

**STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN MEDIA LITERASI DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEANEKARAGAMAN SISWA SEKOLAH
DASAR**

Eka Wahyuningsih¹, Eryza Tiara Dzulqa²

¹PGSD FKIP Universitas Pasundan

²PGSD FKIP Universitas Pasundan

1eka.wahyuningsih@unmuhbabel.ac.id, 2eryzatiara@gmail.com

ABSTRACT

Digital literacy media contains studies that are not only in the form of descriptions, but can be studied in visual or pictorial form to explain the material that is used as learning material, including local wisdom-based Diversity material in the Citizenship Education Subject. Education is a conscious and planned effort to form Indonesian people who are intelligent and have good character. Citizenship education is a vehicle for preparing the younger generation with sufficient provisions in the social life that is needed. The ability to think critically, be responsible, have democratic attitudes and actions are supporting media in the formation of national character. Therefore, lecturers are required to develop learning support by developing learning media as a means of making it easier to convey material so that students can learn material easily through learning media. This literature study aims to determine the development of digital literacy media on students' understanding of diversity in the subject of Citizenship Education. The purpose of this study was to find out the literature study on the development of digital literacy media on students' understanding of Diversity in the Citizenship Education subject. The research method used was literature study research which consisted of several sources such as primary and secondary sources. The results obtained from the research that has been done show that advances in technology are able to motivate students to be more active in learning and dig deeper into understanding information about learning. In addition, digital literacy media can have a positive impact on the development of student teaching and learning. However, there are also weaknesses that will result from digital literacy, namely the still weak interest in reading culture in the form of e-books for students because they are more interested in the application base.

Keywords: *Digital Literacy Media, Student Understanding*

ABSTRAK

Media literasi digital memuat kajian tidak hanya berupa deskripsi, namun dapat mengkaji dalam bentuk visual atau bergambar untuk menjelaskan materi yang menjadi bahan pembelajaran, tidak terkecuali materi Keanekaragaman berbasis kearifan lokal pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk membentuk manusia Indonesia yang cerdas dan berkarakter baik. Pendidikan kewarganegaraan menjadi wahana untuk mempersiapkan generasi muda dengan bekal yang cukup mempunyai dalam pergaulan kehidupan yang dibutuhkan. Kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab, mempunyai sikap dan tindak yang demokratis menjadi media pendukung dalam

pembentukan karakter bangsa. Oleh Karena itu, dosen dituntut untuk mengembangkan pendukung pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana mempermudah menyampaikan materi sehingga siswa dapat mempelajari materi dengan mudah melalui media pembelajaran. studi literatur ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media literasi digital terhadap pemahaman siswa dalam materi Keanekaragaman pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui studi literatur pengembangan media literasi digital terhadap pemahaman siswa dalam materi Keanekaragaman pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian studi literatur yang terdiri dari beberapa sumber seperti sumber primer dan sekunder. Hasil yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa kemajuan teknologi mampu memberikan motivasi siswa untuk lebih giat belajar dan menggali informasi lebih dalam memahami pembelajaran. Selain itu, media literasi digital mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan pengajaran dan pembelajaran siswa. Namun, ada pula kelemahan yang akan dihasilkan dari literasi digital, yakni masih lemahnya minat budaya baca berbentuk e-book oleh siswa karena lebih tertarik terhadap basis aplikasi.

Kata Kunci : Media Literasi Digital; Pemahaman Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk membentuk manusia Indonesia yang cerdas dan berkarakter baik. Pendidikan kewarganegaraan menjadi wahana untuk mempersiapkan generasi muda dengan bekal yang cukup mempunyai dalam pergaulan kehidupan yang dibutuhkan. Kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab, mempunyai sikap dan tindak yang demokratis menjadi media pendukung dalam pembentukan karakter bangsa. Oleh Karena itu, dosen dituntut untuk mengembangkan pendukung pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana

mempermudah menyampaikan materi sehingga siswa dapat mempelajari materi dengan mudah melalui media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, memungkinkan mahasiswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga secara garis besar mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu, dengan harapan akan dapat memperbaiki mutu atau kualitas proses pembelajaran dan kualitas pendidikan (Haryonik, 2018:41). Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar

dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Demi melancarkan program pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan bahan ajar yang disampaikan, dalam hal ini materi keanekaragaman.

Media literasi digital memuat kajian tidak hanya berupa deskripsi, namun dapat mengkaji dalam bentuk visual atau bergambar untuk menjelaskan materi yang menjadi bahan pembelajaran, tidak terkecuali materi Keanekaragaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Keanekaragaman tersebut dapat diimajinasikan dalam bentuk visual atau gambar dengan penjelasan sehingga memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran secara dua arah, yakni secara langsung maupun daring. Pembelajaran secara langsung, artinya dapat dilakukan saat di sekolah dengan menggunakan fasilitas komputer dengan bantuan internet untuk mengakses kajian pembelajaran dan langsung berdiskusi bersama teman atau guru.

Pembelajaran daring artinya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja menggunakan media android melalui aplikasi yang tersedia.

Tentu saja, dengan pembelajaran variatif menjadi alternatif yang efektif dalam memberikan motivasi belajar siswa yang tentunya memberikan dampak sejalan dengan tujuan pembelajaran yakni memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan, dalam hal ini materi keanekaragaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dimana mata pelajaran PKn selama ini dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan karena sarat akan hafalan. Tentunya, dengan dikembangkannya media literasi digital berbasis aplikasi ini memudahkan siswa untuk memahami lebih dalam lagi materi Keanekaragaman, dimana sangat jelas kajian demi kajian disajikan menggunakan aplikasi visual dengan penjelasannya. Dalam penelitian ini, peneliti memilih media Culture GuideBook yang merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi digital sebagai media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi keanekaragaman. Faktor lain dipilihnya media ini adalah karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa dan terdapat di media android berupa aplikasi serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat apa yang mereka baca dan gunakan. Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar karena masa tersebut merupakan masa pembentukan karakter sehingga memerlukan suatu media untuk membentuk karakter dan berpikir kritis siswa (Hurlock, 2000: Jilid 1 hal 63-65).

Di era millennial seperti saat ini penggunaan media digital semakin massive, kalangan pelajar dan guru merupakan pengguna aktif. Pada proses pembelajaran para siswa belum semuanya memiliki keterampilan literasi digital, sehingga beberapa ada yang belum paham cara efektif dalam memanfaatkan media informasi digital. Oleh karena itu pembelajaran literasi digital perlu diterapkan karena merupakan solusi praktis untuk membangun kompetensi literasi digital bagi siswa, agar terbentuk Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan berpikir untuk menggali informasi sebagai bahan

menambah pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi literatur atau tinjauan Pustaka . studi literatur adalah desain penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan sumber data yang berkaitan dengan suatu topik, studi literatur bertujuan mendeskripsikan konten pokok berdasarkan informasi yang didapat. (Herliandry et al., 2020) dan penelitian juga menggunakan penelitian kepustakaan (library research) penelitian kepustakaan yaitu serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang obyek penelitiannya digali melalui beragam informasi kepustakaan baik itu buku, ensiklopedi, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen-dokumen lainnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi penggunaan media literasi digital pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi

Keanekaragaman dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan sumber-sumber yang relevan menunjukkan menunjukkan bahwa kemajuan teknologi mampu memberikan motivasi siswa untuk lebih giat belajar dan menggali informasi lebih dalam memahami pembelajaran. Selain itu, media literasi digital mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan pengajaran dan pembelajaran siswa. Namun, ada pula kelemahan yang akan dihasilkan dari literasi digital, yakni masih lemahnya minat budaya baca berbentuk e-book peserta didik karena lebih tertarik terhadap basis aplikasi.

implementasi penggunaan media literasi digital pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Keanekaragaman dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman siswa Sekolah Dasar. Terbukti beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kemajuan teknologi mampu memberikan motivasi siswa untuk lebih giat belajar dan menggali informasi lebih dalam memahami pembelajaran. Selain itu, media literasi digital mampu

memberikan dampak positif bagi perkembangan pengajaran dan pembelajaran siswa. Namun, ada pula kelemahan yang akan dihasilkan dari literasi digital, yakni masih lemahnya minat budaya baca berbentuk e-book peserta didik karena lebih tertarik terhadap basis aplikasi.

Proses pembelajaran pun dilakukan secara online menggunakan media digital berupa video pembelajaran yang dikeluarkan kemendikbud dan ditayangkan di salah satu stasiun televisi. Tidak hanya itu beberapa aplikasi edukasi pun turut berpartisipasi dalam mendukung pembelajaran jarak jauh ini seperti Ruang Guru, Quipper, dan lain sebagainya yang dapat dipakai untuk proses pembelajaran jarak jauh ini (Annisa, 2020). Revolusi industri 4.0 telah memberikan dampak berupa perubahan mendasar pada peradaban manusia di berbagai sektor, salah satunya sektor pendidikan. Sektor pendidikan merupakan modal dasar yang utama bagi perkembangan dan kemajuan generasi penerus bangsa ke depannya yang perlu melibatkan semua pihak dan diperlukan juga regulasi yang baik ke depannya, melalui upaya peningkatan kualitas

pendidikan dan pengajaran (Samuel, 2021). Pembelajaran dikenal sebagai salah satu bentuk interaksi antara siswa dengan tenaga pengajar agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Agar pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif dan berguna untuk siswa, diterapkan salah satu metode pembelajaran bersifat digital, yang dikenal dengan nama Digital Learning. Pembelajaran dalam berbagai ilmu harus dijadikan sebagai bentuk pemahaman dan kesatuan yang utuh, baik itu konsep, gagasan, maupun pesan yang ingin disampaikan dalam peristiwa atau fenomena nyata yang terjadi dalam masyarakat. diperlukan adanya pembelajaran inovatif dan interaktif sesuai dengan pendekatan saintifik yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sekaligus meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Disini saya mencoba mengembangkan model pembelajaran Simulasi berbasis digital (Marito, 2021).

Penggunaan buku digital dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi siswa khususnya pada Pendidikan Tinggi. Hal itu membuktikan bahwa dengan mengimplementasikan E-book

sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan tinggi, mempengaruhi motivasi serta respon siswa (Dyah N, 2021). Kemajuan teknologi dan komunikasi telah mempengaruhi aspek pendidikan di Indonesia. Pendidik diharapkan mampu menggunakan kemajuan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran yang menggunakan game edukasi di gadget. Penelitian ini mengkaji game Geograpiea sebagai media pembelajaran di era digital untuk anak-anak sekolah dasar agar dapat lebih mudah memahami pembelajaran Geografi. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka yang disusun secara deskriptif. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa game Geograpiea mampu membuat siswa lebih memahami pembelajaran tentang wilayah di Indonesia secara menyenangkan (Taufiq S, 2020).

Dalam pandangan pendidikan Islam penggunaan media digital sebagai media pembelajaran perlu kehati-hatian terlebih kita harus memahami pentingnya mengetahui informasi, isi berita, dan harus lebih teliti, serta tak mudah mempercayai sumber-sumber yang tidak jelas asal-

usulnya. Jadi dalam membuat, memilih, ataupun menyebarkan informasi dalam proses pembelajaran akan lebih baik harus diteliti terlebih dahulu, yang dalam hal ini pendidikan Islam menyebutnya dengan istilah tabayyun, agar terlindung dari kejahatan iii media digital seperti hoax, bullying, penipuan, perjudian online, kecanduan internet dan lain sebagainya. Maka hal tersebut menjadikan literasi digital sebagai media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan pendidikan Islam serta dapat membantu mewujudkan tujuan daripada pendidikan Islam yaitu terbentuknya Insan Kamil (M. Sukri, 2021). Keunggulan teknologi media pembelajaran adalah: 1) meningkatkan interaksi antara guru dan siswa; 2) meningkatkan motivasi belajar siswa; 3) memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran tetap berjalan walaupun tidak dilakukan secara tatap muka; 4) Sebagai media interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran daring; 5) Menjadi media transfer informasi dan interaksi pembelajaran selama pembelajaran daring; 6) mendorong inovasi pendidikan di masa pandemi Covid-19; 7) Efektif

dan efisien, baik sebagai produk maupun proses pemecahan masalah pembelajaran; 8) Media pembelajaran bukan hanya alat tetapi juga sebagai bagian, termasuk strategi dan metode pembelajaran selama pandemi Covid-19 (Mariana,dkk. 2021).

Dalam dunia Pendidikan sangat terkenal yang namanya teknologi, dimana pembelajaran sekarang selalu mengandalkan yang namanya media sosial. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian literatur/kepuustakaan. Tujuan penelitian ini ialah untuk menjelaskan bagaimana pengaruh digital terhadap Pendidikan. Di mana pada masa sekarang yang semakin berkembangnya zaman dan semakin berkembangnya teknologi, tidak tertutup kemungkinan semua orang menggunakan yang namanya digital, apa lagi dalam dunia Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan sangat terkenal yang namanya teknologi, dimana pembelajaran sekarang selalu mengandalkan yang namanya media sosial. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian literatur/kepuustakaan (Widarman W, 2022).

E. Kesimpulan

Implementasi penggunaan media literasi digital pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Keanekaragaman dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman siswa Sekolah Dasar. Terbukti beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kemajuan teknologi mampu memberikan motivasi siswa untuk lebih giat belajar dan menggali informasi lebih dalam memahami pembelajaran. Selain itu, media literasi digital mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan pengajaran dan pembelajaran siswa. Namun, ada pula kelemahan yang akan dihasilkan dari literasi digital, yakni masih lemahnya minat budaya baca berbentuk e-book oleh siswa karena lebih tertarik terhadap basis aplikasi.

Saran dalam penelitian ini adalah para pendidik dapat lebih kreatif dalam melakukan penguatan atau pengembangan aplikasi atau perangkat digital pada e-literacy berbentuk game atau sejenisnya guna menunjang minat baca sebagai metode pemahaman terhadap materi oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajani Restianty (2018), Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media : <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/28380>
- Annisa Widya Garini, dkk. (2020), Penggunaan Media Berupa Digital pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar: <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26558>
- Dyah N, dkk (2021), Studi Literatur Pengaruh Implementasi Media E-Book Terhadap Motivasi Belajar Dan Respon Siswa Pada Pendidikan Tinggi : <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/itedu/article/view/37758>
- M. Sukri (2021), Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam: [https://scholar.google.co.id/scholar?q=M.+Sukri+\(2021\),+Literasi+Digital+Sebagai+Media+Pembelajaran+Dalam+Perspektif+Pendidikan+Islam&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.co.id/scholar?q=M.+Sukri+(2021),+Literasi+Digital+Sebagai+Media+Pembelajaran+Dalam+Perspektif+Pendidikan+Islam&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
- Mariana Jediut, dkk. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19: <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jlpd/article/view/962>

Irwanto (2022), Studi Literatur Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital :
<https://journal.trunojoyo.ac.id/series/article/view/17810>

[pengembangan-digital-book-berbasis-andro-911ec258.pdf](https://journal.trunojoyo.ac.id/series/article/view/17810)

Widarman W (2022), Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pendidikan Di Indonesia :
<https://osf.io/rqyh2>

Marito Ritonga (2021), Studi Literatur Efektivitas Model Pembelajaran Simulasi Digital:
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1141>

Noorhidawati A (2008), How Students Use E-books Reading or Referring? Malaysian Journal of Library & Information Science, 13(2), 1-14:
https://www.researchgate.net/publication/251566577_How_Students_Use_E-books_Reading_or_Referring_Malaysian_Journal_of_Library_Information_Science_132_1-14

Samuel Benny Dito, Heni Pujiastuti (2021), Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah

Syafruddin (2019), Pengembangan Digital Book Berbasis Android Untuk Menstimulus Psikomotorik Siswa :
<https://media.neliti.com/media/publications/410320->