



Implementasi Literasi Digital Guru SD Melalui Pendampingan Pembuatan Digital Material (Sway)

Kuncahyono¹, Maharani Putri Kumalasani²

Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Malang^{1,2}

kuncahyono@umm.ac.id¹, maharani@umm.ac.id²

Kata Kunci :

Digital material; literasi digital; pendampingan

ABSTRAK

Tujuan pengabdian ini untuk membantu mitra dalam meningkatkan kemampuan literasi digital dan kompetensi guru SDN Juwet 2 Kab. Kediri salah satu upaya dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran daring. Metode/Pemdekatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan participatory action research (PAR). Metode kegiatan ini dilakukan berbasis riset dengan cara 1) melakukan sosialisasi dan workshop Digital material dan literasi digital, 2) penyusunan digital material (sway) berbasis internet, 3) implementasi produk digital material (sway) dalam pembelajaran daring. Hasil kegiatan berbasis riset ini menghasilkan produk digital material (sway) yang dapat digunakan sebagai bahan ajar daring, kedua adalah berdasarkan hasil pre test dan post tes menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital para guru meningkat. Hasil akhir menunjukkan bahwa produk akhir dari pembuatan digital material yaitu berupa produk digital material (sway) yang dapat digunakan sebagai bahan ajar yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran daring dengan siswa

Keywords :

Digital material; digital literacy; mentoring

ABSTRACT

The purpose of this service is to assist partners in improving digital literacy skills and teacher competencies at SDN Juwet 2 Kab. Kediri is one of the efforts to implement digital-based learning that can be used as online learning teaching materials. This research method uses a participatory action research (PAR) approach. The method of this activity is carried out based on research by

1) conducting socialization and workshops on digital material and digital literacy, 2) compiling digital material (sway) based on the internet, 3) implementing digital material products (sway) in online learning. The results of this research-based activity produce digital material (sway) products that can be used as online teaching materials. Second, the results of the pre-test and post-test show that the digital literacy skills of teachers have increased. The final result shows that the final product of making digital material is a digital material product (sway) which can be used as teaching material implemented in the online learning process with students.

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Salah satu bidang yang terkena dampak positif dari perkembangan teknologi adalah bidang Pendidikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan sebagai tuntutan perkembangan teknologi dalam bidang Pendidikan adalah mengubah sistem pembelajaran konvensional dengan sistem pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai.

Hasil penelitian yang dilakukan Wahyuni (2018) menyimpulkan bahwa guru dituntut untuk mempunyai kompetensi yang mumpuni untuk menghadapi perkembangan teknologi. Dalam hal ini, sekolah memiliki peran untuk terus mengembangkan kompetensi yang dimulai dari awal perekrutan sampai pembinaan program pengembangan keprofesian. Senada dengan hasil penelitian Wahyuni (2018), hasil penelitian yang dilakukan oleh Kumari dan Flavia (2016) juga menyimpulkan bahwa guru berperan penting dalam pendidikan sekolah. Sekolah bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan guru. Guru juga dituntut untuk menggunakan dan mengintegrasikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) ke dalam pembelajaran sehingga tercipta keterampilan terkait kreativitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, berpikir kritis, penyelesaian masalah, dan pengambilan keputusan.

Era digital saat ini menuntut guru memiliki kemampuan yang berkaitan dengan TIK yaitu literasi digital. Kemampuan ini sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan tingkat tinggi. Guru harus mampu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengingat masalah yang dihadapi guru dan siswanya sangat tidak sederhana, kompleks, serta mudah berubah secara disruptif di dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik yang menggunakan kompetensi abad 21, dan yang paling utama mampu menjalankan 4C yaitu kemampuan *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi) serta memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sejak tahun 2016 telah menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, dimana salah satunya adalah Literasi Digital. Menurut pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Dalam roadmap UNESCO (2015-2020), literasi digital menjadi pilar penting untuk masa depan pendidikan. Untuk itu membangun budaya literasi digital

perlu melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama khususnya di lingkungan sekolah. Dengan melibatkan guru dan siswa dalam program kesadaran literasi maka hal ini diharapkan dapat memperluas realisasi program GLN dari Kemendikbud. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi guru dan siswa sekolah dasar dengan mengadakan pendampingan dalam membuat digital material berbasis HOTS yang khusus dirancang untuk anak sekolah dasar. Harapannya keterampilan literasi digital guru dan siswa dapat meningkat.

Literasi digital didefinisikan oleh Suyono dkk (2017) sebagai kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berpikir, dan menulis dengan tujuan meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Kemampuan literasi digital ini menjadi hal utama dan tidak dapat dihiraukan dalam pelaksanaannya. Dengan kemampuan literasi digital, guru dapat melakukan pengembangan keprofesian melalui program pengembangan keprofesian untuk memberikan kontribusi dalam mewujudkan guru berkualifikasi *ulul albab* yang dalam Kemendiknas (2010) menguraikan tiga komponen yaitu pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan karya inovatif. Melalui karya inovatif yaitu membuat digital material yang berbasis HOTS guru akan mengasah tingkat berpikir dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sehingga kemampuan dalam literasi digital meningkat.

Digital material merupakan bahan ajar yang dibuat oleh guru melalui aplikasi yang didalamnya dapat diisi dengan teks, gambar, suara, dan video. Digital material dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang ditampilkan menggunakan piranti digital dalam penyampaian materinya. Beberapa aplikasi digital yang bersifat *open source* dapat dikombinasikan untuk mengembangkan digital material adalah (1) Browser Internet (IoT), (2) Aplikasi/Software editing (baik offline maupun online), dan (3) aplikasi utama berupa Desktop Author. Desktop Author dapat digunakan sebagai aplikasi utama Modul Digital. Pada bagian ini materi dapat ditampilkan dengan lebih menarik, melibatkan berbagai multimedia baik teks, gambar, video maupun audio. Browser Internet (IoT) dapat digunakan apabila digital material membutuhkan sumber belajar dari berbagai sumber di internet (*IoT*). Halaman utama modul yang menggunakan Melalui software ini, guru dapat mengembangkan berbagai tipe soal evaluasi yang secara otomatis dapat langsung memberikan skor/nilai hasil belajar siswa.

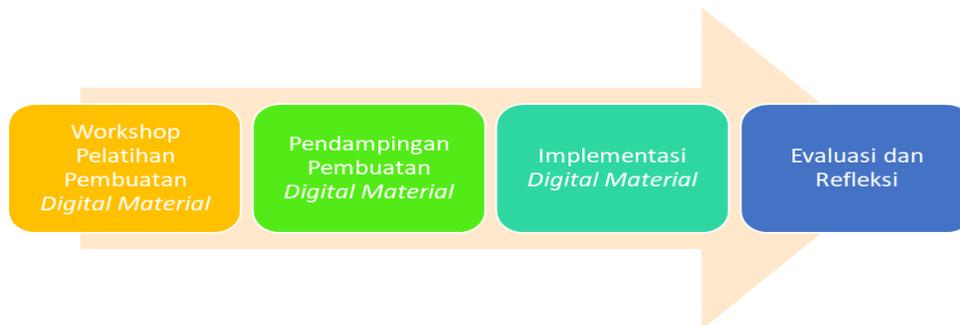
Melihat paparan di atas, tersirat bahwa digital material berbasis HOTS merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan pembelajaran dan kemampuan literasi digital di SDN Juwet II Kab. Kediri. Pendampingan yang dilakukan kepada para guru dikarenakan para guru belum memanfaatkan secara maksimal sarana dan prasarana yang sudah disediakan oleh sekolah. Sedangkan di era perkembangan teknologi yang pesat saat ini, guru sangat dituntut untuk menguasai serta memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. Oleh karena permasalahan yang dihadapi sekolah, dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Malang memandang perlu diadakan upaya pendampingan pembuatan digital material berbasis HOTS terhadap guru-guru di SDN Juwet II Kab. Kediri.

