

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Literasi Digital

Literasi digital adalah kompetensi dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan optimal, yang meliputi proses memahami, mengkaji, menilai, serta menggunakan informasi dari dunia digital. UNESCO (2018) mendefinisikannya sebagai sebuah perpaduan antara kecakapan teknis, kognitif, dan sosial yang esensial untuk terlibat secara partisipatif dalam lingkungan masyarakat digital. Aspek teknis merujuk pada kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, sementara aspek kognitif berhubungan dengan daya kritis dalam menganalisis informasi. Adapun aspek sosial mencakup kapasitas untuk berinteraksi dan bekerja sama secara produktif melalui platform digital.

Konsep literasi digital tidak muncul dari satu sumber atau individu tertentu, melainkan berevolusi sejalan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pemahaman terhadap ekosistem digital. Meskipun demikian, terdapat sejumlah tokoh dan organisasi yang berjasa dalam memperkenalkan dan mengembangkan konsep ini secara luas :

- 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.

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

Salah satu aspek mendasar dari literasi digital adalah pemahaman akan etika dan keamanan digital dalam pemanfaatan teknologi. Sebagaimana dijelaskan Bawden (2008), literasi digital tidak terbatas pada kompetensi teknis semata, tetapi juga mencakup kesadaran akan konsekuensi sosial dan etis dari penggunaan teknologi. Sebagai contoh, peserta didik perlu menyadari urgensi perlindungan data pribadi, menghormati hak kekayaan intelektual, serta bertanggung jawab dalam setiap interaksi di ruang digital.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi semakin penting karena teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Menurut Warschauer (2010), literasi digital dapat meningkatkan akses siswa terhadap sumber belajar, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dan mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran literasi digital dirancang untuk membekali siswa dengan

keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital.

Di ranah pendidikan, pentingnya literasi digital kian meningkat seiring dengan integrasi teknologi yang semakin dalam dalam proses belajar-mengajar. Seperti dikemukakan Warschauer (2010), penguasaan literasi digital mampu memperluas akses peserta didik terhadap berbagai sumber pembelajaran, mendukung terciptanya lingkungan belajar kolaboratif, serta merangsang tumbuhnya kompetensi abad ke-21—seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Atas dasar itu, pembelajaran literasi digital disusun sebagai upaya strategis untuk mempersiapkan generasi muda dengan kecakapan yang relevan guna menjawab berbagai tantangan di era digital.

1) Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca termasuk salah satu fondasi krusial yang menunjang prestasi akademik peserta didik. National Reading Panel (2000) mengidentifikasi lima elemen utama dalam keterampilan membaca, yaitu: kesadaran fonemik, fonik, kelancaran membaca, penguasaan kosakata, dan kemampuan pemahaman. Kesadaran fonemik merujuk pada kapasitas mengenali dan mengolah bunyi bahasa, sementara fonik berkaitan dengan pengaitan antara bunyi dan simbol huruf. Kelancaran membaca menunjukkan kemampuan membaca dengan ritme dan akurasi yang baik, sedangkan kosakata terkait dengan pemahaman arti kata. Adapun pemahaman membaca melibatkan kompetensi untuk menangkap, menginterpretasi, serta menganalisis isi teks.

Kemampuan membaca memiliki peran yang melampaui sekadar pemahaman materi pembelajaran, yaitu juga berfungsi sebagai sarana pengembangan kecakapan berpikir kritis dan analitis. Snow (2002) mendefinisikan membaca sebagai suatu proses aktif yang melibatkan dialog antara pembaca dengan teks. Pembaca yang kompeten mampu menemukan gagasan pokok, menarik simpulan implisit, serta menilai validitas argumentasi yang terdapat dalam suatu bacaan.

Di lingkungan digital, kompetensi membaca tidak hanya terbatas pada teks cetak, melainkan mencakup pula kemampuan dalam memahami dan menilai kualitas informasi yang tersebar di internet. Leu dkk. (2015) mendefinisikan literasi membaca di era digital sebagai kapasitas untuk mencari, mengevaluasi, dan menyintesis informasi dari beragam sumber digital. Oleh karena itu, peserta didik perlu dilatih untuk menguasai penggunaan mesin pencari, menilai keandalan suatu sumber, serta menggabungkan informasi dari berbagai platform digital secara kritis.

2) Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis merupakan kompetensi dasar lain yang esensial bagi pencapaian akademik peserta didik. Menurut Graham dan Perin (2007), aktivitas menulis melibatkan proses berpikir kritis, pengaturan gagasan secara terstruktur, serta pemanfaatan bahasa yang efektif guna menyampaikan suatu pesan. Lebih dari sekadar reproduksi informasi, menulis juga mencakup proses kreatif dalam mengekspresikan ide dan pemikiran secara sistematis.

Kemampuan menulis meliputi berbagai dimensi, seperti penguasaan tata bahasa, penyusunan kalimat, pemilihan kosakata, dan pengorganisasian teks. Flower dan Hayes (1981) menguraikan bahwa proses penulisan terdiri atas tiga tahap kunci, yaitu perencanaan (planning), pengembangan draf (drafting), dan penyuntingan (revising). Pada fase perencanaan, penulis menentukan tujuan dan target pembaca, serta menyusun dan mengelompokkan ide. Tahap pengembangan draf merupakan saat penulis menuangkan gagasan ke dalam bentuk teks, sedangkan tahap penyuntingan bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kualitas tulisan.

Dalam konteks era digital, kompetensi menulis turut mencakup kecakapan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses penulisan. Warschauer (2010) mengemukakan bahwa teknologi dapat berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan berbagai perangkat pendukung, seperti aplikasi pengolah kata, kamus digital, dan platform kolaboratif. Di samping itu, peserta didik juga perlu dibekali kemampuan untuk menyesuaikan tulisan dengan beragam tujuan dan target pembaca, termasuk keterampilan menulis untuk kanal digital seperti blog, forum diskusi, dan media sosial.

3) Pembelajaran literasi digital

Pembelajaran literasi digital dikembangkan dengan tujuan untuk melengkapi peserta didik dengan kompetensi yang diperlukan guna memanfaatkan teknologi secara efektif dan beretika. Menurut Jenkins dkk. (2009), program ini harus mencakup tiga aspek utama: pelatihan kecakapan teknis, pembangunan kemampuan kritis dalam memahami konten

digital, serta internalisasi norma etika dalam berinteraksi di ruang digital.

Pelatihan aspek teknis dalam literasi digital mencakup pengenalan dan pemanfaatan berbagai perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar, serta aplikasi dan platform berbasis digital. Peserta didik perlu dibimbing untuk mampu mengakses informasi, mengoperasikan perangkat lunak, dan memanfaatkan sumber-sumber pembelajaran digital secara efektif.

Kemampuan memahami konten digital secara kritis mencakup kompetensi untuk menilai keabsahan dan keterkaitan informasi yang tersebar di dunia maya. Peserta didik perlu diberikan pemahaman mengenai cara memanfaatkan mesin pencari, menilai kualitas sumber informasi, serta menggabungkan informasi dari berbagai platform digital yang tersedia.

Pengembangan etika digital meliputi pemahaman tentang perlindungan data pribadi, penghormatan terhadap hak kekayaan intelektual, serta kesadaran akan tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital. Peserta didik perlu diberikan pembinaan tentang cara menjaga kerahasiaan informasi diri, mengapresiasi hak cipta, dan berkomunikasi dengan penuh tanggung jawab di platform media sosial.

4) Hubungan antara Literasi Digital dan Kemampuan Membaca

Literasi digital memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan kompetensi membaca siswa melalui berbagai mekanisme. Salah satunya adalah dengan memperluas akses peserta didik terhadap sumber-sumber pembelajaran. Warschauer (2010) menyatakan bahwa internet menyediakan akses terhadap beragam teks digital, seperti artikel, buku elektronik, dan konten video edukatif, yang dapat meningkatkan motivasi membaca siswa dan mendukung pembelajaran yang bersifat otonom.

Kedua, teknologi dapat mendukung proses membaca melalui penyediaan berbagai alat bantu seperti kamus digital, penerjemah daring, dan aplikasi pembaca teks. Alat-alat ini berperan dalam membantu peserta didik memahami bacaan yang kompleks serta meningkatkan kelancaran (fluency) membaca mereka.

Selanjutnya, literasi digital juga mencakup kompetensi dalam menilai dan menyatukan informasi dari beragam sumber digital. Leu dkk. (2015) menyatakan bahwa siswa yang menguasai literasi digital mampu melakukan pencarian, penilaian kritis, serta sintesis informasi dari berbagai platform digital. Kemampuan ini tidak hanya memperdalam pemahaman bacaan mereka, tetapi juga mendorong pertumbuhan keterampilan berpikir kritis.

5) Hubungan antara Literasi Digital dan Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis siswa juga dapat ditingkatkan melalui literasi digital. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai fasilitator dalam proses penulisan melalui penyediaan berbagai alat seperti perangkat lunak pengolah kata, kamus digital, dan platform kolaboratif. Menurut Graham dan Perin (2007), alat-alat tersebut dapat membantu peserta didik dalam menyusun gagasan, memperbaiki struktur kebahasaan, dan menyempurnakan naskah yang ditulis.

Kedua, literasi digital juga mencakup kecakapan untuk menyesuaikan tulisan dengan beragam tujuan dan pembaca, termasuk penulisan untuk platform digital seperti blog, forum, dan media sosial. Menulis untuk kanal digital menuntut kompetensi yang berbeda dibandingkan penulisan konvensional, misalnya kemampuan menyampaikan pesan secara ringkas dan padat, serta memanfaatkan elemen multimedia sebagai pendukung konten.

Aspek ketiga dari literasi digital adalah internalisasi prinsip etika dan tanggung jawab dalam menulis di ruang digital. Peserta didik perlu dibimbing untuk memahami pentingnya menghargai hak kekayaan intelektual, menjauhi praktik plagiarisme, serta berkomunikasi dengan penuh kesadaran etis di berbagai platform media sosial.

6) Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Digital

Pemilihan media pembelajaran harus dipandang sebagai bagian integral dari sistem instruksional secara holistik. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan muatan pembelajaran telah dirumuskan, berbagai faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi pedagogis, pengorganisasian kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber daya, serta mekanisme penilaian juga perlu dipertimbangkan. Menurut Arsyad (2011), penyampaian pesan yang hanya mengandalkan kata-kata verbal berpotensi membuat pemahaman siswa menjadi abstrak. Kondisi ini dapat memicu terjadinya verbalisme, di mana siswa hanya menghafal kosakata tanpa memahami makna yang mendasarinya. Fenomena tersebut berisiko menimbulkan miskonsepsi pada diri siswa. Maka dari itu, penting bagi guru untuk menyajikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan memastikan bahwa pesan pembelajaran disampaikan secara tepat sasaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran digital terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran, sebagaimana dilaporkan dalam berbagai penelitian. Hal ini antara lain karena media digital dapat merangsang beragam indra siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.

Secara esensial, peran utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pedagogis yang turut membentuk iklim dan lingkungan belajar yang direncanakan serta dihadirkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar berpotensi membangkitkan ketertarikan dan minat belajar yang baru, meningkatkan motivasi, memberikan

stimulasi belajar, serta menghasilkan dampak psikologis yang positif bagi peserta didik (Arsyad, 2011). Adapun fungsi media digital dalam pembelajaran dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi —verbalismel.
- 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)

7) Jenis-jenis Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital menghadirkan berbagai inovasi, di mana metode konvensional yang dinilai monoton dapat tergantikan oleh pendekatan digital yang lebih praktis, fleksibel, serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu dalam era pembelajaran modern. Suatu media pembelajaran dinilai berhasil apabila mampu mengubah perilaku siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran digital secara umum diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu media penyaji, media objek, dan media interaktif. Setiap kategori menghasilkan ragam media yang berbeda. Dalam memilih media yang tepat, guru perlu mempertimbangkan beberapa aspek, seperti tujuan pembelajaran, sasaran peserta didik, karakteristik media, durasi penggunaan, biaya, ketersediaan, konteks penerapan, dan kualitas teknis (Hery, 2023). Berikut adalah jenis-jenis media pembelajaran digital yang terbagi ke dalam tiga kelompok tersebut:

- a. Multimedia Interaktif dapat didefinisikan secara terminologis sebagai suatu integrasi dari berbagai jenis media, seperti gambar, teks, animasi, audio, dan video. Definisi ini menggarisbawahi bahwa setiap elemen penyusun multimedia tersebut harus diolah dan digabungkan secara digital melalui perangkat komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) atau teknologi sejenis..
- b. Digital Video dan Animasi: Transformasi dalam dunia pendidikan telah mendorong berbagai perubahan, di mana kebiasaan siswa yang sebelumnya mengandalkan buku

teks dan catatan fisik kini mulai berkurang. Pembelajaran berbasis digital video dan animasi menjadi salah satu pendekatan yang semakin populer dan terbukti efektif. Media ini mampu menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik, seperti yang terlihat pada video animasi maupun tutorial visual..

- c. E-Learning adalah suatu bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik secara daring. Sebagai media pembelajaran digital, e-learning memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilaksanakan tanpa batasan tempat, waktu, dan peserta.
- d. Digital Library atau perpustakaan virtual adalah suatu sistem perpustakaan yang sebagian besar koleksinya tersedia dalam format digital dan dapat diakses melalui komputer. Perpustakaan virtual ini menyimpan berbagai jenis data, seperti dokumen tertulis, gambar, dan rekaman suara, dalam bentuk berkas elektronik (Afriyadi, 2021).

Kehadiran media digital membawa sejumlah inovasi dalam dunia pendidikan, memungkinkan pembelajaran konvensional yang cenderung kaku dan monoton untuk digantikan dengan pendekatan berbasis media digital yang lebih praktis dan fleksibel.

8) Media Pembelajaran Digital (Microsoft Office Power Point)

Microsoft Office PowerPoint merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital kategori multimedia interaktif yang dikembangkan dengan perangkat lunak presentasi. Sebagai media berbasis komputer (Hendra, 2023), komputer tidak hanya berfungsi sebagai pengelola dalam proses

pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai alat pendukung tambahan dalam kegiatan belajar. Pemanfaatannya mencakup penyajian materi pembelajaran dan penyediaan 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 dikenal sebagai salah satu perangkat lunak presentasi yang populer dalam dunia pendidikan karena kemudahan pengoperasiannya. Keunggulan lainnya adalah kemampuan software ini tidak hanya untuk mengolah teks presentasi, tetapi juga mengintegrasikan gambar, diagram, hingga video. Adanya fitur animasi serta tambahan seperti hyperlink dan visualisasi data menjadikan perangkat lunak presentasi ini banyak diminati pengguna (Hasanah, 2020).

Penggunaan aplikasi Microsoft Office PowerPoint dalam pembelajaran dinilai lebih efektif dibandingkan hanya mengandalkan penyampaian verbal tanpa contoh konkret. Dengan memvisualisasikan materi, pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, penerapan media digital seperti PowerPoint memungkinkan proses pembelajaran

berlangsung secara sistematis dan membantu memusatkan konsentrasi siswa pada slide materi yang disajikan..

Aplikasi ini telah menjadi program presentasi yang populer dan banyak dimanfaatkan karena kontribusinya yang signifikan. Microsoft Office PowerPoint dilengkapi dengan beragam fitur menu, termasuk ketersediaan banyak template presentasi yang memudahkan pengembangan slide PowerPoint sesuai dengan konteks pembelajaran. Microsoft Office PowerPoint memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan, di antaranya kelebihan adalah sebagai berikut::

- 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 yng kita lakukan seperti mengedit file atau menyimpan data power point tersebut.

9) Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran Digital

Penggunaan merujuk pada aktivitas pemanfaatan proses dan sumber daya untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan media merupakan penerapan yang sistematis terhadap berbagai sumber belajar..(Tejo : 2011)

Penggunaan media pembelajaran merupakan sebuah keputusan yang diambil oleh guru berdasarkan desain atau

perencanaan pembelajaran yang telah disusun. Oleh karena itu, penerapan prinsip penggunaan media harus disesuaikan dengan karakteristik khusus siswa, yang meliputi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Sebagian siswa lebih mudah belajar dengan bantuan visual, sebagian lain lebih efektif melalui pendengaran, dan ada pula yang membutuhkan aktivitas fisik atau tindakan langsung (Nurseto, 2021). Adapun prinsip penggunaan media pembelajaran (Microsoft Office PowerPoint) adalah 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)

10) Langkah-Langkah Penggunaan Media Digital

Merancang media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kompetensi guru, tetapi juga dapat diarahkan melalui beberapa tahapan penggunaan media pembelajaran digital, dalam hal ini Microsoft Office PowerPoint, sebagai berikut::

- a. Tahap pratinjau teknologi, media, dan materi dilakukan dengan mengidentifikasi komponen teknologi, media, dan materi pembelajaran. Pada fase ini, perlu diprioritaskan pengidentifikasian bagian materi penting dengan cara mengubah narasi panjang menjadi poin-poin esensial yang akan disajikan dalam slide presentasi.
- b. Pada tahap ini, persiapan teknologi, media, dan materi meliputi pengumpulan seluruh peralatan penunjang, seperti proyektor dan laptop untuk menampilkan presentasi. Setelah itu, urutan penggunaan, materi yang disiapkan, serta pelatihan dalam mengoperasikan perangkat dan media perlu direncanakan dan dilakukan..
- c. Kegiatan belajar dapat berlangsung di berbagai ruang seperti kelas, laboratorium, atau perpustakaan. Untuk itu, guru perlu memastikan lingkungan tersebut sesuai dengan penggunaan media PowerPoint dan materi pembelajaran yang akan diberikan..
- d. Guru mempersiapkan siswa dengan cara memastikan kesiapan belajar mereka melalui penyampaian alasan signifikansi materi, tujuan pembelajaran, dan pemberian motivasi.
- e. Penyediaan pengalaman belajar bermakna menyusun skenario pembelajaran (RPP) yang dapat memandu guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan terprogram. (Batubara : 2021)

11) **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran literasi digital**

Efektivitas pembelajaran 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 pembelajaran literasi digital. Tanpa infrastruktur yang memadai, pembelajaran literasi digital tidak dapat dilaksanakan secara efektif.
- b) **Kompetensi Guru:** Guru memegang peran krusial dalam implementasi pembelajaran 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 pembelajaran 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

Seiring integrasi teknologi yang kian meluas dalam pendidikan, penelitian mengenai pengaruh literasi digital terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar terus mengalami perkembangan. Beberapa riset terdahulu telah berupaya mengeksplorasi kontribusi pembelajaran literasi digital dalam meningkatkan kompetensi literasi dasar siswa, terutama dalam aspek membaca dan menulis. Beberapa penelitian yang relevan dengan topik ini disajikan berikut.

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

1. Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Siswa

Penelitian oleh Setiawan dan rekan (2020) membuktikan bahwa penerapan pembelajaran literasi digital dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan peserta didik di sekolah dasar. Studi ini menerapkan metode eksperimen dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa siswa yang menerima intervensi literasi digital mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman bacaan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Nugroho dan Putri (2021) dalam penelitian mereka mengungkapkan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis digital dapat meningkatkan minat baca siswa. Aplikasi yang dilengkapi cerita interaktif dan unsur gamifikasi terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca, sehingga secara positif memengaruhi kemampuan pemahaman mereka.

2. Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemampuan Menulis Siswa

Studi yang dilaksanakan oleh Rahmawati dan Hidayat (2019) mengindikasikan bahwa integrasi platform digital dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Hasil penelitian mengonfirmasi bahwa siswa yang menggunakan blog dan aplikasi kolaboratif mengalami peningkatan lebih baik dalam aspek struktur, diksi, dan argumentasi tulisan dibandingkan rekan mereka yang belajar dengan pendekatan tradisional.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan rekan (2022) mengungkap bahwa penggunaan alat digital seperti Google Docs dan Grammarly dapat membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan ejaan dan tata bahasa, sehingga secara keseluruhan meningkatkan kualitas tulisan mereka. Studi ini menyimpulkan bahwa pembelajaran literasi digital yang terstruktur mampu memberikan umpan balik yang lebih cepat dan efektif bagi siswa dalam proses penulisan.

3. Faktor Pendukung dan Hambatan dalam Implementasi Literasi Digital

Di samping dampak positifnya, kajian yang dilakukan Sari dan Kusuma (2023) mengidentifikasi berbagai kendala dalam penerapan pembelajaran literasi digital di tingkat sekolah dasar. Tantangan utama yang terungkap mencakup keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, rendahnya kompetensi digital guru, serta penolakan terhadap pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, penelitian ini menegaskan bahwa dengan pelatihan yang memadai bagi

pendidik dan dukungan infrastruktur yang memadai, keefektifan pembelajaran literasi digital dapat ditingkatkan secara signifikan.

C. Kerangka Berpikir

Dalam perkembangan anak, orang tua memiliki peran kunci sebagai figur utama dalam kehidupan seorang anak. Selain itu, proses belajar mengajar juga menjadikan kontribusi orang tua dan guru sangat signifikan. Seperti yang diketahui, anak-anak masih memiliki kondisi emosional yang belum stabil. Proses pembelajaran yang mereka jalani dapat menimbulkan rasa bosan akibat situasi yang monoton. Oleh karena itu, peran guru dalam mendampingi siswa di sekolah menjadi sangat penting, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membangkitkan semangat anak. Bentuk dukungan yang dapat diberikan antara lain dengan memberikan motivasi yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Bagan 2.1
Kerangka Berpikir

