

Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar

Ersha Amalia Listyawan¹⁾, Iin Karlina²⁾, Vania Ayushandra³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang
Jl. Raya Ciracas Batok Bali, no. 18, Kec. Serang, Kota Serang, Banten

E-mail: ershaamalia@upi.edu, iinkarlina16@upi.edu, vaniaayu@upi.edu

Corresponding Author:

Ersha Amalia Listyawan

Submit: 18 Juli 2022

Revisi: 15 Februari 2022

Approve: 18 Juli 2023

Pengutipan:

Listyawan, E.A. dkk. 2023. Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar, *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (1), 2023, 1-7, 10.15408/elementar.v3i1.25199

Abstract

With technology from age to age, it is increasingly sophisticated in the needs of all of us. Technological progress is accelerating, and digital literacy through inter-painful media makes it easier for students to achieve excellence and educational goals. In education in the 21st era, students are more likely to close or adapt to learning through the media because it portrays material through digital literacy with interactive media to achieve the purpose of learning. The methods used in this study use the analysis of content from various journals by describing them. Researchers have excavated digital literations regarding interactive media for elementary school children with this study. The study also brought positive values with informative, inspiring and useful values. This study presents interactive media such as text, animation, or comics, existing media from YouTube, PowerPoint given by teachers or information from the Internet, Kahoot, Edmodo, Google Classroom, Google Meet, Quiziz, e-book or something else. It can be a digital literacy for students or readers to understand.

Keyword: Study, Interactive Media, Digital Literacy

Abstrak

Dengan adanya teknologi dari jaman ke jaman semakin canggih dalam kebutuhan kita semua. Perkembangan teknologi semakin cepat dan dengan adanya literasi digital melalui media interaktif memudahkan siswa untuk mendapatkan ketercapaian serta tujuan pendidikan yang bermutu. Pendidikan di era 21, siswa lebih mudah dekat atau beradaptasi dengan belajar melalui media karena memberikan gambaran mengenai materi melalui literasi digital dengan media interaktif untuk mencapai tujuan belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis isi dari berbagai jurnal melalui cara dideskripsikan. Dengan adanya penelitian ini, peneliti melakukan penggalian mengenai literasi digital berkenaan dengan media interaktif untuk anak sekolah dasar. Penelitian ini pula membawakan nilai-nilai positif dengan bernilai informatif, inspiratif serta memiliki nilai guna. Hasil dari penelitian ini memaparkan media interaktif yang ada didalamnya seperti teks, animasi, atau komik, media yang ada dari youtube, powerpoint yang diberikan oleh guru ataupun mendapatkan informasi dari internet, kahoot, edmodo, google classroom, google meet, quiziz, e-book ataupun yang lainnya dan bisa dijadikan sebagai literasi digital agar bisa dipahami oleh siswa ataupun bagi pembaca.

Keyword: Pembelajaran, Media Interaktif, Literasi Digital

PENDAHULUAN

Saat ini, aspek kehidupan secara menyeluruh pada kegiatannya telah mengalami perubahan pola yakni berbasis digital maupun online. Dampak yang terjadi atas perubahan tersebut paling dirasakan pada bidang pemerintah, transportasi, perdagangan, ekonomi, maupun pendidikan.

Seperti halnya Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang merilis di tahun 2016, bahwasannya adanya transaksi online yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia dengan persentase sebanyak 63,5%. Tentunya ada peningkatan seiring dengan waktu yang terus berjalan hingga kini tahun 2021.

Berdasarkan fenomena yang ada terkait dengan aktifitas penggunaan digital, maka seharusnya pendidikan memberi tanggapan positif pada perubahan pola masyarakat ini. Rheinald Kasali (2017) menyatakan jika kehendak atas perubahan era digital serta online ini menjadi sebuah keadaan yang mutlak yang telah berada di sisi kehidupan secara menyeluruh. Maka dari itu, pendidikan perlu membenahkan diri untuk melakukan akselerasi pemanfaatan era digital ini agar dapat berkembang dan maju serta mampu memperbaiki pembelajaran yang ada di sekolah, khususnya di kelas.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah salah satu cara untuk mendorong kualitas pendidikan agar dapat meningkat pada era 21 ini.

Fenomena ini menjadikan pendidik dan para peserta didik untuk mampu menyesuaikan diri agar pendidikan yang berkualitas dan bermutu sesuai dengan tujuannya dapat tercapai. Seperti halnya yang ada pada kurikulum 2013 bahwasannya terdapat kebijakan dari gagasan pemerintah mengenai desain pembelajaran yang harus holistik, menarik, serta menumbuhkan semangat atau motivasi peserta didik untuk belajar. Pembelajarannya dapat diintegrasikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang diharapkan mampu menjadikan guru untuk melakukan inovasi serta berkompeten dalam mengajar, meningkatnya kemampuan dalam penggunaan teknologi, dan potensi literasi digital yang

dapat berkembang (2018). Sama halnya dengan literasi digital yang tidak hanya penting untuk pendidikan, namun juga pada kehidupan masyarakat. Adanya literasi digital, memberi harapan untuk mampu melakukan penataan pada pola pikir masyarakat serta mewujudkan iklim kritis kreatif yang tidak mudah termakan isu *hoax*, provokatif, dan korban penipuan berbasis digital (Kemendikbud, 2017).

Literasi adalah hak asasi manusia dan suatu hal yang mendasar untuk mempelajari hal-hal sepanjang kehidupan meliputi berbagai aspek kehidupan. Literasi secara makna didefinisikan sebagai seperangkat kompetensi dalam menulis, membaca, serta berhitung yang sama halnya dengan pernyataan Faizah dalam (Ulum et al., 2019) bahwa literasi ialah kemampuan mengakses serta memahami dengan baik kegiatan dari menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Literasi menjadi jantung kemampuan peserta didik untuk belajar di sekolah. Oleh karena itu, dalam era 21, perkembangan teknologi begitu pesat, maka dari itu literasi digital menjadi pondasi dan kunci yang utama dalam menghadapi hal tersebut. Literasi digital menurut Paul Gilster dalam Wakhidah (2020) ialah sebuah kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber melalui teknologi seperti komputer. Dalam kegiatan literasi digital didukung oleh media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran adalah sebuah komponen pembelajaran yang terdiri dari peralatan maupun bahan yang digunakan guru untuk membantu keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dengan materi yang disampaikan secara interaktif. Dengan adanya perkembangan teknologi, maka media pembelajaran terus berkembang ke dalam berbagai jenis, salah satunya media interaktif yang mudah adalah video pembelajaran dan powerpoint.

Perlunya kreatifitas guru dalam penggunaan teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam upayanya untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran menjadi fungsional dan efektif, media interaktif memiliki peranan penting yang bisa dimanfaatkan dengan

menggunakannya dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami materi atau informasi yang disampaikan guru.

Terdapat peran dari penggunaan media dari pembelajaran yaitu pembelajaran lebih menarik perhatian siswa untuk belajar. Metode dalam pembelajaran pun perlu dengan berbagai metode yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dan guru pun tidak kehabisan cara pada tiap pembelajarannya. Sehingga murid dan guru pun saling kerja sama untuk menciptakan dalam kegiatan belajar. Pembuatan media pun dapat dipraktikkan dengan hal-hal yang mudah. Terdapatnya media-media pembelajaran seperti teks, animasi, atau komik, media yang ada dari youtube, powerpoint yang diberikan oleh guru ataupun mendapatkan informasi dari internet, kahoot, edmodo, google classroom, google meet, quiziz, e-book mengenai modul bacaan elektronik maupun digital mengenai majalah atau cerita pendek, baik dalam satu kegiatan ataupun tema maupun antar kegiatan atau dari berbagai tema serta bagaimana media interaktif ini guna untuk membantu siswa dalam pemahaman melalui literasi digital. Serta hasil yang didapatkan yaitu siswa dengan mudah menyerap materi melalui media interaktif melalui literasi digital. Dengan beberapa desain yang kreatif agar siswa tertarik serta semangat untuk belajar, dengan konsep atau konten yang memberikan nilai positif karena akan meningkat kemampuan siswa untuk berfikir. Ketika seseorang atau siswa menggunakan media digital tentu harus dalam pengawasan orang tua atau guru, karena siswa atau pun yang lainnya dapat menerapkan dalam di kehidupannya sehari-hari baik dilingkungan keluarganya, sekolah, maupun lingkungan sekitarnya.

Kurangnya literasi juga menjadikan wawasan dan pengetahuan peserta didik akan sebuah materi kurang mendalam dan menyeluruh. Kharizmi dalam Wakhidah (2020) menyatakan bahwa tingginya kemampuan literasi berdampak pada pemerolehan informasi yang memiliki keterkaitan sebagai upaya dalam menjalani sebuah kehidupan. Banyaknya informasi yang diperoleh peserta didik, maka dapat

membantu peserta didik terhadap pemahaman sebuah materi secara optimal dan maksimal sehingga mampu berkontribusi pada era 21 sekarang ini. Maka dari itu, pentingnya literasi digital yang didesain ke dalam bentuk video atau powerpoint.

METODE

Metode yang digunakan dari penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan analisis isi yaitu melalui cara dideskripsikan menggunakan kata baku serta sesuai dengan hasil penelitian. Pada penelitian kualitatif ini menampilkan atau menjelaskan dengan mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan kualitas yang terdapat bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi bisa digunakan di bidang pendidikan serta memudahkan guru maupun siswa untuk belajar dan pada literasi digital dan keterkaitan dengan media pembelajaran yang interaktif dan banyaknya berbagai media yang ada didalamnya seperti teks, animasi, atau komik, media yang ada dari *youtube*, *powerpoint* yang diberikan oleh guru ataupun mendapatkan informasi dari internet, *kahoot*, *edmodo*, *google classroom*, *google meet*, *quiziz*, *e-book* mengenai modul bacaan elektronik maupun digital mengenai majalah atau cerita pendek, baik dalam satu kegiatan ataupun tema maupun antar kegiatan atau dari berbagai tema serta bagaimana media interaktif ini guna untuk membantu siswa dalam pemahaman melalui literasi digital. Penelitian kualitatif ini digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media yang interaktif sebagai literasi digital untuk siswa di sekolah dasar yang dilihat baik dari kesesuaian medianya serta penyajiannya serta memberikan keuntungan dari pihak guru ataupun siswanya. Kegiatan untuk siswa saat ini yang dibutuhkan yakni memahami atau mengetahui sampai mana ia memahami budaya baik secara membaca, menggunakan media literasi melalui literasi digital. Jenis penelitian kualitatif ini menggunakan analisis isi. Menurut (Sukmadinata, 2013) bahwa analisis isi atau dokumen ditujukan untuk menguraikan serta menganalisis dokumen, termasuk didalamnya buku-buku teks seraca online. Analisis isi atau dokumen ini dilakukan terhadap apa saja media yang interaktif untuk siswa di era 21 saat ini. Kegiatan analisis ini

ditujukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang terdapat pada kesesuaian dengan media untuk siswa di sekolah dasar, kesesuaian dengan tujuan pada pembelajaran, kesesuaian dengan perubahan serta kematangan peserta didik, dan menggunakan pendekatan saintifik ataupun pendekatan ilmiah yaitu dengan mendorong anak untuk berfikir lebih dalam ataupun kritis. Menurut Rilla dkk (2019:1202) bahwa pendidikan abad 21 menuntut lembaga pendidikan untuk responsif terhadap perkembangan dan perubahan zaman dengan cara menguasai teknologi informasi atau disebut dengan *digital-age literacy* karena yang terdiri dari delapan aspek, yakni dasar, ilmiah, informasi, visual, teknologi, dan literasi multikultural serta kesadaran global. Instrumen yang digunakan pada penelitian yaitu menggunakan analisis dokumen yaitu pada buku ini. Kemudian, kegiatan analisis ini juga dilakukan pada aspek bahasa serta aspek penyajian. Dan pengumpulan data yang terdapat pada penelitian ini memanfaatkan instrumen berbentuk pedoman analisis dokumen atau analisis ini yang didalamnya terdapat beberapa materi, bahasa atau keterbacaan serta penyajiannya, kemudian dijabarkan menjadi beberapa bagian dan dibagi beberapa indikator lalu akan dijadikan sebagai patokan atau sebagaimana demikian yang sudah dijelaskan sebelumnya betapa pentingnya pendidikan karena perkembangan teknologi saat ini yaitu pada era 21 sangat meningkat dari sebelumnya. Penggunaan media digital baik ditampilkan secara kontekstual, audio maupun visual dengan semenarik mungkin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi ialah keterampilan yang diperlukan seorang individu yang berhubungan dengan menulis serta membaca (UNESCO, 2006). Pendapat dari Kirsch, I. S., Jungeblut, A., Jenkins, L., & Kolstad, A (1993:2-3) bahwasannya literasi ialah sebuah kemampuan dalam masyarakat pada penggunaan informasi tertulis maupun cetak agar potensi serta perkembangan dari seorang individu dapat berkembang. Definisi tersebut adalah pengembangan dari *The National Literacy Act* tahun 1991 di Amerika Serikat yang

mengartikan literasi sebagai suatu kompetensi yang dimiliki individu untuk menulis, membaca, mendengarkan, berbicara, maupun menghitung bahkan melakukan pemecahan pada masalah yang ada dengan tingkatan yang tinggi yang memiliki fungsi dalam kehidupan bermasyarakat dan dunia kerja, tercapainya suatu tujuan individu, serta meningkatkan potensi dan wawasan seseorang (Irwin dalam (Ulum et al., 2019)). Literasi adalah kemampuan yang dinilai menjadi pendukung berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar. Pada kebanyakan kejadian, jika literasi peserta didik rendah maka akan rendahnya juga pemahaman pada suatu materi. Pada proses pendidikan, sebagian besar bersangkutan dengan kesadaran serta kemampuan literasi. Budaya literasi memberi pengaruh pada peserta didik yang akan meningkatnya keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Pertama kali istilah literasi digital dinyatakan oleh Gilster (1997) bahwasannya literasi digital ialah sebuah kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi melalui perangkat digital dengan efisien dan efektif dalam segala aspek kehidupan. Diperluas lagi pemahaman terkait literasi digital oleh Bawden (2001) yakni berasal dari literasi informasi dan perangkat komputer. Martin (2006:155) juga memberi definisi pada literasi digital yakni sikap, kesadaran, dan kemampuan seseorang pada suatu penggunaan fasilitas dan alat digital dengan tepat agar mampu melakukan identifikasi, pengelolaan, mengakses, penggabungan, analisis, evaluasi, menyintesis sumber daya digital, mewujudkan ekspresi media, membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan individu yang lain pada kondisi kehidupan tertentu dengan tujuan memberi kemungkinan terhadap perilaku yang konstruktif serta melakukan perenungan atas prosesnya.

Penerapan literasi digital di Sekolah Dasar (SD) memiliki keterkaitan dengan penerapan dari pencahangan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang telah dilaksanakan pemerintah. Secara umum, pencahangan tersebut adalah hasil dari refleksi sebuah evaluasi perwujudan

melek literasi dari rata-rata penduduk Indonesia.

Sebagai seorang guru di Era 21 ini, pastinya dituntut untuk mempunyai kemampuan berkefektifitas untuk membuat media interaktif pembelajaran di sekolah dengan literasi digital. Media online yang dipakai sebagai literasi digital pastinya membawa aspek positif dan negatif bagi penggunaannya. Aspek negatif ini sekaligus menjadi tantangan bagi orangtua dan guru dalam menyikapi perkembangan sebuah teknologi. Oleh karena itu dibutuhkan kreatifitas penuh dan pengawasan dari guru dan orangtua di rumah.

Di Era abad 21 ini di mana hampir semua aspek dalam kehidupan, termasuk dalam pembelajaran, lebih banyak memanfaatkan digital yang dapat dikatakan sebagai era digital. Dalam konteks seperti ini, peserta didik harus mampu menguasai literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis.

Sementara itu Bell and Shank; 2008 (dalam Emiri, 2015) mengungkapkan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan dan menciptakan informasi. Proses pembelajaran yang terjadi di lingkungan digital abad 21, seperti pembelajaran mandiri dan pembelajaran kolaboratif yang dimana siswa ditempatkan sebagai pusat proses pembelajaran yang menekankan pada tingkat kemampuan dan kebutuhan belajar setiap individu peserta didik. Pembelajaran di era digital juga memungkinkan para pengajar untuk membekali pembelajar dengan keterampilan kognitif yang diperlukan untuk era informasi, dan keterampilan yang penting untuk mengatasi sejumlah besar informasi, seperti: pemecahan masalah, pemikiran kritis, kreativitas, pembelajaran mandiri. strategi, meta-kognisi, pemikiran reflektif, keterampilan diskusi sosial, kerja tim, dan keterampilan pribadi, seperti ketekunan,

keingintahuan dan inisiatif (Passig; 2000, dalam Eyal, 2012). Literasi digital bukan hanya sekedar keterampilan membaca dan menulis, namun mencakup keterampilan lainnya. Hal tersebut dijelaskan Casey dan Bruce; 2011(dalam Montebello, 2016) sebagai kemampuan untuk menggunakan, memahami, mengevaluasi dan menganalisis informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber digital. Literasi digital yang terdiri dari literasi informasi, literasi media serta literasi ICT sangat penting dikuasai guru atau mahasiswa PGSD sebagaimana calon guru. Literasi informasi sangat penting dalam mencari informasi serta mengimplementasikan informasi tersebut. Oleh karena itu, mereka harus mampu: mengakses dan mengevaluasi informasi, mengakses informasi secara efisien (waktu) dan efektif (sumber), mengevaluasi informasi secara kritis dan kompeten, menggunakan dan mengelola informasi, menggunakan informasi secara akurat dan kreatif untuk memecahkan masalah yang dihadapi, mengelola arus informasi yang berasal dari berbagai sumber, serta menerapkan pemahaman mendasar tentang masalah etika/hukum seputar akses dan penggunaan informasi tersebut (Trilling & Fadel, 2009).

Terkait literasi media, ini merupakan hal sangat penting yang harus dimiliki peserta didik untuk memperoleh dan memanfaatkan media dalam pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media dalam pembelajaran bukan hanya sekedar membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkrit, tetapi lebih jauh dari itu untuk menggali berbagai keterampilan yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menganalisis dan membuat media untuk kepentingan pembelajaran.

Menurut Saptya dkk (dalam detta dkk, 2019, hlm.32) media bertujuan untuk memberi hiburan, dan terkandung fungsi informatif. Menurut Umam dkk (Rila dkk, 2019, hlm.1201) bahwa penggunaan media digital dapat disajikan materi pembelajaran baik secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Menurut Munadi (dalam Rela dkk, 2021, hlm:71) ada

beberapa kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, meliputi (a) interaktif artinya program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri), (b) memberikan iklim afeksi secara individual artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi, seperti diinginkan, (c) meningkatkan motivasi belajar (d) memberikan umpan balik (respons), dan (e) karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunaannya.

Trilling & Fadel (2009) mengemukakan bahwa: (1) siswa harus dapat menganalisis media yaitu memahami dengan baik bagaimana dan mengapa pesan dalam media dibuat dan untuk tujuan apa media tersebut, memeriksa bagaimana setiap orang dapat menafsirkan pesan dengan sangat berbeda, bagaimana nilai dan sudut pandang disertakan atau dikecualikan dan bagaimana media dapat mempengaruhi keyakinan dan perilaku, serta menerapkan pemahaman yang mendasar tentang masalah etika dan hukum seputar akses dan penggunaan media. (2) memproduksi media yaitu bagaimana memahami dan memanfaatkan alat, karakteristik, dan konvensi penciptaan media yang paling sesuai, serta memahami dan memanfaatkan secara efektif ungkapan dan interpretasi yang paling sesuai di lingkungan multikultural yang beragam. Literasi TIK sangat penting bagi pendidik maupun calon pendidik, mengingat pada zaman modern seperti sekarang ini ICT tidak hanya banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran, tetapi dalam aktivitas sehari-hari secara pribadi, maupun untuk kepentingan bersama.

Oleh karena itu Trilling & Fadel (2009) menguraikan pentingnya literasi ICT, sehingga guru dan calon pendidik harus dapat: (1) menggunakan teknologi sebagai alat untuk meneliti, mengatur, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi, (2) menggunakan teknologi digital (komputer, PDA, media player, GPS, dll.), Alat komunikasi/jaringan dan jejaring sosial secara

tepat untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi agar berhasil berfungsi dalam ekonomi pengetahuan, serta (3) memahami secara mendasar tentang masalah etika/hukum seputar akses dan penggunaan teknologi informasi.

Dapat kita ketahui terampil dalam beliterasi dapat meningkatkan penguasaan individu terkait media digital baik mengakses, memahami, membuat hingga memperbarui media digital. Ketika individu telah menguasai kemampuan tersebut, maka tentu saja ia akan bijak dalam menggunakan media digital secara produktif. Literasi digital sangatlah diperlukan di dalam masyarakat, terutama siswa di sekolah dasar untuk meningkatkan mutu anak bangsa. Untuk itu diperlukan media penunjang pembelajaran untuk keberhasilan dari tujuan belajar yang dapat menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah, Oleh karena itu dibutuhkan media interaktif sebagai literasi digital. Media yang dapat digunakan yaitu bisa berbentuk seperti Microsoft Office Power Point dan Video Pembelajaran.

Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi bertipe slide show yang digunakan untuk mempresentasikan materi belajar kepada peserta didik. Power Point banyak digunakan karena cara pengaplikasiannya yang mudah dan dapat dilakukan oleh semua orang. Di dalam Power Point banyak fitur-fitur menarik yang dapat dibuat sesuai dengan kreatifitas setiap orang yang membuatnya yaitu dapat muncul berupa gambar, audio, animasi, efek yang dapat diatur sesuai selera yang membuatnya. Dengan begitu maka peserta didik dapat tertarik pada apa yang ditampilkan oleh Power Point tersebut, sehingga dapat memunculkan minat siswa dalam belajar.

Selain Microsoft Office Power Point, contoh media mudah lainnya yang dapat kita buat yaitu video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran sebagai media penunjang literasi digital dalam proses pembelajaran sangatlah menarik, karena fungsi dalam media video adalah dapat menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata. Media video pembelajaran disini dapat memvisualisasikan

materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Dengan begitu peserta didik tidak menjadi bosan karena di dalam video terdapat banyak fitur yang menarik yang dapat dilihat dan didengar oleh siswa, jadi tidak hanya membaca kata-kata saja.

KESIMPULAN

Literasi digital menjadi salah satu dari enam kompetensi literasi yang ada yang harus dikuasai oleh peserta didik. Literasi digital diperlukan dengan berkembangnya jaman, apalagi saat di era sekarang yakni era 21. Penguatan literasi digital di SD, bukanlah hanya penggunaan internet untuk hiburan atau melakukan pencarian informasi saja, akan tetapi mengaitkannya pada pembelajaran di kelas. Penerapan literasi digital mampu menjadikan alternatif yang menarik dengan penggunaan sumber digital yakni media interaktif. Dibutuhkannya inovatif saat pembelajaran sebagai pendukung keberlangsungannya aktivitas kegiatan literasi digital. Terdapat berbagai jenis media interaktif yakni yang didalamnya terdapat seperti teks, animasi, atau komik, media yang ada dari youtube, powerpoint yang diberikan oleh guru ataupun mendapatkan informasi dari internet, kahoot, edmodo, google classroom, google meet, quiziz, e-book ataupun lainnya yang bisa dijadikan sebagai literasi digital agar bisa dipahami oleh siswa ataupun bagi pembaca dengan yang paling mudah media interaktifnya adalah powerpoint serta video pembelajaran.

REFERENCES

- Detta Rahmawan, J. N. (2019). Pengembangan konten positif sebagai . *Jurnal Kajian Komunikasi sebagai bagian dari gerakan literasi digital*, 32-33.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Rela Rahmah, H. S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema "Sehat itu Penting" untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 71.
- Rila Setyaningsih, A. E. (2019). Model Penguatan Literasi Digital melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 1201.
- Ulum, B., Fantiro, F. A., & Rifa'i, M. N. (2019). Pemanfaatan Google Apps di Era Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 22–31. <https://doi.org/10.33654/jpl.v14i2.843>
- Wakhidah, L. N. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Dan Kompetensi Abad Xxi Pada Materi Barisan Kelas Xi*. 15(33)