

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Implementasi Program Literasi Digital

Menurut KBBI, Implementasi yaitu pelaksanaan. Menurut Daniel A. Mazmanian dan Paul A. Sabatier, bahwa implementasi adalah sebuah kegiatan dalam melaksanakan sebuah ketetapan yang bersifat bijaksana dimana bernilai dasar yang dimana pada umumnya tertera berbentuk peraturan perundang-undangan, atau juga bisa berupa ketetapan penting atau ketetapan dari instansi peradilan. Ketetapan jika dilihat secara umumnya, yakni menguraikan permasalahan yang seharusnya diselesaikan dan menemukan titik solusi, sehingga bisa ditentukan visi dan misi yang akan diraih, melalui alternatif tutorial dalam membentuk struktural dalam mengelola pelaksanaan prosesnya. Jadi implementasi dalam istilahnya berarti sebagai satu kegiatan yang terkait dalam menyelesaikan tugas melalui pemanfaatan alat atau sarana yang tersedia diperoleh sebuah hasil.

2. Konsep Literasi Digital

Literasi berasal dari kata “Literasi” yang berasal dari bahasa latin *litteratus(littera)*, yang sepadan dengan kata letter dalam bahasa inggris yang bermakna “kemampuan membaca dan menulis). Dari istilah tersebut literasi mempunyai arti”kemampuan membaca dan menulis” yang setelah itu mengalami perkembangan menjadi “kemampuan menguasai pengetahuan bidang tertentu”. Istilah *literate* yang diartikan sebagai berpendidikan ,membaca baik, sarjana, terpelajar, berpengetahuan luas,intelektual, kaya informasi ,canggih dan lain-lain.

Program digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara efisien, yang mencakup pemahaman, analisis, evaluasi, dan pemanfaatan informasi digital. Menurut UNESCO (2018), literasi digital meliputi keterampilan teknis, kognitif, dan sosial yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat digital. Keterampilan teknis mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, sementara keterampilan kognitif berfokus pada kemampuan berpikir kritis dalam menilai informasi. Keterampilan sosial melibatkan

kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan efektif melalui media digital..

Konsep literasi digital tidak berasal dari satu sumber tunggal, melainkan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan untuk memahami dunia digital. Meskipun demikian, sejumlah tokoh dan lembaga memiliki peran penting dalam memperkenalkan dan mengembangkan konsep ini :

- a. **Paul Gilster**, dalam bukunya *Digital Literacy* (1997), adalah salah satu tokoh awal yang membahas literasi digital secara mendalam. Ia mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital.
- b. **UNESCO, OECD, dan lembaga pendidikan global** lainnya turut mempromosikan literasi digital sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21, terutama dalam menghadapi revolusi digital.
- c. Banyak **pemerintah dan institusi pendidikan** di berbagai negara yang mengintegrasikan literasi digital ke dalam

kurikulum, seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, literasi digital adalah hasil kolaborasi dan evolusi pemikiran dari banyak pihak, bukan dari satu individu saja.

Literasi digital juga mencakup pemahaman mengenai etika dan keamanan dalam penggunaan teknologi. Menurut Bawden (2008), literasi digital bukan hanya sekadar keterampilan teknis, tetapi juga mencakup kesadaran terhadap dampak sosial dan etis dari penggunaan teknologi. Sebagai contoh, siswa perlu memahami pentingnya melindungi privasi data, hak cipta, dan tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia digital.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital semakin penting karena teknologi kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Warschauer (2010), literasi digital dapat memperluas akses siswa terhadap sumber belajar, mendukung pembelajaran kolaboratif, dan mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Oleh karena itu, program literasi digital dirancang untuk

mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di era digital.

Dalam dunia pendidikan, literasi digital semakin penting karena teknologi kini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Warschauer (2010), literasi digital dapat memperluas akses siswa ke sumber belajar, mendukung pembelajaran kolaboratif, serta mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Oleh karena itu, program literasi digital dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di era digital.

3. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah keterampilan dasar yang sangat penting untuk kesuksesan akademik siswa. Menurut National Reading Panel (2000), kemampuan membaca terdiri dari lima komponen utama: kesadaran fonemik, fonik, kefasihan, kosakata, dan pemahaman. Kesadaran fonemik merujuk pada kemampuan untuk mengenali dan mengubah bunyi dalam bahasa, sementara fonik berkaitan dengan

hubungan antara bunyi dan huruf. Kefasihan membaca adalah kemampuan untuk membaca dengan lancar dan tepat, sedangkan kosakata mencakup pemahaman terhadap arti kata-kata. Pemahaman membaca melibatkan kemampuan untuk mengerti, menafsirkan, dan menganalisis teks.

Kemampuan membaca tidak hanya penting untuk memahami materi pembelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Menurut Snow (2002), membaca adalah proses aktif yang melibatkan hubungan antara pembaca dan teks. Pembaca yang terampil dapat mengidentifikasi ide utama, membuat inferensi, dan menilai argumen yang disampaikan dalam teks..

Di era digital, kemampuan membaca juga mencakup keterampilan untuk memahami dan menilai informasi yang ada di internet. Menurut Leu et al. (2015), literasi membaca di era digital melibatkan kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi dari berbagai sumber digital. Siswa perlu diajarkan bagaimana menggunakan mesin pencari, menilai

kredibilitas sumber, dan menggabungkan informasi dari berbagai platform digital..

4. Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis adalah keterampilan dasar lainnya yang sangat penting untuk kesuksesan akademik siswa. Menurut Graham dan Perin (2007), kemampuan menulis melibatkan proses berpikir kritis, pengorganisasian ide, dan penggunaan bahasa yang efektif untuk menyampaikan pesan. Menulis bukan hanya tentang menyalin informasi, tetapi juga mencakup proses kreatif untuk mengungkapkan ide dan pemikiran secara terstruktur.

Kemampuan menulis melibatkan beberapa aspek, seperti tata bahasa, struktur kalimat, kosakata, dan organisasi teks. Menurut Flower dan Hayes (1981), proses menulis terdiri dari tiga tahap utama: perencanaan, penulisan, dan revisi. Pada tahap perencanaan, penulis menentukan tujuan dan audiens, serta mengumpulkan dan mengorganisir ide. Pada tahap penulisan, penulis menuangkan ide dalam bentuk teks, sementara pada tahap revisi, penulis memperbaiki dan menyempurnakan teks.

Di zaman digital, kompetensi menulis juga mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi dalam proses penulisan. Warschauer (2010) menyatakan bahwa teknologi dapat mendukung aktivitas menulis melalui berbagai alat, seperti software pengolah kata, kamus online, dan sarana kolaborasi daring. Tidak hanya itu, peserta didik juga harus dibekali keterampilan menulis untuk beragam tujuan dan target pembaca, termasuk konten digital seperti blog, forum diskusi, dan platform media sosial.

5. Program Literasi Digital

Inisiatif literasi digital bertujuan mempersiapkan generasi muda dengan kecakapan menggunakan teknologi secara optimal dan bertanggung jawab. Menurut Jenkins dan kawan-kawan (2009), setidaknya ada tiga elemen penting yang harus ada dalam program ini: (1) pengembangan kompetensi teknis, (2) kemampuan mengevaluasi konten digital, dan (3) penanaman nilai-nilai etika di ruang digital..

Pengembangan kompetensi teknis meliputi penguasaan konseptual dan praktis terhadap beragam perangkat teknologi, mencakup komputer, perangkat mobile, serta beragam

aplikasi pendukung. Lebih lanjut, peserta didik memerlukan pendampingan sistematis dalam teknik penelusuran informasi, manajemen perangkat lunak, dan pemanfaatan maksimal sumber belajar digital.

Kapabilitas evaluasi kritis terhadap konten digital meliputi kemampuan menilai validitas dan relevansi informasi dalam ruang digital. Proses pembelajaran harus mengembangkan kompetensi peserta didik dalam: (1) penggunaan strategis mesin pencari, (2) analisis kredibilitas sumber, dan (3) sintesis informasi dari berbagai platform digital.

Dimensi etika dalam dunia digital mencakup pemahaman mendalam tentang:

1. Keamanan dan privasi data individu
 2. Penghormatan terhadap hak kepemilikan intelektual
 3. Perilaku digital yang bertanggung jawab
- Penting bagi institusi pendidikan untuk memberikan pelatihan komprehensif meliputi manajemen data pribadi, kepatuhan terhadap regulasi hak cipta, serta etiket berkomunikasi di ruang virtual.

6. Hubungan antara Literasi Digital dan Kemampuan Membaca

Penguasaan literasi digital berpotensi meningkatkan kompetensi literasi siswa melalui beberapa mekanisme. Secara primer, pemanfaatan teknologi memperluas aksesibilitas terhadap sumber pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan Warschauer (2010), ruang digital menyediakan beragam materi literasi seperti jurnal ilmiah, e-book, dan konten edukasi visual yang dapat meningkatkan engagement membaca sekaligus mendukung pembelajaran otonom.

Selain itu, teknologi berperan sebagai enabler dalam proses literasi melalui penyediaan berbagai tools pendukung seperti kamus online, software penerjemah, dan program text-to-speech. Menurut penelitian terbaru, alat bantu digital semacam ini secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman teks kompleks dan mengembangkan fluency membaca pelajar (Warschauer, 2010).

Aspek ketiga literasi digital mencakup kompetensi dalam menilai dan mensintesis informasi dari berbagai sumber digital. Leu dkk. (2015) mengemukakan bahwa peserta didik

dengan penguasaan literasi digital yang baik memiliki kemampuan untuk:

1. Melakukan penelusuran informasi secara efektif
2. Melakukan evaluasi kritis terhadap konten digital
3. Mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai platform

Kemampuan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman literasi tetapi juga menstimulasi perkembangan kemampuan analisis kritis.

7. Hubungan antara Literasi Digital dan Kemampuan Menulis

Literasi digital juga berpotensi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Pertama, teknologi dapat mendukung proses penulisan dengan menyediakan berbagai alat, seperti pengolah kata, kamus daring, dan platform kolaboratif. Graham dan Perin (2007) menyatakan bahwa alat-alat ini dapat membantu siswa dalam mengatur ide, memperbaiki tata bahasa, dan menyempurnakan tulisan mereka.

Kedua, literasi digital mencakup keterampilan menulis untuk berbagai tujuan dan

audiens, termasuk penulisan untuk platform digital seperti blog, forum, dan media sosial. Menulis untuk media digital memerlukan keterampilan yang berbeda dibandingkan dengan penulisan tradisional, seperti kemampuan untuk menyampaikan informasi secara singkat dan jelas, serta memanfaatkan multimedia untuk memperkuat pesan.

Ketiga, literasi digital mencakup pemahaman mengenai etika dan tanggung jawab dalam penulisan di dunia digital. Siswa perlu diajarkan untuk menghormati hak cipta, menghindari plagiarisme, dan berkomunikasi dengan cara yang bertanggung jawab di media sosial.

8. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Digital

Pemilihan media tidak dapat dipisahkan dari konteksnya, karena media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isi sudah jelas, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi pengajaran, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber daya, serta prosedur penilaian juga perlu dipertimbangkan.

Pengetahuan siswa akan menjadi semakin abstrak jika disampaikan melalui kata-kata verbal (Arsyad, 2011). Hal ini dapat menyebabkan verbalisme, di mana siswa hanya mengetahui kata-kata tanpa memahami makna yang terkandung di dalamnya. Situasi semacam ini dapat mengakibatkan kesalahan persepsi pada siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki pengalaman yang lebih konkret agar pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diinginkan.

Penggunaan media pembelajaran digital berdampak pada kualitas pembelajaran, hal ini didukung oleh berbagai laporan penelitian. Salah satu alasan rasional mengapa media pembelajaran digital memengaruhi kualitas pembelajaran adalah karena media tersebut dapat digunakan untuk merangsang berbagai jenis indera siswa selama proses pembelajaran.

Pada dasarnya, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang berkontribusi pada kondisi dan lingkungan yang diatur dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan

keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang kegiatan belajar, bahkan dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2011). Fungsi dari media digital dalam pembelajaran secara ringkas adalah sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan continue, hal ini terutama terdapat pada gambar hidup.
- e. Membantu tumbuhnya pengertian, dengan demikian membantu perkembangan berbahasa.
- f. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh. Dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar. (Hamalik : 1986)

Adapun manfaat dari media pembelajaran digital secara ringkas adalah sebagai berikut:

- a. Kemudahan akses dan fleksibilitas
- b. Memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dengan adanya gambar, animasi, audio dan video
- c. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa
- d. Dapat memberikan umpan balik secara instan kepada siswa
- e. Dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- f. Meningkatkan efisiensi dan menghemat biaya dalam pembelajaran (Hendra : 2023)

9. Jenis-jenis Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital menawarkan banyak inovasi, di mana pembelajaran konvensional yang dianggap monoton dapat digantikan oleh metode pembelajaran yang menggunakan media digital, yang dianggap lebih praktis, fleksibel, dan tidak terikat oleh ruang dan waktu. Hal ini dapat terjadi di era pembelajaran yang semakin modern. Peran media pembelajaran dianggap berhasil jika dapat mengubah siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Media pembelajaran digital sendiri dibagi menjadi tiga kategori, yaitu media penyaji, media objek, dan media interaktif. Masing-masing kategori tersebut menghasilkan jenis media yang berbeda. Dalam memilih media yang tepat, guru juga harus mempertimbangkan beberapa faktor, seperti tujuan, sasaran peserta, karakteristik media, waktu penggunaan, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan, dan kualitas teknis (Hery, 2023). Adapun jenis-jenis media pembelajaran digital dibedakan menjadi tiga kelompok sebagai berikut:

- a. Multimedia Interaktif : Multimedia secara terminology didefinisikan sebagai kombinasi berbagai media diantaranya, gambar, teks, animasi, suara, dan video. Dengan demikian pengertian tersebut menjelaskan bahwa setiap komponen multimedia harus diolah serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat computer (hardware/software) dan sejenisnya.
- b. Digital Video Dan Anmasi : Berkembangnya dunia pendidikan mendorong banyak perubahan sehingga siswa yang dulu terbiasa menggunakan buku teks dan buku tulis perlahan semakin berkurang. Pembelajaran

berbasis digital video dan animasi merupakan salah satu pembelajaran yang efektif dan lebih menjadi tren. Video menjadikan sesuatu lebih menarik, salah satu contoh sebuah video animasi dan video tutorial.

- c. E-Learning : E-Learning adalah sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan alat-alat elektronik secara online. Digital learning merupakan media pembelajaran yang memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja.
- d. Digital Library : Digital Library atau virtual Library merupakan perpustakaan dengan koleksi buku sebagian besar dalam bentuk format digital yang dapat diakses dengan computer. virtual Library adalah perpustakaan yang menyimpan data tulisan, gambar, suara dalam bentuk file elektronik. (Afriyadi : 2021)

Kehadiran media digital membawa berbagai inovasi dalam pendidikan, di mana pembelajaran konvensional yang dianggap kaku dan monoton dapat digantikan oleh metode pembelajaran yang

menggunakan media digital yang lebih praktis dan fleksibel..

10. Media Pembelajaran Digital (Microsoft Office Power Point)

Microsoft Office PowerPoint adalah media pembelajaran digital berupa multimedia interaktif yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak presentasi. Microsoft Office PowerPoint termasuk salah satu media berbasis komputer (Hendra, 2023). Selain berfungsi sebagai manajer dalam proses pembelajaran, komputer juga berperan sebagai alat bantu tambahan dalam belajar. Pemanfaatannya mencakup penyajian informasi materi pelajaran dan latihan (Azhar, 2009).

Komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti instruksional sebagai berikut:

- a. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, menjadwalkan pembelajaran
- b. Mengevaluasi siswa (tes)
- c. Mengumpulkan data mengenai siswa.
- d. Melakukan analisis mengenai data pembelajaran.
- e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (perseorangan atau kelompok)

Microsoft Office PowerPoint adalah salah satu perangkat lunak presentasi yang terkenal di dunia pendidikan karena kemudahan penggunaannya. Selain itu, perangkat lunak ini tidak hanya dapat digunakan untuk mengolah presentasi berbasis teks, tetapi juga dapat digabungkan dengan gambar, diagram, dan bahkan video. Keberadaan animasi serta fitur tambahan seperti hyperlink dan penyajian data membuat perangkat lunak presentasi ini sangat diminati oleh penggunanya (Hasanah, 2020).

Penggunaan aplikasi Microsoft Office PowerPoint dalam pembelajaran dianggap lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan kata-kata (simbol verbal) tanpa disertai contoh nyata. Ketika materi divisualisasikan, pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media digital (Microsoft Office PowerPoint) dalam pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis, dan konsentrasi siswa dapat terfokus pada slide materi yang disajikan.

Aplikasi ini telah menjadi program presentasi yang populer dan banyak digunakan karena berbagai manfaatnya. Microsoft Office PowerPoint

dilengkapi dengan berbagai fitur menu, termasuk banyak template presentasi yang memudahkan pengembangan media slide sesuai dengan konteks. Selain itu, Microsoft Office PowerPoint juga memiliki kelebihan dan kekurangan, di antara kelebihanannya adalah:

- a. Memudahkan pengguna membuat slide presentasi.
- b. Microsoft powerpoint memudahkan seseorang yang sering melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti screen projector
- c. Dilengkapi beragam tools, seperti text art, image import, animation import, video import dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik. Tak hanya itu, keberadaan fitur-fitur tersebut juga berguna bagi yang ingin menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan.
- d. Template Bervariasi, merupakan salah satu fitur dalam power point untuk mempercantik latar belakang (background) pada tampilan presentase.

- e. Ekport PDF, untuk memudahkan pengguna untuk berbagi file yang telah dibuat dan membuat printan pada power point.
- f. Fitur Kolaborasi, memungkinkan seseorang bisa mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer berbeda
- g. Fitur Cloud, merupakan fitur save to one cloud yakni penyimpanan sebelum pengguna menaruhnya ke local storage.
- h. Fitur Authoring, untuk memproteksi dokumen dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yakni dengan authorisasi.(Hasanah : 2020)

Selain kelebihan terdapat juga beberapa kelemahan dari aplikasi microsoft power point yaitu;

- a. Hanya bisa digunakan pada Platfrom Microsoft, sehingga pengguna mengunduh terlebih dahulu aplikasi microsoft.
- b. Ketidak samaan dokumen pada tiap versi.
- c. Tergolong program berat, hal ini membuat pengguna haus memiliki memori yang besar untuk bisa menjalankan program pada aplikasi tersebut.

- d. Mudah mengalami hank atau crash, jika aplikasi hank atau crash sudah pasti aplikasi tidak dapat melakukan perintah ynag kita lakukan seperti mengedit file atau menyimpan data power point tersebut.

11. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran Digital

Penggunaan merujuk pada aktivitas memanfaatkan proses dan sumber daya untuk kegiatan pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran adalah penggunaan sumber-sumber secara sistematis untuk tujuan belajar (Tejo, 2011).

Pemanfaatan media pembelajaran adalah keputusan yang diambil oleh guru berdasarkan desain atau rencana pembelajaran. Oleh karena itu, prinsip penggunaan media harus disesuaikan dengan karakteristik atau ciri-ciri khusus siswa. Karakteristik ini berkaitan dengan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetika. Beberapa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan bantuan visual, sementara yang lain lebih memilih bantuan auditorial, dan ada juga yang ingin belajar melalui kegiatan atau tindakan (Nurseto, 2021). Adapun

prinsip penggunaan media pembelajaran (Microsoft Office Power point) sebagai berikut:

- a. *Visible* (Mudah dilihat)
 - b. *Interesting* (Menarik)
 - c. *Simple* (Sederhana)
 - d. *Useful* (berguna/bermanfaat)
 - e. *Accurate* (Benar dan dapat dipertanggungjawabkan)
 - f. *Legitimate* (Masuk akal/sah)
 - g. *Structured* (Terstruktur/tersusun dengan baik)
- (Nurseto : 2021)

Selain itu guru dalam penggunaan media pembelajaran juga memiliki tanggung jawab sebagai berikut:

- a. Media didasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan belajar yang akan disampaikan
- b. Disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa
- c. Disesuaikan dengan kemampuan guru baik dari pengadaannya dan penggunaannya.
- d. Disesuaikan dengan situasi, kondisi dan tempat yang tepat. (Miftah : 2018)

12.Langkah-Langkah Penggunaan Media Digital

Merancang media yang efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran selain tergantung pada kemampuan guru, di sini juga dapat dikemukakan beberapa langkah-langkah penggunaan media pembelajaran digital (Microsoft office power point) sebagai berikut:

- a. Pratinjau teknologi, media dan materi : Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi teknologi, media dan materi. Pada tahap ini hendaknya mengidentifikasi bagian materi yang diprioritaskan dengan mengubah kalimat yang panjang menjadi point-point yang memuat informasi pada slide persentasi.
- b. Persiapkan teknologi, media, dan materi : Pada kegiatan ini dapat dilakukam dengan cara mengumpulkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan, seperti LCD/Proyektor dan laptop yang akan digunakan sebagai alat bantu yang akan menampilkan layar persentasi, kemudian menentukan urutan penggunaan, materi-materi yang tersedia dan sudah berlatih menggunakan perlengkapan dan media yang digunakan.

- c. Persiapkan lingkungan belajar : Kegiatan belajar tentu saja bisa dilakukan di ruang kelas, laboratorium, dan perpustakaan. Oleh karena itu guru harus mempersiapkan lingkungan yang sesuai dengan media yang digunakan yaitu power point dan materi yang akan diberikan.
- d. Persiapkan siswa : Pada kegiatan ini guru harus memastikan siswa benar-benar siap belajar dengan menyampaikan alasan pentingnya mempelajari materi tersebut, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi.
- e. Penyediaan pengalaman belajar : Penyediaan pengalaman belajar artinya membuat rancangan skenario pembelajaran (RPP) yang dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang sistematis dan terprogram (Batubara : 2021)

13. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Program Literasi Digital

Efektivitas program literasi digital dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk ketersediaan infrastruktur teknologi, kompetensi guru, dan dukungan dari orang tua.

a. **Ketersediaan Infrastruktur**

Teknologi: Ketersediaan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan akses internet merupakan prasyarat penting untuk implementasi program literasi digital. Tanpa infrastruktur yang memadai, program literasi digital tidak dapat dilaksanakan secara efektif.

b. **Kompetensi Guru:** Guru memegang peran krusial dalam implementasi program literasi digital. Guru perlu memiliki keterampilan teknis dan pedagogis yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru merupakan faktor penting untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam literasi digital.

c. **Dukungan dari Orang Tua:**

Dukungan dari orang tua juga memengaruhi keberhasilan program literasi digital. Orang tua perlu memahami pentingnya literasi digital dan mendorong anak-anak mereka

untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Selain itu, orang tua juga dapat memfasilitasi pembelajaran di rumah dengan menyediakan akses terhadap perangkat teknologi dan sumber belajar digital.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang literasi digital dan dampaknya terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar semakin berkembang seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan. Beberapa studi telah dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana program literasi digital dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa, terutama dalam aspek membaca dan menulis. Berikut ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini.

Peneliti terdahulu yang relevan mengenai meningkatkan motivasi belajar di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan et al. (2020) menunjukkan bahwa penerapan program literasi digital dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar.

Studi ini menggunakan metode eksperimen dengan adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang menerima intervensi literasi digital mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman bacaan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Dalam penelitian lainnya, Nugroho & Putri (2021) menekankan bagaimana penggunaan aplikasi berbasis digital dapat membantu meningkatkan minat baca siswa. Aplikasi yang menawarkan cerita interaktif dan fitur gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca, yang pada akhirnya berpengaruh pada kemampuan pemahaman mereka.

2. Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemampuan Menulis Siswa

Hasil penelitian Rahmawati dan Hidayat (2019) mengungkapkan bahwa integrasi platform digital dalam pembelajaran menulis memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi menulis siswa tingkat dasar. Data penelitian menunjukkan kelompok eksperimen yang menggunakan blog dan aplikasi kolaboratif mengalami peningkatan signifikan dalam aspek: (1) organisasi teks, (2) diksi, dan (3)

konstruksi argumen dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional.

Temuan Pratama dan kolega (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan tools digital seperti Google Docs dan Grammarly secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam merevisi kesalahan gramatikal dan spelling. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi program literasi digital yang sistematis mampu memberikan mekanisme feedback lebih responsif dan efektif dalam proses pembelajaran menulis.

3. Faktor Pendukung dan Hambatan dalam Implementasi Literasi Digital

Di samping berbagai keunggulannya, penelitian Sari dan Kusuma (2023) mengidentifikasi beberapa kendala implementasi program literasi digital di tingkat sekolah dasar. Faktor penghambat utama mencakup: (1) ketersediaan perangkat teknologi yang terbatas, (2) kompetensi digital pendidik yang belum optimal, serta (3) resistensi terhadap transformasi metode pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, temuan studi ini menekankan bahwa melalui program pelatihan guru yang komprehensif dan dukungan infrastruktur yang memadai, efektivitas implementasi literasi digital dapat ditingkatkan secara bermakna..

C. Kerangka Berpikir

Dalam perkembangan anak, orang tua memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan mereka. Selain itu, interaksi antara orang tua dan guru juga memiliki dampak yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Seperti yang kita ketahui, anak-anak masih berada dalam tahap emosional yang belum sepenuhnya stabil. Proses belajar yang monoton dapat membuat mereka merasa bosan. Oleh karena itu, peran guru sangat krusial dalam mendampingi siswa di sekolah dan menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses belajar. Dukungan yang diberikan dapat berupa motivasi yang kreatif dan menarik bagi anak. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan kerangka pemikiran sebagai berikut:

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir

