

## **PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA PENGENALAN LITERASI DIGITAL DAN LITERASI BUDAYA**

**Andika Adinana Siswoyo\*, Dicky Julian Pratama, Meyrina Putri Patriana, Widya Prastica Dian Puspita, Rifky Choirun Nizar, Abdulloh Fikri**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Telang  
PO.BOX 2 Kamal Bangkalan

\*e-mail: andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id

### **ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan kegiatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan kepada masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kegiatan pengabdian yang dilakukan bertujuan untuk mengenalkan multimedia interaktif sebagai bentuk penerapan literasi digital dan literasi budaya dilaksanakan di SDN Modung 1. Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu menyajikan informasi dengan baik dan menarik, serta membuat siswa lebih mengenal tentang kebudayaan daerah melalui materi yang diintegrasikan. Sedangkan, pada tahap evaluasi menunjukkan bahwa pengabdian ini sangat bermanfaat untuk memberikan gambaran pelaksanaan literasi digital dan literasi budaya. Selanjutnya, terdapat catatan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, yaitu persiapan siswa sebelum pembelajaran dan desiminasi aplikasi kepada masing-masing siswa.

**Kata Kunci:** Literasi Budaya; Literasi Digital; Multimedia Interaktif

### **PENDAHULUAN**

Saat ini, perkembangan teknologi informasi mengalami perubahan dalam semua aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Pada era digital, setiap aktivitas manusia mengandalkan media digital sebagai bentuk penyampaian, pengolahan dan hasil informasi. Media digital menjadi hal wajib dipelajari oleh semua manusia sebagai proses pembelajaran. Tuntutan pendidikan untuk dapat menyesuaikan dengan perubahan zaman yang terjadi sejalan dengan UU RI No.20 Tahun 2003 Tentang SIKDIKNAS, pasal 1 ayat (2) mengartikan bahwa: "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap perubahan zaman". Pada pengertian tersebut, selain perubahan untuk menyesuaikan perkembangan zaman yang terjadi, pendidikan wajib memperhatikan aspek kebudayaan yang saat ini juga mengalami penurunan seiring terjadinya era globalisasi. Oleh karena itu penting untuk melakukan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan pelatihan dan lain-lain.

Pendidikan anak sekolah dasar menjadi tonggak awal penentuan karakter suatu bangsa. Menurut Ernawan (2017), terjadinya globalisasi memberikan dampak negatif, seperti kurangnya pembelajaran budaya. Pembelajaran budaya harus ditanamkan sejak dini karena akan menjadi bekal pengetahuan mengenai pentingnya budaya daerah dalam membangun budaya bangsa serta cara mengadaptasi budaya lokal di tengah perkembangan zaman. Oleh karena itu, penting bagi guru sebagai perencana dan pelaksana pembelajaran untuk mengenalkan literasi digital dan literasi budaya, terutama pada anak usia sekolah dasar.

Literasi digital menurut Paul Gilster dalam Materi Pendukung Literasi Digital, Kemdikbud (2017), literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Piranti komputer disini tidak hanya berupa komputer dengan monitor, *mouse* dan segala *hardware* pendukungnya, tetapi semua alat elektronik yang bisa menyampaikan dan mengolah informasi, seperti *handphone*, *LCD proyektor* dan *laptop*. Oleh karena itu, pada penerapannya dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menyajikan materi pembelajaran ke dalam perangkat *gatget*/komputer siswa, yang dikemas melalui aplikasi yang menarik. Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran akan lebih menarik karena penyajiannya tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga audio, video, *slide* bahkan *games* (Sardiman *et al.*, 2005). Tahapan yang diperlukan untuk mendapatkan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang mengharuskan untuk mengikuti perkembangan zaman, maka tahap perencanaan juga harus memperhatikan aspek budaya daerah sebagai bentuk literasi budaya siswa.

