



GERAKAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR

Komang Sujendra Diputra^{1*}, Ni Ketut Desia Trisiantari², I Nyoman Laba Jayanta³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia,

¹komangsujendra.diputra@undiksha.ac.id, ²ketut.desia@undiksha.ac.id, ³laba.jayanta@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Dunia digital yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi secara masif di semua sektor kehidupan berdampak pada berubahnya tata kehidupan secara fundamental. Implikasi dari dunia digital ini adalah lahirnya individu padat pengetahuan dan wawasan, serta menghasilkan individu dengan istilah *digital native* yaitu generasi yang hidup pada era digital dimana internet menjadi bagian integral dalam kehidupan. Dalam konteks pendidikan harusnya perkembangan teknologi dan internet sudah memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran maupun dari perspektif pengembangan keprofesionalan guru. Kondisi yang kurang ideal terjadi di SD N 1 Sulanyah dan SD N 2 Sulanyah, dimana literasi digital guru-guru masih lemah. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan “menggalakkan” Gerakan Literasi Digital yang didefinisikan sebagai gerakan memotivasi, menggerakkan, dan membudayakan “melek” digital, yang dilakukan dengan pendekatan persuasif partisipatif. Metode yang digunakan terdiri dari tiga perlakuan berupa pelatihan dan pendampingan strategi penelusuran informasi digital, pengembangan media berbasis teknologi, serta penulisan karya tulis dan publikasi di *e-journal*. Program Kegiatan telah berhasil meningkatkan literasi digital guru-guru mitra, dimana hasil evaluasi menunjukkan lebih dari 70% guru-guru mitra mampu melakukan pencarian informasi digital, media pembelajaran berbasis teknologi yang dihasilkan berada dalam kategori “baik”. Terkait dengan menyusun dan mengirim artikel ke *e-journal* sudah berhasil dilakukan oleh guru secara mandiri.

Kata Kunci: E-resource, Literasi Digital, Teknologi.

Abstract: *The digital world, which is characterized by massive use of technology in all sectors of life, has an impact on fundamentally changing life systems. The implication of this digital world is the birth of knowledge-intensive and insightful individuals, as well as producing individuals with the term digital native, namely the generation that lives in the digital era where the internet becomes an integral part of life. In the context of education the development of technology and the internet should have a positive impact on the learning process and from the perspective of teacher professional development. Less than ideal conditions occur in SD N 1 Sulanyah and SD N 2 Sulanyah. The results of the situation analysis found that the teacher's digital literacy was still lacking. The solution to overcome these problems is to conduct a Digital Literacy Movement program which consists of three components of activities in the form of training and coaching digital information retrieval strategies, development of technology-based media, as well as writing papers and publications in e-journals. This program is effectively able to develop teacher digital literacy characterized by more than 70% of partner teachers able to search for digital information independently, the media produced are classified as good, and teachers are able to produce and submit class action research articles in e-journals independently.*

Keywords: *Digital Literacy, E-resources, Technology*

Riwayat Artikel: Diterima: 03-Desember-2019, Disetujui: 06-Januari-2020



<https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.1483>



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Abad 21 atau dikenal dengan era informasi dan teknologi membawa perspektif baru dalam tatanan kehidupan. Arus informasi berlangsung begitu cepat yang mana batasan jarak sudah semakin sempit karena dihubungkan oleh teknologi dan informasi. Informasi-informasi dan kejadian yang terjadi di belahan dunia bisa diakses secara cepat tanpa mengenal waktu dan tempat. Perkembangan teknologi tidak terlepas dari berkembangnya internet yang ketersediaannya semakin mudah diakses melalui *mobile broadband* dan harganya semakin terjangkau bagi semua kalangan. Hal ini didukung survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI) bahwa pengguna internet pada Tahun 2018 sebesar 143,26 juta (Damar, 2018). Implikasinya jumlah informasi yang tercipta di internet semakin melimpah bahkan sampai tidak terkontrol karena ada kebebasan setiap individu untuk memproduksi atau menyebarkan informasi tanpa harus ada otoritas yang memverifikasi kebenaran informasi tersebut.

