

STRATEGI PENDIDIKAN LITERASI DIGITAL YANG KREATIF DAN MENYENANGKAN DI PEDESAAN

Risa Aisyah*¹, Yunus Sawaludin², Ripani Vergania³, Shofiyyatul Mashfufah⁴, Irvan Rizki Fauzi⁵, Muhammad Nasir⁶, Sarah Azahra⁷, Ali Ahmad Nur Alim⁸, Mochamad Fikar Raysona⁹, Savina Tika Sari¹⁰, Luki Ahmad Nirwana¹¹, Alya Adha Nurhalizah¹², Salma Fauzyah¹³, Rifky Surya Nugraha¹⁴, Herdi Doank¹⁵, Muhammad Habil Khadafi¹⁶, Nuriman¹⁷, Pahrul Rizal Yasvin Agnia¹⁸, Bayu Solehudin¹⁹, Muhamad Daffa Fachrezi²⁰

¹⁻²⁰Institut Teknologi Garut, Garut, Indonesia
Program Studi Teknik Industri, Teknik Informatika, Teknik Sipil, Arsitektur
Email: *risa.aisyah@itg.ac.id

Abstrak. Penelitian ini membahas penerapan strategi pendidikan literasi digital yang kreatif dan menyenangkan di desa Sukasenang. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik, mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam masyarakat teknologi, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah model jigsaw, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil dengan beragam kemampuan. Program ini menggunakan media tulis dan audio visual untuk mendukung pemahaman peserta didik. Metode yang digunakan adalah metode pendekatan deskriptif kualitatif dengan 4 jenis tahapan kegiatan yang telah dilaksanakan, terdiri dari: tahap sosialisasi program, tahap pelatihan, tahap pengimplementasian, dan tahap evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh KKN kelompok 17 dihargai oleh peserta didik, dengan 85% peserta didik menyukainya. Namun, masih ada tantangan dalam meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar. Program ini berpotensi memberikan dampak positif pada pengembangan literasi digital di pedesaan dan metode pembelajaran yang inovatif. Diharapkan bahwa keberlanjutan program ini akan membantu peserta didik lebih aktif dalam belajar literasi digital dan mendorong inovasi dalam pendidikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pendidikan literasi digital yang kreatif dan menyenangkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan literasi digital di lingkungan pedesaan.

Kata Kunci: Digitalisasi Desa, Literasi Digital, Model Jigsaw, Pendidikan, Strategi.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses bimbingan, penelitian, dan pengajaran untuk memperbaiki, meningkatkan, mengubah sikap, tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan seseorang untuk mencerdaskan kehidupan manusia. Proses pendidikan menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara aktif melalui berbagai interaksi yang selalu berubah, dan dilakukan secara sadar untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Nawawi, 2013).

Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat, literasi digital merupakan kunci dan fondasi utama yang harus dimiliki (Dasar, 2023). Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Literasi ini sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki (Naufal, 2021).

Terdapat sejumlah persoalan yang menarik perhatian penulis untuk melaksanakan studi mengenai penerapan manajemen strategi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan.

Seperti kurangnya minat peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar karena disebabkan oleh sistem pembelajaran yang membosankan. Oleh karena itu, Kelompok 17 Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Institut Teknologi Garut (ITG) berupaya membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam proses belajar mengajar yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi digital. Strategi ini diharapkan dapat melengkapi literatur mengenai strategi pendidikan literasi digital kreatif. Perumusan dan penerapan strategi ini dapat memberikan wawasan baru mengenai hubungan antara kreativitas belajar dan peningkatan literasi digital (Dirgantara, 2023).

Pada era modern ini, pendidikan memegang peranan besar dalam perkembangan individu dan masyarakat. Namun, rendahnya minat belajar di kalangan siswa menjadi permasalahan yang semakin mengkhawatirkan. Berdasarkan data dari beberapa penelitian terbaru misalnya yang pernah dilakukan oleh mahasiswa dari Universitas Tanjungpura Pontianak, tingkat minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran tertentu menunjukkan penurunan yang cukup signifikan. Menurunnya minat belajar ini dapat berdampak serius terhadap prestasi akademik dan perkembangan pribadi siswa (Marti'in, 2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan strategi pendidikan literasi digital di desa Sukasenang yang kreatif dan menarik yang mengintegrasikan kreativitas dalam pembelajaran literasi digital sehingga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahamannya terhadap dunia digital, mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat teknologi, dan merasakan kegembiraan dalam proses pembelajaran (Admin, 2023).

Bahan pembelajaran yang digunakan dalam jurnal ini adalah media tulis dan audio visual. Kelompok 17 akan membekali peserta didik dengan teks-teks yang relevan dengan mata pelajaran, serta rekaman video atau audio untuk mendukung pemahaman mereka. Hal ini akan membantu peserta didik memperoleh informasi secara visual dan aural (Bircunews, 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini berpotensi memberikan dampak positif tidak hanya pada pengembangan pendidikan literasi digital di pedesaan, namun juga pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efisien untuk menjawab tantangan literasi digital di era digital (Haris, 2023).

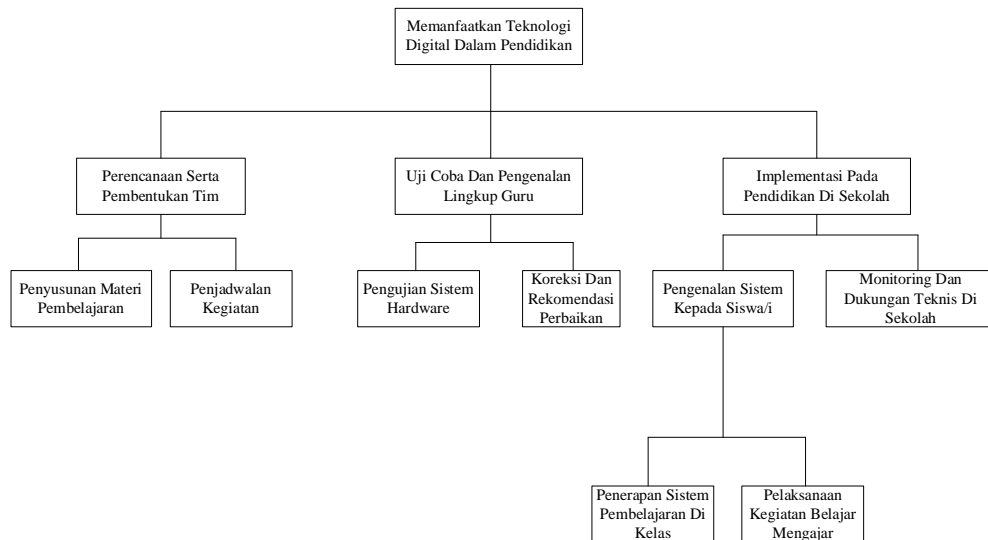
II. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data diambil dari data sekolah MA Al-Musthofa melalui tipe pendekatan kualitatif dengan sampel 180 peserta didik. Dalam pembelajarannya Kelompok 17 menggunakan model pembelajaran model jigsaw (Huda, 2013). Model pembelajaran jigsaw adalah suatu variasi model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok, yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar, dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4–6 siswa (Juniardi, 2023).

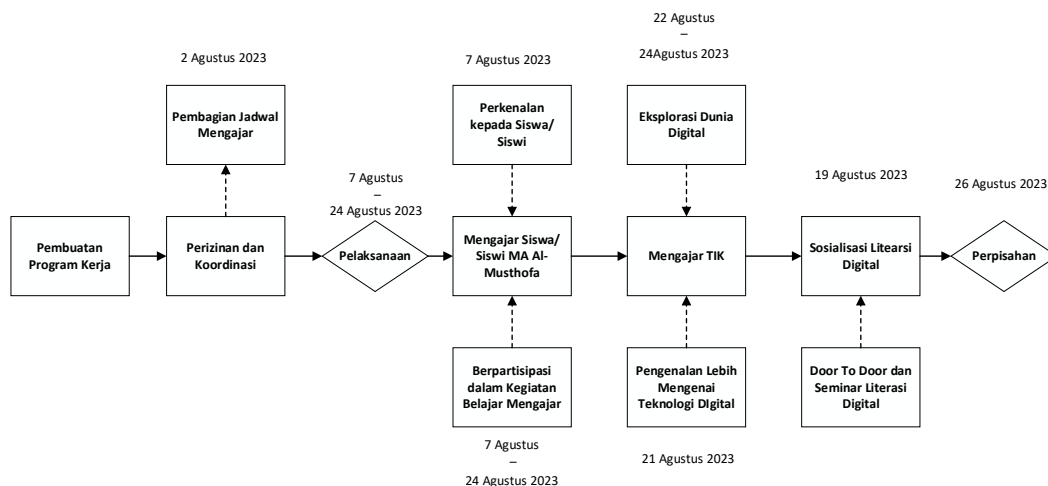
Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi Collaborative Learning yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota kelompok menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki untuk bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota (Kusuma, 2018).

