



## FESTIVAL LITERASI DIGITAL (FIRAL) DI SDN SUMBERSUKO 1 KABUPATEN MALANG

Wahyu, D.\*<sup>1</sup>, Aries, S.<sup>2</sup>, Agustin, N.N.<sup>3</sup>, Suseno, N.O.H.<sup>4</sup>, Putri, L.S.P.<sup>5</sup>,  
Novitasari, R.<sup>6</sup>, Listiani, R.<sup>7</sup>, Daviska, D.<sup>8</sup>, Rahmasari, S.R.<sup>9</sup>, Fikriyah, S.<sup>10</sup>,  
Sarjianto.<sup>11</sup>, Setya, S.E.H.<sup>12</sup>, Lestari, T.P.<sup>13</sup>, Wardoyo, Y.<sup>14</sup>, Suastika, I.K  
*Pendidikan Profesi Guru Prajabatan - Universitas PGRI Kanjuruhan Malang*

*e-mail: diawahyuningsih04@gmail.com*

\* Corresponding Author

Article Info: Submitted: 06/15/2023 | Revised: 06/30/2023 | Accepted: 06/30/2023

**Abstrak.** Literasi digital merupakan suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Dalam pengertian ini bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di SDN Sumbersuko 1 Kabupaten Malang agar dapat menanamkan literasi digital dan memanfaatkan teknologi digital sehingga meminimalkan dampak negatif. Kegiatan pengabdian ini berbentuk penyelenggaraan lokakarya terkait literasi di era digital melalui Web "Literacy Cloud" dan lomba/ festival menggambar sebagai bentuk tindak lanjut terhadap lokakarya yang telah dilaksanakan. Hasil kegiatan pengabdian berbentuk materi mengenai "Literacy Cloud", video pelaksanaan kegiatan lokakarya dan hasil karya gambar siswa. Gambar siswa dibuat berdasarkan gambar dari buku yang telah dibaca siswa di web "Literacy Cloud".

**Kata Kunci :** Literasi digital

**Abstract.** Digital literacy is an ability to understand and use informations from various digital sources. In this sense not only includes the ability to read, but also required a critical thinking process to evaluate the information found through digital media. This service activity aims to improve digital literacy skills at SDN Sumbersuko 1 Malang Regency so that they can instill digital literacy and utilize digital technology so as to minimize negative impacts. This comunity service activity takes the form of holding workshop related to literacy in the digital era through the web "Literacy Cloud" and drawing competetions/festivals as a follow-up to the workshops that have been carried out. The results of the community service activities are in the form of materials regarding "Literacy Cloud", videos of workshop activities and result of work student pictures. Student pictures are made based on pictures from books that students have read on the "Literacy Cloud" web.

**Keyword :** Digital Literacy

### PENDAHULUAN

Literasi pada dasarnya adalah kemampuan seseorang dalam keterampilan membaca dan menulis. Hal tersebut sesuai dengan pengertian literasi sekolah menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara (Kemdikbud, 2016). Meskipun literasi merupakan bentuk terampil

dari membaca dan menulis, bukan berarti semua usia disamakan harus memahami apa yang dia baca. Karena pada dasarnya, setiap rentang usia memiliki kemampuan yang berbeda. Contoh konkret yaitu siswa kelas 1 tentu berbeda kemampuan memahami bacaan dan keterampilan menulisnya dengan siswa kelas 6. Bukan berarti seiring bertambahnya usia siswa secara otomatis dapat meningkatkan kemampuan bahasanya, seperti membaca dan menulis. Karena keterampilan berbahasa tidak bersifat alamiah. Kemampuan berbahasa harus dipelajari untuk dapat dikuasai dengan cara praktik dan latihan yang dilakukan secara berkesinambungan. Hal tersebut dibuktikan dengan penemuan dalam penelitian yang dilakukan Zulela (2013) bahwa siswa kelas tinggi sekali pun belum bisa mengungkapkan ide-ide yang ada dalam pikirannya secara runtut dalam kalimat yang baik secara verbal dan belum mampu mengembangkan cerita dengan tuntas. Berdasarkan hasil PISA 2018 menunjukkan kemampuan siswa Indonesia dalam membaca mendapatkan skor rata-rata 371, sementara rerata keseluruhan adalah 487. Sedangkan hasil tes *Progress International Reading Literacy Study* (PIRLS) tahun 2011 yang mengevaluasi kemampuan membaca peserta didik kelas IV menempatkan Indonesia pada peringkat ke-45 dari 48 negara peserta dengan skor 428, di bawah nilai rata-rata 500 (IEA dalam Maarif, 2019). Kemampuan literasi siswa tidak muncul dengan sendirinya seiring pertumbuhan usia, kemampuan literasi siswa perlu dibina dan dikembangkan. Dengan kemampuan literasi yang baik, mampu membuat siswa memahami ilmu yang disampaikan dan juga yang diterima oleh dirinya, baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun visual. Dengan literasi yang baik, siswa mampu mencari, memproses dan memahami ilmu dengan baik sehingga menjadikan generasi bangsa sebagai manusia yang berkualitas yang mampu menghadapi tuntutan perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil diskusi kelompok mengenai prakarsa perubahan yang memungkinkan untuk dilaksanakan sebagai proyek kepemimpinan kami di semester dua adalah "FIRAL (Festival Literasi Digital)". Proyek FIRAL ini akan dilaksanakan di SDN Summersuko 1 Kabupaten Malang. SDN Summersuko 1 Kabupaten Malang merupakan sekolah dasar negeri yang terakreditasi B yang memiliki kekuatan fasilitas. Di sekolah ini telah memiliki laboratorium komputer, yang telah dimaksimalkan dengan baik dalam ekstrakurikuler. Dari kekuatan tersebut diharapkan proyek FIRAL ini dapat memaksimalkan penggunaan digital sebagai penunjang literasi di SDN Summersuko 1. Komputer yang tersedia telah digunakan untuk proses pembelajaran secara maksimal bahkan digunakan untuk ekstrakurikuler komputer. Namun kegiatan membaca di SDN Summersuko 1 masih mengalami kendala, ketersediaan buku yang ada di sekolah masih sangat terbatas. Mayoritas peserta didik diminta untuk membawa buku dari rumah secara mandiri.

Kami telah membuat program yaitu FIRAL (Festival Literasi Digital) Program ini merupakan sebuah rangkaian kegiatan yang meliputi kegiatan lokakarya literasi digital dan kegiatan lomba bercerita sebagai bentuk implementasi dari kegiatan festival literasi digital ini. Kegiatan literasi digital ini, kami memanfaatkan sebuah web "*Literacy Cloud*". Literasi Cloud merupakan sebuah web *Literacy Cloud* adalah sebuah platform buku digital berkualitas untuk dibaca sang anak. Platform ini hadir buat menemani pembelajaran di rumah atau daring lebih menyenangkan serta berkualitas. Literacy Cloud adalah dikembangkan sang *Room To Read* bekerja sama dengan *Google.org*.

Proyek yang kami kembangkan di SDN Summersuko 1 memiliki tujuan dan manfaat. Adapun tujuan dari proyek ini yaitu (1) Melatih kemampuan digitalisasi pada web "*Literacy Cloud*" untuk menunjang kegiatan literasi bagi guru; (2) Meningkatkan kemampuan literasi pada siswa melalui lomba menggambar. Selain itu adapun manfaatnya yaitu antara lain, (1) Bagi masyarakat, dapat menumbuhkan minat rasa kepedulian untuk menghidupkan ekosistem belajar siswa yang ditunjang melauai web "*Literacy Cloud*" sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di SDN Summersuko 1; (2) Bagi sekolah, dapat menciptakan perpustakaan digital yang dapat membantu sekolah memenuhi fasilitas literasi baik bagi guru maupun siswa; (3) Bagi guru, dapat meningkatkan kemampuan digitalisasi dalam menggunakan fitur-fitur pada web "*Literacy Cloud*"; (4) Bagi siswa, dapat menumbuhkan

kemenarikan literasi pada siswa melalui lomba menggambar.

## METODE

Program ini dilaksanakan dua hari dengan kegiatan yang berkelanjutan. Pertama kegiatan lokakarya dengan tema “Optimalisasi Kemampuan Literasi di Era Digital melalui Web *"Literacy Cloud"* Bagi Guru” yang dilaksanakan pada hari Senin, 12 Juni 2023. Kedua, kegiatan lomba menggambar menggunakan strategi memvisualisasikan pada hari Senin 19 Juni 2023 di SDN Sumbersuko 1 Kabupaten Malang sebagai bentuk tindak lanjut kegiatan lokakarya. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan:

1. Kegiatan festival literasi diawali dengan lokakarya dengan mempersiapkan materi terkait literasi di era digital melalui Web *"Literacy Cloud"* dalam bentuk power point.
2. Kegiatan lokakarya meliputi: Pemberian materi dengan berceramah dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab seputar Web *"Literacy Cloud"* dan penerapannya.
3. Kegiatan festival literasi dibagian akhir yaitu kegiatan lomba menggambar menggunakan strategi memvisualisasikan sebagai tindak lanjut terhadap lokakarya yang telah dilaksanakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil dari Kegiatan Festival Literasi Digital

Kegiatan festival literasi yang berupa “Lokakarya dengan tema “Optimalisasi Kemampuan Literasi di Era Digital melalui Web *"Literacy Cloud"* Bagi Guru dan lomba menggambar menggunakan strategi memvisualisasikan di SDN Sumbersuko 1 Kabupaten Malang. Peserta yang mengikuti lokakarya ini berasal dari kepala sekolah, wali kelas, dan guru mata pelajaran di SDN Sumbersuko 1 Kabupaten Malang. Kegiatan festival literasi ini dilakukan dengan beberapa tahapan:

1. Persiapan lokakarya  
Pemateri mempersiapkan materi-materi yang akan disampaikan sebelum memberikan lokakarya. Materi tersebut berupa; a) latar belakang urgensi minat literasi, b) akses sumber daya literasi dahulu dan sekarang, c) pengenalan, penggunaan hingga pemanfaatan web *"Literacy Cloud"*. Materi yang telah dipersiapkan disajikan dalam bentuk power point dan praktik langsung. Materi yang disajikan dengan power point ini akan membantu peserta memahami materi yang disampaikan.
2. Pelaksanaan lokakarya  
Lokakarya dengan tema “Optimalisasi Kemampuan Literasi di Era Digital melalui Web *"Literacy Cloud"* Bagi Guru dilaksanakan dengan memberikan materi dan slide-slide yang berisikan materi tentang Literasi di Era Digital melalui Web *"Literacy Cloud"*. Beberapa contoh materi yang disampaikan terkait dengan tema lokakarya sebagai berikut:
  - a. Minat baca peserta didik di Indonesia tergolong rendah. Dimana kegiatan membaca dipandang sebelah mata oleh kebanyakan peserta didik. Sehingga kemampuan literasi di Indonesia sangatlah kurang.
  - b. Akses sumber daya literasi, dimana pada zaman dahulu hanya melalui media cetak seperti koran, buku, majalah, tabloid, dan surat biasa. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi kini penyampaian dan penerimaan pesan melesit tanpa batas waktu, baik waktu penyampaian maupun penerimaannya. Kemajuan teknologi informasi tersebut sudah pasti berdampak terhadap kegiatan literasi secara umum. Melalui gadget kita juga dapat mengakses sumber literasi dengan mudah.
  - c. *Literacy cloud* adalah *platform* pembelajaran digital yang dapat digunakan dengan mudah oleh para guru, siswa dan orang tua di rumah dalam mendukung budaya literasi di Indonesia. Platform ini dikembangkan oleh *room to read* bekerjasama

dengan *google.org* dalam menjawab tantangan era revolusi industri 4.0 untuk membudayakan literasi digital kepada anak Indonesia.

Pelaksanaan sosialisasi ini dibantu dengan media power point supaya mampu meningkatkan motivasi. Media power point yang interaktif dapat meningkatkan motivasi partisipasi dan mempermudah penyampaian materi, Saidah, L. N., Wijoyo,

S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Adapun Tampilan power point saat pelaksanaan kegiatan lokakarya sebagai berikut.



**Gambar 1. Tampilan Power Point**



**Gambar. 2 Materi Urgensi Minat Literasi**



**Gambar 3. Materi Literacy Cloud**

Kegiatan ini dilakukan dengan metode ceramah dan praktik langsung. Metode ceramah merupakan penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru di depan siswa dan di kelas Fatmawati, R., & Rozin, M. (2018). Sedangkan metode praktik langsung merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mengaplikasikan materi yang disampaikan oleh guru Fatimah, C. (2020).

### 3. Pelaksanaan lomba menggambar

Lomba menggambar yang dilaksanakan di SDN Sumbersuko 1 merupakan

tindak lanjut dari kegiatan lokakarya yang telah dilakukan sebelumnya. Lomba menggambar diikuti siswa dari kelas 1 sampai 5, dengan perwakilan 3 anak untuk masing-masing kelas. Lomba dibagi menjadi 2 kategori yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Gambar siswa dibuat berdasarkan gambar dari buku yang telah dibaca siswa di web “*Literacy Cloud*”. Dengan demikian siswa dapat mengasah kemampuannya dalam memahami sebuah bacaan. Tim pelaksana juga memberikan penunjang bagi



siswa seperti memberikan kertas gambar. Selain itu tim pelaksana juga memberikan hadiah yang menarik bagi peserta lomba yang mendapatkan juara. Peserta diberikan waktu 90 menit untuk melaksanakan kegiatan. Kriteria penilaian terhadap hasil karya gambar yaitu meliputi kreativitas, harmoni, serta kebersihan atau kerapian.

**Gambar 4 Juara Lomba 1, 2, dan 3 Kelas Rendah**



**Gambar 5. Juara Lomba 1, 2, dan 3 Kelas Tinggi**

### **Pembahasan dari Kegiatan Festival Literasi Digital**

Kegiatan Festival Literasi Digital “FIRAL” di SD Negeri Sumbersuko 1 secara umum berjalan sesuai dengan rencana. Kegiatan yang pertama yaitu melakukan lokakarya literasi digital melalui pemanfaatan web “*literacy cloud*” bagi guru. Lokakarya pada guru ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan literasi pada guru di era digital. Dengan keterlaksanaan lokakarya guru sudah dapat membuat akun pada web “*literacy cloud*”, memanfaatkan akun yang sudah dibuat serta mengajarkannya pada siswa. Siswa diarahkan oleh guru pada pengalaman langsung penggunaan literasi digital pada web “*literacy cloud*”. Respon guru sangat baik dalam kegiatan lokakarya web “*literacy cloud*” ini. Guru terlihat sangat antusias dan semangat untuk menerapkan web “*literacy cloud*” untuk kegiatan literasi baik dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran.

Kegiatan Festival Literasi Digital “FIRAL” di SD Negeri Sumbersuko 1 dilanjutkan dengan kegiatan lomba menggambar untuk siswa sebagai tindak lanjut dari kegiatan lokakarya yang telah diberikan kepada guru. Siswa menggambar berdasarkan apa yang telah dibaca pada salah satu buku di web “*literacy cloud*”. Melalui kegiatan lomba menggambar, siswa dapat mengasah kemampuan literasinya dalam memahami isi bacaan pada salah satu buku di web “*Literacy Cloud*” dengan mengungkapkan atau memvisualisasikannya dalam bentuk

gambar. Hasil literasi siswa pada kegiatan ini yakni berupa karya gambar hasil visualisasi bacaan yang dituangkan dalam kertas gambar A4. Kegiatan lomba menggambar ini diikuti oleh siswa dari kelas 1 sampai kelas 5. Pada kegiatan lomba menggambar juga terdapat kejuaraan berdasarkan kategori kelas rendah dan kelas tinggi. Masing-masing kejuaraan terdiri dari juara utama, juara harapan, dan juara madya. Tidak kalah dengan guru ketika lokakarya, siswa-siswi peserta Festival Literasi Digital juga sangat antusias dalam mengikuti lomba menggambar. Terbukti dari hasil torehan pena yang menghasilkan visualisasi gambar hasil literasi dengan indah.

## **PENUTUP**

Pelaksanaan FIRAL (Festival Literasi Digital) di SDN 1 Sumbersuko 1 Kabupaten Malang merupakan kegiatan positif yang dapat meningkatkan kemampuan literasi guru dan siswa. FIRAL (Festival Literasi Digital) ini dilaksanakan dengan 2 kegiatan yaitu lokakarya bagi guru dan lomba menggambar bagi siswa sebagai bentuk tindak lanjut dari kegiatan lokakarya. Kegiatan ini dilaksanakan dengan 3 tahapan yaitu: a) Persiapan lokakarya; b) Pelaksanaan lokakarya; dan c) Pelaksanaan lomba menggambar. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa guru dan juga siswa sangat antusias mengikuti kegiatan FIRAL (Festival Literasi Digital). Berdasarkan respon dari guru setelah dilaksanakannya kegiatan ini, menunjukkan bahwa kegiatan lokakarya mengenai web "*Literacy Cloud*" sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru dan juga siswa, terutama dalam konteks literasi di era digital saat ini. Kegiatan lokakarya sangat menginspirasi guru untuk menerapkan web "*Literacy Cloud*" dalam kegiatan literasi di dalam maupun diluar pembelajaran di SDN Sumbersuko 1. Serta melalui kegiatan lomba menggambar, siswa dapat mengasah kemampuan literasinya dalam memahami isi bacaan pada salah satu buku di web "*Literacy Cloud*" dengan mengungkapkannya atau memvisualisasikannya dalam bentuk gambar.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada seluruh tim pelaksana yang telah merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan menyusun laporan kegiatan proyek pengabdian. Terimakasih juga kami ucapkan kepada dosen pengampu yang telah memberikan penugasan, masukan dan saran, serta izin pelaksanaan kegiatan proyek pengabdian. Tidak lupa pula kami sampaikan terimakasih kepada Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu guru di SDN Sumbersuko 1 Kabupaten Malang yang telah memberikan izin dan menerima kami untuk melaksanakan kegiatan proyek pengabdian di SDN Sumbersuko 1.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Fatimah, C. (2020). Penggunaan metode praktik dalam meningkatkan keterampilan teknik budidaya tanaman obat. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(1), 25-32.
- Fatmawati, R., & Rozin, M. (2018). Peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah interaktif. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1(1), 43-56.
- Harahap, Dharma Gyta Sari, et al. "Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 6.2 (2022): 2089-2098.
- Kemertrian Pendidikan dan Kebudayaan, Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Dasar (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2016), hlm. 2
- Saidah, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan*

Ilmu Komputer, 3(9), 8695-8705.

Zulela, Terampil Menulis di Sekolah Dasar – Model Pengembangan Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar (Tangerang: Pustaka Mandiri, 2013), hlm 7