Literasi budaya menurut Kemdikbud (2017) merupakan kemampuan untuk memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Bahasa daerah, adat istiadat daerah, dan kesenian daerah merupakan contoh dari kebudayaan yang perlu dilestarikan. Adanya pengintegrasian budaya daerah ke dalam materi pembelajaran, siswa diharapkan mengetahui dan mampu melestarikan kebudayaan yang saat ini mulai memudar karena dianggap kuno dan jarang ditemukan. Padahal di dalam sebuah kebudayaan, terdapat nilai-nilai spiritual, seperti mengajarkan tentang rasa bersyukur kepada Tuhan ataupun nilai-nilai kemanusiaan, seperti untuk saling membantu dalam bentuk gotong royong. Oleh karena itu, pengenalan budaya daerah melalui adanya literasi budaya tidak hanya untuk meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi aspek afektif bahkan psikomotorik jika berhubungan dengan kesenian.

Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran sekaligus bentuk literasi digital dan literasi budaya merupakan kombinasi yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif sendiri menurut Munir (2012) merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain sebagainya yang di kemas dalam bentuk *file* digital terkomputerisasi yang dijalankan sesuai respon penggunaannya. Adanya multimedia interaktif akan membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih aktif. Hasil observasi di SDN Modung 1 Kabupaten Bangkalan menunjukkan bahwa SD tersebut hanya menggunakan buku tematik dalam proses pembelajarannya, maka dengan adanya multimedia interaktif yang diintegrasikan dengan kebudayaan daerah akan meningkatkan literasi digital dan budaya siswa setempat. Hal tersebut juga didukung dengan adanya kebudayaan yang masih banyak belum diketahui oleh siswa dan adanya perangkat pembelajaran yang belum bisa dimaksimalkan oleh guru. Oleh karena itu pada kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan multimedia interaktif sebagai bentuk pemanfaatan dari literasi digital dan literasi budaya masyarakat sekitar.

## METODE

Kegiatan pengabdian dengan judul Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Upaya Pengenalan Literasi Digital Dan Literasi Budaya dilaksanakan pada 29 Oktober 2022 di SDN Modung 1 Kabupaten Bangkalan. Subjek dari pengabdian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 13 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode praktik langsung dengan cara memperkenalkan multimedia interaktif kepada siswa kelas V yang sudah disesuaikan dengan minat, bakat, serta potensi budaya daerah yang dimiliki. Pada pelaksanaannya, untuk

mendapatkan hasil yang maksimal maka diperlukan beberapa tahapan berupa persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

### 1. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan ini diawali dengan kegiatan observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2022 di SDN Modung 1. Kegiatan observasi dilaksanakan untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran dan potensi yang bisa dimanfaatkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pembelajaran yang dilaksanakan hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi. Bahan ajar yang digunakan juga hanya mengandalkan buku Tematik tanpa adanya pengintegrasian budaya daerah setempat yang sebenarnya ada, seperti *larung sesaji* dan *maulid* nabi. Berdasarkan hasil observasi tersebut, perlu adanya pemantapan materi lebih lanjut tentang penerapan literasi digital dan budaya dengan membuat kegiatan *training of trainer* (TOT) dengan pemateri yang berkompeten dibidangnya dengan harapan pelaksanaan pengabdian bisa terlaksana dengan baik.

Tahap persiapan setelah memahami lebih lanjut tentang literasi digital dan budaya, dilanjutkan dengan menganalisis materi pembelajaran yang berkaitan dengan aspek kebudayaan. Kelas V merupakan kelas yang dipilih sebagai subjek pengabdian dikarenakan siswa-siswanya sudah bisa mengoperasikan *handphone* dengan baik, bisa bersosialisasi dengan cepat, dan sebagai bentuk latihan untuk persiapan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Setelah menentukan kelas dan materi yang akan diajarkan, langkah selanjutnya adalah membuat desain multimedia interaktif dan RPP yang sesuai dengan materi pelajaran dengan memperhatikan aspek literasi digital dan literasi budaya.

Pada tahap persiapan ini peneliti juga membuat desain multimedia interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *smart app creator*. Menurut Vaughan dalam (Rudy Sumiharso, 2019: 30) menyatakan bahwa multimedia adalah segala kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui *hardware* komputer. Sedangkan multimedia interaktif Daryanto (2012) merupakan aplikasi yang menggunakan umpan balik penggunanya untuk memproses perintah tertentu dalam perangkat komputer. Pada penerapannya nanti siswa akan menggunakan *handphone* yang sudah terinstall aplikasi multimedia interaktif untuk membuat siswa lebih tertarik akan pembelajaran.



(a)



(b)

Gambar 1. (a) Foto Bersama Guru di SDN Modung 1; (b) Kegiatan Observasi di SDN Modung 1

## 2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran subjek pengabdian merupakan siswa kelas V SDN Modung 1. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode kooperatif untuk meningkatkan keterampilan kerjasama dalam kelompok serta mempermudah siswa untuk berdiskusi tentang tugas dan materi yang akan diberikan. Pada awal pembelajaran siswa akan diberikan apersepsi untuk mengetahui pemahaman awal tentang literasi digital dan literasi budaya dengan menanyakan contoh aktivitas dan kegiatan yang pernah dilakukan. Kegiatan dilanjutkan dengan memperkenalkan multimedia interaktif yang telah dibuat dengan menjelaskan tentang cara penggunaannya, manfaatnya, dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Proses penyampaian materi tidak diberikan secara langsung, tetapi siswa akan menggali informasi yang berkaitan dengan langkah-langkah yang diberikan. Siswa akan diberikan contoh teks tentang kebudayaan yang ada di Indonesia dan diminta untuk menentukan pikiran utama dalam teks tersebut. Setelah siswa sudah menentukan pikiran utama teks yang diberikan, siswa diminta untuk menuliskan informasi penting yang ada didalamnya. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan video tentang *larung sesaji* yang dimana siswa nantinya diminta untuk membuat teks non fiksi berdasarkan video yang telah diamati.

## 3. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam proses pembelajaran dengan meminta siswa untuk mengerjakan tugas yang dikemas dalam bentuk permainan dalam multimedia interaktif. Permainan ini berupa tebak gambar jenis-jenis kebudayaan, nama kebudayaan dan asal kebudayaannya. Selain itu, terdapat juga pertanyaan pilihan ganda yang dimana siswa bisa langsung melihat skor setelah menjawab semua pertanyaan. Selain dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan, evaluasi kegiatan pengabdian juga dilaksanakan dengan pihak sekolah untuk mengetahui kekurangan saat pelaksanaan dan saran untuk perbaikan kegiatan pengabdian yang akan dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan dibuka dengan mengucapkan salam dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Kegiatan berdoa bukan hanya sebagai formalitas umat beragama, tetapi juga mengajarkan mengenai pentingnya eksistensi Tuhan dalam setiap langkah yang dilakukan. Hal tersebut didasarkan pada Kepmendikbud No.56/M Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran yang menyatakan bahwa kurikulum dalam satuan sekolah dasar harus terdapat projek penguatan profil pancasila. Pada keputusan tersebut, terdapat 6 (enam) dimensi yang salah satunya adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan dapat diajarkan kepada siswa melalui kegiatan doa bersama. Setelah kegiatan berdoa selesai, siswa diminta untuk menyanyikan lagu daerah yakni "*Karaben Sape*" sebagai wujud pelestarian lagu daerah yang harus diingat oleh siswa. Langkah yang dilakukan setelahnya ada apersepsi.