Integrasi TIK dalam kehidupan saat ini mengubah hubungan kita dengan informasi dan pengetahuan tak terkecuali di bidang pendidikan (Sidik, 2013). Dunia digital tidak hanya menawarkan peluang dan manfaat besar bagi publik dan masyarakat secara global. Manfaat yang paling dirasakan adalah lahirnya individu padat pengetahuan dan wawasan, serta menghasilkan individu dengan istilah *digital native* yaitu generasi yang hidup pada era digital dimana internet menjadi bagian dari keseharian dalam hidupnya. Akan tetapi, berkontribusi juga dalam melahirkan bencana baru seperti maraknya individu yang terjerat kasus hukum karena memproduksi *hoax* ataupun ujaran kebencian di media sosial. Harus ada gerakan antisipatif dan holistik, tidak cukup mengandalkan peran pemerintah melalui UU ITE tetapi juga pembekalan keterampilan abad-21 yang saat ini disuarakan di seluruh dunia bagi semua individu.

Perkembangan teknologi juga berdampak dalam sektor pendidikan. Beragam sumber ajar digital yang diutilitaskan dengan *e-resources* tersedia melimpah di internet. Era digital menyediakan beragam informasi di internet baik yang sudah terverifikasi maupun tidak. Oleh karena itu, diperlukan strategi dalam menelusuri sumber-sumber informasi sehingga informasi yang didapatkan adalah informasi yang sesuai kebutuhan serta valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Permasalahannya adalah guru cenderung menggunakan informasi-informasi itu sebagai rujukan untuk mengembangkan sumber belajar atau penyusunan perangkat pembelajarannya. Hal ini dikarenakan karena guru tidak memiliki teknik pencarian sumber informasi di internet dalam artian belum memiliki literasi digital yang memadai, yang mana literasi ini merupakan salah satu kompetensi yang wajib dimiliki guru seperti yang tertulis dalam framework

pembelajaran Abad 21 oleh *Partnership for 21st Century Learning* (Trilling & Fadel, 2009).

Kondisi ini terjadi pada guru-guru di SD N 1 Sulanyah dan SD N 2 Sulanyah. Secara geografis lokasi kedua sekolah ini berjarak \pm 20 km dari Kota Singaraja, tetapi wilayah ini termasuk wilayah maju dan berkembang serta hampir bisa dikatakan kota kedua yang ada di Kabupaten Buleleng. Sekolah ini memiliki guru-guru dengan tingkat pendidikan sarjana dan ada juga dengan tingkat pendidikan magister, serta memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Hasil observasi menunjukkan bahwa 100% guru di kedua sekolah menggunakan smartphone (android) dan terhubung dengan internet. Berdasarkan wawancara singkat, dilihat dari penggunaan internet didominasi untuk mengakses media sosial (*facebook, chatting, instagram, dan youtube*) dan sedikit sekali penggunaan untuk mengakses tambahan referensi untuk menunjang kualitas keprofesionalan guru.

Berdasarkan wawancara mendalam dengan beberapa guru di sekolah tersebut terkait pengetahuan situs resmi sebagai contoh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PNRI), dan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) diperoleh fakta bahwa guru-guru mengetahui lembaga tersebut memiliki situs atau portal akan tetapi belum pernah mengunjungi situs tersebut. Kondisi tersebut tidaklah ideal karena pada situs-situs tersebut menyediakan beragam sumber belajar, dokumen, *e-book*, dan *e-resource* lain untuk meningkatkan kompetensinya. Pada umumnya, individu melakukan penelusuran menggunakan search engine salah satunya google. Hal ini tidak salah akan tetapi tidak efektif dan efisien, karena informasi yang ditemukan sangat banyak dan sebagian tidak sesuai dengan kebutuhan. Proses menyortir satu persatu informasi yang dibutuhkan akan memerlukan waktu yang sangat banyak dan bisa menimbulkan kejenuhan dan bahkan keputusan.

Berkaitan dengan jurnal ilmiah, pengetahuan guru hanya terbatas “jurnal ilmiah merupakan wadah untuk menampung artikel hasil skripsi” pada saat mereka menempuh jalur pendidikan sarjana. Terkait proses publikasi, seluruhnya mengatakan tidak tahu karena sudah diurus oleh staf pengelola jurnal di jurusan masing-masing. Pengetahuan terkait jurnal yang ber-ISSN dan jurnal terakreditasi sangatlah terbatas dan sebagian mengatakan tidak tahu. Padahal jurnal ilmiah saat ini sudah bisa diakses secara *online* dan sebagian besar bersifat *open access*, dan artikel-artikelnya bisa digunakan menambah wawasan atau diimplementasikan. Terkait penelusuran mengenai penelusuran artikel melalui *database* (pengindeks) semisal google scholar, DOAJ, IPI, dan yang lain sama sekali tidak mengetahuinya.

Berdasarkan wawancara terkait penggunaan media berbasis teknologi di dalam pembelajaran, pengetahuan guru masihlah terbatas pada penggunaan Microsoft Powerpoint (PPT). Sebagian mengatakan tidak pernah menggunakan karena merasa “tidak perlu” dan lebih mementingkan “kehadiran di kelas” untuk mengajar. Sebagian mengatakan tidak percaya diri menggunakan PPT yang dibuat karena terkesan tidak menarik. Mereka menganggap membuat media selain PPT sangatlah sulit dan perlu penguasaan pemrograman untuk merancang dan membuat media. Kondisi dan paradigma ini sangatlah tidak relevan dengan situasi perkembangan teknologi informasi saat ini.

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah diperoleh bahwa kondisi seperti ini terjadi karena kurangnya motivasi guru untuk mengembangkan diri. Sebagai contoh, ketika guru diminta untuk mengikuti pelatihan di kota ataupun luar kota untuk menambah wawasan sebagian guru menolak dengan alasan jarak yang jauh, keluarga, dan alasan lain. Begitu juga pengembangan diri dalam bentuk pengajuan kenaikan pangkat, semua guru bahkan beliau sendiri mengatakan kurang motivasi dan cenderung “pasrah” karena ada penyertaan karya ilmiah berupa artikel penelitian. Hal ini memperkuat berita di harian Kompas bahwa banyak guru menumpuk pada golongan IV a karena terganjal di publikasi ilmiah (Kompas, 2014). Idealnya dengan melimpahnya dan semakin mudahnya sumber artikel di internet, semakin mudah membuat karya ilmiah karena ide bisa didapatkan dari membaca beragam artikel yang ditulis oleh akademisi atau praktisi pendidikan. Begitu juga untuk menulis artikel dan publikasi di jurnal karena sebagian besar sudah berbasis *open journal system* (OJS) yang mana proses semua dilakukan *online* dan bisa dilakukan dimanapun.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, dapat diidentifikasi bahwa literasi digital guru-guru SD N 1 Sulanyah dan SD N 2 Sulanyah masih kurang. Definisi literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital dengan kata lain kemampuan untuk membaca, menulis dan berhubungan dengan informasi dengan menggunakan teknologi dan format yang ada pada masanya (Gilster & Glistler, 1997). Literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut (Hague & Payton, 2010). Melalui kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga mampu memahami informasi (produk teknologi) dan memproduksi informasi menjadi pengetahuan baru.

Berdasarkan pengertian literasi digital tersebut dapat diidentifikasi bahwa literasi digital Guru-guru SD N 1 Sulanyah dan SD N 2 Sulanyah

masih berada dalam kategori basic dan tidak cukup mampu menunjang pengembangan kompetensi pedagogik dan profesionalnya. Oleh karena itu perlu dikembangkan Gerakan Literasi Digital yang didefinisikan sebagai gerakan memotivasi, menggerakkan, dan membudayakan “melek” digital yang dijabarkan dalam bentuk kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM). Gerakan ini terdiri beberapa tahapan sesuai komponen literasi digital dalam perspektif kebutuhan guru-guru di sekolah dasar.

