PEMANFAATAN *SMART APP CREATOR* UNTUK MENDUKUNG LITERASI DIGITAL SISWA KELAS VI SD

Asih Fatma Nurmala[1], Ana Fitrotun Nisa[2], Heri Maria Zulfiati[3]
[1]Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,
[2]Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,
[3]Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,
[1]asihfatma07@gmail.com, [2]ananisa@ymail.com, [3]heri.maria@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the use of Smart App Creator to support digital literacy for sixth grade elementary school students. The method used is descriptive qualitative. Data collection techniques use interview questionnaires and documentation. This research produces Android-based interactive learning media, namely Smart App Creator, on solar system material. The research subjects were 9 grade 6th students at JL State Elementary School, consisting of 4 male students and 5 female students. The data analysis technique uses stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that the use of Smart App Creator supports the digital literacy of sixth grade elementary school students. Students who use the Smart App Creator learning media also feel happy because they are able to use interactive Android-based applications used on their smartphones. Students become more enthusiastic and active in learning and support digital literacy activities in learning. The use of Smart App Creator in supporting digital literacy activities for sixth grade elementary school students has a positive impact because it can increase enthusiasm for learning so that researchers recommend teachers or other researchers to use or adopt and perfect this learning media.

Keywords: smart app creator, digital literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan *Smart App Creator* untuk mendukung literasi digital siswa kelas VI SD. Metode yang digunakan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis andoid yaitu *Smart App Creator* pada materi tata surya. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VI SD Negeri JL yang berjumlah 9 siswa terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknik analisis data menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Smart App Creator* mendukung literasi digital siswa kelas VI SD. Siswa yang menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator* juga merasa senang karena mampu menggunakan aplikasi interaktif berbasis android yang digunakan di *smartphone* masing-masing. Siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran serta mendukung kegiatan literasi digital dalam pembelajaran. Pemanfaatan *Smart App Creator* dalam mendukung kegiatan literasi digital siswa kelas VI SD memberikan dampak positif karena mampu meningkatkan

rasa semangat dalam belajar sehingga peneliti merekomendasikan kepada guru ataupun peneliti lain untuk dapat menggunakan maupun mengadopsi dan menyempurnakan media pembelajaran ini.

Kata Kunci: *smart app creator, literasi digital*

A. Pendahuluan

Enam literasi dasar yang harus dimiliki siswa yaitu literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang ada. Literasi digital merupakan kecakapan menggunakan media digital dengan beretika dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi.

Saat ini di era digital semakin memudahkan siswa dalam mengakses segala informasi yang berhubungan dengan segala hal. Era digital dilakukan dengan memanfaatkan media-media digital yang berupa komputer, laptop, atau *smartphone* yang terhubung ke jaringan internet. Literasi digital yang diterapkan di SD berhubungan erat dengan pengimplementasian dari pencanangan gerakan literasi sekolah yang sudah dijalankan pemerintah.

Pemanfaatan teknologi informasi telah memberikan pengaruh positif pada berbagai aspek kehidupan, terutama dalam konteks pendidikan. Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran di ruang kelas, pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan berdampak positif. (Putra et al., 2023).

Teknologi digital memudahkan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran, mendorong interaksi dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan telah menjadi fokus utama di berbagai tingkat pendidikan, termasuk di Sekolah Dasar (SD) (Fatimah et al., 2023).

Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas yang dimiliki guru. Selaras dengan salah satu ajaran Ki Hadjar Dewantara yaitu ing ngarsa sung tuladha (di depan memberi contoh), ing madya mangun karsa (yang di tengah memberi semangat), tut wuri handayani (mengikuti dari belakang) (Trisharsiwi, 2013:43 dalam Deni Putri Widyaningrum et al, 20222).

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam fokus belajar, mengatur materi pembelajaran, menyimpan hasil belajar, dan menggali kembali informasi yang telah dipelajari. Melalui literasi digital, mereka dapat meningkatkan kemampuan mandiri dalam menemukan solusi untuk tantangan yang timbul selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber digital (Fitriyah et al., 2023).

Pada siswa SD, *smartphone* biasanya digunakan untuk bermain *game, TikTok,* media sosial ataupun mencari video-video di YouTube. Bagi yang terlalu asik bermain game, tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang siswa akan sedikit dilupakan. Padahal sebenarnya, *smartphone* yang dimiliki siswa dapat digunakan untuk berbagai kegiatan belajar di kelas guna mendukung kegiatan literasi digital bagi siswa SD.

Peningkatan literasi digital di SD menjadi sangat penting karena SD menjadi pondasi bagi gerakan literasi di jenjang berikutnya, yaitu di SMP dan SMA. Salah satu upaya penguatan melek literasi tersebut di tingkat SD adalah penguatan literasi digital.