Strategi pembelajaran pada dasarnya sebagai bentuk pendayagunaan secara optimal dan tepat dari berbagai komponen pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menggalakkan strategi pembelajaran yang kreatif guru dapat meningkatkan pemanfaatan tujuan, materi pembelajaran, media, metode, evaluasi, hingga lingkungan belajar peserta didik (Yuwono, 2021). Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur

yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Anitah, n.d.). Berikut *Work Breakdown* dan Diagram Alur aktivitas program kerja yang akan Kelompok 17 realisasikan.



Gambar 1. Work Breakdown Structure Pengabdian kepada masyarakat



Gambar 2. Diagram Alur Aktivitas

Adapun untuk pelaksanaan program penelitian ini menggunakan metode pelaksanaan secara *offline* dengan pendekatan metode deskriptif kualitatif. Beberapa jenis kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi Program
Dalam tahap kegiatan pertama ini, KKN Kelompok 17 memberikan penjelasan mengenai aspek program kerja literasi digital untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang pengetahuan media digital.
2. Tahap Pelatihan
Dalam tahap kegiatan kedua ini, KKN Kelompok 17 memberikan pelatihan atau edukasi kepada peserta didik untuk lebih memahami bagaimana cara penggunaan media digital yang baik untuk metode pembelajaran dengan diadakannya kegiatan seminar literasi digital.

3. Tahap Pengimplementasian
Dalam tahap kegiatan ketiga ini, peserta didik menerapkan apa yang telah didapatkan selama pelatihan mengenai literasi digital dan dibantu oleh tim KKN Kelompok 17.
4. Tahap Evaluasi
Dalam tahap kegiatan keempat ini, melakukan survei mengenai tingkat kepuasan peserta didik terhadap metode pembelajaran yang telah diterapkan oleh tim KKN Kelompok 17.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Aktivitas

Dalam memanfaatkan Teknologi digital untuk proses pembelajaran, penting sekali untuk memilih metode yang cocok dan mudah dipahami oleh peserta didik. Metode yang akan diterapkan oleh KKN kelompok 17 dalam pembelajaran adalah diskusi kelompok (Shintia, 2022). Nantinya peserta didik akan dibagi menjadi kelompok kecil untuk berdiskusi tentang topik yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, KKN Kelompok 17 akan memperkenalkan beragam teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar mereka (News, 2023).

Bahan pembelajaran yang digunakan dalam jurnal ini adalah media tulis dan audio visual. Kelompok 17 akan membekali peserta didik dengan teks-teks yang relevan dengan mata pelajaran, serta rekaman video atau audio untuk mendukung pemahaman mereka. Hal ini akan membantu peserta didik memperoleh informasi secara visual dan aural (Bircunews, 2023).

Dalam pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi 4 tahap kegiatan yaitu:

1. Sosialisasi Program

Tahap sosialisasi program ini dilakukan pada hari Senin tanggal 7 Agustus 2023 oleh tim pengajar KKN Kelompok 17. Pada tahap ini, diberikan penjelasan mengenai teknis dalam implementasi program sambil menerima masukan dan saran dari peserta didik guna memastikan keberhasilan program. Selain itu, dilakukan survei untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik tentang pengetahuan media digital.



Gambar 3. Sosialisasi Program

2. Pelatihan

Tahap pelatihan ini diadakan pada hari Sabtu, tanggal 19 Agustus 2023, dengan panitia dari Tim KKN Kelompok 17 dan narasumbernya berasal dari KOMINFO yaitu Ibu Leni Fitriani, S.T., M.Kom. dan dari Institut Teknologi Garut yaitu Ibu Risa Aisyah, S.E., M.M. Pelatihan ini berlangsung dalam bentuk seminar literasi digital yang dihadiri oleh masyarakat Desa Sukasenang, termasuk di antaranya pelajar.



Gambar 4. Program Pelatihan Mengenai Literasi Digital Melalui Seminar

3. Pengimplementasian

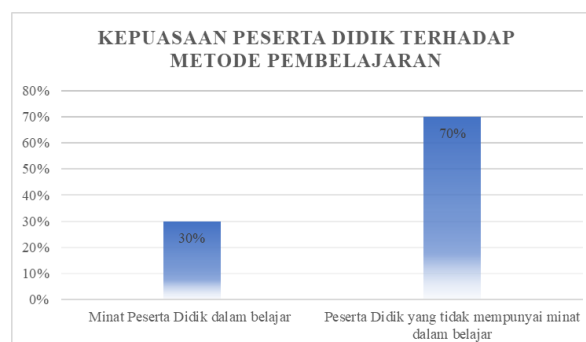
Tahap pengimplementasian ini berlangsung pada hari Senin, tanggal 21 Agustus 2023, dengan pengajar yang berasal dari Tim KKN Kelompok 17, yaitu: Irvan, Yunus, dan Pahrul. Setelah menerima edukasi terkait literasi digital, peserta didik mengimplementasikan pengetahuan mereka dengan didampingi oleh pembimbing dari KKN Kelompok 17.



Gambar 5. Pengimplementasian Hasil Pengetahuan Peserta Didik

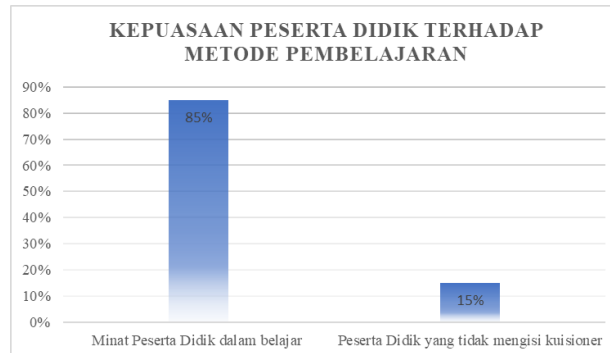
4. Evaluasi

Tahap evaluasi ini diadakan pada hari Kamis, tanggal 24 Agustus 2023, dengan melibatkan pengajar dari Tim KKN Kelompok 17 yang terdiri dari tiga orang, yaitu: Irvan, Yunus, dan Pahrul. Pada tahapan evaluasi ini, dilakukan survei untuk mengukur tingkat kepuasan peserta didik terhadap metode pembelajaran yang telah diterapkan.



Gambar 6. Hasil Survei Minat Peserta Didik Sebelum Menerapkan Metode Pembelajaran KKN Kelompok 17

Dari hasil survei yang terdokumentasikan pada **Gambar 6**, terlihat bahwa minat peserta didik dalam proses belajar mengajar masih kurang sebelum penerapan metode pembelajaran yang diadopsi oleh tim KKN Kelompok 17 mengenai strategi pendidikan literasi digital yang kreatif dan menarik.



Gambar 7. Hasil Survei Minat Peserta Didik Setelah Menerapkan Metode Pembelajaran KKN Kelompok 17

Setelah menerapkan metode pembelajaran yang diusung oleh KKN Kelompok 17, hasil evaluasi yang tercatat pada **Gambar 7** menunjukkan bahwa metode yang diterapkan oleh KKN Kelompok 17 lebih disukai oleh peserta didik. Peserta didik sangat antusias dan penuh semangat dalam proses pembelajaran saat metode yang diterapkan oleh tim KKN Kelompok 17 digunakan.

Berikut adalah hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa sebanyak 85% peserta didik lebih menyukai metode pembelajaran yang diadopsi oleh KKN Kelompok 17, sementara 15% peserta didik tidak memberikan komentar terkait metode pembelajaran yang diusung oleh KKN Kelompok 17.

B. Penyelesaian Masalah

Dalam melaksanakan program mengajar ceria melalui metode deskriptif kualitatif, ada beberapa hasil yang dicapai yaitu :

1. Dengan menggunakan media digital seperti penggunaan video animasi dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan belajar.
2. Diadakannya Literasi Digital mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik terkait media digital.
3. Penggunaan *powerpoint* dalam kegiatan belajar mengajar dapat memberikan solusi kepada staf pengajar di MA Al-Musthofa agar siswa/i lebih interaktif.





Gambar 8. Pencapaian Hasil Belajar Mengajar

C. Keberlanjutan Program

Dalam hasil program mengajar ceria, ada beberapa kegiatan yang akan dilanjutkan oleh staf pengajar MA Al-Musthofa, diantaranya :

1. Membuat materi pembelajaran dengan memanfaatkan media digital akan menjadi literatur staf pengajar di MA;
2. Staf pengajar yang telah ikut serta dalam program mengajar ceria, akan memberikan pengetahuan kembali kepada staf pengajar yang belum ikut serta dalam program mengajar ceria.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan strategi pendidikan literasi digital yang kreatif dan menarik, terutama di pedesaan, adalah langkah yang penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam dunia digital. Dengan menerapkan metode pembelajaran model jigsaw dan memanfaatkan berbagai teknologi digital, penelitian ini berhasil meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar. Evaluasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diusung mendapat respons positif dari peserta didik. Keberlanjutan program ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran berbasis media digital dan penyebaran pengetahuan kepada staf pengajar, yang diharapkan akan berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien dalam mengatasi tantangan literasi digital di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh syukur kepada Allah SWT, berkat doa, bimbingan, dan dukungan dari semua pihak, Semua anggota KKN Kelompok 17 berhasil menyelesaikan jurnal ini. Pada kesempatan ini, Kelompok 17 ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang telah memberikan dukungan moral, bimbingan, serta doa yang tiada hentinya;
2. Rektor Institut Teknologi Garut;
3. Wakil Rektor 1, 2 dan 3;
4. Ketua Jurusan dan Prodi Teknik Industri;
5. Ketua Jurusan dan Prodi Teknik Sipil;
6. Ketua Jurusan dan Prodi Ilmu Komputer;
7. Ketua Lembaga Penelitian dan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM), sekaligus Ketua Pelaksana KKN-Tematik Institut Teknologi Garut 2023;

8. Risa Aisyah,S.E.,M.M., selaku dosen Pembimbing Lapangan kelompok 17 KKN Tematik desa Sukasenang yang selalu mendukung dan membimbing Semua anggota KKN Kelompok 17;
9. Bapak Frederico Fernandes selaku Camat Kecamatan Bayongbong;
10. Kepala desa Sukasenang, Kecamatan Bayongbong, Kabupaten Garut beserta stafnya.
11. Kepala Sekolah MA Al-Musthofa beserta staf guru pengajar yang telah memberikan kesempatan bagi kelompok 17 KKN ITG untuk menjadi pengajar.
12. Peserta didik MA Al-Musthofa yang telah ikut bekerja sama selama mengajar untuk menyelesaikan program kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2023). *Berikut 10 Alasan Pentingnya Literasi Digital di Kalangan Masyarakat Desa*. DIGIDES. <https://digitaldesa.id/artikel/berikut-10-alasan-pentingnya-literasi-digital-di-kalangan-masyarakat-desa>
- Anitah, S. (n.d.). *Strategi Pembelajaran*. 1–30.
- Bircunews. (2023). *KKN Kelompok 17 ITG Laksanakan Seminar Literasi Digital di Desa Sukasenang*.
- Dasar, D. S. (2023). *Literasi Digital Bagi Tenaga Pendidik dan Anak Didik di Era Digital*. Media Center Direktorat Sekolah Dasar. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/literasi-digital-bagi-tenaga-pendidik-dan-anak-didik-di-era-digital#>
- Dirgantara, W. (2023). *KKN Kelompok 17 ITG Telah Laksanakan Kegiatan Seminar Literasi Digital di Desa Sukasenang*.
- Haris. (2023). *Seminar Literasi Digital KKN Tematik ITG*.
- Huda, M. (2013). *IMPLEMENTASI METODE JIGSAW DALAM PEMBELAJARAN AL QUR'AN HADITS GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XIIPS 4 MAN KEDIRI II KOTA KEDIRI*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.
- Juniardi, W. (2023). *Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw beserta Tujuan, Ciri-Ciri, Langkah-Langkah dan Contoh Sintaks*. Quipper Blog. <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/model-pembelajaran-jigsaw/>
- Kusuma, A. W. (2018). *Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal*. 7(1), 26–30. <https://doi.org/10.24036/02018718458-0-00>
- Marti'in. (2019). *ANALISIS TENTANG RENDAHNYA MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 5 PONTIANAK*. *Untan.Ac.Id, Learning Interest*.
- Naufal, H. A. (2021). *Literasi Digital*. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nawawi, M. (2013). *pentingnya interaksi dalam pendidikan*. Slideshare. <https://www.slideshare.net/SangkeYriezpleyyboy/pentingnya-interaksi-dalam-pendidikan>
- News, K. G. (2023). *KKN Kelompok 17 ITG Telah Melaksanakan Kegiatan Seminar Literasi Digital di Desa Sukasenang*.
- Shintia. (2022). *Manfaat Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Merdeka Belajar*. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/manfaat-teknologi-digital-terhadap-motivasi-belajar-peserta-didik>
- Yuwono, I. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2015–2020.