

---

## Upaya Peningkatan Literasi Digital bagi Siswa dan Guru Melalui Program Madrasah Ibtidaiyah Gunungkidul Cakap Digital (MI Geka Kapital) Tahun 2022

---

Mohamad Akyas

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Gunungkidul

e-mail: [akyas@min1gk.sch.id](mailto:akyas@min1gk.sch.id)

---

### Abstrak

Program Madrasah Ibtidaiyah Gunungkidul Cakap Digital (MI Geka Kapital) merupakan inisiasi peningkatan kemampuan literasi digital pada siswa dan guru jenjang madrasah ibtidaiyah di Kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan literasi digital pada siswa dan guru melalui program MI Geka Kapital. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitik. Proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumen. Proses analisis data adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dan guru madrasah ibtidaiyah di empat kecamatan Kabupaten Gunungkidul cakap dalam bermedia digital namun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala khususnya dalam melindungi data pribadi dan melawan hoaks. Peneliti memberikan rekomendasi kegiatan literasi digital untuk dilakukan secara rutin dan dapat dimasukkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menjadi bekal peserta didik sehingga dapat menjadi pedoman dalam bermedia digital di masa mendatang.

**Kata kunci:** Literasi digital, Data pribadi, Hoaks.

### Pendahuluan

Meningkatnya jumlah penggunaan gawai di Indonesia berbanding lurus dengan penetrasi layanan internet di berbagai penjuru daerah. Tidak terkecuali di Kabupaten Gunungkidul. Saat ini layanan seluler dan internet telah banyak dijangkau oleh masyarakat daerah. Tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa, gawai juga banyak dimiliki oleh anak-anak. Terlebih saat pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Sehingga peserta didik harus mengikuti pembelajaran melalui gawai mereka masing masing.

Kepemilikan gawai pada anak-anak seyogyanya diimbangi dengan kemampuan literasi digital. Mereka adalah generasi yang langsung bertemu dengan dunia digital sejak awal pertumbuhan. Diperlukan prinsip-prinsip dasar kemampuan literasi digital pada anak-anak, khususnya peserta didik tingkat akhir di satuan pendidikan dasar yang pada akhirnya menjadi bekal di masa depan.

Sebaliknya, guru dan karyawan madrasah yang saat ini didominasi oleh generasi baby boomer dan generasi X juga memerlukan pendampingan khusus terkait literasi digital. Mereka yang awalnya tidak familiar dengan dunia digital dan saat ini diharuskan untuk menggunakannya dalam dunia pekerjaan. Isu terakhir yang ditemui pada dua madrasah sekitar adalah mengenai keamanan data pribadi. Sebagai langkah edukatif dan preventif agar tidak terulang kembali, perlu diberikan penguatan literasi digital.

Salah satu dari tujuh program prioritas Kementerian Agama tahun 2022 adalah Transformasi Digital. Bentuk penerapan program tersebut di Madrasah adalah melalui Madrasah Digital. Digitalisasi Madrasah berkembang pesat terlebih saat masa pandemi. Seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (daring). Hal tersebut belum diimbangi dengan pembekalan literasi digital pada siswa tingkat dasar (madrasah ibtidaiyah).

Sebagai agen perubahan Kankemenag Gunungkidul, penulis mengajukan program literasi digital pada Raker Kankemenag Kab. Gunungkidul (Maret 2022). Penulis melihat belum adanya mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di madrasah ibtidaiyah (setingkat SD). Namun saat ini hampir seluruh peserta didik telah memiliki gawai. Sehingga perlu dibekali dengan literasi digital sejak dini sehingga kedepannya diharapkan siswa memiliki bekal untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan gawai dengan baik.

Kegiatan ini berfokus pada peserta didik tingkat akhir (kelas VI) pada tahun pelajaran 2022/2023 serta guru dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kabupaten Gunungkidul. Kegiatan dilakukan secara luring pada masing-masing madrasah dengan model semi pelatihan dan praktikum. Pada pra pelatihan peserta akan diujai kemampuan sederhana literasi digital. Selama kegiatan peserta mendapatkan penjelasan dari narasumber. Di akhir kegiatan peserta akan di asesmen melalui aplikasi interaktif untuk mengetahui tingkat pemahaman.