Siswa dapat menggunakan media digital ketika pembelajaran untuk mencari informasi dan mendapatkan materi ataupun tugas dari guru. Pemberian tugas yang berupa soal-soal biasa tanpa adanya media yang menarik, akan membuat siswa merasa jenuh. Namun, dengan menggunakan media yang menarik akan lebih memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menciptakan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan teknologi digital.

Penggunaan aplikasi seperti *Smart Application Creator* (SAC) menghadirkan penyajian materi dengan berbagai fitur, termasuk teks, animasi, video, audio, dan latihan soal untuk meningkatkan pemahaman materi dan mendukung kegiatan literasi digital siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan. Sumber data didapat dari berbagai literatur yang dapat mendukung penelitian sehingga mampu menggambarkan atau menjelaskan secara sisitematis.

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar di Kapanewon Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VI SDN JL yang berjumlah 9 siswa, terdiri dari 4 laki-laki dan 5 perempuan.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan memperhatikan kegiatan selama pembelajaran menggunakan media *Smart App* Creator. Instrumen yang digunakan berupa angket pemanfaatan media dan dokumentasi menggunakan berkas berupa foto ataupun video penggunaan media pembelajaran *Smart App Creator.*

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis Milles and Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang terkumpul dipilih untuk direduksi, selanjutnya data disajikan untuk ditarik kesimpulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada kurikulum 2013, pembelajaran mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara terpadu dalam setiap pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan diarahkan menuju ketercapaian tujuan pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif, serta psikomotor secara efektif dan maksimal (Mansyur, 2020).

Melalui penggunaan teknologi, diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, produktif, serta menyenangkan dan kemampuan literasi juga lebih meningkat.

Literasi adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan mengelolah informasi yang berkaitan dengan situasi sosial. Adapun digital adalah segala bentuk kata, gambar, vidio dan segala aplikasi yang ada. Di dalam Munir (2017 :108-110), istilah literasi digital mulai popular sekitar tahun 2005 (Davis & Shaw, 2011) yang bermakna kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam arti membaca nonsekuensial atau tidak berurutan dengan bantuan komputer (Bawden, 2001).

Menurut Rubble dan Bailey (2007), literasi digital diartikan sebagai sebuah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan

tahu kapan dan bagaimana menggunakannya.

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi digital, perangkat atau jaringan komunikasi, evaluasi, membuat dan menggunakan informasi.

Literasi digital meliputi kemampuan membaca dan mengintrepretasi media, memproduksi data dan gambar melalui manipulasi digital dan mengevaluasi serta menerapkan pertambahan pengetahuan baru dari lingkungan digital.

Literasi digital penting dalam pembelajaran mulai sekolah dasar hingga sekolah lanjutan. Bagi siswa sekolah dasar, literasi digital lebih bermakna dan penting karena pada tahap ini, siswa sekolah dasar masih sangat kuat menyerap dan mengingat setiap pembelajaran yang ada.

Literasi digital di SD merupakan kecakapan menggunakan media digital dengan baik, benar, dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi pembelajaran, mencari solusi masalah, menyelesaikan tugas belajar, mengkomunikasikan berbagai kegiatan belajar dengan insan pembelajaran lainnya.

Penguasaan terhadap literasi digital akan membuat siswa menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat. Penguasaan literasi digital akan mendorong siswa dapat berpikir kritis, kreatif dan inovatif, dapat memecahkan masalah, dapat berkomunikasi dengan efektif, dan dapat berkolaborasi dalam tim.

Penguasaan terhadap keterampilan pembelajaran Abad 21 ditandai dengan keterampilan untuk menggunakan teknologi digital, menggunakan alat komunikasi atau jaringan, serta keterampilan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan dan menciptakan informasi. (Bell and Shank; 2008).

Menurut (Prayogi & Estetika, 2019) kompetensi digital pendidik erat kaitannya dengan kemampuan pendidik dalam menggunakan media digital untuk berkomunikasi dan memperoleh maupun menyampaikan informasi yang bersumber pada kaidah pedagogis dengan menyadari pengaruhnya terhadap metode yang digunakan di dalam pendidikan.

Media digital dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam memahami kompetensi digital. Kompetensi digital merupakan salah

satu aspek yang harus dimiliki oleh peserta didik pada generasi abad 21. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Hoyles & Lagrange (Putrawangsa & Hasanah, 2018) yang mengatakan bahwa media digital merupakan sesuatu yang paling mempengaruhi bidang pendidikan di seluruh negara pada masa sekarang ini.

Pemanfaatan literasi digital berbasis *Smart App Creator* (SAC) adalah sebuah metode yang menggunakan teknologi sebagai alat untuk memberikan pengaruh dan mendapatkan respon dari individu.

Smart App Creator (SAC) adalah sebuah aplikasi yang bisa berfungsi sebagai alat pembelajaran. *Smart App Creator (SAC)* ini bisa dioperasikan pada sistem operasi Android dan iOS tanpa memerlukan pengetahuan dalam pemrograman. Aplikasi ini dapat memuat berbagai elemen seperti animasi, gambar, video, musik, dan menu-menu lainnya. Tampilan yang simpel seperti gabungan *e-book* dan PowerPoint pada aplikasi ini dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. (Azizah, 2020).

Smart App Creator (SAC) merupakan penggabungan berbagai alat dan sumber daya digital, yang membantu pengguna dalam meningkatkan literasi digital dengan memahami cara berinteraksi dengan beragam media dan platform yang terhubung satu sama lain (Jenkins, 2006).

Smart App Creator (SAC) menciptakan stimulus yang akan membentuk paradigma individu yang akan berpengaruh pada perkembangan karakter seseorang (Abdullah, 2020) dalam JPGMI, Vol. 9, No. 2, November 2023 Hal [211-221] ISSN: 2477-1848 213.

Implementasi literasi digital dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber digital. Tercapai atau tidaknya tujuan literasi digital ditentukan oleh kesiapan bahan, baik untuk guru, siswa, maupun bahan untuk pembinaan guru.

Literasi digital dengan penggunaan, etika, penyadaran kolektif bermedia sosial bagi siswa SD perlu diedukasi sesuai penggunaan yang diperlukan dan terhindar dari *game* yang menjadi candu. Pemanfaatan aplikasi digital seperti *Smart App Creator* dapat mengalihkan perhatian siswa yang semula bermain *game* di *smartphone,* sekarang

smartphone digunakan untuk kegiatan belajar.

Tidak hanya pada pembelajaran tatap muka, multimedia ini juga dapat digunakan pada pembelajaran daring serta melatih kemandirian siswa dalam belajar (Hidayat et al., 2020).

Literasi digital berbasis *Smart App Creator* (SAC) dapat memberikan penguatan pendidikan karakter siswa Madrasah Ibtidaiyah di Era Society 5.0 sesuai penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah, L. N, Muhith, A, Uswah, A.Y. tahun 2023.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al., (2021) menyimpulkan bahwa dalam upaya membentuk karakter siswa di era abad ke-21, literasi digital memegang peranan penting, sebab anak-anak cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang berhubungan dengan teknologi.

Dengan minat belajar yang baik, maka akan berdampak pada hasil belajar yang baik pula (Deswita & Dahen, 2013). Ini relevan dengan pendapat (Wahyuningtyas dan Sulasmono, 2020), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik, hal ini disebabkan penggunaan media akan melibatkan peserta didik secara kreatif dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Tabel 1. Analisis kuesioner siswa

Kelas Eksperimen			
Pernyataan	*Ya*	*Tidak*	*Hasil*
Senang dalam belajar	*8*	*1*	*89%*
Memberikan perhatian	*9*	*0*	*100%*
Tertarik untuk mempelajari hal baru	*9*	*0*	*100%*
Fokus dalam mengerjakan tugas	*7*	*2*	*78%*
Terlibat aktif	*8*	*1*	*89%*

Berdasarkan kuesioner yang diberikan ke siswa tentang pemanfaatan *Smart App Creator* diperoleh data bahwa dari 9 responden, 8 siswa senang dalam belajar dengan presentase 89%, 9 siswa memberikan perhatian dengan presentase 100%, 9 siswa tertarik mempelajari hal baru seperti *Smart App Creator* dengan presentase 100%, 7 siswa fokus dalam mengerjakan tugas dengan presentase 78%, dan 8 siswa terlibat aktif saat pemanfaatan *Smart App Creator* dengan presentase 89%.

Setelah pembelajaran menggunakan *Smart App Creator*,

siswa menyampaikan perasaan senang belajar menggunakan media SAC tersebut.

Berikut wawancara peneliti dengan salah satu siswa yaitu BNC:

Peneliti: *Bagaimana perasaan kamu ketika belajar menggunakan Smart App Creator?*

BNC : *Saya merasa senang karena dapat mendukung literasi digital dan terdapat musiknya*

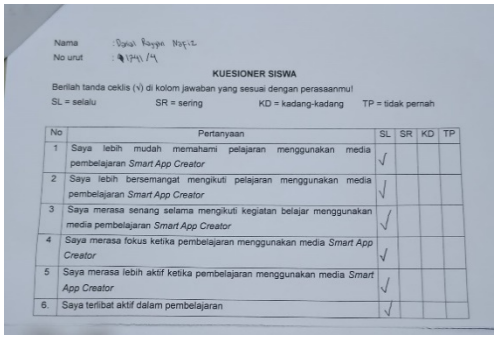
Peneliti: *Apakah kamu tertarik belajar menggunakan Smart App Creator?*

BNC : *Iya, karena ada gambarnya, musik, video, dan kuisnya.*

Peneliti: *Apakah dengan belajar menggunakan media Smart App Creator menjadi lebih fokus ke materi?*

BNC : *Iya, karena bisa menonton video, gambar, dan materinya.*

Berdasarkan jawaban siswa tersebut dapat diketahui bahwa pemanfaatan *Smart App Creator* mendukung kegiatan literasi digital siswa kelas VI SD.



Nama :
No urut :

KUESIONER SISWA

Berilah tanda ceklis (√) di kolom jawaban yang sesuai dengan perasaanmu!
SL = selalu SR = sering KD = kadang-kadang TP = tidak pernah

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1	Saya lebih mudah memahami pelajaran menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator*	√			
2	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator*	√			
3	Saya merasa senang selama mengikuti kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator*	√			
4	Saya merasa fokus ketika pembelajaran menggunakan media *Smart App Creator*	√			
5	Saya merasa lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan media *Smart App Creator*	√			
6.	Saya terlibat aktif dalam pembelajaran	√			

Gambar 1. Kuesioner Siswa

Gambar 2. Menu Video di *Smart App Creator*

Gambar 3. Materi di *Smart App Creator*

E. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Smart App Creator* dapat mendukung kegiatan literasi digital siswa kelas VI SD. Pemanfaatan *Smart App Creator* mendorong siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam menerapkan literasi digital dalam pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone.*

Pemanfaatan *Smart App Creator* dalam mendukung kegiatan literasi digital siswa kelas VI SD memberikan dampak positif karena mampu meningkatkan rasa semangat dalam

belajar sehingga peneliti merekomendasikan kepada guru ataupun peneliti lain untuk dapat menggunakan maupun mengadopsi media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, S. (2020). Urgensi Pendidikan Karakter Berbasis Literasi Digital Pada Siswa SDN 39 Kota Ternate 1.

Amalia, C, Alamsyah, T, Pamungkas, A.

Badriatin, T. (2017). *Investasi Saham Mudah dan Terjangkau.* Retrieved:https://www.radartasikmalaya.com/investasi-saham-mudah-dan-terjangkau/.

Arikunto, S. (2020). Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan. In Jakarta: Pt. Bumi Aksara. Bumi Aksara.

Astuti, A. P., & Yuliyanto, E. (n.d.). Pengembangan Aplikasi Android dalam Bentuk Ensiklopedia Chemistry Laboratory (Encylab) Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik SMA / MA Kelas X. 473–479.

Azizah. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. 72–80.

Bakri, F., Permana, H., Wulandari, S., & Muliyati, D. (2020). Student worksheet with ar videos: Physics learning media in laboratory for senior high school students. JOTSE: Journal of Technology and Science Education, 2(10), 231-240.

Fauziyah, L. N, Muhith, A, Uswah, A.Y. (2023). Literasi Digital Berbasis Smart App Creator (SAC): Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Era Society 5.0. JPGMI, Vol.9, No.2, Hal (211-221).

Jaiz, M, Vebrianto, R, Zulhidah, Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart App Creator* pada Pembelajaran Tematik SD/MI. Jurnal Basicedu Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2625-2636.

Kemendikbud, 2017, Gerakan literasi Nasional, Materi pendukung Literasi Digital, Jakarta, Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.

Miftahul Huda. 2015. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Muhammad Ali. 2010. Guru Dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Pohan, S.S, Suparman. 2020. Perspektif Literasi Digital Bagi Guru Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya, dan Kependidikan, 7(1), 2020: 164-178.

Rila Setyaningsih, dkk, 2018. Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning, (https://ejournal.upi.edu)

Subandi. Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukkan.

Syafira, S., Ahmad, S., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. 7, 17497–17502.

Tuna, Y. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran di SD Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Gorontalo.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23–27. Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V2i1.77.

Wardhani, D. K. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. Physics and Science Education Journal (PSEJ), 1.

Widyaningrum, D.P. (2022). Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG).*

Yessu, M. Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android *Smart App Creator* (SAC) Dan Instagram Dalam Pembelajaran Koloid. (2021). Jurnal Riset Pendidikan Kimia Vol. 11, No. 2 | 99 DOI: https://doi.org/10.21009/JRPK.112.06.

Zulhidah, Mery Berlian DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428