B. METODE PELAKSANAAN

Program Gerakan Literasi Digital di SD N 1 dan 2 Sulanyah dilakukan selama 8 bulan dan terdiri dari beberapa kegiatan sistematis dengan pendekatan persuasif partisipatif. Proses dimulai dengan konsultasi dengan kepala sekolah mitra serta diskusi guru guru di sekolah mitra untuk melakukan identifikasi permasalahan berkaitan dengan literasi digital terutama keterampilan guru-guru mitra. Secara rinci, langkah-langkah strategis yang akan dilakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Pelatihan dan Pendampingan Strategi Penelusuran *E-resource*

Visi Perpustakaan Nasional RI adalah “Terwujudnya Indonesia cerdas melalui gemar membaca dengan memberdayakan Perpustakaan”, dan berdasarkan salah satu misi-nya, yaitu “Mewujudkan koleksi nasional yang lengkap dan mutakhir”, maka Perpustakaan Nasional RI diharapkan memiliki koleksi terlengkap di Indonesia (Indonesia, 2012). Saat ini, pemerintah maupun lembaga-lembaga formal lain sudah memiliki portal atau situs resmi yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Seperti contoh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PNRI) (<http://e-resources.perpusnas.go.id/>) yang menyediakan berbagai konten digital berupa jurnal, *e-book*, multimedia, naskah manuskrip, dan lain sebagainya. Kemdikbud dengan <http://bse.kemdikbud.go.id/> yang menyediakan *e-book* tiap-tiap mata pelajaran dari SD sampai SMA dan dapat diunduh secara gratis. Begitu juga jurnal ilmiah yang berisikan kumpulan hasil penelitian maupun hasil pemikiran ilmiah para akademisi dan praktisi seluruh dunia hampir sepenuhnya dikelola berbasis OJS yang mana penulis mulai mengirimkan naskah, revisi, dan terbit dilakukan secara *online*.

Oleh karena itu, kegiatan ini terdiri beberapa tahapan yaitu: (1) Pemaparan materi literasi digital dan strategi penelusuran *e-resource*; (2) Pengenalan situs atau portal untuk mengakses *e-resource free access*; (3) Pemaparan materi jurnal ilmiah dan kategori jurnal (4) Strategi menelusuri artikel ilmiah melalui pengindeks Google Scholar dan *e-journal* salah satunya *e-journal* yang dikelola Universitas Pendidikan Ganesha; dan (5) Pendampingan registrasi login di Perpustakaan Nasional Indonesia (Perpusnas).

2. Pelatihan Penyusunan Media Berbasis Teknologi.

Media berbasis teknologi merupakan kebutuhan mendasar bagi guru-guru di era digital. Saat ini, media sudah berkembang menggunakan gabungan digital teks, grafik, animasi, audio, gambar diam (gambar dan penarik perhatian visual), dan video yang dikenal dengan istilah multimedia (Vaughan, 2006). Berkembangnya teknologi menjadikan pembuatan multimedia menjadi semakin mudah. Beberapa situs bahkan menyediakan template khusus sehingga *user* dalam hal ini guru tinggal menggeser atau menambahkan gambar sehingga menjadi multimedia yang siap digunakan. Berbagai perangkat lunak juga bisa digunakan oleh guru merancang multimedia. Contohnya *adobe flash* yang cukup mudah digunakan untuk membuat multimedia animasi seperti dalam mengembangkan multimedia pada pembelajaran tematik Kurikulum 2013 (Diputra, 2016).

Tahapan dalam kegiatan ini adalah pengenalan multimedia dan beberapa situs atau *software* untuk membuat multimedia secara praktis serta praktik penyusunan video pembelajaran menggunakan Powtoon. Pemilihan *Powtoon* didasarkan pada aspek kepraktisan dan fitur-fiturnya cukup mudah untuk dioperasikan. Pada Tahap ini tim dibantu narasumber pendamping yaitu akademisi sekaligus praktisi di bidang teknologi pendidikan dan proses pendampingan dilakukan sampai dihasilkan multimedia final untuk siap diimplementasikan di kelas.

