



Pelatihan Literasi Digital Melalui Kegiatan Workshop Membuat Infografis Sederhana Kepada Siswa SDN Cijawura

Rahman Wahid^{1*}, Yusuf Tri Herlambang²

¹Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, Bandung

*Corresponding Author: rahmanwahid@student.upi.edu

Article Info:

Submitted: 01/12/2022

Revised: 20/12/2022

Accepted: 25/12/2022

ABSTRACT: The community service Program conducted by this researcher is an activity that is oriented to form the character of the young generation who are creative and innovative and skilled in using digital technology. In line with that, it is undeniable that the advancement of digital technology is a necessity for human life today, so that the younger generation must have proficiency in digital skills so that in the future they can live and live in accordance with the Times. The location of the service conducted by the researcher is SDN Cijawura with the target of 4th grade students. The method used by the researcher is an action assessment that starts from the stages of planning, implementation, and evaluation of activities. Based on the results of community service that has been done, it can be seen that students are quite capable of making simple infographics with the help of tutors. In addition, students also feel interested in continuing to develop their creativity in making infographics.

Keywords: Students, Digital Literacy, Infographics

ABSTRAK: Program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh peneliti ini merupakan sebuah kegiatan yang diorientasikan untuk membentuk karakter generasi muda yang kreatif dan inovatif serta terampil dalam menggunakan teknologi digital. Sejalan dengan itu, tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi digital merupakan keniscayaan bagi kehidupan manusia dewasa ini, sehingga generasi muda harus memiliki kecakapan dalam keterampilan digital agar di masa depan mereka dapat hidup dan berkehidupan sesuai dengan perkembangan zaman. Adapun lokasi pengabdian yang dilakukan oleh peneliti adalah SDN Cijawura dengan target sasaran siswa kelas 4. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah kaji tindak yang dimulai dari tahapan perencanaan, implementasi, dan evaluasi kegiatan. Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, terlihat bahwa siswa sudah cukup mampu membuat infografis sederhana dengan bantuan tutor. Selain itu, siswa juga merasa tertarik untuk terus mengembangkan kreavitasnya dalam membuat infografis.

Kata Kunci: Siswa, Literasi Digital, Infografis

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah mencapai pada kondisi yang berjalan sangat cepat dan masif. Hampir seluruh aspek kehidupan manusia sudah tidak dapat terhindarkan lagi dari arus perkembangan teknologi yang sedemikian telah menjadi kebutuhan pokok

manusia modern (Herlambang, 2018). Dalam prakteknya, tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran teknologi telah banyak membantu manusia untuk mencapai derajat kehidupan yang lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, maka sudah dapat dipastikan bahwa manusia modern memerlukan keterampilan dalam menggunakan teknologi sebagai



kemampuan dasar. Pasalnya, kehidupan manusia di masa depan sangat memerlukan penguasaan teknologi yang mumpuni (Wahid & Saputra, 2021).

Berkaitan dengan hal tersebut, upaya untuk mempersiapkan generasi masa depan yang melek teknologi pada dasarnya harus dilakukan sedini mungkin. Hal ini penting dilakukan agar upaya pengembangan kemampuan dalam menggunakan teknologi bisa dilakukan secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Herlambang, Wahid & Solahudin (2021) yang mengemukakan bahwa penguasaan keterampilan teknologi merupakan hal yang penting dikuasai oleh anak-anak melalui pembimbingan yang dilakukan baik oleh orang tua maupun guru. Selain itu, Menurut Wahid & Saputra (2021) kemampuan literasi digital merupakan hal yang amat dibutuhkan pada kehidupan di abad 21.

Terlebih di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 kebutuhan akan literasi digital menjadi hal yang tidak bisa terhindarkan, pasalnya pekerjaan manusia di masa depan memerlukan kemampuan penguasaan teknologi digital. Namun demikian, Herlambang, Wahid & Solahudin (2021) mengemukakan bahwa terampil dalam menggunakan teknologi digital saja tidak cukup, akan tetapi juga perlu dibarengi dengan pemahaman dan pemaknaan mendalam terhadap penggunaan teknologi digital, mengingat tidak sedikit penggunaan teknologi digital yang disalahgunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab sehingga menjadi sebuah hal yang destruktif bagi masyarakat luas.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan sebuah upaya pemahaman dan peningkatan literasi digital melalui metode yang baik dan benar. Sejalan dengan itu, upaya pendidikan merupakan salah satu alternatif paling efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi digital generasi muda (Hersita, Kusdiana & Respati, 2020; Salsabila, Yuliati & Cahyaningsih, 2021). Tentunya upaya penanaman dan

pengembangan kemampuan literasi digital tersebut perlu dilakukan dengan cara dan metode yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran tidak menjadi jenuh dan membosankan. Sejalan dengan itu, tidak dapat dipungkiri bahwa fakta dilapangan menunjukkan bahwa siswa lebih suka menggunakan teknologi digital hanya sekedar untuk media hiburan dan bermain game online semata (Khomaria & Kartono, 2017; Suryaman & Sari, 2022).