Lebih lanjut hasil observasi dan wawancara tampak bahwa permasalahan yang dihadapi mitra yaitu sumber daya manusia terutama guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia, guru-guru belum pernah mengembangkan produk bahan ajar digital sebagai penunjang pembelajaran terutama dalam situasi pandemic.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan (PAR) yaitu *Participatory Action Research*. Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) merupakan metode pendekatan yang menggabungkan antara pelaksanaan penelitian (*research*) dan perlakuan (*action*) secara berkelanjutan yang dilakukan secara partisipatif bersama masyarakat (Reason & Bradbury, 2001). Dalam pelaksanaannya kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, tahap yang pertama dikemas dengan kegiatan menyampaikan

tekait *Literasi digital* sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh guru dalam era 4.0 ini dan penyusunan bahan ajar sebagai pendamping bahan ajar yang telah tersedia oleh sekolah. Sasaran kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN Juwet II Kabupaten Kediri dengan melibatkan kepala sekolah dan seluruh guru di sekolah tersebut. Pelaksanaan pengabdian juga disampaikan dan dikenalkan terkait *Digital Material* sebagai alternative pendamping bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran secara online. Kemudian *digital material* di implementasikan kepada peserta didik pada proses pembelajaran. Selanjutnya diadakan evaluasi dan refleksi. Tahapan pelaksanaan pendampingan ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Desain pelaksanaan pengabdian

Adapun jabaran detail setiap tahapan kegiatan pengabdian sebagai berikut:

1. *Workshop* Pelatihan Pembuatan *Digital Material*

Tahap ini diawali dengan konsolidasi tahap awal tentang program pengabdian yang dilakukan di SD Negeri Juwet 2. Dilanjutkan dengan penyampaian materi pada kegiatan workshop. Materi yang disampaikan terkait pentingnya *literasi digital* yang harus dikuasai oleh para guru dalam menghadapi era 4.0, kompetensi guru di era 4.0, bahan ajar pembelajaran daring, guru inovatif, dan pengenalan *digital material* dengan menggunakan aplikasi *Sway*, serta pada inti kegiatan workshop yaitu cara pembuatan *digital material* menggunakan aplikasi *sway*. Setelah penyampaian pada kegiatan workshop, para guru diminta untuk mencoba secara langsung dalam membuka aplikasi *sway* menggunakan perangkat laptop dan jaringan internet yang telah tersedia di sekolah sebagai tahap pengenalan sebelum membuat *digital material*. Kemudian para guru diminta untuk merancang materi yang akan dibuat dalam bentuk *digital material*. Selanjutnya para guru dibimbing untuk mencoba membuat digital material menggunakan program *sway* sesuai dengan materi yang telah dipilih yang akan dikembangkan dalam *digital material*. Harapannya pada akhir kegiatan, para guru dapat memahami bagaimana membuat digital material menggunakan program *sway* yang nantinya akan dilanjutkan dalam tahap pendampingan.

2. *Pendampingan pembuatan Digital Material*

Tahap pendampingan ini merupakan tahapan yang sangat penting dalam mendampingi para guru dalam membuat digital material hingga produk yang telah dikembangkan siap untuk diimplementasikan kepada siswa dalam proses pembelajaran daring. Pendampingan ini dilaksanakan secara bertahap hingga para guru menyelesaikan produk *digital material*.

3. Implementasi Digital Material

Digital Material yang telah dibuat oleh guru akan diujicobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran daring oleh masing-masing guru kelas SD Negeri Juwet 2. Pelaksanaan implementasi digital material dipantau oleh tim pengabdian melalui virtual untuk melihat pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan digital material yang telah dibuat oleh guru. Kegiatan ini akan didokumentasikan dalam

bentuk foto maupun video pada proses pembelajaran daring. Hasil implementasi digital material akan dilaksanakan evaluasi dan refleksi untuk menganalisis keterlaksanaannya.

4. Evaluasi dan Refleksi

Setelah pelaksanaan implementasi digital material yang telah dihasilkan oleh guru, kemudian dilaksanakan evaluasi dan refleksi kegiatan tersebut. Evaluasi dan refleksi dilakukan dengan Focus Group Discussion (FGD) untuk mengeksplor hal apa saja yang telah dialami dan terjadi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan, kendala, kelebihan, pengalaman baru yang didapat oleh guru, dan rencana tindak lanjut untuk perbaikan serangkaian kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital mitra melalui pembuatan *digital material* (*sway*) guru sekolah dasar, maka hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Workshop dan pelatihan pembuatan digital material.

Kegiatan workshop pembuatan digital material dilaksanakan pada bulan Agustus 2020 selama tiga hari. Pelaksanaan Workshop dihadiri oleh tim pengabdian, seluruh guru dan kepala sekolah SDN Juwet 2. Kegiatan workshop dilaksanakan secara bertahap yaitu pada hari pertama penyampaian materi, hari kedua, pelaksanaan workshop pembuatan bahan ajar digital, dan hari ketiga lanjutan metode pengembangan pembuatan bahan ajar digital. Kegiatan workshop diawali dengan tim pengabdian menyampaikan arahan terkait pelaksanaan workshop pelatihan pembuatan digital material terlebih dahulu, dilanjutkan dengan acara pembukaan, sambutan dari pihak sekolah dan tim pengabdian. Dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang pentingnya melakukan literasi digital di era 4.0. Selain itu untuk menghadapi era 4.0 ini para guru diberikan wawasan terkait guru inovasi yang dapat produktif dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah membuat bahan ajar digital yang saat ini sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran daring dalam masa pandemic covid 19. Pada acara inti yaitu pengenalan tentang digital material yang dapat dijadikan sebagai alternative pendamping bahan ajar dalam proses pembelajaran secara daring.

Digital material ini dibuat melalui perangkat IT yaitu computer atau laptop serta jaringan internet dan program yang digunakan ialah *sway*. Dengan dikenalkan digital material guru SDN Juwet 2 dapat meningkatkan literasi digitalnya. Untuk memberikan pemahaman terkait bagaimana pembuatan digital material, para guru SDN Juwet 2 diminta untuk mempraktekkan secara langsung dengan arahan tim pengabdian bagaimana mengoperasikan program *sway* untuk membuat *digital material*. Kegiatan tersebut bertujuan agar para guru mengenal apa saja yang ada di program *sway* yang dapat digunakan dalam membuat digital material sesuai dengan materi yang telah dipilih oleh masing-masing guru sesuai jenjang kelas. Bahan ajar berbasis IT ini sangat penting dilakukan di tingkat sekolah dasar mengingat dalam masa pandemic covid 19 ini pembelajaran dilakukan secara daring, selain itu SDM yang ada di tingkat sekolah dasar masih kurang dalam literasi digital. Sehingga pelatihan terkait pengembangan bahan ajar berbasis IT sangat diperlukan agar para guru dapat produktif dalam membuat bahan ajar mandiri tanpa mengandalkan bahan ajar yang dibuat oleh orang lain.

Kegiatan workshop dilanjutkan dengan FGD (Forum Group Discussion) yang dipimpin oleh tim pengabdian sekaligus dengan sesi Tanya jawab terkait pelaksanaan workshop yang telah dilakukan. FGD ini dilakukan bertujuan untuk menggali sejauh mana pemahaman, kesulitan, kemudahan, dan sharing pengalaman dalam pembuatan digital material menggunakan program *sway*. Karena para guru terlibat langsung dalam pelaksanaannya sehingga pasti memiliki pengalaman berbeda pada saat mempraktekkan dalam membuat digital material ini. Dengan kegiatan ini memahamkan bahwa para guru dituntut untuk

dapat menguasai teknologi untuk mendukung pembelajaran daring. Kegiatan workshop ini menghasilkan beberapa manfaat diantaranya: 1) Guru lebih mengenal literasi digital dan program untuk membuat digital material yang memang belum sama sekali dikenal oleh para guru dan belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran, hal ini merupakan pengalaman yang baru dan nyata yang belum pernah mereka alami terkait bahan ajar berbasis IT; 2) Pengalaman baru telah didapatkan oleh guru dalam mengoperasikan IT dan mendesain bahan ajar berbasis IT sesuai dengan keinginan mereka; 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam meleak teknologi; 4) Menumbuhkan produktivitas guru dalam berinovasi; 5) Kreativitas dan inovasi guru meningkat dengan mendesaian bahan ajar yang akan digunakannya.

2. Pendampingan Pembuatan Digital Material

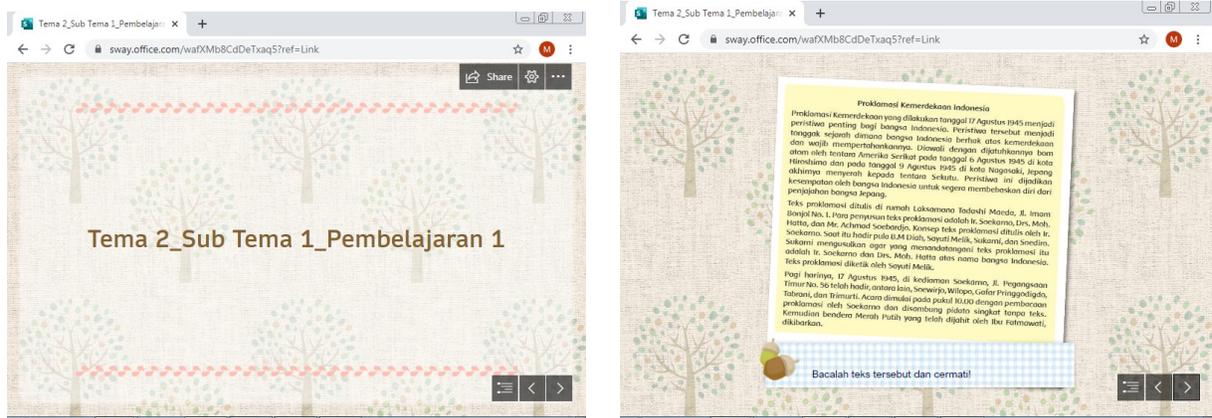
Kegiatan pendampingan ini merupakan kegiatan lanjutan dari workshop yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan pendampingan ini dilakukan secara bertahap yang bertujuan membimbing para guru dalam menyelesaikan produk digital materialnya hingga selesai dan siap untuk diimplementasikan. Pelaksanaan pendampingan ini dilaksanakan secara maksimal, pelaksanaannya dilakukan secara tatap muka dan online. Kegiatan pendampingan ini tim pengabdian bertugas sebagai pembimbing secara penuh dalam proses guru menghasilkan karya digital material. Pelaksanaan pendampingan ini dilaksanakan sesuai jadwal dengan kesepakatan antara pihak tim pengabdian dan pihak sekolah yang menjadi mitra yaitu SDN Juwet 2 Kab. Kediri. Pendampingan ini dilaksanakan sebanyak 2 kali. Berikut penjelasan pelaksanaan pendampingan yang dilakukan diantaranya:

a. Pendampingan ke-1

Pelaksanaan pendampingan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2020. Pendampingan pertama difokuskan pada teknik merancang layout, isi materi, teks pada digital material yang dibuat oleh para guru melalui program sway. Pendampingan yang pertama ini juga untuk mengetahui progress sampai sejauh mana digital material yang telah dibuat oleh para guru. Kemajuan progres dari peserta pendampingan sebagai berikut:



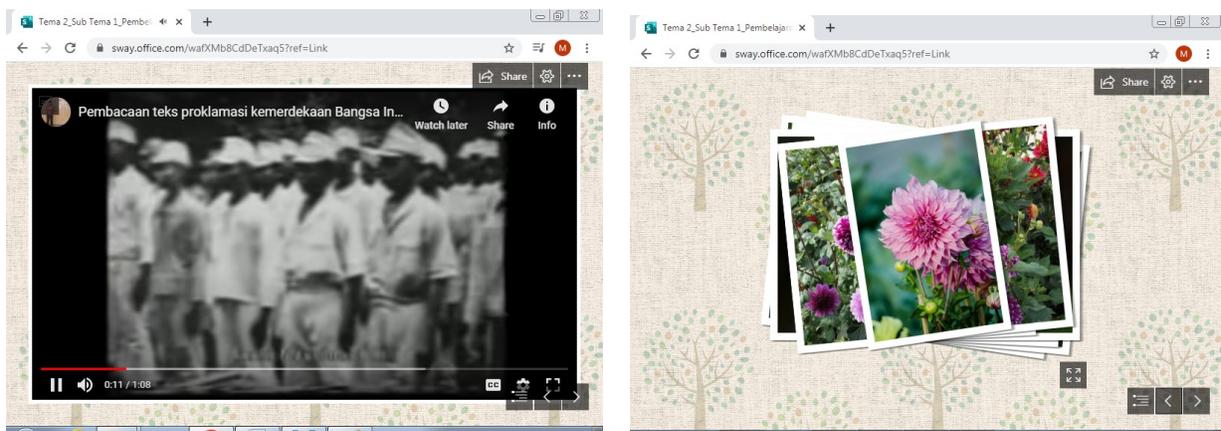
Gambar 2 Pelaksanaan Pendampingan dalam Membuat Digital Material (sway)



Gambar 3 Hasil Pendampingan Ke 1 Tampilan Depan dan Memasukkan Materi pada (Sway)

b. Pendampingan Ke 2

Pelaksanaan pendampingan ini dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2020. Pendampingan ke 2 ini para guru dilatih untuk fokus dalam menambahkan gambar, video dan animasi pada program Sway. Pendampingan ke 2 ini juga untuk melihat sejauh mana para guru dapat mengintegrasikan bahan ajar yang dibuat tidak hanya sebatas materi yang berupa teks saja, namun didalamnya dapat dikemas dengan video, gambar dan animasi. Selain itu pendampingan yang ke 2 ini juga melatih guru untuk dapat mendesain tampilan digital materialnya sesuai dengan keinginannya yang disesuaikan dengan isi materi dalam program sway. Berikut ini progress Penambahan video hasil buatan guru:



Gambar 4 Hasil menambahkan Video dan Gambar dalam bahan ajar dengan program Sway

c. Pendampingan Ke 3

Pendampingan ke 3 ialah tahap pendampingan finishing dalam pembuatan digital material dengan program sway yang dibuat oleh guru. Pada pendampingan kali ini difokuskan pada bagaimana membagikan tautan yang nanti hasilnya berupa link yang bisa di bagikan ke siswa, sehingga siswa tidak perlu mendownload dengan ukuran yang besar melalui wa ataupun platform yang lainnya. Selain pelaksanaan pendampingan tatap muka tim pengabdian juga memfasilitasi secara online salah satunya yaitu WA grup. Setealah selesai dibuat diital materialnya, maka para guru menampilkan hasil produknya melalui kegiatan FGD (Focus Group Discussion), melalui kegiatan FGD ini dapat secara langsung diberikan komentar dan saran perbaikan agar digital material layak untuk digunakan dalam proses

pembelajaran.. Berikut ini progres yang guru lakukan setelah selesai membuat digital material melalui program sway:



Gambar 5 Hasil Akhir Penyusunan Digital Material oleh Guru

3. Implementasi Pembelajaran Menggunakan Digital Material (Sway)

Pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan produk digital material yang telah dibuat oleh guru dilakukan dengan kesepakatan antara Tim Pengabdian, Guru, Kepala Sekolah SDN Juwet 2. Implementasi digital material ini dilakukan di kelas VI. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring karena masih dalam pandemic covid 19. Dalam implementasinya pun begitu mudah guru membagikan link digital materialnya kemudian bisa diakses oleh siswa. Pembelajaran di kelas VI ini yaitu teks Proklamasi, adaptasi makhluk hidup, dan Kemerdekaan Indonesia. Ketiga materi tersebut disajikan secara tematik. Suasana pembelajaran terlihat lebih interaktif, dan sesuai dengan yang disampaikan oleh salah satu siswa, materinya lebih mudah dipahami. Produk digital material oleh guru kelas V didalamnya terdapat teks, gambar, video, animasi yang ketika disimak memberikan motivasi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat bahwa respon siswa tinggi ketika belajar menggunakan digital material yang telah dibuat oleh gurunya dan mereka lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