3. Pelatihan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sampai pada Publikasi.

Karya tulis merupakan salah satu komponen pengembangan profesi guru. Hal ini juga diatur dalam Keputusan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya bahwa untuk kenaikan pangkat IVb ke atas harus memiliki komponen karya tulis (Negara, 2017). Tulisan artikel ilmiah dapat berasal dari hasil penelitian ataupun kajian teori dengan melakukan analisis secara mendalam, akan tetapi yang cocok bagi para guru adalah artikel hasil penelitian tindakan kelas (PTK).

Pada tahap ini, guru-guru dimotivasi dan didampingi untuk membuat draft proposal selanjutnya dilakukan *Focus Group Discussion* untuk membahas draft PTK yang dibuat. Selanjutnya, guru melakukan PTK di kelas masing-masing sampai pada tahap penganalisisan data. Guru didampingi untuk membuat artikel sesuai *template* atau selingkung jurnal yang dituju sampai pada proses submit di *e-jurnal* sampai berhasil.

Untuk melihat keberhasilan kegiatan dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh mitra, maka dilakukan evaluasi keterlaksanaan program dengan indikator keberhasilan sebagai berikut.

1. Keterampilan guru dalam menelusuri *e-resource* di internet untuk menunjang proses pembelajaran dan kompetensinya. Sebagai kriterianya adalah 70% guru-guru mitra memiliki keterampilan yang berada pada kategori “baik” yang diukur melalui lembar observasi pada saat workshop.
2. Keterampilan guru mitra dalam multimedia pembelajaran. Sebagai kriterianya adalah multimedia yang dihasilkan guru-guru mitra berada pada kategori “baik” yang diukur melalui instrumen yang disusun tim pelaksana.

Adapun rumus yang digunakan yaitu.

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\sum \text{skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%, \text{ dengan}$$

kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Konversi Skor Video Pembelajaran.

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90 - 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 - 89	Baik	Sedikit direvisi
65 - 74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

3. Guru mitra mampu merancang proposal PTK, implementasi, sampai dihasilkan artikel hasil penelitian. Sebagai kriterianya adalah artikel yang dibuat para guru-guru mitra berhasil pada proses “*submitted*” di e-jurnal yang dikelola Universitas Pendidikan Ganesha.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Kemitraan Masyarakat Gerakan Literasi Digital ini terdiri dari tiga kegiatan utama yang saling menunjang satu sama lain. Secara rinci hasil dari kegiatan ini sebagai berikut.

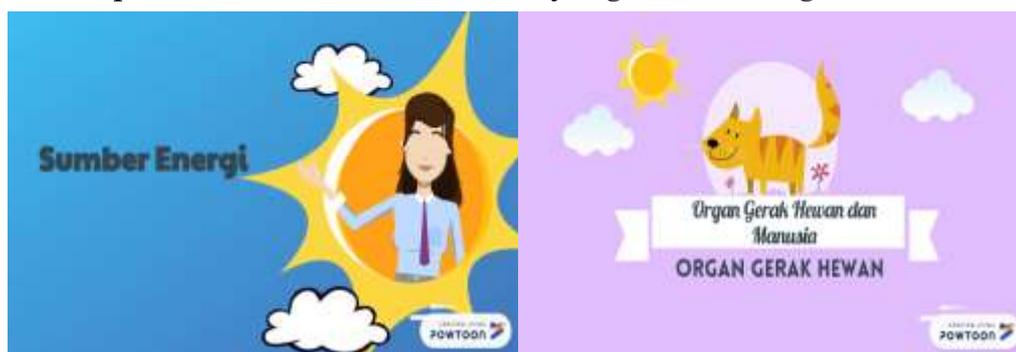
1) Kegiatan Penelusuran Informasi Digital (*E-resources*) di Internet.

Pada kegiatan ini mitra diberikan pemaparan mengenai teknik pencarian sumber-sumber belajar di internet yang resmi dan legal. Mitra dikenalkan dengan jurnal dan teknik pencarian dan pengunduhan artikel dalam jurnal-jurnal nasional. Tujuannya adalah untuk memperoleh ide-ide untuk perbaikan kualitas pembelajaran serta memudahkan mencari referensi ketika guru menyusun PTK. Dalam kegiatan ini, mindset guru dikembangkan yang sebelumnya menganggap bahwa pengiriman atau membaca artikel berupa cetak seperti halnya buku sekarang sudah berubah. Pada kegiatan ini juga guru didampingi registrasi di perpustakaan nasional untuk memudahkan mencari artikel atau sumber belajar internasional yang

dilanggan oleh Perpustakaan. Selama proses kegiatan, dilakukan observasi untuk memastikan guru mampu menelusuri artikel-artikel di jurnal secara online. Hasilnya, lebih dari 70% mampu melakukan pencarian informasi digital secara mandiri).

2) Kegiatan Penyusunan Multimedia Berbasis *Powtoon*.

Pada kegiatan ini dilakukan pengenalan situs *Powtoon* yaitu situs gratis untuk membuat video pembelajaran yang didalamnya memiliki fitur-fitur sangat lengkap yaitu animasi dan karakter kartun yang sangat cocok untuk siswa sekolah dasar. Pemaparan materi dilakukan oleh tim pelaksana program yang sebelumnya sudah dikaji dan dipraktikkan pada level perguruan tinggi. Selanjutnya dilakukan penyusunan secara mandiri oleh mitra berdasarkan kelompok-kelompok kecil yang sudah dibentuk oleh tim pelaksana. Hasilnya adalah mitra menghasilkan video pembelajaran berbasis *powtoon* yang akan diterapkan di kelas. Pada Tahap ini dihasilkan dua video pembelajaran dan dievaluasi oleh ahli multimedia dari Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Pada gambar 1. di bawah ini merupakan hasil *screenshot* video yang dihasilkan guru mitra.



Gambar 1. *Screenshot* video pembelajaran yang dihasilkan guru.

Hasil evaluasi video pembelajaran oleh pakar multimedia pembelajaran diikhtisarkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil penilaian pakar multimedia pembelajaran.

NO	KOMPONEN	Video	
		Pertama	Kedua
1.	Halaman utama (beranda) menarik	4	5
2.	Halaman isi tiap pembelajaran jelas	4	4
3.	Penggunaan jenis warna memberikan kenyamanan belajar	4	4
4.	Penggunaan jenis dan ukuran huruf konsisten	3	4
5.	Pada sajian materi ukuran huruf antara judul, sub judul, dan teks sesuai	3	4
6.	Jenis dan ukuran huruf dapat dibaca ketika diproyeksikan	3	4
7.	Warna huruf kontras dengan latar belakang sehingga mudah dibaca	5	4
8.	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	5	4

9.	Ukuran gambar sesuai	4	4
10.	Kualitas atau resolusi gambar standar dan dapat dipahami maknanya	5	5
11.	Tata letak gambar sesuai	5	4
12.	Kontras gambar (simbol atau icon) sesuai	5	4
13.	Penggunaan animasi tepat untuk menjelaskan materi	5	5
14.	Pesan yang disampaikan dengan animasi dapat dipahami	5	4
15.	Ketepatan animasi transisi pada perpindahan halaman	4	4
16.	Media pembelajaran mudah digunakan	5	4
17.	Efisiensi penggunaan multimedia ditinjau dari segi waktu	5	4
Total skor		67	74
Skor maksimal ideal (SMI)		85	85
Skor akhir		78.82	87.05

Pada tabel 2. terlihat video pembelajaran pertama memperoleh skor sebesar 78.82 masuk dalam kategori baik dan video pembelajaran kedua memperoleh skor sebesar 87.05 tergolong baik. Adapun catatan dari pakar yaitu pada pemilihan huruf (*fonts*) dan perbaikan waktu tiap transisi antar *scene*.

3) Kegiatan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas.

Kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan penyusunan PTK. Kegiatan ini bertujuan untuk *me-refresh* dan memotivasi guru mitra melakukan PTK untuk perbaikan kualitas pembelajaran dan menghasilkan artikel ilmiah yang siap di submission secara online di jurnal ilmiah yang sudah dikenalkan pada kegiatan sebelumnya. Kegiatan penyusunan PTK dipaparkan oleh ahli pendidikan dasar dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas Pendidikan Ganesha. Kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan secara kontinu mulai judul penelitian yang diangkat disesuaikan dengan masalah yang dialami guru mitra dan penyesuaian video pembelajaran yang dirancang sebelumnya dengan model pembelajaran yang dipilih guru mitra. Pada gambar 3. merupakan screenshot penerapan video pembelajaran dalam praktik pembelajaran guru mitra.



Gambar 3. Praktik PTK oleh dua guru model yang terpilih.

Guru mitra selanjutnya menyusun artikel ilmiah hasil dari PTK yang diimplementasikan. Guru mitra secara mandiri melalui diskusi dengan guru-guru yang lain di sekolah masing-masing untuk melakukan registrasi di jurnal ilmiah serta melakukan submission artikel. Hasilnya, kedua guru model terpilih berhasil melakukan submit artikel di e-jurnal yaitu “Journal of Education Technology” dan “Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar” yang dikelola oleh Universitas Pendidikan Ganesha.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Program Kegiatan Gerakan Literasi Digital sudah mampu mengubah persepsi guru bahwa untuk mencari informasi, sumber belajar, dan artikel tidak perlu harus datang ke perpustakaan konvensional yang cukup menyita waktu guru. Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang sebelumnya dianggap sulit untuk dibuat dan memerlukan keahlian khusus dalam bidang komputer. Hal ini dibuktikan dengan media berupa video yang dihasilkan dinilai baik oleh pakar dan layak untuk diimplementasikan. Terkait dengan keterampilan menyusun, melakukan PTK, menyusun artikel serta mengirim naskah ke jurnal sudah berhasil dilakukan oleh guru. Meskipun kegiatan ini dilakukan oleh dua guru yang dipilih, tetapi mampu mengestimasi keterampilan mitra secara keseluruhan karena keseluruhan proses mulai implementasi sampai proses publikasi dilakukan melalui diskusi guru-guru di sekolah masing-masing. Diharapkan dua guru model terpilih secara rutin berdiskusi dan mendiseminasikan kemampuan-kemampuan kepada guru-guru yang lain tidak hanya lingkup internal tetapi juga sekolah-sekolah yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang memberikan pendaanaan untuk keberlangsungan program ini sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar. Penulis juga berterima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Pendidikan Ganesha dan Guru-Guru di SDN 1 dan 2 Sulanyah atas kerja selama kegiatan berlangsung. Semoga kegiatan ini bisa diteruskan secara konsisten dan mengimbas ke sekolah-sekolah yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Damar, A. M. (2018). *Pengguna Internet di Indonesia tembus 143 Juta*.
Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125–133.
Gilster, P., & Glister, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub. New

York.

- Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum: A Futurelab handbook*. Bristol, uk: Futurelab.
- Indonesia, P. N. R. (2012). *Kebijakan Pengembangan Koleksi Perpustakaan Nasional*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Kompas. (2014). Guru Terganjal Karya Ilmiah. Retrieved from <https://edukasi.kompas.com/read/2014/11/06/22495931/Guru.Terganjal.Karya.Ilmiah>
- Negara, P. M. N. P. A. (2017). *dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya*.
- Sidik, S. (2013). Dampak Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) terhadap Perubahan Hukum dan Sosial dalam Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Widya*, 4(2).
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills.: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.
- Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making it work*. Tata McGraw-Hill Education.