

**PENGAYAAN LITERASI DIGITAL DI ERA PANDEMI:
FABEL SEBAGAI MATERI PEMBENTUKAN KARAKTER
PESERTA DIDIK DI MADRASAH IBTIDAIYAH JAM'IIYATUL KHAIR**

**Yuli Wahyuni¹⁾, Rahmita Egilistiani²⁾, Geni Kurniati³⁾, Christy Tisnawijaya⁴⁾
Universitas Pamulang**

*Email : dosen02313@unpam.ac.id¹, dosen01439@unpam.ac.id²,
dosen01935@unpam.ac.id³, dosen01357@unpam.ac.id⁴*

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic situation requires educational institutions in Indonesia to implement a distance learning system. The use of technology, especially the internet, as a medium for distance learning is essential to accelerate the results of teaching and learning activities for both educators and students. In the context of Community Service, several lecturers, and students of the English Literature at Universitas Pamulang held an online seminar entitled "Digital Literacy in the Pandemic Era: the Use of Fables to Enhance the Character Building" which was attended by educators of Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatul Khair. The online seminar introduced Kahoot! as a platform for interactive online learning. The event has helped the participants escalate their digital literacy skills. Moreover, the knowledge gained through this event optimistically creating new enthusiasm in developing the motivation for teaching and learning during the pandemic.

Keywords: *Fabel, Digital Literacy, Kahoot!, and Pandemic*

ABSTRAK

Situasi pandemi COVID-19 mengharuskan institusi pendidikan di Indonesia untuk menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan teknologi internet sebagai media pembelajaran jarak jauh, dengan demikian, sangat diperlukan sebagai penunjang dalam peningkatan hasil kegiatan belajar mengajar baik bagi pendidik dan peserta didik. Dalam rangka Pengabdian kepada Masyarakat, beberapa dosen dan mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang mengadakan seminar daring dengan topik "*Literasi Digital di Era Pandemi: Fabel sebagai Materi Pembentukan Karakter Siswa*" yang diikuti oleh para pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatul Khair. Seminar daring tersebut memperkenalkan Kahoot! sebagai salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif secara daring. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu adanya peningkatan keterampilan peserta dalam hal literasi digital. Pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menciptakan semangat baru dalam meningkatkan motivasi belajar mengajar di masa pandemi.

Kata kunci: *Fabel, Literasi Digital, Kahoot!, dan Pandemi*

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi COVID-19 mengharuskan sebagian besar negara di dunia menerapkan kebijakan *social distancing* atau jaga jarak demi mencegah penularan penyakit yang semakin luas. Kebijakan ini diantaranya menutup tempat-tempat umum seperti taman hiburan dan restoran, termasuk perkantoran dan institusi pendidikan. Kebijakan menutup sekolah dan memberlakukan penyelenggaraan pendidikan jarak jauh juga dilaksanakan oleh pemerintah Indonesia.

Pada 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, mengimbau seluruh pengelola institusi pendidikan untuk menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh, melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Dengan demikian, guru-guru diwajibkan menyesuaikan sistem belajar dari tatap muka di kelas menjadi pembelajaran jarak jauh atau

daring (*e-learning*). Hamid & Arnesi (2015:86) memaparkan bahwa teknologi, dalam hal ini pemanfaatan internet dalam *e-learning* memiliki fungsi utama “memperbaharui, menyimpan,

mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi untuk jangkauan luas.”

Pemanfaatan teknologi internet (*e-learning*) secara maksimal sebagai media pembelajaran jarak jauh ini harus sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu:

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2013:4) “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.”

Peraturan ini mewajibkan penyelenggaraan pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai pemegang kendali dalam pemerolehan informasi. Peserta didik, dengan demikian, tidak lagi bergantung sepenuhnya kepada

guru tetapi mampu secara mandirimemanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk itu, diperlukan kompetensi literasi digital. Menurut Syaripudin et all, (2018:4), literasi digital adalah “kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/ informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknikal.”

Kompetensi ini dibutuhkan oleh peserta didik dan pendidik. Sebagai langkah awal, pendidik perlu menyiapkan materi pembelajaran dan kemudian menyajikannya kepada peserta didik melalui media digital.

Dengan menelaah beragam latar belakang dari kompetensi literasi digital pendidik dan peserta didik, maka dapat dilihat perbedaan paradigma antara generasi pendidik dan peserta didik. Pendidik harus memiliki kompetensi digital terlebih dahulu sebelum terlibat langsung dalam mempersiapkan, memperkenalkan, dan menerapkan literasi digital dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan hal ini, para pendidik diharapkan mampu mencapai target pembelajaran melalui media digital yang dipilih selama masa pandemi ini.

Kompetensi literasi digital bagi pendidik dan peserta didik diyakini memberikan dampak positif bagi pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran melalui media digital. Dengan demikian, baik pendidik maupun peserta didik dapat secara efektif memanfaatkan pembelajaran digital sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi ini. Asari et all (2019), mengemukakan bahwa pembelajaran digital perlu diterapkan karena merupakan solusi praktis untuk membangun kompetensi literasi digital bagi guru dan peserta didik, agar terbentuk SDM yang memiliki karakter dalam memajukan pendidikan di Indonesia.

Menurut Zati (2018) berdasarkan penelitian *Programme for International Assessment (PISA)* pada tahun 2012, data memperlihatkan rendahnya kemampuan literasi anak-anak Indonesia, yaitu di peringkat 64 dari 65 negara. Menurut Kasih (2020) survei selanjutnya di tahun 2018 menunjukkan bahwa khusus kompetensi bidang membaca, Indonesia menduduki peringkat 72 dari 77 negara.

Menurut Damayanti (2018) rendahnya kemampuan literasi ini berdampak pada kemampuan berpikir kritis masyarakat Indonesia. Literasi yang diujikan dalam penelitian tersebut merujuk pada kemampuan baca tulis. Akan tetapi,

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia menilik pada *World Economic Forum 2015* merumuskan bahwa kemampuan literasi mencakup literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan (2017). Kemendikbud (2017), sengan kata lain, kemampuan literasi adalah kemampuan untuk berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan komunikatif. Dalam salah satu artikel Kompas (2020), kemampuan literasi peserta didik khusus kompetensi bidang membaca dapat ditunjang dengan menerapkan membaca aktif atau memprediksi, mengidentifikasi dan mengaplikasikan informasi; menurut Kasih (2020) membaca beragam jenis teks dan menyarikan hasil kegiatan membaca.

Brenner menegaskan pentingnya peran *digital stories* dalam pembelajaran di abad 21. Dia memaparkan tahapan-tahapan yang harus dilakukan pendidik serta tantangan-tantangan yang dihadapi baik oleh pendidik maupun pengajar dalam menggunakan media pembelajaran ini. Brenner kemudian menyimpulkan bahwa kompetensi literasi digital ini merupakan media yang sangat bermanfaat karena selain mengasah kemampuan kolaborasi bagi pendidik dan peserta didik, metode pembelajaran ini berhasil mengintegrasikan empat kompetensi dalam

belajar bahasa Inggris: mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara (2014).

Salah satu institusi pendidikan di Indonesia yang juga harus melaksanakan sistem pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19 yaitu Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatul Khair, di Ciputat Timur-Tangerang Selatan. Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatul Khair merupakan sekolah tingkat dasar yang terdiri dari enam tingkat. Setiap tingkat terdiri dari rata-rata dua dengan jumlah peserta didik keseluruhan mencapai 422 peserta didik. Adapun jumlah guru tetap Yayasan yaitu 20 orang.

Tenaga pendidik di Madrasah ini pun mengalami kendala dalam memaksimalkan pembelajaran daring. Kendala ini disebabkan oleh rendahnya minat peserta didik untuk membaca materi sebelum mengerjakan tugas yang kemudian memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Guru-guru Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatul Khair pun menyadari pentingnya pendidikan karakter untuk menghadapi kondisi degradasi moral, etika, dan budi pekerti. Arie Budhiman, *Staff* Ahli Mendikbud mengemukakan filosofi pendidikan karakter menurut Ki Hajar Dewantara adalah: "olah hati (etika), olah pikir (literasi), olah karsa (estetika) dan olah raga (kinestetika)" yang meliputi

delapan belas nilai-nilai karakter yaitu: “religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab” (2017).

Pendidikan karakter hadir dalam beragam media pembelajaran seperti dalam materi ajar dan bahkan pendidik berperan menegaskan serta menyimpulkan secara eksplisit pendidikan karakter kepada peserta didik di ruang kelas. Pendidikan karakter ini biasanya disampaikan secara lisan dalam proses belajar tatap muka di kelas. Namun, situasi pandemi menjadi kendala dalam penyampaian pendidikan karakter secara langsung di ruang kelas. Peran pendidik dalam menegaskan pendidikan karakter ini tidak dapat dilakukan ketika situasi pandemi membuat peserta didik harus belajar di/dari rumah. Dengan demikian, Program Studi Sastra Inggris bekerja sama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pamulang melakukan kegiatan seminar daring bertema “Pengayaan Literasi Digital di Era Pandemi: Fabel sebagai Materi Pembentukan Karakter Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Jam’iyyatul Khair.”

METODE PELAKSANAAN

Masalah seputar diperlukannya peningkatan keterampilan literasi digital bagi pendidik dan dibutuhkannya media untuk menyampaikan pendidikan karakter bagi peserta didik, disiasati dalam beberapa tahap kegiatan:

1. Kegiatan pertama, tim PkM kami akan membuat sebuah pengayaan terlebih dahulu kepada para guru yang berada di Madrasah Ibtidaiyah Jam’iyyatul Khair. Kegiatan ini dirancang untuk membuat suasana pembelajaran berbeda dengan harapan setelah kegiatan dilaksanakan kemampuan literasi digital peserta didik akan meningkat yang bisa membangun sebuah pendidikan karakter yang bagus. Seluruh guru yang ada di Madrasah Ibtidaiyah ini diharapkan bisa berpartisipasi dalam pengayaan literasi digital dengan aplikasi *Kahoot!*. Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* ini dirancang bisa menjadi solusi lebih baik untuk meningkatkan literasi digital berbasis pendidikan karakter untuk peserta didik. Tim PkM akan membantu para guru untuk menyusun sebuah kegiatan yang diaplikasikan ke dalam *Kahoot*. Tema yang diusung adalah fabel. Fabel adalah sebuah cerita binatang yang pastinya akan disukai oleh para peserta

didik. Walaupun membaca fabel bisa menarik dengan cara biasa, tetapi jika diterapkan dengan media *Kahoot!* pastinya akan lebih berbeda.

2. Kegiatan kedua, guru yang sudah diberikan pengayaan tentang *Kahoot!* sebagai media literasi digital ini lalu bisa mengimplementasikan penggunaan *Kahoot!* kepada peserta didik untuk membuat sebuah kegiatan pembelajaran dengan kuis interaktif walaupun dengan jarak jauh. Isi dari kuis yang ada di *Kahoot!* tersebut adalah sebuah cerita dengan genre fabel yang harus dijawab oleh peserta didik. Nantinya, mereka akan membutuhkan gawai mereka untuk mengoperasikan *Kahoot!* tersebut. Dalam proses belajar ini, peserta didik diharapkan akan bisa lebih teliti membaca pertanyaan dalam aplikasi *Kahoot!* karena jawabannya akan diberikan berdasarkan cerita yang ada di dalam fabel tersebut.
3. Tim PKM dengan para guru bisa bekerjasama untuk mengevaluasi setiap kegiatan tentang pengembangan karakter melalui aplikasi literasi digital *Kahoot!* ini. Jika peserta didik merasa lebih terbantu dalam hal berpikir kritis dalam membaca pertanyaan dalam materi fabel di aplikasi *Kahoot!* maka, *Kahoot!* bisa

menjadi sarana yang berkelanjutan untuk dipakai oleh para guru. Jika para peserta didik menjadi kesulitan mengoperasikan aplikasi *Kahoot!* maka aplikasi tersebut tidak akan dipakai terlalu sering.

Pada akhir kegiatan, para peserta didik akan dimintai pendapat tentang aplikasi *Kahoot!* terhadap pembelajaran digital untuk membangun karakter dalam berpikir kritis. Hal ini akan menjadi tolok ukur apakah literasi digital bisa dikatakan membantu pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi COVID-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat yang diselenggarakan melalui seminar daring memiliki beberapa manfaat bagi para peserta, yaitu guru-guru yang menjadi tenaga pengajar di Madrasah Ibtadiyah Jammiyatul Khair Ciputat Timur. Hal ini dapat dicermati dari kuesioner dengan media *Google Form*.

Koresponden berjumlah 11 guru yang terdiri dari guru kelas, dan guru bidang studi: Bahasa Inggris, Matematika, Alquran dan Hadis, dan Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK). Kuesioner diberikan dalam dua tahap yaitu sebelum seminar dan sesudah seminar. Dua tahap yang dilakukan bertujuan

mengetahui dan memahami pengetahuan pembelajaran digital sebelum seminar diselenggarakan. Kemudian, tahap berikutnya bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pengetahuan para guru dalam pengajaran digital setelah seminar diselenggarakan.

Pertanyaan dalam kuesioner berjumlah 10, yaitu 6 pertanyaan sebelum seminar dan 4 pertanyaan setelah diselenggarakan seminar. Pembahasan artikel ini akan menjabarkan kuesioner beserta hasilnya agar didapatkan hasil analisis yang detail dan komprehensif.

Sebelum Seminar Daring

Kuesioner berisi pertanyaan mendasar mengenai pengetahuan awal terkait literasi atau pengajaran digital. Pertanyaan pertama, dari 11 koresponden diketahui sekitar 81,8% tenaga pengajar di MI Jami'iyatul Khair sudah mengabdikan di atas 3 tahun dan 18,2% tenaga pengajar yang mengabdikan pada rentang 1-3 tahun. Berdasarkan persentase dapat disimpulkan bahwa tenaga pengajar di MI Jami'iyatul Khair didominasi oleh tenaga pengajar yang sudah berpengalaman dalam literasi digital. Ini berarti bahwa para tenaga pengajar sudah mengetahui dan memahami metode pembelajaran siswa Madrasah Ibtidaiyah. Akan tetapi, metode belajar mengajar sebelum adanya pandemi

COVID-19 diselenggarakan secara tatap muka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kedalaman pengetahuan tenaga pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Jami'iyatul Khair mengenai metode literasi digital.

Pada pertanyaan kedua, diketahui sekitar 27,3% guru kelas, 9,1% guru bidang studi Alquran dan Hadis, 9,1% guru bidang studi Bahasa Inggris, 9,1% guru kelas, 9,1% guru bidang studi Matematika, 9,1% guru kelas, dan 9,1% guru bidang studi PJOK. Hasil ini mengungkapkan bahwa tenaga pengajar didominasi oleh guru kelas. Sedangkan guru bidang studi seperti Bahasa Inggris, Alquran dan Hadis, Matematika dan PJOK tidaklah banyak. Guru kelas menjadi tenaga pengajar utama karena bertugas mengajar beberapa mata pelajaran dan diperuntukkan pada satu kelas. Sementara itu, guru bidang studi merupakan pengajar mata pelajaran khusus dan bisa mengajar beberapa hingga seluruh kelas. Ini berarti bahwa MI Jami'iyatul Khair memiliki banyak mata pelajaran dan spesifikasi tenaga pengajar yang berbeda-beda.

Pada pertanyaan ketiga, diketahui sekitar 45,5% paham, 18,2% kurang paham, dan 36,4% tidak paham dengan literasi digital. Ini mengindikasikan bahwa literasi digital belum menjadi salah satu

metode pengajaran yang menjadi perhatian utama. Data statistik pada kuesioner membuktikan bahwa tidak sampai lima puluh persen tenaga pengajar yang terbiasa dengan literasi digital. Bahkan, tenaga pengajar yang tidak paham mengenai literasi digital cukup tinggi dengan persentase lebih dari seperempat jumlah tenaga pengajar.

Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum adanya pandemi COVID-19 metode pengajaran dilakukan secara tatap mata dan minim sekali pengajaran melalui metode literasi digital. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai literasi digital sehingga proses belajar mengajar menjadi maksimal.

Pada pertanyaan keempat, merupakan pertanyaan esai yang ditulis berdasarkan pemahaman dasar dari masing-masing tenaga pengajar. Hasil dari pertanyaan ini diketahui ada beberapa jawaban yang berbeda, seperti ada yang tidak paham literasi digital, literasi digital adalah pembelajaran melalui digital, tidak tahu, literasi digital adalah kemampuan menggunakan media elektronik, ketertarikan terhadap teknologi digital, mampu memberdayakan media digital, dan pengetahuan teknologi.

Jawaban berbeda-beda di atas menginformasikan bahwa tenaga pengajar

di MI Jam'iyatul Khair sudah memahami pengetahuan dasar mengenai literasi digital tapi masih belum memahami secara komprehensif mengenai literasi digital.

Menurut pendapat umum para guru, literasi digital adalah pengetahuan serta kemahiran untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, serta jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara baik dan benar serta tepat sasaran dalam rangka membina keberlangsungan komunikasi dan interaksi dalam kehidupan.

Pada umumnya tenaga pengajar di MI Jam'iyatul Khair sudah memahami garis besar mengenai literasi digital. Tenaga pengajar hanya perlu mengembangkan pengetahuan teknis tentang literasi digital. Hal ini cukup menggembirakan karena hasil survei ini mengindikasikan bahwa tenaga pengajar tidak begitu asing dengan penggunaan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

Pada pertanyaan kelima, sekitar 81,8% menjawab penting dan sekitar 18,2% menjawab sangat penting literasi digital bagi proses pembelajaran siswa. Ini mengindikasikan bahwa literasi digital akan menjadi perhatian utama dalam proses belajar mengajar di MI Jam'iyatul Khair. Data pada pertanyaan ini cukup

mengejutkan karena berdasarkan data sebelumnya metode pembelajaran siswa hampir selalu dilakukan secara tatap muka dan pemahaman mengenai literasi digital tidak begitu tinggi. Peralihan metode pembelajaran siswa dari metode lama ke metode baru tidaklah mudah.

Proses adaptasi dan konsistensi dibutuhkan untuk bisa diaplikasikan ke proses pembelajaran siswa. Apalagi, metode lama yang dilakukan secara manual nantinya akan dikombinasikan dengan literasi digital yang menggunakan teknologi termutakhir.

Tingginya peminatan terhadap literasi digital menunjukkan adanya bentuk semangat untuk memajukan proses pembelajaran siswa. Selain itu, proses pembelajaran siswa yang mengikuti perkembangan zaman saat ini memang mutlak dilakukan agar mencapai hasil yang maksimal.

Terlepas dari adanya pandemi COVID-19 yang memaksa penggunaan media digital, literasi digital memang sudah seharusnya menjadi perhatian utama karena sudah banyak teknologi seperti aplikasi pembelajaran yang berkembang dan menyenangkan untuk para siswa. Pada akhirnya, literasi digital nanti akan menghasilkan pemuda pemudi yang memiliki kompetensi yang tinggi dalam kehidupan nyata.

Pada pertanyaan terakhir, didapatkan hasil sekitar 81,8% menggunakan media sosial seperti Whatsapp dan Youtube, 36,4% menggunakan aplikasi konferensi seperti Gmeet dan Zoom, dan 9,1% menggunakan aplikasi e-learning seperti *Kahoot!* dan *Squizziz*. Data ini masih didominasi penggunaan media sosial seperti Whatsapp dan Youtube. Ini tidak mengherankan karena media sosial seperti Whatsapp dan Youtube mengalami peningkatan sangat pesat dalam kurun waktu 5 tahun terakhir. Meskipun penggunaan media sosial sebelumnya digunakan sebagai media hiburan, akan tetapi saat ini sudah mulai digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

Penggunaan aplikasi konferensi seperti Gmeet dan Zoom ternyata lumayan mendapat perhatian lebih di MI Jam'iyatul Khair. Persentase 36,4% untuk penggunaan aplikasi konferensi menunjukkan bahwa lebih dari seperempat tenaga pengajar sudah menggunakan media pembelajaran ini. Aplikasi konferensi bukanlah metode pembelajaran siswa yang lazim digunakan pada umumnya di sekolah-sekolah di Ciputat Timur dan terkhusus di MI Jam'iyatul Khair. Pandemi Covid19 yang mengharuskan siswa-siswa belajar dari rumah menyebabkan aplikasi konferensi

mulai digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran siswa agar proses belajar mengajar tidak mengalami hambatan.

Selanjutnya, penggunaan aplikasi e-learning masih belum mendapat perhatian yang besar sebagai metode pembelajaran siswa. Persentase 9,1% membuktikan bahwa aplikasi e-learning masih belum lazim digunakan bahkan mungkin ada yang belum mengetahui mengenai aplikasi e-learning. Jika dilihat dari spesifikasi aplikasi e-learning seperti Kahoot dan Squizziz terdapat metode pembelajaran yang menyenangkan dan bisa meningkatkan daya minat belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan literasi digital para tenaga pengajar di MI Jam'iyatul Khair dan nantinya menjadi metode pembelajaran siswa yang efektif dan efisien.

Setelah Seminar Daring

Pertanyaan pada kuesioner setelah seminar berjumlah 4 pertanyaan. Kuesioner setelah seminar untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan dan peminatan literasi digital setelah dilakukan pelatihan singkat. Pembahasan akan dilakukan sesuai dengan pertanyaan kuesioner serta penjelasannya. Pada pertanyaan pertama, respon 100% menyatakan seminar daring membantu

para tenaga pengajar memahami pentingnya literasi digital dalam proses pembelajaran.

Pada kuesioner sebelum seminar pemahaman mengenai literasi digital masih sangat terbatas. Setelah diselenggarakan seminar, semua koresponden menyatakan sudah bisa memahami pentingnya literasi digital dengan pemahaman lebih luas. Ini berarti bahwa seminar mengenai literasi digital sangat membantu tenaga pengajar di MI Jam'iyatul Khair dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Pada kondisi saat ini dimana teknologi berkembang pesat sudah seharusnya para tenaga pengajar mampu memahami pentingnya literasi digital.

Pada pertanyaan kedua koresponden 100% menyatakan bisa memahami dengan jelas apa yang disampaikan oleh pemateri dalam seminar daring. Ini berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya bahwa koresponden sudah memahami pentingnya literasi digital. Kaitannya adalah selarasnya penyampaian materi dengan jelas dengan hasil semua koresponden bisa memahami pentingnya literasi digital. Sebuah materi tentunya menjadi sulit dipahami jika penyampaian materi tidak jelas. Literasi digital merupakan metode pengajaran menggunakan teknologi yang berkembang saat ini dan bisa jadi masih ada yang belum terbiasa dengan media digital. Lazim terjadi pada tenaga pengajar yang sudah

mengabdikan lama sebelum teknologi berkembang pesat susah untuk memahami literasi digital. Akan tetapi, seminar sudah disiapkan dengan matang sehingga semua koresponden di MI Jam'iyatul Khair mampu memahami literasi digital dengan jelas.

Pada pertanyaan ketiga, koresponden 100% tertarik dengan penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran digital. Data ini menunjukkan sesuatu yang menggembirakan. Ada peningkatan dalam pemahaman literasi digital dan menunjukkan ketertarikan lebih terhadap aplikasi digital sebagai media penunjang metode pembelajaran siswa. Setidaknya, pada tahap selanjutnya metode pembelajaran digital tidak hanya sebatas aplikasi media sosial saja tetapi juga penggunaan aplikasi yang terkonsentrasi khusus pada metode pembelajaran siswa seperti aplikasi *Kahoot!*. Jika pada kuesioner sebelum seminar didapatkan data penggunaan aplikasi *Kahoot!* sangat rendah persentasenya, maka setelah seminar diharapkan penggunaan aplikasi ini bisa menjadi perhatian utama. Aplikasi *Kahoot!* sudah didesain sedemikian rupa untuk membantu proses pembelajaran siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar para siswa di sekolah-sekolah pada umumnya dan MI Jam'iyatul Khair khususnya. Tenaga pengajar yang sudah

memahami dengan baik aplikasi *Kahoot!* tentunya akan memberikan dampak positif ketika diaplikasikan secara nyata pada siswa-siswa di sekolah.

Pada pertanyaan terakhir banyak menyampaikan saran dan kritik yang berbeda-beda. Pada umumnya, para koresponden ingin seminar seperti ini diadakan lagi kedepannya. Koresponden merasa seminar mengenai literasi digital sangat menarik dan membantu proses pembelajaran siswa dimasa pandemi. Hal ini tentu merupakan sebuah kegembiraan dalam dunia belajar mengajar di sekolah karena literasi digital sudah mendapat perhatian lebih oleh para tenaga pengajar. Jika literasi digital sudah menjadi kelaziman sebagai media pembelajaran siswa tentu akan mendapatkan hasil siswa-siswa yang berkualitas. Harapannya, seminar ini dapat menjadi alternatif atau solusi dalam memajukan proses pembelajaran siswa berbasis media digital.

Hasil pelaksanaan seminar daring menunjukkan adanya perkembangan pemahaman literasi digital antara sebelum diselenggarakannya seminar dan setelah diselenggarakannya seminar. Pada tahap sebelum seminar, koresponden hanya mengetahui dan memahami literasi digital secara terbatas tetapi setelah diselenggarakannya seminar, pengetahuan para koresponden meningkat dan tertarik

dengan literasi digital sebagai salah satu metode pembelajaran siswa.

Pengetahuan mengenai literasi digital pada seminar ini tidak hanya terbatas pada teori semata tetapi sudah sampai tahap penggunaan aplikasi digital. Pada akhirnya, perkembangan teknologi saat ini tidak hanya terbatas sebagai media hiburan semata tetapi juga bermanfaat sebagai media edukasi dan pembelajaran siswa secara formal. Media digital dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada media sosial saja tetapi juga penggunaan aplikasi *Kahoot!*. Penggunaan aplikasi sangat membantu proses pembelajaran siswa karena memang ditujukan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan pembelajaran di sekolah. Hal utama pada penelitian ini adalah pentingnya kesadaran dan pemahaman literasi digital menyongsong era digital yang akan semakin pesat kedepannya. Melalui aplikasi ini pula siswa dapat memahami pendidikan karakter yang disampaikan melalui sarana cerita berbentuk Fabel.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penyesuaian metode pembelajaran di masa pandemi COVID-19 ini sudah menjadi sebuah aktivitas yang harus bisa dikembangkan oleh para pendidik untuk memberikan pengajaran yang lebih komunikatif dan interaktif. Meskipun

pembelajaran dilakukan dengan jaga jarak. Salah satu metode belajar yang cocok dijadikan topik pada masa pandemi ini adalah pengayaan literasi digital. Pelaksanaan pengayaan literasi digital ini dilakukan mitra PkM di Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatul Khair untuk membantu sekolah memberikan metode pembelajaran tambahan dalam upaya meningkatkan pengayaan literasi digital. Literasi digital sangat penting diterapkan pada pembelajaran di masa pandemi sekarang. Pengenalan literasi digital di Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatul Khair dilakukan dalam dua kegiatan. Kegiatan pertama adalah pengenalan cerita fabel untuk pada siswa di sekolah Jam'iyatul Khair. Kegiatan kedua adalah pengenalan aplikasi *Kahoot!* sebagai salah satu literasi digital yang bisa digunakan oleh para guru kepada siswa di sekolah Jam'iyatul Khair ini.

Para dosen dan mahasiswa dari Program Studi Sastra Inggris memberikan seminar pengayaan literasi digital tentang penggunaan *Kahoot!* dengan cara memberikan pertemuan daring melalui *Gmeet* kepada para guru. Selain itu, pengarahan video tutorial juga diberikan oleh para mahasiswa Program Studi Sastra Inggris untuk lebih mendemonstrasikan cara yang lebih jelas dalam menggunakan aplikasi *Kahoot!* sebagai bentuk literasi

digital untuk siswa belajar dan berinteraksi.

Kegiatan pengayaan literasi digital ini ternyata sangat berdampak positif untuk guru dan siswa yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatul Khair. Para guru terlihat sangat antusias mendapatkan ilmu baru yang bisa menambah pengetahuan tentang pemberian aplikasi *Kahoot!* untuk media pembelajaran tambahan kepada siswa. Walaupun hanya dilakukan dengan seminar daring dengan *Gmeet* dan pemberian video tutorial, para guru bisa mengerti tata cara penggunaan dan pembuatan kuis yang dilakukan pada aplikasi tersebut.

Pengayaan dalam bentuk pemberian pertemuan konferensi daring dan video tutorial ini juga ternyata akan berdampak juga pada pembentukan karakter siswa untuk semakin bersemangat dalam mendapatkan pembelajaran secara daring di masa pandemi ini.

Setelah mengadakan pengayaan literasi digital ini, semoga aplikasi *Kahoot!* bisa menjadi alternatif atau solusi untuk para guru di Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatul Khair dalam mengembangkan metode pembelajaran untuk siswa agar lebih menarik. Semoga dengan adanya kegiatan PkM ini, para dosen dan mahasiswa yang memberikan pengayaan bisa mengaplikasikan juga penggunaan *Kahoot!*

untuk kepentingan mengajar dan lainnya karena aplikasi *Kahoot!* ini bisa dipakai untuk semua kalangan.

Semoga apa yang para mahasiswa dan dosen Program Studi Sastra Inggris Universitas Pamulang dalam pengayaan PkM ini bermanfaat secara terus menerus dan semoga pengayaan literasi digital ini bisa lebih ditingkatkan oleh para guru agar siswa bisa mendapatkan pengalaman yang berbeda-beda dalam mendapatkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnesi, N., & Hamid, A. 2015. *Penggunaan media pembelajaran online – offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2 (1). October 31, 2020. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/3284>
- Bawden, D. 2001. "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts" in *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259.
- Budhiman, A. 2017. *Gerakan penguatan pendidikan karakter*. October 31, 2020. http://repositori.kemdikbud.go.id/10096/1/Paparan_PPK_Dr_Arie_Budhiman_M_Si.pdf

- Damayanti, A.R. 2015. *Literasi dari era ke era. Sasindo: Jurnal pendidikan bahasa dan sastra indonesia*, 3 (1). October 31, 2020. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/sasindo/article/view/2076/1652>
- Kasih, A.P. 2020. *5 Penyebab rendahnya kemampuan literasi siswa indonesia*, October 31, 2020. <https://www.kompas.com/edu/read/2020/04/21/150640071/5-penyebab-rendahnya-kemampuan-literasi-siswa-indonesia?page=all>
- Kemendikbud. 2017. *Panduan gerakan literasi nasional*. October 31, 2020. <https://gln.kemdikbud.go.id/gln/site/wpcontent/uploads/2017/08/panduan-gln.pdf>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah*. October 31, 2020. <https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/03.-A.-Salinan-Permendikbud-No.-65-th-2013-ttg-Standar-Proses.pdf>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. *Surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease (covid- 1 9)*. October 31, 2020. [https://www.google.com/search?q=SURAT+EDARAN+NOMOR+4+TAHUN+2020+TENTANG+PELAKSANAAN+KEBIJAKAN+PENDIDIKAN+DALAM+MASA+DARURAT+PENYEBARAN+CORONAVIRUS+\(COVID-19\)&aq=SUURAT+EDARAN+NO](https://www.google.com/search?q=SURAT+EDARAN+NOMOR+4+TAHUN+2020+TENTANG+PELAKSANAAN+KEBIJAKAN+PENDIDIKAN+DALAM+MASA+DARURAT+PENYEBARAN+CORONAVIRUS+(COVID-19)&aq=SUURAT+EDARAN+NO)
- Materi Pendukung Literasi Digital. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Scudder, E.H. 2010. *The Book of Fables and Folks Stories*. North Carolina: Yesterday's Classic.
- Syaripudin, A., Ahmad, D., Ningrum, D.W., Banyumurti, I., & Magdalena, M. 2018. *Kerangka literasi digital indonesia*. October 31, 2020. <http://internetsehat.id/literasidigital/>
- Zati, V.D.A. 2018. *Upaya untuk meningkatkan minat literasi anak usia dini. Bunga rampai usia emas*, 4 (1). October 31, 2020. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/11539/10>