**Tabel 1 Rekapitulasi Kegiatan MI Geka Kapital 1-4**

Kegiatan	Tempat	Madrasah Partisipan	Jumlah Total Peserta
MI Geka Kapital #1	MIN 1 Gunungkidul	11 Madrasah	70 orang
MI Geka Kapital #2	MIN 11 Gunungkidul	5 Madrasah	60 orang
MI Geka Kapital #3	MIN 3 Gunungkidul	9 Madrasah	60 orang
MI Geka Kapital #4	MIN 9 Gunungkidul	4 Madrasah	52 orang

Menurut (Kelly L. Heider : 2015) Sistem dan institusi pendidikan harus memberikan perhatian khusus pada tantangan digitalisasi saat ini. Hal ini mencakup restrukturisasi proses pembelajaran untuk merefleksikan penggunaan informasi dalam kehidupan nyata, mengubah peran pendidikan dari penyaji informasi fakta menjadi fasilitator pembelajaran aktif dan spesialis media sebagai kolaborator dalam perencanaan kurikulum untuk penggunaan yang efektif dalam sumberdaya informasi.

Beberapa peneliti sebelumnya banyak yang berfokus pada penguatan literasi informasi pada peserta didik jenjang menengah pertama dan menengah atas. Namun, sebaiknya pendidikan literasi digital dan informasi dimulai sejak dini (peserta didik jenjang sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah). Beberapa penelitian

menyebutkan pentingnya pemberian literasi digital karena sudah berdampingan dengan dunia digital sejak dini diantaranya sebagai berikut:

1. Anak-anak saat ini rata-rata menghabiskan waktu 7 jam dalam sehari untuk hiburan media seperti menonton televisi, komputer, gawai dan perangkat elektronik lainnya (American Academy of Pediatrics, 2022)
2. Anak usia 8 hingga 18 tahun telah terpapar media hingga 10 jam 45 menit perhari oleh penggunaan gawai, mereka selalu terkoneksi dengan internet dan seringnya membuka beberapa aplikasi secara bersamaan (Kaiser Family Foundation 2010)
3. Selama bulan liburan, tontonan anak di televisi naik hingga 150% (Smart Television Alliance 2009)
4. Meskipun menonton televisi tidak disarankan bagi anak dibawah usia 2 tahun, 59% anak-anak mulai menonton TV sejak usia 6 bulan (Ofcom 2008)

Guy Merchant (2015) melakukan percobaan implikasi komputer tablet terhadap perkembangan anak usia dini. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu secara aktif terhadap pembentukan fisik dan sosial dari tindakan yang dilakukan untuk menjalin sebuah aktivitas yang bermakna.

Cakupan literasi tidak hanya seputar membaca, menulis dan menghitung jika dikaitkan dengan keterampilan memproses informasi yang mengarah kepada kemampuan berpikir kritis. Senada dengan pendapat David Weinberger (2012) bahwa anak yang belajar bagaimana sesuatu dapat terjadi memiliki pengetahuan yang baik dalam menganalisis sebuah informasi.

Cara mengetahui bagaimana sesuatu dapat terjadi dikonstruksikan oleh Michael Eisenberg dalam 6 literasi informasi pada peserta didik jenjang sekolah dasar yaitu: (1) definisi tugas (menemukan fokus), (2) mencari informasi strategis (memilih sumber informasi yang sesuai), (3) menentukan letak dan akses sumber informasi, (4) menggunakan informasi (memilih bahan), (5) sintesa/ membagikan informasi (mempresentasikan informasi kepada orang lain secara efektif), (6) evaluasi (menentukan bahwa tugas telah dilaksanakan dengan baik).

Gila Colhen Zika (2017) meneliti dampak pada sekumpulan siswa yang tidak memiliki perangkat komputer dan diberikan fasilitas komputer tablet untuk mengetahui pengaruh pada proses pembelajaran. Hasilnya, menunjukkan bahwa literasi digital dan kesadaran anak-anak akan potensinya telah meningkat pesat ketika komputer dapat diakses oleh mereka. Perbedaan signifikan ditemukan pada hasil pekerjaan anak yang dilakukan di depan komputer, proses reflektif, persiapan pekerjaan rumah, dan lebih banyak mencari di antara anak-anak yang menerima tablet.

Istilah literasi digital mengacu pada keragaman kemampuan literasi dan praktik pada perangkat digital, teknologi dan media. Konsep literasi digital dan digital literasi telah diperdebatkan sejak tahun 1990-an (Gilster:1997). Sejalan dengan perspektif sosiokultural pada literasi sebagai praktik sosial (Street:1995). Kemampuan literasi digital meliputi aspek menumbuhkan budaya kontemporer dan didukung oleh keluarga, komunitas dan sistem pendidikan dalam menciptakan kondisi untuk pembelajaran hidup jangka panjang.

Teori literasi yang ditinjau dari sosiokultural mengidentifikasi bagaimana konteks itu penting. Teks dan artefak tidak sepenuhnya dipahami tanpa memperhitungkan lingkungan dan sikap di mana mereka diproduksi (Comber, 2016). Keterlibatan kritis dengan teks diperlukan dalam semua jenis literasi untuk mengidentifikasi hubungan kekuasaan di tempat mereka terlibat. Semua teks dibangun secara sosial dan pada dasarnya perspektif dan selektif dari pengetahuan khusus. Seperti yang disarankan Comber (2016) bahwa operasional dan dimensi budaya bekerja dibutuhkan untuk membudayakan atau mensosialisasikan pembelajar menjadi dominan. Keterampilan kritis memungkinkan anak-anak untuk mendekonstruksi teks, seni dan fakta untuk mengenali dan memahami bentuk-bentuk dominan.

Kegiatan MI Geka kapital merupakan langkah awal yang penting untuk memahami bagaimana literasi digital muncul pada anak jenjang sekolah dasar. Mereka memiliki perkembangan alami dalam mengasah keterampilan literasi digital meskipun seringkali rentan terhadap lonjakan pertumbuhan. Kemajuan yang dapat diunggulkan saat ini adalah kemampuan untuk mengumpulkan informasi di internet dan belum diimbangi dengan kemampuan untuk memproduksi konten digital. Perkembangan keterampilan literasi digital anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial anak, karakteristik demografis dan pola asuh orang tua.

Menurut (Konstantina Martzoukou:2020) pola asuh orang tua berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan literasi digital anak. Di lingkungan rumah, orang tua mungkin lebih khawatir dengan dampak negatif dari konektivitas online anak daripada peluang yang dapat diciptakan anak untuk berkreatifitas, membentuk identitas diri dan melakukan sosialisasi. Anak-anak mengekspresikan perasaan positif atas keterlibatan mereka dengan lingkungan online berdasarkan keterjangkauan yang memungkinkan mereka untuk saling berinteraksi dan bersosialisasi. Dimensi positif anak saat terhubung dengan dunia digital mungkin tidak selalu jelas bagi orang tua.

Harouna Ba (2002) menyimpulkan beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan literasi digital anak diantaranya: (1) kemampuan orang tua dalam menyediakan perangkat dan akses internet, (2) lokasi tempat tinggal dan keterjangkauan dengan internet, (3) kapasitas orang tua dalam mendampingi anak saat mengakses internet, (4) lingkungan yang mendampingi tumbuh kembang seorang anak, (5) peran guru di sekolah dalam mengarahkan kemampuan literasi digital.

Tilde Bekker (2015) mengatakan bahwa untuk memahami teknologi, siswa tidak hanya diharuskan belajar hard skill teknologi seperti pemrograman dan membuat sirkuit listrik, tapi mereka juga harus menggali wawasan tentang bagaimana teknologi dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat. Berbagai perkembangan telah memfasilitasi pengenalan perangkat digital dalam konteks sekolah untuk mengajarkan anak-anak tentang literasi digital. Dengan demikian, penyediaan perangkat digital dengan peluang pembelajaran berbasis desain juga dapat dilihat sebagai bentuk fabrikasi digital yang mengajarkan literasi digital dan pemikiran desain dalam konteks kehidupan nyata sekolah dasar dan menengah.

Sebuah laporan mengenai literasi digital pada sekolah dasar (2009) oleh Pusat penelitian dan inovasi dalam pembelajaran Norwegia menemukan bahwa Penggunaan teknologi digital umumnya diamati sebagai sesuatu tertanam dalam kegiatan pembelajaran terstruktur diarahkan pada hasil belajar kurikulum dan bukan sebagai tujuan itu sendiri. Guru menggunakan alat-alat seperti kamera digital, perangkat audio serta komputer untuk melibatkan siswa dalam peran yang berbeda dan untuk memfasilitasi pembelajaran inkuiri serta pekerjaan kelompok. Output digital seperti foto, podcast, dan video berfungsi sebagai tujuan proyek dan biasanya puncak dari berbagai persiapan dan produksi kegiatan. Kegiatan membaca dan menulis sering diintegrasikan ke dalam perencanaan dan komponen konten produksi digital.

Saat ini peserta didik dapat mengakses permainan yang disediakan oleh berbagai platform digital. Tentu hal ini menimbulkan berbagai macam persepsi tentang boleh dan tidaknya memberikan game pada peserta didik. Kate Pahl (2005) menyatakan setuju untuk memberikan fasilitas permainan digital kepada anak. Menurutnya, permainan menyediakan ruang dimana anak dapat menemukan praktek tekstual baru dan mengeksplorasi narasi ruang dan identitas. Permainan memungkinkan anak-anak untuk memasuki "dunia figur" yang disadari secara diskursif untuk menciptakan narasi yang ada secara terstruktur melalui urutan iteratif dan berpola.

Selain melalui permainan pada gawai, literasi digital juga dapat dilakukan melalui kegiatan digital story telling. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Irena Y. Maureen (2018) pada 45 anak usia 5-6 tahun pada 3 taman kanak-kanak negeri di Indonesia. Selama tiga minggu, partisipan dibagi menjadi dua kelompok. Satu kelompok diberikan intervensi digital story telling dan kelompok lainnya mendapatkan story telling biasa. Hasilnya, pada kelompok yang diberikan digital story telling memiliki kemampuan literasi anak meningkat secara signifikan dibandingkan dengan anak dalam kondisi kontrol.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif analitik. Penelitian ini menekankan pada uraian penjelasan dari kegiatan Madrasah Ibtidaiyah Gunungkidul Cakap Digital tahun 2022. Data yang dikumpulkan bukanlah berupa angka dan turunannya, tetapi berupa uraian, kata-kata, gambar, hasil wawancara, memo dan berbagai catatan ofisial. Generalisasi tidak dibutuhkan dalam mereduksi angka, karena yang diperlukan dalam penelitian ini adalah penjelasan.

Laporan naratif menjadi bentuk pelaporan akhir penelitian ini. Penjelasan terhadap fenomena yang menjadi fokus penelitian digunakan melalui kalimat yang terurai secara signifikan untuk proses diseminasi dari hasil penelitian. Peneliti harus detail dan teliti pada saat proses pengumpulan data. Setiap hal penting harus dicatat secara rinci untuk mendapatkan penjelasan yang lengkap dari objek yang diteliti. Dalam hal ini peneliti menganggap bahwa data dalam penelitian adalah penting dan bermakna. Sekecil apapun itu dapat menjadi petunjuk yang potensial guna mendapatkan penjelasan yang lebih lengkap.

Peneliti tetap mengajukan pertanyaan ringan karena dianggap penting seperti mengapa posisi tempat duduk diatur sedemikian rupa pada pelaksanaan kegiatan MI Geka Kapital, mengapa siswa diperbolehkan membawa gawai pada saat kegiatan berlangsung, bagaimana peserta didik bisa memahami cara kerja media sosial, topik atau tagar (tanda pagar) apa saja yang diikuti siswa untuk berdiskusi sebelum masuk ke dalam materi. Pertanyaan-pertanyaan tersebut ringan, namun dapat menjadi bahan penting untuk menjelaskan kejadian dari sudut pandang peserta didik.

Analisis dilakukan secara induktif dalam penelitian ini. Patton (1994) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dapat dilakukan untuk memperoleh kesimpulan umum dari berbagai macam data spesifik, baik dalam konteks penemuan baru dari sebuah penelitian yang bersifat eskploratif maupun kesimpulan umum dari berbagai data spesifik sebagai hasil observasi terhadap objek yang telah diteliti berulang kali. Analisis induktif tidak hanya merumuskan kesimpulan umum dari berbagai data spesifik, tetapi juga menganalisis inter hubungan antar berbagai data yang tidak pernah terasumsikan sebelumnya.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Program Madrasah Ibtidaiyah Gunungkidul Cakap Digital (MI Geka Kapital) tahun 2022 merupakan inisiasi kegiatan yang diusung oleh penulis sebagai JaWAra Internet Sehat Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari ribuan peserta yang mendaftarkan ke program JaWAra, penulis lolos sebagai salah satu perwakilan provinsi DIY yang bergabung bersama 100 pemuda di seluruh penjuru nusantara dalam mengkampanyekan literasi digital.

JaWAra Internet Sehat sendiri merupakan salah satu program yang diprakarsai oleh ICT Watch dan bekerjasama dengan berbagai pihak seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika, What's App, Siberkreasi dan jejaring komunitas lain yang ada di Indonesia maupun mancanegara. Rangkaian program JaWAra telah ada sejak tahun 2019 dengan mode roadshow diberbagai kota. Sejak 2021 program ini menggandeng seluruh pemuda untuk menjadi duta internet sehat melalui program yang disesuaikan dengan kondisi masing masing.

Berasal dari sektor pendidikan dan guru, penulis mengusulkan program peningkatan literasi digital bagi siswa dan guru jenjang madrasah ibtidaiyah. Penulis melihat banyak siswa yang telah dibekali gawai oleh orangtuanya namun belum diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang baik. Gawai hanya digunakan untuk memainkan permainan bukan sebagai sarana meningkatkan pengetahuan. Sebenarnya tidak ada pelarangan siswa bermain dengan gawainya, namun jika terlalu lama menggunakan gawai dikhawatirkan dapat mengganggu proses belajar siswa.

Awalnya kegiatan MI Geka Kapital bernama MIN Geka Kapital yang melibatkan seluruh Madrasah Ibtidaiyah Negeri se Kabupaten Gunungkidul. Namun setelah ditinjau ulang, akhirnya diputuskan hanya dilaksanakan pada 4 Madrasah Ibtidaiyah Negeri dengan menggandeng Madrasah Ibtidaiyah swasta yang berada di sekitarnya (masih berada dalam satu wilayah kelompok kerja madrasah).

MI Geka Kapital untuk pertama kali diresmikan pada hari Sabtu tanggal 24 September 2022 di MIN 1 Gunungkidul oleh H. Abdul Su'ud, S.Ag. MSI. selaku Kepala Bidang Pendidikan Madrasah Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada sambutannya Su'ud memberikan apresiasi atas kerjasama yang dilakukan oleh guru MIN 1 Gunungkidul dengan ICT Watch pada program JaWAra Internet Sehat. Program MI Geka Kapital secara langsung mendukung program Jogja Madrasah Digital yang diinisiasi oleh Bidang Pendidikan Madrasah Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kegiatan MI Geka Kapital secara umum dibagi menjadi dua sesi. Sesi pertama diikuti oleh peserta didik tingkat kelas 5 dan 6 sementara sesi kedua diikuti oleh guru dan tenaga kependidikan. Keduanya memiliki materi yang berbeda. Meski sama-sama mengungkap dua isu utama yaitu melawan hoaks dan menjaga data pribadi, namun untuk isi konten yang disampaikan berbeda menyesuaikan dengan usia audiens atau pemirsa. Selain itu, pada materi peserta didik ditambahkan dengan konten meningkatkan skill yang diminati melalui aplikasi yang mendukung bakat dan minat siswa. Contohnya, siswa yang memiliki bakat dan minat dalam dunia fotografi dan video diarahkan untuk menggunakan aplikasi sejenis. Sama halnya dengan siswa yang memiliki kegemaran menulis, menyanyi, hingga komunikasi.

Peserta didik belajar menganalisis waktu yang dihabiskan sehari dalam menggunakan gawai. Selanjutnya belajar dalam manajemen waktu. Alokasi waktu yang seyogyanya dapat diterapkan kepada anak-anak adalah untuk belajar, bermain, beristirahat dan membantu orang tua. Keempat aktifitas ini diharapkan dapat berjalan seimbang sesuai porsi. Melalui menu kontrol kesehatan digital pada menu pengaturan, siswa dapat mengetahui berapa lama waktu yang dihabiskan dalam membuka gawai dan melihat aplikasi apa saja yang sering dibuka termasuk jumlah notifikasi yang diterima selama rentang waktu tertentu. Kendala yang ditemui pada praktik ini adalah pada tipe gawai tertentu khususnya keluaran lama tidak muncul menu kesehatan digital dan kontrol orang tua.

Setelah mengetahui waktu yang dihabiskan dalam bermain gawai, siswa dapat mengatur dan membatasi berapa lama yang akan dihabiskan dan membagi porsi untuk kegiatan lainnya. Secara tidak langsung hal ini menumbuhkan kesadaran siswa terhadap kesehatan digital diri sendiri. Karena terlalu lama membuka gawai juga memiliki dampak yang tidak sehat. Segala sesuatunya jika dilakukan secara berlebihan akan menimbulkan efek buruk sehingga penggunaan gawai sewajarnya ditekankan kepada peserta didik untuk menghindari hal yang tidak diinginkan. Membagi waktu antara bermain di dunia nyata dan dunia maya juga tak kalah penting karena kita hidup di keduanya.

Hidup di dunia digital sama halnya hidup di dunia nyata. Segala aktivitas yang dilakukan akan terekam dan tidak hilang meski kita menghapusnya. Pada bagian ini, siswa melihat tayangan video seorang siswa yang melamar program beasiswa yang gagal akibat kiriman media sosialnya berisi kekerasan, kata kasar dan menyakiti hewan peliharaan. Siswa dalam video yang seyogyanya berhasil mengikuti program beasiswa ke Amerika Serikat gagal karena perilaku yang ia lakukan di dunia maya (media sosial). Maka peserta didik dituntut untuk berhati-hati terhadap apa yang dikirim maupun dibagikan di media sosial.

Tak kalah pentingnya dengan menjaga data pribadi, melawan hoaks juga perlu dikenalkan kepada siswa sejak dini. Siswa dibiasakan untuk membedakan fakta dan opini secara jelas. Kemampuan berpikir kritis juga perlu ditumbuhkan saat menerima informasi dengan membaca atau melihat tontonan konten secara utuh. Tiga tips yang disajikan kepada siswa untuk berpikir kritis saat menerima informasi yaitu dengan ABC: Amati isinya, Baca sampai habis dan Cermati sumbernya. Mengamati isi sebuah berita atau tayangan video diharuskan jeli untuk mencermati isinya. Selanjutnya membiasakan membaca berita atau menonton video sampai habis tidak sepotong-sepotong untuk agar informasi yang diterima utuh. Tak kalah penting yang harus dilakukan saat menerima informasi adalah dengan melakukan pengecekan keabsahan dan kesahihan sumber informasi.

Setelah sesi pemaparan materi berakhir, dilanjutkan dengan melakukan kuis guna mengevaluasi keberhasilan materi yang disampaikan. Proses evaluasi dilakukan dengan aplikasi interaktif *Kahoot*. Peserta didik menjawab setiap pertanyaan yang tampil dilayar presentasi dan menekan pilihan jawaban sesuai dengan warnanya. Untuk mendapatkan skor tertinggi diperlukan konsentrasi dan ketepatan saat menekan tombol jawaban. Skor tertinggi diberikan kepada siswa yang menjawab soal tercepat dengan jawaban paling tepat. Berikut hasil rekapitulasi prosentasi jawaban siswa.

**Tabel 2 Ringkasan Evaluasi Pemahaman Siswa**

Kegiatan	Prosentase jawaban benar	Jumlah pemain	Waktu
MI Geka Kapital #1	66%	18 orang	11 menit
MI Geka Kapital #2	56%	43 orang	14 menit
MI Geka Kapital #3	63%	23 orang	7 menit
MI Geka Kapital #4	54%	38 orang	19 menit

Kendala yang ditemui saat pelaksanaan kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* adalah jaringan internet yang tidak stabil. Karena aplikasi bersifat real time pada jawaban yang diinput oleh masing masing siswa. Sehingga siswa yang tercepat, tepat dan memiliki koneksi internet yang stabil akan mendapatkan nilai terbaik. Selain pelaksanaan kegiatan kedua, beberapa siswa tidak membawa gawai karena tidak memiliki maupun ada kendala.

### Simpulan

Pelatihan literasi digital bagi guru dan siswa jenjang sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah perlu untuk mengedepankan aspek dasar terkait resolusi konflik, mendengarkan secara aktif dan menggunakan bahasa yang asertif. Utamanya, dapat difokuskan pada topik terkait bagaimana berperilaku aman dan tidak aman di dunia digital. Untuk melakukan hal tersebut, perlu dilakukan perencanaan secara prosedural dan difokuskan pada pengembangan kompetensi dasar dalam melindungi data pribadi dan melawan hoaks. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengarahkan dan membimbing perilaku yang dilakukan oleh peserta didik di internet.



### Daftar Pustaka

- Ba, Harouna. Investigating Children's Emerging Digital Literacies dalam "*The Journal of Technology, Learning and Assessment*" Volume 1, No. 4. 2002. Caroline A. & Peter S. Lynch School of Education, Boston College
- Bekker, Tilde et. al. "Teaching digital children literacy through design based learning with digital toolkits in school" dalam *International Journal of Child Computer Interaction* 2015. Elsevier.
- Comber, B. (2016). *Literacy, Place, and Pedagogies of Possibilities*. New York: Routledge.
- Erstad, Ola. 2020. *The Routledge Handbook of Digital Literacies in Early Childhood*. Oxford: Routledge.
- Heider, L. Kelly. 2015. Young Children and Families in the Information Age dalam Jurnal *Early Childhood Education Journal*. Springer Science and Business Media Dordrecht 2015.
- Kate Pahl. 2005. "Narrative spaces and multiple identities: Children's textual explorations of console games in home settings" dalam *Popular Culture, New Media and Digital Literacy in Early Childhood*. New York: RoutledgeFalmer
- Lazonder, Ard W., 2020. Longitudinal assesment of digital literacy in children: Findings from a large Dutch single-school study dalam jurnal *Computers and Education Volume 143*, 2020. Elsevier.
- Markzoukou, Konstantina. 2020. "Maddie is online: an educational video cartoon series on digital literacy and resilience for children" dalam *Journal of Research in Innovative Teaching and Learning Vol 15 No 1*, 2020. Emerald Publishing Limited.
- Marsh, Jackie. The Digital Literacy Skills and Competences of Children of Pre-School Age dalam "*Media Education: Study and Reseach*" Vol. 7 No. 2, 2016. Firenze University Press.
- Maureen, Irena Y. "Supporting Literacy and Digital Literacy Development in Early Childhood Education Using Storytelling Activites" dalam *International Journal of Early Childhood* 2018. Springer.
- Merchant, Guy. Apps, adult and young children: Researching digital literacy in context dalam *Discourse and Digital Practices: Doing Discourse Analysis in The Digital Age*. London: Routledge.
- Patton, Michael Quinn. 1990. *Qualitative Evaluation and Research Methods*. California: Sage Publication.
- Rosyada, Dede. 2020. *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Velez, Alicia Penalva. 2017. The role of adults in children digital literacy dalam Jurnal "*Procedia: Social and Behavioral Sciences*". 7th International Conference on Intercultural Education "Education, Health and ICT for a Transcultural World", EDUHEM 2016, 15-17 June 2016, Almeria, Spain.
- White, Anne et. al. 2019. *Digital literacy in Primary School Report: New Approaches to Participation and Inquiry Learning to Foster Literacy Skills among Primary School Children*. Norwegia: Centre for Research and Innovative for Learning and Teaching.

Zilkan, Gila Cohen. "Awareness of ICT capabilities, digital literacy, and use of reflective processes in children who received their first home computer" dalam *The International Journal of Teaching Enhanced Learning*, Vol. 9, No. 1, 2017. Switzerland: Inderscience Enterprise.