

PENINGKATAN KOMPETENSI LITERASI GURU SDS ISLAM TERPADU AZ-ZAHRA DEMAK

Lenny Kurniati¹, Arie Wahyuni^{1*}, Destia Wahyu Hidayati¹, Ratih Kusumawati¹,

Universitas Ivet

Email: ariewahyuni20@gmail.com*

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 22 Juli 2024

Revised : 20 Agustus 2024

Accepted : 23 Agustus 2024

Key words:

Improvement, Competency, Literacy

DOI: 10.62335

ABSTRACT

The competency improvement currently needed by teachers is literacy competency. Literacy competency in the world of education is very lacking and enthusiasm and motivation in the world of education is very minimal, so there is a need for training to increase literacy competency within teachers. This training to increase teacher competency was carried out at the Az-Zahra Integrated Islamic SDS Demak through direct provision of material and practice. All service teams provide knowledge and material related to literacy competencies needed by teachers. The result of this service is that teachers can develop literacy competencies in a comprehensive and detailed manner.

ABSTRAK

Pada peningkatan kompetensi yang dibutuhkan sekarang ini oleh guru-guru adalah kompetensi literasi. Kompetensi literasi pada dunia pendidikan sangat kurang serta semangat dan motivasi dalam lingkup dunia pendidikan sangat minim, sehingga perlu adanya pelatihan peningkatan kompetensi literasi dalam lingkungan guru-guru. Pada pelatihan peningkatan kompetensi guru ini dilakukan di SDS Islam Terpadu Az-Zahra Demak melalui pemberian materi dan praktek secara langsung. Semua tim pengabdian memberikan ilmu dan materi yang berkaitan dengan kompetensi literasi yang dibutuhkan oleh guru-guru. Hasil dari pengabdian ini adalah guru dapat mengembangkan kompetensi literasi secara menyeluruh dan detail.

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini, kompetensi literasi menjadi kunci yang membuka pintu wawasan dan peluang. Kompetensi literasi membuka dunia informasi dan koneksi tanpa akhir. Seiring dengan kemajuan teknologi, pemahaman mendalam tentang kompetensi literasi tidak hanya merupakan keterampilan yang terhormat, namun juga landasan penting untuk bekerja di zaman sekarang ini.

Kompetensi literasi memainkan peran yang sangat penting dalam lingkungan belajar saat ini, dengan integrasi teknologi ke dalam pendidikan, kompetensi literasi menjadi

kompetensi penting yang membantu siswa, guru, dan seluruh sistem pendidikan mengoptimalkan pengalaman belajar mereka. Adanya kompetensi literasi, guru dapat menggunakan berbagai alat dan platform seperti simulasi, permainan edukatif, dan platform kolaborasi untuk menjadikan pembelajaran lebih dinamis.

Kompetensi literasi mengacu pada keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman individu tentang penggunaan informasi, teknologi komunikasi, dan alat pembelajaran. Kompetensi literasi adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber (Naufal, 2021). Hal ini mencakup kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, menggunakan, berbagi, dan membuat konten dengan cara yang bermakna dan efektif. Kompetensi literasi melibatkan pemahaman berbagai aspek teknologi, seperti perangkat keras, perangkat lunak, internet, media sosial, dan masalah keamanan.

Dampak positif kompetensi literasi sangat penting di era informasi saat ini. Kemampuan mengakses informasi secara cepat dan efisien dari berbagai sumber melalui internet memberikan peluang besar untuk belajar, kemajuan karir, dan partisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan politik. Kompetensi literasi tersebut mempunyai dampak positif dan negatif (Restianty, 2018; Terttiaavini, T., & Saputra, 2022). Kompetensi literasi juga mendukung pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas melalui platform online. Selain itu, ini meningkatkan kesadaran keamanan dan membantu individu melindungi privasi dan informasi pribadi mereka. Namun, peningkatan kompetensi literasi juga mempunyai konsekuensi negatif. Disinformasi, kesenjangan, risiko keamanan, dan kesenjangan akses masih menjadi tantangan. Dampak cyberbullying dan penggunaan teknologi terhadap kesehatan mental juga harus dipertimbangkan. Oleh karena itu, penting untuk fokus pada pendidikan keaksaraan yang baik untuk memaksimalkan manfaat positif sekaligus mengatasi dampak negatif keaksaraan. Dengan pemahaman dan keterampilan yang tepat, masyarakat dapat memanfaatkan potensi positif dunia secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Dalam konteks pembelajaran, kompetensi literasi terbukti sangat membantu dalam memperkaya pengalaman siswa. Seiring kemajuan teknologi, guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran, tugas, dan sumber belajar menggunakan platform pembelajaran online seperti *google classroom* dan *moodle*. Perangkat lunak pendidikan dan aplikasi interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep sulit secara visual, dan proyek kolaboratif online memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berbagi ide melalui platform. Siswa juga dapat menjadi produser konten yang membuat presentasi, video, dan blog untuk mengekspresikan pemahamannya. Kompetensi literasi juga mencakup keterampilan mengevaluasi sumber informasi online, pembelajaran etis, dan pelatihan keselamatan. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan relevan, namun juga membantu siswa mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk berhasil dalam masyarakat yang semakin terhubung.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan berinteraksi dan berlatih menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif seperti *Kahoot*, *Quiziz*, dan *Mentimeter*. Di antara sekian banyak aplikasi interaktif, *Kahoot*, *Quiziz*, dan *Mentimeter* dipilih karena kemudahan akses online dan kemudahan penggunaan bagi pemula.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDS Islam Terpadu Az Zahra Demak pada bulan Februari hingga Juli 2024. Kegiatan pengabdian ini bermula dari permintaan kepala sekolah untuk menjadi narahubung kegiatan tersebut. Tim pengabdian telah bekerja dengan sekolah untuk mengatur hari pelatihan. Pengabdian ini diberikan dalam bentuk

pelatihan yang diharapkan dapat meningkatkan kompetensi literasi kemampuan guru sejalan dengan maksud dan tujuan pengembangan kompetensi literasi.

Pelatihan yang dilaksanakan di SDS Islam Terpadu Az Zahra Demak ini terbagi dalam tiga tahapan yaitu: (1) tahap pelatihan berupa pemberian materi pelatihan pembuatan *Kahoot*, *Quiziz*, dan *Mentimeter*; (2) tahap praktik dimana peserta berlatih membuat *Kahoot*, *Quiziz*, dan *Mentimeter*; (3) tahap evaluasi terhadap pelatihan yang dilaksanakan.

Pada tahap pertama, materi pelatihan akan disampaikan melalui pertemuan tatap muka. Pembicaranya adalah tim pengabdian Universitas Ivet yang terdiri dari empat dosen dan satu mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan secara klasikal dan diikuti oleh seluruh kepala sekolah dan guru SDS IT As Zahra Demak. Tahap kedua, guru SDS Islam Terpadu Az Zahra Demak melakukan latihan langsung memilih salah satu aplikasi *Kahoot/Quiziz/Mentimeter* dan membuatnya menggunakan *smartphone* masing-masing. Selama tahap ini, seluruh peserta akan mendapat dukungan dari tim pengabdian. Tahap ketiga adalah evaluasi dimana tim pengabdian mengamati keberhasilan peserta dalam menciptakan pembelajaran interaktif menggunakan *Kahoot/Quiziz/Mentimeter*. Tahap evaluasi ini juga mencakup sesi tanya jawab dengan peserta mengenai kendala-kendala yang akan mereka temui dalam praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada tahap pertama memaparkan beberapa materi yaitu materi pengertian dan jenis dari literasi, materi pembuatan pembelajaran interaktif di *Kahoot*, materi pembuatan pembelajaran interaktif di *Quiziz*, materi pembuatan pembelajaran interaktif di *Mentimeter*. Pembagian tugas tim pengabdian dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pembagian Tugas Tim Pengabdian Universitas Ivet

No	Nama	Tugas
1	Lenny Kurniati, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan materi pengertian dan jenis dari literasi 2. Memberikan pendampingan saat peserta praktik
2	Arie Wahyuni, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan materi pembuatan pembelajaran interaktif di <i>Kahoot</i> 2. Memberikan pendampingan saat peserta praktik
3	Destia Wahyu Hidayati, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan materi pembuatan pembelajaran interaktif di <i>Quiziz</i> 2. Memberikan pendampingan saat peserta praktik
4	Ratih Kusumawati, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan materi pembuatan pembelajaran interaktif di <i>Mentimeter</i> 2. Memberikan pendampingan saat peserta praktik

Pemberian materi dilaksanakan secara bergantian dari materi awal sampai materi terakhir. Contoh kegiatan ada pada gambar 1.



Gambar 1. Pemberian Materi oleh Tim Pengabdian

Tahap kedua, setelah selesai proses pemaparan materi, peserta memilih *Kahoot/Quiziz/Mentimeter* di *smartphone* masing-masing dan langsung praktek membuat pembelajaran interaktif. Jika peserta mengalami masalah, tim pengabdian akan siap memberikan dukungan dan saran.

Tahap ketiga meliputi kegiatan penilaian dimana peserta diamati berlatih dengan melakukan pembelajaran interaktif dan mengajukan pertanyaan mengenai hambatan selama latihan. Peserta merasa pelatihan ini perlu terus dilakukan karena mudah terlupakan tanpa didampingi oleh tim pengabdian. Kendala dalam pelatihan ini antara lain performa *smartphone* yang buruk bagi sebagian peserta dan lambatnya waktu loading saat membuka aplikasi online. Selain itu, WiFi sekolahnya lambat karena banyak orang yang menggunakannya.

PEMBAHASAN

Tahap pertama yaitu pemaparan materi oleh tim pengabdian Universitas Ivet berjalan dengan lancar. Sarana teknis juga terpenuhi, seperti ketersediaan layar LCD proyektor dan pelaksanaan di aula sekolah yang nyaman tanpa berkerumun. Materi yang diberikan mengenai literasi digital khususnya pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi online *Kahoot*, *Quiziz*, dan *Mentimeter* akan sangat bermanfaat bagi para peserta. Konsisten dengan penelitian sebelumnya, penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Dellos, 2015; Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, 2019; Kohnke, L., & Moorhouse, 2022). Selain *Kahoot*, *Quiziz* dan *Mentimeter* juga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Andrini, 2021; Purba, 2019; Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, 2020; Valley, K. S. A., & Gibson, 2018).

Pada tahap kedua, peserta akan berlatih membuat pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi online *Kahoot*, *Quiziz*, dan *Mentimeter* melalui *smartphone* yang dimilikinya. Pemilihan aplikasi online yang dapat diakses melalui *smartphone* didasarkan pada aspek kemudahan penggunaan, efektifitas dan efisiensi penggunaan, serta kepraktisan sehingga dapat dibawa kemana-mana. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *smartphone* mempunyai dampak positif terhadap pembelajaran. (Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, 2019; Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, 2017).

Tahap ketiga adalah penilaian, yaitu mengamati dan mempertanyakan kendala-kendala yang dihadapi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap pengembangan guru. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan guru yang menggunakan *Kahoot/Quiziz/Mentimeter* dalam menciptakan pembelajaran interaktif pada saat pelatihan. Pelatihan keterampilan digital perlu terus dilakukan agar guru tidak cepat melupakannya. (Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, 2020).

SIMPULAN

Kesimpulan yang dicapai berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut.

1. Guru SDS Islam Terpadu Az Zahra Demak dapat meningkatkan kompetensi literasi yang dimiliki oleh setiap guru.
2. Guru SDS Islam Terpadu Az Zahra Demak dapat meningkatkan kemampuannya dengan menciptakan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi online *Kahoot*, *Quiziz* dan *Mentimeter*.
3. Guru SDS Islam Terpadu Az Zahra Demak dapat menciptakan pembelajaran interaktif menggunakan *smartphone*

DAFTAR PUSTAKA

- Andrini, V. S. (2021). Artikel: Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 6(2), 287–294.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52.
- Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, A. (2019). Implementasi Strategi Information Search dengan Memaksimalkan Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran PAI Kelas X MIPA 1 DI SMA Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 171–186.
- Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, I. N. L. (2020). Gerakan literasi digital bagi guru-guru sekolah dasar. . . *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(1), 118–128.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan smartphone android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 1(1), 42–47.
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2022). Using Kahoot! to gamify learning in the language classroom. *Relc Journal*, 53(3), 769–775.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ*, 4(2), 163–173.
- 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.
- Vallely, K. S. A., & Gibson, P. (2018). Effectively Engaging Students on their Devices with the use of Mentimeter. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(2).

LAMPIRAN



Gambar 2. Peserta Praktik Membuat Pembelajaran Interaktif