Hal tersebut berbanding terbalik dengan penggunaan teknologi digital sebagai media edukasi dan meningkatkan skill bahkan karakter siswa. Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti memberikan pelatihan kepada siswa tentang penggunaan teknologi digital yang lebih bermanfaat dan tidak kalah menyenangkan, yakni pembuatan media infografis (Khotimah, Supena & Hidayat, 2019; Salsabila, Yuliati & Cahyaningsih, 2021). Adapun media infografis yang dikenalkan dan diajarkan kepada siswa adalah infografis yang lebih banyak berisi gambar daripada teks, hal ini mengingat siswa cenderung akan lebih mudah memahami isi dan pembuatan infografis yang lebih dominan menggunakan gambar dan ilustrasi yang menarik daripada hanya dengan menggunakan teks saja (Heryani, dkk., 2022; Sutinah, Santi & Rosmi, 2020).

Berkaitan dengan hal tersebut, Kurniawati, Suyanti & Widyaningrum (2022) mengemukakan bahwa pembuatan media infografis bagi siswa dapat memberikan dampak terhadap pengembangan karakter siswa dan juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, maka pelatihan membuat infografis tidak saja hanya berdampak pada pengembangan kemampuan literasi digital. Sekait dengan itu, Roslaini, Komara & Sriyanto (2021) juga menjelaskan bahwa salah satu alternatif cara yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi digital dan literasi membaca dapat dilakukan dengan mengajarkan siswa dan

membebaskannya untuk berkreasi dalam membuat infografis.

Pengembangan kemampuan literasi digital melalui kegiatan membuat infografis pada dasarnya juga perlu diperkuat dengan penanaman nilai-nilai fundamental yang dilakukan oleh guru, orang tua, atau tutor. Hal ini menjadi penting agar di masa depan siswa tidak hanya memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi digital, akan tetapi juga memiliki kesadaran untuk bijak dalam menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, penguasaan terhadap teknologi digital perlu juga ditunjang dengan kecerdasan daya nalar akal dan moral, sehingga siswa dapat menjadi manusia yang seutuhnya (Desi, 2020; Terttiaavini & Saputra, 2022).

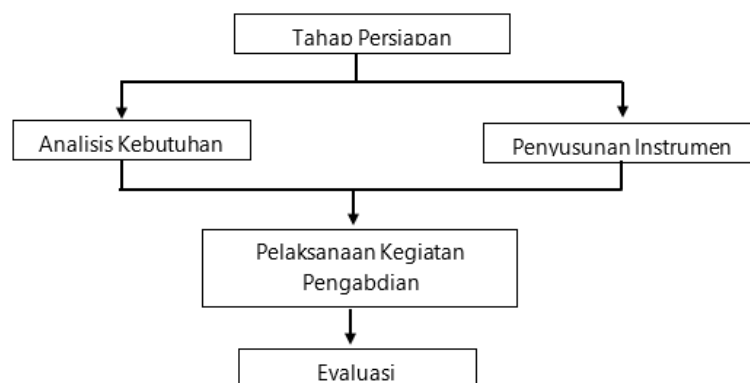
berdasarkan hal diatas, maka peneliti melihat bahwa pada dasarnya penguasaan keterampilan digital merupakan hal yang niscaya bagi kehidupan manusia dewasa ini, sehingga hal tersebut menjadi bagian penting bagi manusia agar dapat menjalani kehidupan sesuai perkembangan zaman. Namun demikian, hal tersebut juga perlu dibarengi dengan penanaman nilai-nilai fundamental kepada siswa. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema **"Pelatihan Literasi Digital Melalui Kegiatan Workshop Membuat Infografis Sederhana Kepada Siswa SDN Cijawura"** dengan tujuan agar siswa memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi

digital dan dapat menggunakannya secara bijaksana.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan peneliti ini menggunakan metode workshop yang dilakukan oleh tutor ahli dengan bantuan guru. Adapun tahapan yang dilakukan pada kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah diawali dengan melakukan 3 tahapan inti yang dimulai dari perencanaan, implementasi kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Adapun rincian dari langkah-langkah kegiatan pada program pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut.

Tahapan perencanaan adalah tahap yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan segala hal yang diperlukan dan berkaitan dengan program pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan baik itu alat dan kebutuhan, konsep kegiatan, instrumen, dan sampai evaluasi kegiatan. Selain itu, pada tahapan perencanaan juga dilakukan analisis terhadap lokasi kegiatan, perizinan, dan penentuan materi yang akan disampaikan pada siswa. Sementara itu, tahapan implementasi adalah tahap yang dilakukan untuk melaksanakan konsep kegiatan yang sudah dirancang oleh peneliti. Pada tahap ini tutor dan guru akan memberikan pelatihan kepada siswa untuk membuat infografis yang menarik dan mudah dilakukan oleh para siswa.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kemudian tahapan terakhir pada metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan program yang sudah dilakukan. Pada tahapan ini juga dilihat tentang hal-hal yang menjadi keunggulan dan kekurangan pada proses pelaksanaan pengabdian kepada

masyarakat, sehingga bisa menjadi bahan masukan dan refleksi pada kegiatan selanjutnya. Secara lebih rinci tahapan dalam proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui lima langkah kegiatan. Adapun hal tersebut tervisualisasi pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Rincian detail kegiatan

Adapun uraian langkah dan teknis tersebut adalah sebagai berikut.

1. Sosialisasi dan perizinan, hal ini dilakukan untuk memberikan informasi dan gambaran kepada pihak sekolah mengenai program pengabdian pada masyarakat yang akan melibatkan sekolah mitra serta melibatkan siswa di sekolah tersebut.
2. Persiapan penyuluhan, hal ini dilakukan agar sekolah memahami esensi kegiatan yang akan dilakukan dan bisa mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan
3. Penyuluhan atau Pematerian, hal ini dilakukan dengan memberikan materi kepada siswa, khususnya untuk mengenali dan mengetahui pengembangan dan pembuatan infografis.
4. Pendampingan, hal ini merupakan kegiatan yang dilakukan dengan membimbing dan melihat proses belajar siswa dalam membuat infografis sederhana. Pada tahap ini pula tutor dan guru memberikan arahan kepada siswa tentang pembuatan infografis.

5. Evaluasi, hal ini merupakan kegiatan yang dilakukan selama dan setelah proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran mengenai keberhasilan dan kekurangan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilakukan dan menjadi masukan bagi program berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN Cijawura, Kota Bandung telah berhasil dilaksanakan pada tanggal 5 September 2022. Dalam tahap persiapan, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan proses analisis terhadap kebutuhan sekolah mitra dan siswa, hal apa saja yang diperlukan, serta melakukan perizinan dan sosialisasi program kepada pihak sekolah. Selain itu, dari hasil analisis awal yang dilakukan, ditemukan bahwa siswa di SDN Cijawura masih kurang memiliki motivasi yang cukup tinggi dalam mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi digital untuk

berkreasi. Beberapa hal yang menjadi penyebab dari hal tersebut adalah masih kurangnya pemahaman dan pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan teknologi digital yang kreatif, serta cara mengembangkan kemampuan teknologi digital yang lebih bermanfaat. Adapun beberapa materi pokok yang disampaikan

pada kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut.

1. Urgensi literasi digital
2. Bijak menggunakan teknologi digital
3. Media infografis
4. Praktek membuat media infografis sederhana
5. Refleksi kegiatan



Gambar 3. Penyampaian materi



Gambar 4. Siswa mencoba membuat media

Terlihat bahwa selama proses kegiatan pelatihan, pada mulanya siswa masih belum terlalu paham dengan materi yang disampaikan oleh guru dan tutor, namun demikian dalam proses pembimbingan, siswa mulai bisa menggunakan kreativitasnya untuk membuat media

infografis dengan kemampuan yang dimilikinya. Dalam hal ini, siswa terlihat antusias dalam melakukannya dan juga berinteraksi secara aktif dengan guru dan tutor ketika mengalami kebingungan atau kendala selama proses pembuatannya.



Gambar 5. Proses pembimbingan siswa

Dari hasil evaluasi yang sudah dilakukan terhadap pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa catatan dalam pelaksanaan pelatihan membuat infografis kepada siswa di SDN Cijawura, yakni sebagai berikut.

1. Fasilitas internet yang kurang stabil

2. Ketersediaan laptop cukup memadai
3. Guru komunikatif dan interaktif
4. Motivasi belajar siswa tinggi
5. Suasana sekitar sekolah kurang kondusif dikarenakan terdapat proyek pembangunan kelas
6. Fasilitas penunjang lain cukup memadai.



Gambar 6. Keaktifan siswa dalam proses pelatihan

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dilihat bahwa program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh peneliti di SDN Cijawura Kota Bandung telah dilaksanakan dengan cukup baik dan memperoleh respon yang positif dari pihak sekolah, khususnya guru dan siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa selama proses

pelatihan dan keseriusan yang ditunjukkan oleh guru dalam membimbing siswa selama proses pelatihan. Sejalan dengan itu, hal ini sejalan dengan pendapat Mustofa & Budiwati (2019) yang mengemukakan bahwa pemberian pembelajaran dengan menggunakan teknologi dinilai dapat

membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan dan pengembangan media digital tersebut diharapkan dapat menjadi bekal bagi kehidupan siswa di masa depan, karena masa yang akan datang menuntut manusia untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi, khususnya teknologi digital (Hayatin, 2019; Dinata, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Fredlina, Werthi & Astuti (2021) yang mengemukakan bahwa kehidupan manusia di masa depan tidak dapat dipisahkan dari teknologi, sehingga generasi muda harus dipersiapkan sejak saat ini untuk bisa memiliki kemampuan dalam hal teknologi yang baik dan bijaksana.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas mengenai program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh peneliti kepada siswa di SDN Cijawura Kota Bandung, terdapat beberapa hal yang dapat peneliti simpulkan, adapun hal tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti memberikan manfaat yang positif kepada sekolah, guru, dan khususnya siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi digital.
2. Kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan berbagai macam strategi, metode, dan pendekatan, sehingga mampu menarik minat belajar siswa.
3. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara dan metode untuk melakukan program pengembangan kemampuan literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Desi, Y. P. (2020). Gerakan literasi digital berbasis sekolah: Implementasi dan

strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51-59.

Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. *Eksponen*, 11(1), 20-27.

Fredlina, K. Q., Werthi, K. T., & Astuti, H. W. (2021). Literasi Digital bagi Pendidik Indonesia dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran Pasca Pandemi. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 2(02), 108-114.

Hayatin, N. (2019). Peningkatan literasi untuk guru dan siswa sekolah dasar melalui pelatihan penggunaan aplikasi ensiklopedia anak. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 47-54.

Herlambang, Y. T. (2018). *Pedagogik: Telaah Kritis Ilmu Pendidikan Dalam Multiperspektif*. Bumi Aksara.

Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Solehudin, M. N. (2021). *Landasan Pendidikan: Sebuah tinjauan multiperspektif dasar esensial Pendidikan*. Bandung: Yayasan Multiliterasi.

Hersita, A. F., Kusdiana, A., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Ips Di Sd. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192-198.

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.

Khomaria, I., & Kartono, L. L. (2017). Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(4).

Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17-28.

- Kurniawati, Y., Suyanti, S., & Widyaningrum, H. K. (2022). PENGARUH MEDIA INFOGRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SDN 04 MADIUN LOR. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 185-191.
- Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). Proses Literasi Digital terhadap Anak: Tantangan Pendidikan di Zaman Now. *Pustakaloka*, 11(1), 114-130.
- Roslaini, C. K., Komara, C., & Sriyanto, W. (2021). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INFOGRAFIS BAGI GURU SDN SUSUKAN 07 DAN 06 JAKARTA DI ERA SCHOOL FROM HOME. *JURNAL PEKAMAS*, 1(1), 13-20.
- Salsabilla, T. D., Yuliati, Y., & Cahyaningsih, U. (2021, October). STUDI LITERATUR: PENGGUNAAN MEDIA VISUAL INFOGRAFIS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 276-282).
- Suryaman, S., & Sari, Y. R. I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INDIGO SI RIKAL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 397-408.
- Sutinnah, S., Santi, A. U. P., & Rosmi, F. (2020, October). Efektifitas Infografis pada Materi Listrik Kelas VI dalam Pembelajaran Daring di SDN Kebayoran Lama 07 Pagi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155-2165.
- Wahid, R., & Saputra, D. S. (2021). Peningkatan Profesionalitas Guru Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*, 1(1), 9-17.