan ajar idealnya harus dikuasai oleh guru, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menguasainya sehingga masih banyak guru tradisional dalam proses pengajaran. Pengaruh pembelajaran konvensional adalah aktivitas guru lebih dominan dan siswa kurang aktif karena cenderung mendengarkan. Selain itu

pembelajarannya juga kurang menarik karena cara belajarnya kurang beragam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pendidikan online dan akses internet menggunakan fasilitas mesin pencari dapat membantu siswa meningkatkan hasil dan meningkatkan pengetahuan mereka dalam menggunakan mesin pencari menggunakan internet (Magdalena et al., 2020).

Pemanfaatan website penyedia layanan untuk mendesain sumber belajar dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar, membuat lembar evaluasi dan dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Pemanfaatan website ini diharapkan dapat meningkatkan Kapasitas Literasi Digital Pada Guru SDN 52 Kota Bengkulu. Literasi digital adalah pengetahuan dan keterampilan pengguna dalam berhubungan dengan media digital. Kompetensi literasi digital pengguna meliputi kemampuan menemukan, mengolah, mengevaluasi, menggunakan, menciptakan, dan mengonsumsi media digital secara bijak, cerdas, cermat, dan akurat sesuai dengan kegunaannya (Kurnianingsih et al., 2017). Literasi digital memainkan peran kunci dalam penggunaan teknologi, yang merupakan salah satu pilar dari proses transformasi digital (Naufal, 2021).

Berdasarkan uraian tentang kesenjangan antara kondisi nyata dilapangan dengan kondisi ideal yang diharapkan, perlu dilakukan pelatihan dan pembimbingan kepada Guru SDN 52 Kota Bengkulu dalam pembuatan bahan ajar yang kreatif dan inovatif memanfaatkan kemajuan teknologi Informasi sehingga dapat meningkatkan kapasitas literasi digital guru SDN 52 Kota Bengkulu.

## **2. METODE**

Kegiatan ini dilakukan di SD Negeri 52 Kota Bengkulu dengan sasaran guru berjumlah 30 orang. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pendampingan teknis berupa pelatihan dan lokakarya dengan langkah-langkah persiapan dan identifikasi, praktik, pendampingan dan evaluasi dengan rincian sebagai berikut:

1. **Persiapan dan Identifikasi**

Kegiatan yang dilakukan adalah berkoordinasi dengan kepala sekolah terkait dengan kebutuhan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan

2. **Praktik**

Tahap ini merupakan tahap inti kegiatan yang meliputi cara kerja website-website pendidikan, cara mengakses, dan mendownload serta uji coba membuat bahan ajar. kegiatan ini lebih menitikberatkan pada pendampingan kepada guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan literasi digital guru.

3. **Pendampingan**

Pendampingan dilakukan sebagai implementasi hasil praktik pada pertemuan sebelumnya. proses pendampingan ini dilakukan oleh tim pengabdian. Sesi tersebut berisi sesi pembuatan media dan sesi presentasi hasil kerja.

4. **Evaluasi**

Pada tahap ini dilakukan untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan pengabdian dengan menyebarkan post-test pada guru tentang kualitas pelaksanaan kegiatan, kendala yang dihadapi dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif, selain itu post-test dilakukan juga untuk mengukur kesiapan guru dalam melakukan digitalisasi bahan ajar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Pre-test* merupakan tahapan awal yang penting dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat peningkatan kapasitas literasi digital pada guru SDN 52 Kota Bengkulu dalam pembuatan bahan ajar kreatif dan inovatif. Terdapat beberapa alasan mengapa *pretest* perlu dilakukan. Pertama, *pretest* akan membantu dalam mengidentifikasi pengetahuan awal dan keterampilan peserta sebelum pelatihan dimulai. Dengan mengetahui tingkat pemahaman dan keahlian mereka, dapat disesuaikan materi dan pendekatan pelatihan agar sesuai dengan kebutuhan peserta. Kedua, *pretest* juga berfungsi sebagai alat evaluasi awal untuk mengukur sejauh mana peserta memahami konsep literasi digital dan pembuatan bahan ajar kreatif. Data dari *pretest* akan memberikan gambaran awal tentang tingkat kesenjangan pengetahuan dan keterampilan di antara peserta yang merupakan guru SD 52 Kota Bengkulu, sehingga memungkinkan untuk menyusun strategi yang lebih efektif selama pelatihan. Selain itu, *pretest* juga dapat memberikan motivasi kepada peserta, karena mereka akan melihat peningkatan kemampuan mereka secara langsung melalui perbandingan hasil *pretest* dan *post-test*. Dengan demikian, *pretest* menjadi langkah penting dalam mempersiapkan pelatihan agar sesuai dengan kebutuhan peserta dan meningkatkan efektivitas pelatihan secara keseluruhan. *Pretest* telah dilakukan kepada 30 Guru SD 52 Kota Bengkulu pada tanggal 25 Mei 2023, dengan hasil yang didapatkan sebagai berikut :

Dari tabulasi dan analisis hasil pre-test dan post-test yang dilakukan ditampilkan pada tabel 1.

**Tabel 1. Perbandingan Pre-test dan Post-test**

N	M (T1)	M (T2)	Margin Skor
30	12.93	23.03	10.1

Merujuk pada data hasil pre-test dan post-test pada tabel 1. Dapat kita simpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta pelatihan sebelum mendapatkan pelatihan dan setelah mendapatkan pelatihan dengan margin skor 10.1. Artinya terdapat perbedaan keterampilan guru setelah mendapatkan pelatihan pembuatan bahan ajar.

**Tabel 2. Hasil Uji Beda**

	t	df	p
Pre-Test	-12.930	58	0.00
Post-Test			

Berdasarkan data diatas, diketahui bahwa  $t(58) = -12.930$ ,  $p < .05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemberian pelatihan pembuatan bahan ajar terhadap kompetensi guru. Dengan kata lain ada perbedaan kompetensi guru sebelum dan sesudah diberikan pelatihan. Guru SD harus kreatif dalam mengajar di dalam kelas, seperti dalam pemilihan metode belajar, media pembelajaran, serta juga bahan ajar yang akan digunakan.

Hal-hal yang diperoleh oleh peserta pelatihan berupa:

1. Pengenalan Literasi Digital: Definisi dan pentingnya literasi digital dalam pendidikan; Komponen-komponen literasi digital; Peran literasi digital dalam pembuatan bahan ajar kreatif dan inovatif

2. Pengertian dan karakteristik Society 5.0: Dampak Society 5.0 pada pendidikan.; Penerapan Society 5.0 dalam pembuatan bahan ajar.; Peran Website dalam Pembuatan Bahan Ajar
3. Pengenalan tentang berbagai jenis *website* pendidikan; Keuntungan menggunakan website sebagai sumber bahan ajar; Contoh website yang menyediakan bahan ajar inovatif dan kreatif.; Mengakses dan Mencari Sumber Bahan Ajar pada Website misalnya, [www.k5learning.com](http://www.k5learning.com) , [www.education.com](http://www.education.com) , [www.guru.kemdikbud.go.id](http://www.guru.kemdikbud.go.id) .
4. Cara mengakses website Pendidikan: Teknik mencari sumber bahan ajar yang relevan; Memanfaatkan fitur-fitur pencarian dan filter pada website.
5. Evaluasi dan Pemilihan Sumber Bahan Ajar: Memilih sumber bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran; Memperhatikan aspek keaslian, kualitas, dan keberagaman sumber bahan ajar;
6. Pemanfaatan Bahan Ajar dalam Pembuatan Materi Pembelajaran Kreatif: Strategi penggunaan bahan ajar dalam pembuatan materi pembelajaran kreatif dan inovatif; Integrasi bahan ajar dari website dengan metode pembelajaran yang berbeda; Pemanfaatan teknologi dan alat-alat pendukung untuk mengembangkan bahan ajar.

Bahan ajar yang terdapat salah satunya di K5-learning yang merupakan sebuah situs web terkenal yang didirikan pada tahun 2011 untuk menyediakan alat pembelajaran, lembar kerja, dan buku kerja untuk anak-anak K-5 (usia sekolah TK-SD). K5 Learning adalah platform pendidikan yang menawarkan materi pembelajaran yang berharga untuk siswa TK hingga kelas 6 SD. Dalam hal membaca, K5 menyediakan banyak cerita yang diikuti dengan berbagai latihan, kuis, dan kartu flash untuk menguji kemampuan pemahaman membaca anak-anak pada topik tertentu (Thu & Vien, 2022). Sehingga website ini dipandang mampu menyediakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif terutama untuk guru sekolah dasar. Hal ini didukung oleh penelitian Hsiao (2022) yang menyatakan bahwa dalam pendidikan dasar, siswa perlu mempelajari berbagai disiplin ilmu untuk membantu mereka mempersiapkan diri menghadapi kehidupan di masa depan.





**Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan**

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil rekapitulasi persentase setiap skala pada setiap pertanyaan, dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan dalam pemahaman dan pengalaman terkait penggunaan website sebagai sumber bahan ajar. Terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman tentang website penyedia bahan ajar dan pengembangan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Peserta juga menunjukkan peningkatan dalam pengetahuan tentang alamat website penyedia bahan ajar dan kemampuan dalam menggunakan fitur-fitur yang ada pada website. Selain itu, peserta pelatihan juga menganggap bahwa pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan website penyedia bahan ajar menjadi lebih efektif.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bengkulu yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini dengan nomor kontrak 3145/UN30.15/PM/2023 tanggal 3 April 2023.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Cope, B. & Kalantzis, M. (2016). Big Data Comes to School: Implications for Learning, Assessment, and Research. *AERA Open* April-June 2016, Vol. 2, No. 2, pp. 1 –19 DOI: 10.1177/2332858416641907. URL: <http://ero.sagepub.com>
- Daud, A. (2020). Strategi Guru Mengajar Di Era Milenial. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(1), 29–42. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i1.72>
- Hsiao, K. H., Resta, P. E., & Li, J. Y. (2022, April). An Exploration of Developing Digital Learning in K-5 Education. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 520-524). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). <https://www.learntechlib.org/primary/p/220772/>
- 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. <http://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.

- Mulyanta. (2010). Tutorial Membangun Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Naufal, H. A. . (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Riki Andriatna, Imam Sujadi, Budiyo, Ira Kurniawati, Arum Nur Wulandari, & Hanifa Alifia Puteri. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Faststone Capture dalam Menyusun Bahan Ajar untuk Pembelajaran Matematika Model Flipped Classroom. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 371-377. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i2.8383>
- Santoso, D. A. (2019, October). Peran pengembangan media terhadap keberhasilan pembelajaran PJOK di sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 2, No. 1).
- Sitompul, N. C., Rufi'i, Ibut Priono Leksono, & Heri Wahyu Rejeki. (2021). Perancangan Blog Guru untuk Penyediaan Bahan Ajar di Era Pembelajaran Abad 21. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 320-329. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4143>
- Thu, L. N. A., & Vien, T. (2022). The Effects Of Think-Aloud Strategy On Efl Young Learners' reading Skill Practice. *European Journal of English Language Teaching*, 7(5). <http://dx.doi.org/10.46827/ejel.v7i5.4503>

---

First Publication Right  
GANESHA Jurnal pengabdian Masyarakat

This Article is Licensed Under

