

Increasing Digital Literacy among Students at SDN Inpres Lik Layana Indah through Training Activities on the Use of Technology to Support Learning Activities

Meningkatkan Literasi Digital di Kalangan Siswa SDN Inpres Lik Layana Indah Melalui Kegiatan Pelatihan Penggunaan Teknologi Penunjang Aktivitas Pembelajaran

Andi Patmasari*, Muhammad Ismail, Agussatriana, Abdul Kamaruddin, & Dewi Satria Ahmar

Universitas Tadulako, Jl. Soekarno Hatta KM.9, Palu, 94118, Indonesia

Abstract

The aim of this service activity is to increase digital literacy among students at SDN Inpres Lik Layana Indah through training activities on the use of technology to support learning activities. Service activity is carried out in several stages, namely first, the planning consists of forming a service team, determining partner, and analyzing partner needs and problems; second, the preparation in the form of coordination and initial socialization regarding the schedule; third, the implementation which consists of socialization, training and mentoring activities; and the final stage is reflection and evaluation. The service activity carried out by the service team consist of several activities, namely assistance in working on Class-Minimum Competency Assessment using smartphones, socialization on cyber security and attitudes as members of digital citizenship, training and assistance in using web browser, and graphic design training using the Canva application. All series of activities were carried out well and obtained satisfactory results as seen from the students' enthusiasm when participating in the activities and the results of the pre-test and post-test analysis which showed an increase in students' understanding after the service activity.

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan literasi digital di kalangan siswa SDN Inpres Lik Layana Indah melalui kegiatan pelatihan penggunaan teknologi penunjang aktivitas pembelajaran. Kegiatan pengabdian dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu pertama, tahap perencanaan terdiri dari pembentukan tim pengabdian, penentuan mitra, dan analisis kebutuhan serta masalah mitra; kedua, tahap persiapan berupa koordinasi dan sosialisasi awal terkait jadwal pelaksanaan; ketiga, tahap pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan; dan tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim pengabdian terdiri atas beberapa rangkaian kegiatan, yaitu pendampingan pengerjaan AKM Kelas menggunakan *smartphone*, sosialisasi keamanan *cyber* dan sikap sebagai anggota *digital citizenship*, pelatihan dan pendampingan penggunaan layanan *browser*, dan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Semua rangkaian kegiatan terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan terlihat dari antusias siswa saat mengikuti kegiatan dan hasil analisis *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah kegiatan pengabdian.

Keywords: Training; Technology; Digital Literacy

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu motor utama dalam transformasi sosial, ekonomi, kesehatan, dan budaya di berbagai negara di seluruh dunia (Cholik, 2021). Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran telah mengubah paradigma tradisional pembelajaran menjadi

* Corresponding author:

E-mail address: apatmasari@gmail.com

pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Namun, sayangnya, tidak semua lapisan masyarakat dapat merasakan manfaat dari kemajuan teknologi ini dengan adil (Jayanthi & Dinaseviani, 2022).

Di Indonesia, terutama di daerah pinggiran kota, seperti yang dialami oleh SDN Inpres Lik Layana Indah di Kota Palu, kesenjangan akses dan pemanfaatan teknologi masih menjadi masalah yang signifikan (Hadiyat, 2014). Faktor-faktor seperti keterbatasan infrastruktur, terbatasnya pengetahuan tentang teknologi, dan keterbatasan sumber daya manusia menjadi hambatan utama dalam mengadopsi teknologi secara efektif di kalangan pendidik dan peserta didik.

Salah satu aspek yang krusial dalam pemanfaatan teknologi di abad 21 adalah literasi digital (Bastin, 2022). Literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak atau perangkat keras, tetapi juga kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi secara kritis dan kreatif melalui teknologi digital. Literasi digital menjadi modal utama dalam menghadapi tantangan di era digital, di mana informasi mudah diakses tetapi juga rawan disinformasi dan manipulasi.

Di SDN Inpres Lik Layana Indah, tingkat literasi digital di kalangan siswa masih kurang memadai. Keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan internet, kurangnya pemahaman dan kesadaran tentang keamanan digital atau keamanan *cyber*, serta minimnya keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak pendukung pembelajaran menjadi kendala utama dalam memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

Dalam konteks ini, penyelenggaraan kegiatan pelatihan penggunaan teknologi penunjang aktivitas pembelajaran di SDN Inpres Lik Layana Indah menjadi suatu keharusan yang mendesak. Melalui kegiatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Mereka diajak untuk mengenal dan memahami berbagai perangkat lunak dan aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran, mulai dari aplikasi produktivitas hingga sumber belajar digital.

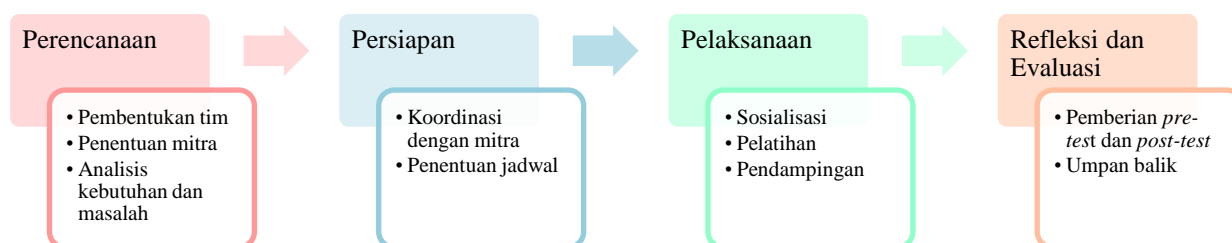
Selain itu, kegiatan pelatihan ini juga diharapkan dapat membuka wawasan siswa tentang potensi dan peluang yang ditawarkan oleh teknologi dalam mendukung pembelajaran. Mereka diajak untuk menjadi pengguna yang cerdas dan bertanggung jawab terhadap teknologi, sehingga mampu memanfaatkannya secara positif untuk pengembangan diri dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, penyelenggaraan kegiatan pelatihan penggunaan teknologi penunjang aktivitas pembelajaran di SDN Inpres Lik Layana Indah bukan hanya sekadar upaya untuk meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga merupakan langkah strategis dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dan peluang di era digital yang semakin kompleks dan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Fathahillah et al., 2023). Dengan memperoleh keterampilan dan pemahaman yang memadai tentang teknologi, siswa akan menjadi lebih siap untuk bersaing dan berkontribusi dalam masyarakat yang semakin didominasi oleh teknologi.

2. Metode

Program pengabdian berupa pelatihan yang dilanjutkan pendampingan penggunaan teknologi penunjang aktivitas pembelajaran memiliki target untuk meningkatkan literasi digital. Sedangkan, sasaran kegiatan pengabdian adalah siswa di SDN Inpres Lik Layana Indah.

Kegiatan pengabdian ini berlangsung dalam beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan terakhir adalah refleksi dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Pengabdian

Tahap pertama yaitu **perencanaan** yang terdiri dari pembentukan tim pengabdian, penentuan mitra, dan analisis kebutuhan serta masalah mitra dengan melakukan observasi dan wawancara. Setelah tahap perencanaan, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah tahap **persiapan** yang terdiri dari koordinasi dengan mitra dan sosialisasi awal terkait

jadwal pelaksanaan dan hal apa saja yang dilakukan selama kegiatan pengabdian. Tahap berikutnya adalah **pelaksanaan** yang terdiri dari kegiatan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Selanjutnya, tahap terakhir berupa **refleksi dan evaluasi**. Evaluasi berupa pemberian *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk melihat hasil yang telah dicapai oleh mitra serta tingkat pemahaman mereka terkait materi yang telah dipaparkan. Sedangkan refleksi dilakukan dengan melihat umpan balik siswa untuk mengkaji pelaksanaan kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim pengabdian terdiri atas beberapa rangkaian kegiatan, yaitu pendampingan pengerjaan AKM Kelas menggunakan *smartphone*, sosialisasi keamanan *cyber* dan sikap sebagai anggota *digital citizenship*, pelatihan dan pendampingan penggunaan layanan *browser*, dan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva.

