

# Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Melalui Pemahaman Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19

Siti Aisyah\*<sup>1</sup>, Lilis Yulianti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

<sup>2</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jember

\*e-mail: [sitiaisyah2859@gmail.com](mailto:sitiaisyah2859@gmail.com)

## Abstract

*The Covid-19 pandemic has had an impact on various sectors, one of which is the education sector. The learning system that was originally implemented face-to-face in schools is now being replaced with an online learning system. This is also one of the parents' complaints. One of them is in Petung Village, Bangsalsari District, Jember Regency, where children are less than optimal when studying at home. In addition, parents who do not understand digital technology find it difficult to provide assistance. KKN BTV 3 UNEJ students are here with the aim of providing an understanding of Digital Literacy to parents and children in learning at home. The main focus in this KKN activity is to provide understanding about Digital Literacy to parents and students. The implementation of the program is carried out in 4 stages, namely, Preparation, Socialization, Learning Education, Training, and Evaluation. The results achieved in this activity are an understanding of Digital Literacy for parents and can improve students' literacy skills, as well as effectiveness in learning activities at home.*

**Keywords:** Digital Literacy, Students, Covid-19 Pandemic

## Abstrak

*Masa pandemi Covid-19 ini berdampak dalam berbagai sektor, salah satunya yaitu sektor pendidikan. Sistem pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka di sekolah, sekarang digantikan dengan sistem pembelajaran secara online. Hal itu juga menjadi salah satu keluhan wali murid. Salah satunya di Desa Petung, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember, yang mana anak-anak kurang maksimal saat belajar dirumah. Selain itu, orang tua yang tidak memahami teknologi digital menjadi kesulitan saat melakukan pendampingan. Mahasiswa KKN BTV 3 UNEJ hadir dengan tujuan untuk memberikan pemahaman Literasi Digital pada orang tua dan anak dalam pembelajaran dirumah. Fokus utama dalam kegiatan KKN ini yaitu memberikan pemahaman mengenai Literasi Digital pada orang tua dan siswa. Pelaksanaan program dilakukan dengan 4 tahapan yaitu, Persiapan, Sosialisasi, Edukasi belajar, Pelatihan, serta Evaluasi. Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini yaitu pemahaman mengenai Literasi Digital pada orang tua dan dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa, serta keefektifan dalam kegiatan belajar dirumah.*

**Kata kunci:** Literasi Digital, Siswa, Pandemi Covid-19

## 1. PENDAHULUAN

Keterampilan dalam membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam proses pengembangan pengetahuan. Dimana aktivitas membaca ini dapat menjadi jembatan ilmu. Fakta banyak menunjukkan bahwa berkembangnya pengetahuan di negara maju ditandai dengan telah berkembangnya budaya membaca. Masyarakat yang memiliki kebiasaan gemar membaca akan memperoleh banyak pengetahuan dan wawasan baru. Dengan hal itu juga dapat meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa mendatang.

Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia, khususnya siswa Indonesia menyebabkan rendahnya kemampuan dalam membaca dan menganalisis suatu bacaan. Keterampilan membaca ini sangat perlu dikembangkan pada siswa sejak dini. Dengan melalui perencanaan yang terprogram dan pelatihan secara terus-menerus, serta membiasakan diri dalam membaca. Gemar membaca siswa juga dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan yang kondusif akan memotivasi siswa untuk membaca dengan nyaman dirumah selama adanya masa pandemi covid-19. Oleh karena itu, sekolah menjadi salah satu lingkungan yang diyakini mampu

menyiapkan generasi yang mandiri dan siap menghadapi tantangan globalisasi. Akan tetapi, tidak semua sekolah memiliki program-program yang mendorong kemampuan literasi anak berkembang sehingga keterampilan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan masih sangat kurang.

Salah satu program yang diyakini mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah program budaya baca yang bermuara pada peningkatan keterampilan literasi siswa. Dengan adanya budaya baca di sekolah, siswa akan memiliki kemampuan membaca sejak awal dan mendorong mereka untuk mencintai membaca. Dengan demikian, kegiatan membaca akan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan akan menjadi kebiasaan siswa.

Sedangkan dunia pendidikan saat ini, siswa merupakan salah satu pengguna aktif dalam mencari informasi. Dimana informasi yang dibutuhkan siswa tidak hanya dalam format tercetak. Internet mulai menyajikan informasi dalam format yang berbeda, yaitu digital. Informasi tersebut disajikan melalui berbagai fasilitas yang disediakan internet seperti website, weblog, dan sosial media. Pengerjaan tugas juga dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital. Sehingga pemahaman mengenai Literasi Digital ini sangat penting untuk menunjang pengguna informasi dengan mengakses internet secara sehat khususnya siswa maupun orang tua.

Salah satu wilayah yang terkena dampak dari sistem pembelajaran online di rumah yaitu Desa Petung, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Permasalahan yang terjadi di Desa Petung, khususnya di Dusun Krajan yaitu banyaknya anak-anak terutama anak sekolah dasar yang kurang menerima pembelajaran di rumah secara maksimal. Disamping itu, pendampingan orang tua dalam kegiatan belajar di rumah kurang maksimal. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman teknologi digital dan juga adanya kesibukan bekerja. Sehingga orang tua yang belum memahami dunia digital dan pemahaman mengenai Literasi Digital mengalami kesulitan. Berdasarkan hal tersebut, Universitas Jember hadir dengan menyelenggarakan program Kuliah Kerja Nyata. Program KKN ini tidak jauh berbeda dengan tahun sebelumnya yaitu KKN Back to Village 3. KKN Back to Village dilaksanakan dengan berbagai tema yang salah satunya dibidang pendidikan yaitu Program Literasi Desa Pada Masa Pandemi Covid-19.

Salah satu bentuk inovasi pendukung pembelajaran anak saat pandemi covid-19 ini yaitu fokus pada pemahaman Literasi Digital dalam kegiatan pembelajaran di rumah. Adapun pengertian Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu yang secara langsung dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif (Bella Elpira, 2018 : 1). KKN Back to Village 3 Universitas Jember tahun 2021 ini dilakukan oleh mahasiswa selama 30 hari yang berkegiatan di Dusun Krajan, Desa Petung, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk pemahaman mengenai Literasi Digital pada orang tua sebagai pendampingan pembelajaran di rumah dan anak sekolah dasar, serta meningkatkan keefektifan belajar di rumah.

Dalam konteks pembelajaran, literasi digital memungkinkan siapapun yang menguasainya dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui aktivitas belajar yang lebih baik, lebih cepat, lebih mudah, dan menyenangkan (Hary Soedarto H. 2018 : 2). Untuk meraih hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran di rumah, literasi digital tidak hanya menuntut seseorang untuk menggunakan perangkat digital dengan baik, namun juga harus memahami segala hal yang berkaitan dengan teknologi digital tersebut.

## 2. METODE

Tempat pelaksanaan KKN Back To Village 3 Universitas Jember dengan tema Program Literasi Desa Pada Masa Pandemi Covid-19 yang dilaksanakan di Dusun Krajan, Desa Petung, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Waktu pelaksanaan program ini yaitu pada tanggal 11 Agustus- 9 September 2021.

Sasaran pelaksanaan program KKN Back To Village 3 Universitas Jember ini yaitu Ibu Dwi Ningtyas dan Raihan di Dusun Krajan Desa Petung. Pesatnya kemajuan teknologi dan kemudahan akses informasi terkadang membawa dampak yang kurang baik bagi anak. Anak-anak menjadi semakin mudah mengakses informasi di dunia maya, tak terkecuali game online, kecanduan gadget, salah satunya di Dusun Krajan ini. Dengan adanya pemahaman mengenai Literasi Digital ini dapat meminimalisi agar anak-anak tidak terjerumus hal-hal yang negatif maupun kecanduan gadget secara berlebihan. Disamping itu, edukasi Literasi Digital ini juga perlu diberikan bukan hanya kepada anak, melainkan orang tua. Sebab, orang tua merupakan pihak yang paling dekat dengan anak. Untuk itu, orang tua harus memahami teknologi dan bahayanya.

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan KKN Back To Village 3 Universitas Jember yaitu terbagi beberapa tahapan, yaitu : 1.) Persiapan, 2.) Sosialisasi, 3.) Edukasi belajar, 4.) Pelatihan, serta Evaluasi. Tahapan Persiapan dalam pelaksanaan KKN Back to Village 3 ini yaitu: (1) survei tempat KKN Back to Village 3 oleh mahasiswa. (2) Serah terima mahasiswa KKN Back to Village 3 antara pihak kampus dengan Kepala Desa Petung (3) Koordinasi dengan pihak-pihak terkait yakni, Ketua RW, serta orang tua anak-anak yang akan menjadi sasaran mahasiswa KKN Back to Village 3 ini.

Dalam tahap observasi dilakukannya diskusi dengan orang tua mengenai keefektifan belajar anak selama di rumah dan permasalahan yang dihadapi oleh orangtua selama pembelajaran di rumah. Sehingga mahasiswa dapat menentukan dan merancang program KKN yang tepat guna serta dapat mengembangkan ide program KKN yang sudah ada agar lebih baik, dan membuat inovasi ide baru yang belum ada sebelumnya. Adanya interaksi dengan masyarakat sekitar serta pengamatan langsung, mahasiswa akan dapat memahami secara lebih mendalam tentang indikasi permasalahan di lingkungan KKN tersebut.

Selanjutnya kegiatan berupa sosialisasi, pelatihan dan permainan yang akan meningkatkan keterampilan literasi siswa.. Kegiatan tersebut dilakukan secara offline di rumah sasaran sebagai pendampingan selama KKN. Dengan menerapkan protokol kesehatan seperti memakai masker. Adapun macam-macam kegiatannya antara lain:

- (1) Sosialisasi mengenai pemahaman Literasi Digital dalam mengakses informasi kepada orang tua.
- (2) Penerapan dari literasi pada gadget dengan memonitoring apa saja kegiatan anak saat melihat tontonan digadget.
- (3) Pembuatan jadwal belajar anak supaya lebih efektif saat pembelajaran secara online di rumah dengan pendampingan orang tua.

Selain itu, kegiatan pendekatan pada anak untuk masuk dalam dunianya lebih efektif dilakukan. Berkaitan dengan pemahaman materi literasi digital pada siswa, kegiatan KKN Back to Village 3 ini juga mengajarkan kepada anak-anak dampak positif dan negatifnya bagi pengguna, serta menginformasikan bagaimana cara pemilihan sumber belajar saat mengerjakan tugas dari guru. Tidak berhenti disitu kita juga melakukan Gerakan Literasi berbasis permainan kearifan lokal anak desa untuk menghabiskan waktu libur sekolah hari minggu dan membuat kelas Seni Kolase dari Ampas Kelapa.

Tahap terakhir yaitu, tahap evaluasi. Mahasiswa melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari seluruh program atau kegiatan yang telah diimplementasikan. Dengan demikian, bisa mengetahui apakah tujuan dan program yang telah ditetapkan sudah tercapai atau belum. Mekanisme pelaksanaan evaluasi kegiatan ini dilakukan secara rutin yang dilaksanakan setiap satu kali dalam seminggu. Dimana hasil yang telah dilakukan sesuai dengan yang diharapkannya, ketika tidak mencapai hasil tersebut maka diperlukannya solusi sebagai tindak lanjut permasalahan yang terjadi. Sehingga tidak terulang kembali untuk agenda minggu selanjutnya.



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode yang telah dirancang, pelaksanaan kegiatan KKN Back to Village 3 dengan Program Literasi Desa Pada Masa Pandemi Covid-19 melalui pemahaman Literasi Digital telah melaksanakan beberapa kegiatan. Dalam kegiatan KKN Back to Village 3, mahasiswa KKN telah melaksanakan berbagai macam kegiatan yang mendukung keterampilan literasi bagi anak-anak terutama anak sekolah dasar. Kegiatan tersebut antara lain sebagai berikut:

Adapun kegiatan di minggu pertama diisi dengan observasi di sasaran meliputi, penentuan masalah, wawancara dengan sasaran, penyusunan kegiatan mingguan dan melakukan penjelasan mengenai program kerja yang akan dilakukan selama menjalankan KKN Back to Village 3, serta sosialisasi pengenalan mengenai Literasi Digital (Gambar 1) dan penerapannya kepada orang tua melalui monitoring kegiatan anak ketika menggunakan gadget.



Gambar 1. Sosialisasi pengenalan Literasi Digital

Sosialisasi Literasi Digital diperlukan agar masyarakat memiliki sikap kritis dalam menyikapi setiap informasi dan interaksi yang ada. Masyarakat perlu di berikan edukasi berkenaan dengan aturan dan cara main yang digunakan ketika dia memanfaatkan sosial media dalam kehidupan sehari-hari, khususnya orang tua saat mendampingi anak dalam pembelajaran dirumah. Validitas media harus di telusuri dengan cara mencari informasi dari berbagai macam media. Tujuannya untuk pencarian apakah isi dari berita memiliki informasi yang berimbang atau tidak. Kebebasan pers dan didukung oleh teknologi komunikasi dengan internetnya memungkinkan masyarakat untuk memproduksi dan mengkonsumsi informasi yang salah.

Selain itu, penerapan aplikasi Literasi Digital pada orang tua dalam memonitoring kegiatan anak dalam gedged sangat penting dilakukan. Dimana orang tua dapat mengetahui apa saja sih yang dilakukan anak dalam bermain gadget dan tidak hanya itu, orang tua juga dapat membatasi tontonan yang dilihat oleh anak melalui media sosial yang dimilikinya. Sehingga dengan adanya pendampingan mengenai penerapannya sangat bernilai positif dan ketika anak tidak didampingi dalam bermain gadget, orang tua sudah tidak khawatir lagi. Karena mengetahui tips- tips bijak dalam bermedia sosial.

Minggu kedua diisi dengan pembuatan jadwal belajar anak supaya lebih efektif. Hal ini dilakukan karena ketika anak melakukan pembelajaran dirumah kurang maksimal saat tidak didampingi oleh orang tua. Dimana orang tua memiliki kesibukan tersendiri, seperti ibu Ningtyas yang sehari-hari bekerja sampingan berjualan es dawet disekitar sekolah. Sehingga dengan adanya jadwal ini dapat membantu anak dalam keefektifan belajar ketika masa pandemi Covid-19 ini.

Kegiatan selanjutnya yaitu, menerapkan pemanfaatan gadget pada orang tua dalam mengakses informasi di media sosial. Dengan pemahaman teknologi digital dapat membantu orang tua dalam mengakses internet secara sehat dan dapat menambah wawasan informasi terbaru yang ditampilkan pada beberapa tab internet. Dan disamping itu juga, orang tua dapat mengetahui mana informasi yang benar dan hoax. Salah salah contohnya juga ketika orang tua

paham literasi digital, orang tua dapat memonitoring kegiatan digadged anak. Hal ini sangat perlu diperhatikan karena maraknya penyebaran berita secara bebas di media sosial. Dalam kegiatan KKN diminggu kedua ini juga melakukan kegiatan bermanfaat ketika hari libur sekolah seperti lari pagi dan senam bersama-sama, sebagai salah satu kegiatan positif dalam menghabiskan waktu.

Pendampingan belajar anak melalui video pembelajaran animasi juga merupakan kegiatan akhir diminggu kedua. Dimana kegiatan ini menampilkan beberapa video animasi yang menarik. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar pada anak usia dini saat pembelajaran dirumah (Gambar 2).



Gambar 2. Pendampingan belajar

Minggu ketiga diisi dengan membuat kelas KKN yang di tujukan kepada siswa sekolah dasar. Dalam kelas KKN tersebut diberikannya materi mengenai pengertian Literasi Digital, Konsep Dasar Literasi Digital, Jenis dan prinsipnya, serta pemanfaatannya dalam pembelajaran dirumah (Gambar 3).



Gambar 3. Kelas KKN Literasi Digital

Mahasiswa membuat kelas KKN melalui website [sd.unej.id](http://sd.unej.id) sebagai forum yang akan digunakan dalam media interaksi kegiatan KKN. Dalam membuat kelas KKN ada beberapa tahap yang harus dilakukan. Tahap pertama yaitu melakukan pengajuan mentor, setelah disetujui DPL dilanjut tahap kedua, yaitu pengajuan kelas KKN. Pengajuan mentor dilakukan dengan menentukan mentor yang akan digunakan dalam pelaksanaan kelas KKN, yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dalam kelas KKN. Mentor dapat berasal dari mahasiswa ataupun dosen yang sesuai dengan kompetensinya. Pada minggu ketiga ini mahasiswa juga melakukan pendampingan pada anak dalam mencari informasi sumber belajar, dimana nantinya anak dapat mengakses informasi yang valid ketika dalam proses pembelajaran dirumah.



Minggu keempat diisi dengan membuat kelas KKN lanjutan, dengan pemanfaatan bahan tak terpakai yang dapat menghasilkan karya seni yang estetik. Salah satunya yaitu ampas kelapa yang tidak terpakai. Dalam kelas KKN kedua ini, anak langsung praktek dalam pembuatan karya seni kolase dari ampas kelapa (Gambar 4). Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan seni kreativitas siswa dengan memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai disekitar kita, sehingga dapat menjadi barang yang lebih bermanfaat dan bernilai seni tinggi. Kegiatan ini selain bertujuan untuk melatih kreativitas siswa, juga bertujuan untuk melatih kesabaran dan keuletan dalam setiap kegiatan yang dilakukan.



Gambar 4. Hasil Kelas KKN Seni Kolase dari Ampas Kelapa

Setelah itu dilakukannya pendampingan anak mengenai belajar melalui media gambar dari materi anatomi tubuh manusia, Melakukan Gerakan Literasi berbasis permainan kearifan lokal anak desa untuk menghabiskan waktu libur sekolah, Pendampingan dalam belajar materi Bahasa Inggris dan melatih pelafalan Bahasa Inggris melalui media aplikasi Learn To Spell, serta Pendampingan belajar membaca dengan pemahaman huruf kapital pada kalimat bacaan dan juga dapat melatih cara penulisan kalimat dengan benar. Dan tahap terakhir memberikan beberapa pertanyaan mengenai pendampingan selama ini sebagai tolok ukur keberhasilan selama menjalankan KKN Back to Village 3.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan KKN Back to Village 3 Universitas Jember tahun 2021 yang dilaksanakan di Desa Petung, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana kegiatan. Seluruh kegiatan yang meliputi sosialisasi, presentasi, pelatihan dan permainan sudah terlaksana dengan baik. Kegiatan yang dilaksanakan memberikan gambaran bahwa kegiatan ini mengajarkan kepada anak-anak untuk menerapkan pemahaman Literasi Digital dalam pembelajaran dirumah sedangkan pada orang tua dapat bermanfaat dalam pemahaman teknologi digital yang sudah menyebar luas dikalangan masyarakat. Selain itu, kegiatan ini juga mengajarkan kepada anak-anak agar tetap beraktifitas disaat pandemi Covid-19 melalui berbagai kegiatan positif yang dapat dilakukan dirumah masing-masing.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada Allah SWT atas nikmat dan karuniaNya. Serta tak lupa penulis ucapkan kepada UNIVERSITAS JEMBER dan LP2M selaku penyelenggara Kuliah Kerja Nyata tahun 2021 ini. Dan terakhir penulis ucapkan kepada Ibu Dr. Lilis Yuliati, S.E., M.Si, CPHCM selaku Dosen Pembimbing Lapangan KKN Kali ini serta teman-teman kelompok 28 serta masyarakat yang terlibat dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Elpira. B (2018). Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Skripsi*. Banda Aceh : UIN Ar-Raniry). <http://library.ar-raniry.ac.id>.
- Kusmana.S (2017). Pengembangan Literasi Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Diglosia : Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*. Vol. 1, No. 1
- Muhammad. H. H., Imam A. B., & Sa'dun A. (2018) Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 6. Hal 810—817. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11213>
- Nugroho.D., dan Nurdian. Y. (2021). Pemicuan Pendidikan Kecakapan Hidup Anak Era Pandemi Di Sumbersari Jember. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol. 5, No. 1. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/gervasi/article/view/1955>
- Rahim.A, M. (2020) Memahami Karakteristik Berliterasi Peserta Didik Di Sekolah. *Education and Learning Journal*. Vol. 1, No. 1.
- Rohim. D. C., Septina R. (2020). Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. Vol.6,No.3 <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/10412>
- Syahputra. A.B., &Imran. (2020). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar di Kota Langsa". *BEST JOURNAL*. Vol.3 No.2 Hal. 51– 56. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/download/2806/2195>
- Soedarto H. (2018) Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol. 8. No. 1. Hal 1-7. <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/6706>
- Sadli. M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 6 Nomor 2. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/4829/3231>
- Tarmidzi., W. A. (2021). Pengaruh Kegiatan Literasi Terhadap Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3(1), 40-51. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/download/722/668>