

Penguatan Literasi Digital melalui Workshop Media Pembelajaran Interaktif di SDN Budugsidorejo Sumobito Jombang

Miftahul Chusnah^{1*}, Muhammad Agil Munawar², Asna Lutfiatul Ummah³, Puji Rahayu⁴, Arif⁵

¹ Program Studi Teknologi Hasil Pertanian, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

² Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³ Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴ Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁵ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: chusnah@unwaha.ac.id

ABSTRACT

In elementary school learning, the use of digital-based interactive learning media has been proven to increase students' interest in learning and help teachers deliver material in a more varied way. This community service program aimed to strengthen digital literacy skills among elementary students through a workshop on the utilization of interactive learning media. The program was conducted at SDN Budugsidorejo, Jombang, and involved 35 students from grades IV to VI. The workshop materials covered the concepts and benefits of digital literacy, ethics in digital media, appropriate gadget usage, and digital security. As the main outcome, the program introduced "SiDino," an interactive English learning application developed by the KKN team. The results show that students demonstrated increased understanding of digital literacy and were more motivated to use technology for productive learning activities. This program contributes to the development of digital literacy skills at the elementary school level and provides a sustainable learning tool for the school.

Keywords: Digital literacy; Interactive learning media; English learning application; Elementary students; Community service.

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih variative. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital siswa sekolah dasar melalui workshop pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan di SDN Budugsidorejo, Jombang, dengan melibatkan 35 siswa kelas IV sampai VI. Materi workshop meliputi pengertian dan manfaat literasi digital, etika bermedia digital, penggunaan gadget secara bijak, serta cara menjaga keamanan digital. Sebagai luaran utama, program ini memperkenalkan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris "SiDino" yang dikembangkan oleh tim KKN. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang literasi digital serta motivasi untuk menggunakan teknologi secara produktif dalam pembelajaran. Program ini memberikan kontribusi pada pengembangan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar serta menghadirkan media pembelajaran berkelanjutan di sekolah.

Kata Kunci: Literasi digital, Media pembelajaran interaktif, Aplikasi belajar Bahasa Inggris, Pengabdian Masyarakat.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara bijak dan bertanggung jawab (Masyhura & Ramadan, 2021). Oleh karena itu, literasi digital menjadi

kompetensi esensial yang perlu ditanamkan sejak jenjang pendidikan dasar agar siswa dapat menghadapi tantangan era digital dengan lebih siap (Oktarin et al., 2024)

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih variative (Alakrash & Razak, 2021). Media digital yang dikembangkan secara tepat dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Namun, kenyataannya pemanfaatan perangkat digital di sekolah dasar sering kali masih terbatas dan lebih banyak digunakan siswa untuk hiburan seperti bermain *game* atau menonton video, bukan untuk mendukung pembelajaran (Rulismi et al., 2022).

SDN Budugsidorejo di Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang, menghadapi kondisi serupa. Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun siswa sudah familiar dengan perangkat digital, penggunaannya masih berfokus pada aktivitas hiburan. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara ketersediaan teknologi dengan keterampilan literasi digital yang dimiliki siswa. Melihat kondisi tersebut, diperlukan program pengabdian masyarakat yang tidak hanya mengenalkan konsep literasi digital, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim KKN-PPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah melaksanakan program “*Penguatan Literasi Digital melalui Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif di SDN Budugsidorejo*”. Program ini bertujuan memperkuat literasi digital siswa melalui kegiatan workshop yang mengajarkan pengertian, manfaat, etika bermedia, keamanan digital, serta memperkenalkan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris *SiDino* sebagai media belajar interaktif.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yaitu metode yang melibatkan partisipasi aktif mitra dalam setiap tahapan program. Pendekatan ini dipilih agar siswa tidak hanya menjadi objek kegiatan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran literasi digital.

Program dilaksanakan di SDN Budugsidorejo, Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang, dengan sasaran utama siswa kelas IV–VI yang berjumlah sekitar 35 orang. Siswa dipilih sebagai khalayak sasaran karena berada pada tahap perkembangan kognitif yang relevan untuk diperkenalkan pada keterampilan literasi digital sekaligus mampu mempraktikkan media pembelajaran berbasis aplikasi. Pelaksanaan program pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2025.

Tahapan pelaksanaan program meliputi:

- Analisis Situasi dan Identifikasi Kebutuhan

Tim KKN melakukan observasi awal di SDN Budugsidorejo untuk mengetahui tingkat pemanfaatan teknologi digital oleh siswa serta potensi sekolah dalam mengadopsi media pembelajaran interaktif.

- Perancangan Program

Berdasarkan hasil analisis situasi, disusun materi workshop yang mencakup pengertian literasi digital, manfaat, etika bermedia digital, penggunaan gadget secara bijak, dan keamanan digital. Selain itu, tim menyiapkan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris *SiDino* sebagai luaran program.

- Pelaksanaan Workshop

Kegiatan workshop dilakukan secara interaktif dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, serta praktik langsung. Siswa diajak mencoba aplikasi *SiDino* sehingga dapat merasakan pengalaman belajar Bahasa Inggris dengan media digital interaktif.

- Evaluasi Program

Evaluasi dilakukan dengan mengamati partisipasi siswa, memberikan pertanyaan reflektif terkait materi literasi digital, serta melihat respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *SiDino*. Evaluasi ini bertujuan mengukur keberhasilan program dalam meningkatkan pemahaman literasi digital dan motivasi belajar siswa.

Dengan metode ini, program diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga menghasilkan pengalaman praktis yang dapat meningkatkan keterampilan literasi digital siswa secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Pelaksanaan program “Penguatan Literasi Digital melalui Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif di SDN Budugsidorejo” berjalan dengan lancar dan mendapat antusiasme tinggi dari siswa. Sebanyak 35 siswa kelas IV–VI mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.



Gambar 1. Peserta Penguatan Literasi Digital **Gambar 2. Pemaparan Penguatan Literasi Digital**

Hasil utama dari program ini dapat dirinci sebagai berikut:

- **Peningkatan Pemahaman Literasi Digital**
Siswa memperoleh pemahaman lebih baik tentang pengertian literasi digital, manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran, etika bermedia, serta cara menjaga keamanan digital. Hal ini terlihat dari respons siswa saat sesi diskusi dan kemampuan mereka menjawab pertanyaan reflektif setelah materi disampaikan.
- **Perubahan Sikap dalam Pemanfaatan Gadget**
Sebelum kegiatan, gadget lebih banyak digunakan siswa untuk hiburan seperti bermain gim atau menonton video. Setelah workshop, siswa mulai menyadari bahwa perangkat digital dapat digunakan secara lebih produktif untuk menunjang pembelajaran, terutama Bahasa Inggris.
- **Pemanfaatan Aplikasi *SiDino***
Produk utama yang dihasilkan adalah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris *SiDino*. Dalam sesi praktik, siswa mampu menggunakan aplikasi ini dengan baik dan menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Mereka merasa lebih tertarik belajar Bahasa Inggris karena disajikan dengan cara interaktif dan menyenangkan.
- **Luaran Dokumentasi**
Selain aplikasi, luaran lain berupa laporan kegiatan, foto, dan video dokumentasi. Luaran ini berfungsi sebagai bukti implementasi serta dapat digunakan sebagai media promosi literasi digital di sekolah.

Pembahasan

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa literasi digital merupakan keterampilan penting di era globalisasi. Dengan memberikan materi mengenai etika bermedia dan keamanan digital, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga sikap kritis dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi *SiDino* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini didukung oleh temuan Pratiwi dan Susanto yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat memperkaya metode pengajaran dan memudahkan siswa memahami materi. Selain itu, penggunaan aplikasi juga membantu siswa berlatih secara mandiri di luar jam pelajaran formal.

Dampak sosial dari kegiatan ini adalah meningkatnya kesadaran siswa mengenai pentingnya menggunakan teknologi secara bijak. Sedangkan dari sisi pendidikan, sekolah memperoleh inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Dengan dukungan guru dan kepala sekolah, aplikasi *SiDino* berpotensi menjadi salah satu sarana belajar rutin yang menumbuhkan budaya literasi digital di lingkungan

sekolah.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa program ini berhasil mencapai tujuan utamanya: memperkuat literasi digital siswa melalui workshop yang aplikatif serta menghadirkan produk konkret berupa aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.

SIMPULAN

Program “Penguatan Literasi Digital melalui Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif di SDN Budugsidorejo” berhasil dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan workshop yang melibatkan siswa kelas IV-VI memberikan peningkatan pemahaman mengenai literasi digital, termasuk pengertian, manfaat, etika bermedia, serta keamanan digital. Selain itu, siswa menunjukkan perubahan sikap dalam memanfaatkan gadget, dari yang semula dominan untuk hiburan menjadi lebih produktif untuk pembelajaran.

Luaran utama berupa aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris *SiDino* terbukti efektif digunakan dalam praktik dan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Produk ini juga memberikan manfaat jangka panjang karena dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh sekolah.

Dengan demikian, program pengabdian masyarakat ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan digital siswa, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi sekolah dalam memperkaya media pembelajaran. Ke depan, kegiatan serupa dapat diperluas cakupannya agar semakin banyak sekolah dasar yang memperoleh manfaat dari penguatan literasi digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Alakrash, H. M., & Razak, N. A. (2021). Technology-based language learning: Investigation of digital technology and digital literacy. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21).
<https://doi.org/10.3390/su132112304>
- Brainnita O. I., Eka Saputri, M. E., Tinggi, S., & Gentiaras, I. E. (2024). Sosialisasi Literasi Digital Sebagai Langkah Transformasi Pendidikan di Sekolah Dasar. In *Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan Masyarakat* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/index>
- Masyhura, N., & Ramadan, Z. H. (2021). International Journal of Elementary Education Implementation of Digital Literacy in Elementary Schools. 5(4), 639–647.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Rulismi D., Mesterjon, Kristiawan M., Danim, S., Dehase & Bengkulu, U. (2022). Use Of Interactive Learning Media To Improve Language Capabilities Early Children. 5, 2615–5796.
<https://doi.org/10.56313/ijobe.v5i3.643>