a. Pendampingan Pengerjaan AKM Kelas Menggunakan *Smartphone*

AKM Kelas merupakan alat bantu guru di kelas untuk mendiagnosa hasil belajar siswa. AKM Kelas saat ini tersedia dalam *platform* aplikasi desktop dengan sistem operasi Windows dan aplikasi *mobile* dengan sistem operasi Android yang dapat digunakan guru dan siswa di sekolah. Pada kegiatan ini, tim pengabdian berkolaborasi dengan tim Kampus Mengajar di SDN Inpres Lik Layana Indah yang juga dituntut untuk melaksanakan AKM. Kegiatan pendampingan ini dilakukan dengan mendampingi dan melatih siswa dalam mengerjakan soal-soal AKM menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Android. Soal-soal AKM yang dikerjakan oleh siswa merupakan soal-soal untuk melihat kemampuan numerasi dan literasi mereka. Pendampingan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan digital yang diperlukan untuk sukses dalam pembelajaran daring, serta untuk memperkenalkan mitra dengan konsep dan praktik penggunaan teknologi *mobile* dalam konteks pembelajaran.



Gambar 2. Pendampingan Pengerjaan AKM Kelas



Gambar 3. Tim Pengabdian, Mahasiswa, dan Siswa (1)

b. Sosialisasi Keamanan *Cyber* dan Sikap sebagai Anggota *Digital Citizenship*

Sosialisasi keamanan *cyber* dan sikap sebagai anggota *digital citizenship* dilakukan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan mitra terkait kurangnya pemahaman dan kesadaran mereka tentang keamanan digital atau keamanan *cyber*. Kesadaran siswa mengenai keamanan *cyber*, bagaimana tindakan atau perilaku ketika menggunakan perangkat digital, serta bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara daring menjadi hal yang sangat penting dalam menciptakan ruang *cyber* yang aman dan nyaman.

Pada kegiatan ini, tim pengabdian memaparkan dua materi, yaitu strategi literasi digital di sekolah dasar dan sikap sebagai anggota *digital citizenship*. Pada materi literasi digital di sekolah dasar, tim pengabdian memberikan penjelasan terkait literasi digital, hal dasar yang perlu ditanamkan oleh siswa untuk memasuki dunia digital, dan bagaimana praktik kewargaan digital. Sedangkan pada materi sikap sebagai anggota *digital citizenship*, tim pengabdian menjelaskan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi informasi secara aman, berkomunikasi di jejaring sosial, dan bertransaksi informasi di dunia maya.



Gambar 4. Pemaparan Materi terkait Keamanan *Cyber* dan *Digital Citizenship*

c. Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Layanan *Browser*

Kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan layanan *browser* diharapkan dapat mengatasi masalah mitra terkait minimnya keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak. Internet *browser* merupakan salah satu perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi dari internet. Kegiatan ini diawali dengan memberikan gambaran dan penjelasan terkait layanan *browser* dan bagaimana menjelajahi perkampungan daring, setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan kepada siswa untuk melakukan *browsing* menggunakan layanan *browser* seperti *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*. Dalam hal ini, siswa dilatih untuk mencari informasi melalui *browser* dan bagaimana memilah informasi yang sesuai.



Gambar 5. Penggunaan Layanan *Browser*



Gambar 6. Tim Pengabdian, Mahasiswa, dan Siswa (2)

d. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis *online* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain, salah satunya adalah poster. Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva merupakan bentuk adaptasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dapat menjadi sarana menyalurkan kreatifitas siswa. Selain itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan mitra pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan *platform* desain grafis *online* yang populer ini. Selama pelatihan, siswa diajarkan tentang berbagai fitur *canva*, termasuk pembuatan desain grafis, pengaturan *layout*, pemilihan *font*, dan penggunaan elemen-elemen visual seperti gambar dan ikon. Mereka juga belajar tentang teknik desain yang efektif untuk membuat materi visual yang menarik. Pelatihan ini juga bertujuan untuk memberikan mitra kemampuan untuk secara kreatif menyampaikan informasi dan ide-ide mereka melalui desain grafis, sehingga memperluas keterampilan komunikasi visual mereka dan memungkinkan mereka untuk menghasilkan konten yang berguna untuk pendidikan maupun untuk profesional dan mandiri.



Gambar 7. Pelatihan Aplikasi Canva



Gambar 8. Hasil Desain Poster

Selain beberapa rangkaian kegiatan di atas, tim pengabdian juga memberikan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat tingkat pemahaman siswa terkait layanan *browser* dan sikap sebagai anggota digital *citizenship*, serta untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan. Berikut ini adalah hasil dari respon siswa terkait pertanyaan yang diberikan.

Tabel 1. Respon Siswa terkait Layanan *Browser*

No.	Item Pertanyaan	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Benar	Salah	Benar	Salah
1	Jenis domain terpercaya	5	10	13	2
2	Aplikasi peramban <i>web</i> (<i>web browser</i>)	9	6	12	3
3	Langkah pertama untuk mencari informasi di internet	8	7	13	2
4	Aturan dalam berkomunikasi daring	8	7	12	3
5	Tips saat menggunakan layanan <i>browser</i>	9	6	10	5
6	Sikap menjaga keamanan saat daring	8	7	11	4

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa dari enam item pertanyaan terkait layanan *browser*, pada *post-test* siswa yang menjawab benar lebih banyak frekuensinya dibandingkan pada saat *pre-test*. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah mendapatkan materi dan sosialisasi terkait layanan *browser*, pemahaman siswa terkait layanan *browser* mengalami peningkatan.

Tabel 2. Respon Siswa terkait Sikap sebagai Anggota Digital *Citizenship*

No.	Aturan Digital <i>Citizenship</i>	Pre-test		Post-test	
		Tepat	Tidak Tepat	Tepat	Tidak Tepat
1	Tidak memberikan informasi pribadi.	6	9	12	3
2	Menjaga keamanan saat berada di media daring.	7	8	12	3
3	Keseimbangan dalam menggunakan media daring.	9	6	14	1
4	Menghormati orang lain dan diri kita sendiri.	8	7	13	2
5	Berani melaporkan <i>bullying</i> (perundungan).	8	7	13	2
6	Menghargai hak cipta dan karya orang lain.	7	8	12	3
7	Mengelola jejak digital.	6	9	14	1

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada *post-test*, siswa lebih banyak yang memberikan respon yang tepat terkait sikap sebagai anggota digital *citizenship* dibandingkan pada saat *pre-test*. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terkait keamanan *cyber* dan digital *citizenship* meningkat setelah mendapatkan materi dan sosialisasi. Selain itu, dapat juga dikatakan bahwa kegiatan yang telah dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman mitra.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian dengan judul “Meningkatkan Literasi Digital di Kalangan Siswa SDN Inpres Lik Layana Indah melalui Kegiatan Pelatihan Penggunaan Teknologi Penunjang Aktivitas Pembelajaran” dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Semua rangkaian kegiatan, mulai dari pendampingan pengerjaan AKM Kelas menggunakan *smartphone*, sosialisasi keamanan *cyber* dan sikap sebagai anggota *digital citizenship*, pelatihan dan pendampingan penggunaan layanan *browser*, hingga pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva telah dilaksanakan oleh tim pengabdian. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sukses, terlihat dari antusias mitra saat mengikuti kegiatan dan hasil analisis *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terkait keamanan *cyber* dan digital *citizenship*, serta layanan *browser*.

Acknowledgements

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Rektor, Dekan, dan Ketua LPPM Universitas Tadulako atas program pengabdian yang didanai oleh Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) BLU Universitas Tadulako sesuai dengan Surat Keputusan Rektor Universitas Tadulako nomor 2659/UN28/KU/2024, tanggal 22 Mei 2024.

References

- Bastin, N. (2022). *Keterampilan Literasi, Membaca, dan Menulis*. Nahason Bastin Publishing.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik*, 2(2), 39–46.
- Fathahillah, Syahrul, Mappalotteng, A. M., Dirawan, G. D., Lestari, A., & Saharuna. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 143–150.
- Hadiyat, Y. D. (2014). Kesenjangan Digital di Indonesia (Studi Kasus di Kabupaten Wakatobi). *Jurnal Pekommas*, 17(2), 81–90.
- Jayanthi, R., & Dinaseviani, A. (2022). Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia selama Pandemi COVID-19. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi)*, 24(2), 187–200.