Menurut Ahmad Rohani (2010), apersepsi merupakan fenomena psikis dimana individu mendapatkan kesan baru yang masuk dalam dirinya, serta bersosialisasi dengan kesan-kesan lama yang sudah dimiliki. Pada proses pembelajaran apersepsi merujuk pada aktivitas guru dalam menggali pengetahuan awal siswa yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk analisis guru terhadap tingkat

pemahaman siswa yang nantinya akan disesuaikan dengan luas tidaknya materi yang akan diberikan.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran, didapatkan informasi dengan metode tanya jawab kepada siswa tentang pernah tidaknya siswa belajar menggunakan media pembelajaran digital dan contoh-contoh kebudayaan yang ada disekitar mereka. Respon siswa disaat diberikan pertanyaan tersebut dalam hal literasi digital adalah pernah menggunakan *Handphone* sebagai salah satu contoh alat penyampaian materi disaat pembelajaran daring saat pandemi *Corona*. Penggunaan *Handphone* hanya sebatas untuk pemberian dan pengumpulan tugas dari guru. Sedangkan, pada aspek kebudayaan beberapa siswa menjawab bahwa contoh kebudayaan yang ada di daerah Modung adalah *Larung Sesaji* dan *Maulid Nabi*. Hal tersebut membuktikan bahwa untuk pengetahuan awal siswa tentang media literasi digital dan contoh budaya lingkungan sekitar sudah ada, tetapi belum maksimal untuk memahami nilai-nilai yang ada didalamnya.

Langkah yang dilakukan setelah kegiatan apersepsi adalah mengenalkan multimedia interaktif dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Proses mengenalkan multimedia interaktif dilakukan dengan cara memperlihatkan aplikasi pembelajaran kepada siswa dengan menyampaikan kelebihan multimedia interaktif sebagai bahan ajar sekaligus media pembelajaran. Seperti contoh, multimedia interaktif ini tidak hanya berupa teks, tetapi ada animasi, video dan *games* didalamnya. Sedangkan, pada tujuan pembelajaran siswa dijelaskan tentang teks fiksi dan non fiksi (Bahasa Indonesia) serta nilai-nilai yang ada dalam budaya (IPS).



(a)

(b)

Gambar 2. (a) Kegiatan Apersepsi; (b) Pengenalan multimedia Interaktif

## 2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan membagi siswa menjadi 3 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 siswa. Proses pembagian kelompok dilakukan dengan cara siswa menghitung 1-3 yang nantinya siswa harus berkumpul dengan siswa lain yang menyebutkan angka yang sama. Setelah siswa berkumpul sesuai dengan anggota kelompoknya, siswa diberikan *handphone* yang sudah terinstal aplikasi multimedia interaktif.

Materi yang diajarkan pada pembelajaran ini memuat 2 kompetensi dasar (KD), yakni Bahasa Indonesia dan IPS. Materi Bahasa Indonesia berisi tentang teks fiksi dan non fiksi, sedangkan materi IPS berisi tentang keberagaman sosial budaya masyarakat. Kedua materi tersebut terintegrasi dalam contoh teks materi budaya daerah setempat yakni "*Karaben Sape*". Teks tersebut mendeskripsikan tentang sejarah, bentuk kegiatan dan nilai-nilai positif yang ada dalam prosesi budaya "*Karaben Sape*". Setelah siswa membaca teks "*Karaben Sape*", siswa diminta untuk menuliskan pokok pikiran paragraf, informasi penting dalam teks dan nilai-nilai yang dalam budaya "*Karaben Sape*". Hal tersebut dilakukan untuk

melatih daya analisis siswa untuk mengidentifikasi dan mengaitkan informasi yang didapatkan untuk bisa membuat teks berdasarkan informasi yang akan diberikan.

Pembelajaran dilanjutkan dengan menampilkan video tentang “*Larung Sesaji*” yang merupakan adat istiadat yang ada di daerah Modung. “*Larung sesaji*” sendiri merupakan kegiatan menghanyutkan sebagian kecil hasil pertanian dan nelayan ke laut sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan atas rejeki yang diberikan. Video yang disajikan tidak hanya menampilkan gambar, tetapi juga terdapat narator yang menjelaskan tentang “*Larung sesaji*”. Setelah siswa mengamati video yang diberikan, siswa diminta untuk membuat teks non fiksi berdasarkan isi dari video. Tahap terakhir sebelum proses evaluasi adalah siswa menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat sangat antusias dengan adanya multimedia interaktif yang pertama kali mereka gunakan. Hal tersebut merupakan dampak positif dari penyajian multimedia interaktif yang membuat siswa belajar berdasarkan respon yang mereka berikan. Selain itu materi yang disajikan tidak hanya menampilkan teks bacaan tetapi juga video dan animasi membuat siswa tidak bosan selama proses pembelajaran.



Gambar 3. (a) Pembagian siswa berkelompok; (b) Tampilan awal aplikasi



Gambar 4. (a) Petunjuk penggunaan aplikasi; (b) Contoh materi aplikasi

### 3. Penutup

Tahap terakhir dalam pembelajaran yang dilakukan adalah tahap penutup yang terdiri dari kegiatan evaluasi, menyimpulkan hasil pembelajaran dan diakhiri dengan berdoa. Sesuai dengan perencanaan yang dibuat, pada kegiatan evaluasi siswa telah mengerjakan tugas berupa menyelesaikan permainan yang ada dalam multimedia interaktif dan mengerjakan pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dan 5 soal esai. Hasil dari pekerjaan siswa yang berjumlah 13, 10 diantaranya telah menyelesaikan permainan dan mengerjakan soal dengan nilai  $\geq 75$  dengan ketuntasan klasikal sebesar 76%. Berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan literasi digital dan literasi budaya dengan menggunakan

multimedia interaktif yang mengintegrasikan budaya daerah dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran diakhiri dengan menyimpulkan hasil pembelajaran dan berdoa bersama.

Tahap evaluasi tidak hanya berfokus pada pelaksanaan pembelajaran tetapi juga pelaksanaan pengabdian. Evaluasi dilaksanakan dengan kepala sekolah serta semua guru di SDN Modung 1. Hasil dari evaluasi kegiatan pengabdian ini antara lain komunikasi yang mendadak antara pihak sekolah dan dosen, kesiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran dan penggunaan aplikasi multimedia interaktif yang belum dijalankan oleh masing-masing siswa.



Gambar 5. Permainan tebak gambar



Gambar 6. Permainan tebak kata

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian di SDN Modung 1 dengan memanfaatkan multimedia interaktif yang mengintegrasikan budaya daerah dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain dari hasil belajar, proses pembelajaran terlaksana dengan menyenangkan, aktif, dan membuat siswa tidak bosan. Pemanfaatan multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk untuk meningkatkan kemampuan memahami dan menggunakan informasi melalui media digital yang biasanya siswa gunakan hanya untuk bermain. Adanya pengintegrasian budaya ke dalam materi pembelajaran juga membuat siswa mengenal budaya yang dimilikinya serta diharapkan mampu mempraktikkan nilai-nilai positif yang ada didalamnya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih disampaikan kepada kepala sekolah dan seluruh Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SDN Modung 1 Bangkalan yang telah memberikan kesempatan untuk bisa melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan lancar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ermawan, D. (2017). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Kebudayaan Daerah di Indonesia*. *LEMHANAS RI*, 32, 8.
- Daryanto (2012). *Pengenalan Dasar Ilmu Komputer*. Bandung: Yrama Widya
- Kemdikbud RI. (2017). Materi Pendukung: “*Literasi Digital*”. Jakarta: Sekretariat TIM GLN Kemdikbud
- Kemdikbud RI. (2017). Materi Pendukung: “*Literasi Budaya dan Kewargaan*”. Jakarta: Sekretariat TIM GLN Kemdikbud
- Kepmendikbudristek. (2022). *Lampiran Permendikbudristek No. 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.. Jakarta: Departemen Nasional Republik Indonesia.
- Sumiarso, R (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran Banjarmasin*: IAIN Antasari Press
- Rohani, A. (2010). *Pengelolaan Pengajaran*. Karta: PT Rineka Cipta
- Sadiman, S., et al. (2005). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada