

Mengenalkan Budaya melalui Literasi Digital di SD Negeri 095130

Rio Parsaoran Napitupulu*, Lisbet N. Sihombing, Nancy A. Purba, Asister F. Siagian, Eva Pasaribu

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar

*e-mail korespondensi: rio.napitupulu@uhnp.ac.id

Abstract

Digital literacy is very synonymous with the development of technology which along with its development in the learning environment leads to many aspects. The aim of this service is to introduce culture to children through digital literacy with the Adobe Flash CS6 application which is packaged from the sub-theme of cultural diversity of my people in elementary schools to make learning not boring because of teachers more dominantly using PPT. Teacher interest regarding the PKm title with socialization to introduce culture with digital literacy using Adobe Flash CS 6 is 80% interested and 20% not interested.

Keyword : culture, digital literacy, adobe flash CS 6

Abstrak

Literasi digital sangat identik dengan perkembangan teknologi yang seiring dengan perkembangannya dalam lingkungan belajar mengarah pada banyak aspek. Tujuan Pengabdian ini adalah mengenalkan budaya kepada anak melalui literasi digital dengan aplikasi *Adobe flash* CS6 dikemas dari subtema keberagaman budaya bangsa di sekolah dasar untuk membuat pembelajaran tidak jenuh karena guru lebih dominan menggunakan PPT. Ketertarikan Guru terkait Judul PKm dengan sosialisasi memperkenalkan budaya dengan literasi Digital menggunakan Adobe Flash CS 6 yaitu 80% tertarik dan 20% tidak tertarik.

Kata Kunci: Budaya, literasi Digital, *Adobe Flash* CS 6

Accepted: 2024-03-19

Published: 2024-04-30

PENDAHULUAN

Literasi digital sangat identik dengan perkembangan teknologi yang seiring dengan perkembangannya dalam lingkungan belajar mengarah pada banyak aspek, pengaplikasian literasi digital menuntun kebijakan masyarakat dalam penggunaannya terkhusus dalam pengembangan dunia pendidikan segala aspek pembelajaran dituntun berbasis teknologi. Literasi Digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat sehingga, terfasilitasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital agar membangun pengetahuan baru. (Martin, A. 2008)

Literasi digital mempergunakan salah satunya adalah pemilihan serta pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran merupakan hal yang wajib digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran agar membuat pembelajaran tidak jenuh dan menyenangkan sehingga siswa menjadi termotivasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (Guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima sebagai penerima, jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. (Saleh, Sahib, M, dkk, (2023).

Selain dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, juga akan membawa pengaruh psikologis bagi siswa untuk semakin menyukai pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas Guru dan siswa dalam situasi pembelajaran jika selalu dikembangkan dan cerdas dalam penggunaannya. Pengabdian ini membatasi pada materi Budaya sesuai dengan kurikulum tematik. Budaya adalah cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit termasuk system agama, politik, adat istiadat, bahasa, perkakas pakaian, bangunan dan karya seni.

Jerald, G. and Robert, (2008) menyatakan budaya adalah suatu pola asumsi dasar yang ditemukan dan ditentukan oleh suatu kelompok tertentu karena mempelajari dan menguasai masalah adaptasi eksternal dan integrasi internal, yang telah bekerja dengan cukup baik untuk dipertimbangkan secara layak dan karena itu diajarkan pada anggota baru sebagai cara yang dipersepsikan, berpikir dan dirasakan dengan benar dalam hubungan dengan masalah tersebut

Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya sekolah saat ini yang mengaplikasikan teknologi sebagai sarana membantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas saya tertarik melakukan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Mengenalkan Budaya Kepada Anak Melalui Literasi Digital di SD Negeri 095130 Senio Bangun". Tujuan Pengabdian ini adalah mengenalkan budaya kepada anak melalui literasi digital aplikasi *Adobe flash CS6* dikemas dari subtema keberagaman budaya bangsaku di sekolah dasar. Aplikasi *Adobe Flash CS6* yang diharapkan mampu meningkatkan suasana pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif serta menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru untuk semakin memahami cara mengenalkan budaya melalui literasi digital.

METODE

Metode yang digunakan adalah observasi, sosialisasi dan praktek. Pada hari pertama suasana kelas lebih sering menggunakan media pembelajaran berupa PPT dan hari kedua dilakukan sosialisasi dengan menggunakan Multimedia interaktif yaitu dengan menggunakan *adobe Flash CS6* dengan materi kebudayaan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

1. Sub bab I

Media pembelajaran yang sudah dirancang dibuat dan validasi oleh dosen yang sudah berpengalaman dengan latar belakang teknologi pendidikan. Media yg dirancang dilengkapi dengan gambar, video serta musik dan dilengkapi dengan kuis yang bersifat interaktif. Secara tidak langsung media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik dalam karena dilengkapi dengan tampilan yang menarik dan sederhana dalam penggunaannya secara tidak langsung juga menghemat energi guru ketika sedang mengajar.



Gambar 1 : Pelaksanaan Sosialisasi dan Praktek dengan menggunakan Media Interaktif

2. Sub Bab II

Tabel 1. Tabel Presentase Ketertarikan penggunaan *Adobe Flash CS 6*

No.	Pernyataan	Persentase
1	Tertarik mengenalkan Budaya dengan Literasi Digital	80%
2	Kurang Tertarik mengenalkan Budaya dengan Literasi Digital	20%

KESIMPULAN

1. Ketertarikan Guru terkait Judul PKm dengan sosialisasi memperkenalkan budaya dengan literasi Digital menggunakan *Adobe Flash CS 6* yaitu 80% tertarik dan 20% tidak tertarik
2. Sosialisasi bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik dengan melibatkan peran teknologi dalam penggunaannya
3. Terkait keterbatasan waktu dan dana berpengaruh terhadap pelaksanaan sosialisasi menjadi lebih singkat
4. Perencanaan Pengabdian selanjutnya akan dibenahi dengan waktu yang lebih terstruktur

DAFTAR PUSTAKA

1. Jerald, G. and Robert, A.B. (2008). *Behavior in Organizations*. Cornell University: Pearson Prentice (hal.12)
2. Saleh, Sahib, dkk.(2023). *Media Pembelajaran*. CV Eureka media Aksara: Jawa tengah. (hal.8)
3. Martin, A. (2008). Digital Literacy and the "Digital Society". In C. Lankshear, & M. Knobel (Eds.), *Digital Literacies: Concepts, Policies, and Practices* (pp. 151-176). New York: Peter Lang.
4. <https://journal.uii.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/17799>
5. http://repository.unp.ac.id/1028/1/MAZZIA%20LUTH_1140_94.pdf