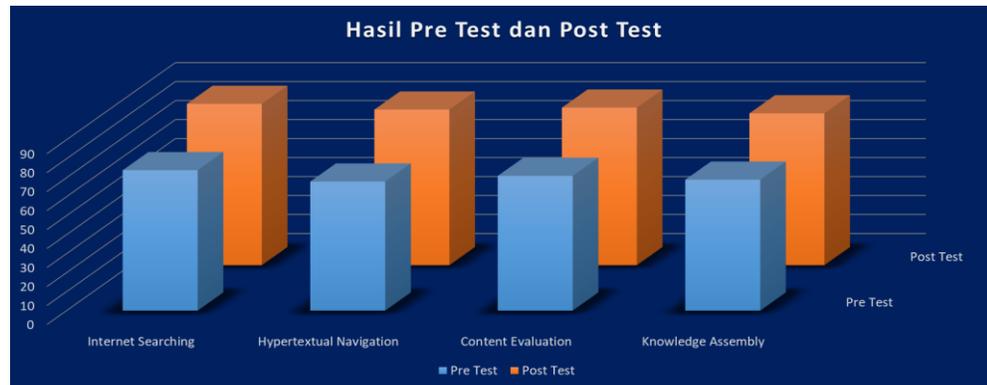
4. Pre Test dan Post Tes

Produk digital material yang telah dihasilkan oleh para guru merupakan jenis bahan ajar digital yang berisi materi yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SDN Juwet 2 Kabupaten Kediri. Digital material yang telah dihasilkan dan diimplementasikan kepada siswa menunjukkan perbedaan suasana pembelajaran menjadi interaktif karena didalamnya teritegrasi berbagai media pendukung yang bisa disebut dengan multimedia interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Menurut beberapa penelitian diantaranya yang di ungkapkan Ismail (2017) mengungkapkan bahwa, pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Digital material yang telah dihasilkan oleh guru kelas VI dengan materi tematiknya dapat mempermudah pemahaman siswa dengan materi dikemas menarik yang dapat menyampaikan informasi dengan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu digital material yang telah dihasilkan oleh guru kelas V terdapat unsure multimediana yang didalamnya terdiri dari teks, gambar, animasi, video, audio, yang dapat menampilkan materi dengan menarik, seperti yang disampaikan oleh Obliger dalam Munir (2012) bahwa media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan suatu presentasi menarik. Tidak hanya itu digital material yang telah dihasilkan dapat dikemas dalam bentuk link yang mempermudah untuk mengaksesnya seperti yang dikatakan oleh

Hal ini didukung oleh Collins, (1997) menyatakan bahwa interaktif yaitu media yang digunakan dalam konteks pendidikan yang memadukan kaset video, audio, dan teks yang dikaitkan dengan teknologi seperti CDROM, CD-I (*compact disc-interaktif*) dan *World Wide Web*.

Setelah guru selesai membuat digital material, maka untuk melihat kemampuan literasi digital guru, dilakukanlah pre tes dan post tes. Hasil pre test dan post tes sebagai berikut:



Gambar 6. Hasil Pretes Postest

Dari hasil pre tes dan post tes menunjukkan kemampuan literasi digital guru meningkat dengan signifikan dilihat dari ke empat aspek diantaranya ialah *internet searching*, *hypertextual navigation*, *content evaluation*, *knowledge assembly*. Meningkatnya kemampuan literasi digital guru sangat sesuai digunakan dalam era ini, sehingga guru tidak hanya bisa literasi secara tradisional, namun bisa menemukan berbagai informasi dengan literasi digital, hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh David Bawden (2001) Literasi digital berbeda dengan literasi tradisional, hal tersebut dikarenakan sumber digital yang ada pada saat ini dapat menghasilkan beragam bentuk informasi yang diantaranya berupa teks, gambar, suara, serta bentuk yang lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan pembuatan *digital material* (*sway*) yang telah diselesaikan dan dicapai, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan di SDN Juwet 2 Kab. Kediri ini menghasilkan produk digital material (*sway*) yang dapat digunakan sebagai bahan ajar daring, kedua adalah berdasarkan hasil pre test dan post tes menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital para guru meningkat. Hasil akhir menunjukkan bahwa produk akhir dari pembuatan digital material yaitu berupa produk *digital material* (*sway*) yang dapat digunakan sebagai bahan ajar yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran daring dengan siswa. Pendampingan dilaksanakan selama tiga kali. Tim pengabdian terdiri atas 2 Dosen yang memiliki tugas mendampingi para guru dalam membuat digital material hingga digital material menjadi produk yang dihasilkan oleh para guru. Para guru mendesain digital material hingga selesai sampai menghasilkan url yang dibagikan untuk bias diakses oleh siswa. Lama kegiatan sesuai dengan yang dijadwalkan antara kesepakatan Tim Pengabdian dengan pihak sekolah.

Saran

Saran yang dapat diberikan yaitu mengacu pada hasil kegiatan dan refleksi yaitu: Pertama, Kegiatan pendampingan dapat dilaksanakan dengan ruang lingkup yang lebih luas, Kedua, Kegiatan pengabdian dapat dilaksanakan dengan berkelanjutan, Ketiga, perluasan diseminasi di sekolah lain agar kemampuan dalam digital literasi semakin meluas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentunya banyak pihak yang terlibat. Adapun ucapan terimakasih disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh Bapak Ibu guru SDN Juwet II Kabupaten Kediri, Bapak Ibu dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Malang dan seluruh tim pengabdian kepada masyarakat. Semoga pelaksanaan pengabdian ini menjadi sarana meningkatkan keterampilan dan kompetensi dalam menghasilkan produk inovatif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Ibrahim Gufran, dkk. 2017. Peta Jalan: Gerakan Literasi Nasional. Tim GLN Kemendikbud. Online Diakses pada tanggal 6 Maret 2019 (http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/08/peta-jalan-gln_rev.pdf)
- Ariandi, Rian. "Profesionalisme Guru dalam Perspektif Al-Qur'an (Kajian Tematik Ayat-ayat Al-Qur'an)". PAI FITK Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Diakses pada tanggal 6 Maret 2019. (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/26848>)
- A. Parasuraman, "technology readiness index(tri): A Multiple-Item Scale to measure readiness to embrace new technologies," J. Serv. Res., vol. 2, pp. 307–320, 2000.
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of documentation*, 57(2), 218-259
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 2003. *Educational Research, An Introduction*. Fourth Edition. New York: Longman
- Budiningsih, A. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rineka Cipta Jakarta : BPP
- David Bawden, "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts," *Journal of Documentation* 57, no. 2 (January 1, 2001): 218–59, <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Ismail, A. (2011). Penerapan model Pembelajaran Children Learning In Science (CLIS) Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Penguasaan Konsep Siswa pada Pokok Bahasan Fluida (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)
- KBBI. 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. <http://kbbi.web.id/ensiklopedia> diakses tanggal 23 Oktober 2016
- Kumari, Vijaya dan Flavia D'Souza. 2016. "Secondary School Teachers' Digital Literacy and Use of Ict In Teaching And Learning". *International Journal of Computational Research and Development* Vol. No. 1. Diakses pada 22 Mei 2019. (<https://zenodo.org/record/220927/files/25.pdf>)
- Phillips, Rob and Nick Jenkins. 1997. *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia, a practical Guide for Education Applications*. London: Kogan Page
- Pribadi, Benny. A. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat