

**PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL DI SD MASJID SYUHADA
YOGYAKARTA: PRAKTIK, TANTANGAN, DAN PELUANG
DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Enjelika Hani Pamungkas¹, Rian Nurizka²
^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
enjelikahani@gmail.com¹, rian@upy.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to describe and analyze the use of digital literacy in the implementation of learning at SD Masjid Syuhada Yogyakarta. The focus of the study includes teachers' abilities in utilizing digital literacy, such as accessing, selecting, understanding, analyzing, verifying, evaluating, organizing, distributing, collaborating, and participating in the use of digital technology during the learning process. In addition, this study also examines the challenges faced by teachers and the solutions implemented. The research was conducted in the 2025/2026 academic year at SD Masjid Syuhada Yogyakarta, located in Kotabaru, Gondokusuman. This study employed a qualitative method with a descriptive approach to provide an in-depth description of the use of digital literacy in learning. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results showed that the use of digital literacy was categorized as very good, with an average percentage score of 95.25%. Teachers utilized various digital media such as laptops and mobile devices to access applications and develop learning materials according to students' needs. Moreover, teachers were able to select appropriate digital learning resources that align with instructional objectives and students' characteristics.

Keywords: *Digital Literacy, Educational Technology, Digital Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan literasi digital dalam pelaksanaan pembelajaran di SD Masjid Syuhada Yogyakarta. Fokus penelitian meliputi kemampuan guru dalam menggunakan literasi digital, seperti mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, menyusun, mendistribusikan, berkolaborasi, serta berpartisipasi dalam penggunaan teknologi digital selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji berbagai tantangan yang dihadapi guru beserta solusi yang dilakukan. Penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2025/2026 di SD Masjid Syuhada Yogyakarta yang berlokasi di Kotabaru, Gondokusuman. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan literasi digital berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 95,25%. Guru telah memanfaatkan berbagai media digital seperti laptop dan gawai untuk mengakses aplikasi serta mengembangkan materi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga mampu menyeleksi

sumber belajar digital yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: Literasi Digital, Teknologi Pendidikan, Media Digital

A. Pendahuluan

Literasi digital adalah kemampuan dan kecakapan dalam mengelola media digital, peralatan digital, atau jaringan dalam menemukan, melakukan evaluasi, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara bertanggung jawab dalam membina komunikasi pada kehidupan sehari-hari (Nasrullah et al., 2017). Pendidikan dan literasi digital memiliki hubungan yang erat dalam membentuk individu yang cerdas, berkualitas, dan siap menghadapi era digital yang terus berkembang di masa yang akan datang. Dalam dunia pendidikan, literasi digital menjadi aspek penting untuk mencegah penyebaran informasi non valid, meningkatkan keamanan digital, dan mendukung pembelajaran untuk lebih interaktif dengan berbasis teknologi.

Literasi digital mengacu pada kemampuan individu untuk mengolah banyak data, memahami data, dan berkomunikasi dengan baik melalui berbagai jenis media sosial atau teknologi (Handika S, dkk 2023).

Literasi digital memiliki 10 indikator yang dinyatakan oleh (Adikara et.al, 2021) yaitu mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berkolaborasi, dan berpartisipasi.

Pemanfaatan literasi digital pada pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah melalui penggunaan media visual, audio, dan interaktif. Selain itu, literasi digital juga berperan dalam melatih siswa untuk mencari, memahami, dan menggunakan informasi secara bijak serta bertanggung jawab. Sekolah dasar menjadi tempat yang ideal dalam membangun landasan literasi digital yang baik sejak dini, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam dunia digital (Adien et al., 2024). Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam pemanfaatan literasi digital pada proses pembelajaran.

Guru sebagai pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai

materi, namun juga sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam menggunakan media digital secara positif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran sains, teknologi, engineering, seni, dan matematika (STEAM) akan menunjang literasi digital dan kreativitas yang disusun serta dilakukan oleh guru sehingga terdapat keseimbangan antara teori dan praktik (Sutan, et al., 2020). Melalui pemanfaatan literasi digital yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sesuai abad ke-21 seperti bernalar kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dari bulan Juni – Agustus 2025, SD Masjid Syuhada Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran. Dengan tersedianya fasilitas atau sarana prasarana yang memadai digunakan guru pada pemanfaatan literasi digital. Fasilitas tersebut berupa adanya ruangan lab

komputer bagi siswa dan tersedianya layar proyektor LCD di setiap ruangan kelas sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam upaya melakukan literasi digital pada proses pembelajaran. Literasi digital secara efektif adalah kemampuan yang dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam mencapai proses pembelajaran secara maksimal (Dzikri, 2024).

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan literasi digital mulai diimplementasikan sebagai upaya untuk mendukung penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa untuk aktif. Guru memanfaatkan berbagai media digital seperti video pembelajaran, presentasi berbasis teknologi, serta sumber belajar dari internet untuk membantu menjelaskan materi sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penelitian yang dilakukan oleh (Munadzifah & Nurefendi, 2025) di SD Muhamadyah Gempol, menunjukkan bahwa literasi digital yang diintegrasikan secara maksimal dalam pembelajaran memberikan gambaran penggunaan teknologi digital oleh guru membentuk proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kontekstual sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai.

Berdasarkan kondisi tersebut, SD Masjid Syuhada Yogyakarta sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi menjadi menarik untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran di SD Masjid Syuhada Yogyakarta. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara mendalam mengenai bentuk pemanfaatan literasi digital, kontribusi terhadap proses pembelajaran siswa, serta tantangan yang dihadapi dan solusi yang dilakukan guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Tempat penelitian memiliki potensi dalam pemanfaatan literasi digital, sehingga berperan penting dalam menyelesaikan permasalahan selama proses penelitian karena tempat penelitian dapat memberikan data yang valid atau dapat dipercaya. Lokasi penelitian ini adalah di SD Masjid Syuhada Yogyakarta. Sekolah ini merupakan salah satu yang telah

berhasil menerapkan pemanfaatan literasi digital. Dengan tersedianya fasilitas komputer di setiap kelas yang bisa dimanfaatkan guru selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, kuesioner angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati 1 kelas kecil serta 1 kelas besar selama proses pembelajaran berlangsung terkait dengan pemanfaatan literasi digital. Observasi dilakukan juga oleh peneliti selama praktik mengajar di sekolah tersebut.

Observasi awal dilakukan selama 2 bulan, kemudian peneliti melaksanakan observasi kedua dalam kurun waktu 2 hari di kelas yang berbeda untuk melihat langsung praktik pemanfaatan literasi digital selama proses pembelajaran. Wawancara dirancang secara terstruktur dilakukan dengan 2 guru wali kelas diantaranya yaitu 1 guru dari kelas kecil dan 1 guru dari kelas besar. Peneliti memilih 1 guru dari kelas kecil dan 1 guru dari kelas besar karena digunakan untuk membandingkan bagaimana perbedaan pemanfaatan literasi digital yang dilakukan. Dokumentasi digunakan untuk mencari data terkait

dokumen kebijakan pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut. Kuesioner angket digunakan untuk mendapatkan hasil data yang lebih valid dan memperkuat data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Dalam analisis hasil angket guru, peneliti menggunakan kriteria respon. Analisis hasil angket respon guru diberikan setelah jam pembelajaran selesai. Jumlah responden yang mengisi angket adalah 11 guru wali kelas di SD Masjid Syuhada Yogyakarta. Untuk menganalisis hasil angket guru, presentase respon guru dihitung dengan rumus dari (Sugiyono, 2018:36) berikut :

$$\text{Presentase indikator} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{total skor}}{\text{banyaknya pernyataan}}$$

Untuk mengukur atau mengambil kesimpulan hasil angket respon guru, dengan kriteria menurut (Sugiyono, 2018:40) sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Hasil Angket

| Presentase (%) | Kategori |
|------------------|-------------|
| 81,24 < x < 100 | Sangat Baik |
| 62,5 < x < 81,25 | Baik |
| 43,75 < x < 62,5 | Kurang |

Rata-rata yang diperoleh menunjukkan banyaknya indikator

pemanfaatan literasi digital yang terlaksana pada proses pembelajaran di SD Masjid Syuhada Yogyakarta. Contohnya, jika hasil rata-rata menunjukkan angka mendekati 100% maka dapat diartikan bahwa indikator yang kemampuan yang dimiliki guru di SD Masjid Syuhada terbilang terlaksana secara ideal atau baik. Namun, jika rata-rata presentase menunjukkan angka di bawah 50% maka dapat diartikan bahwa indikator yang kemampuan yang dimiliki guru di SD Masjid Syuhada terbilang kurang ideal atau kurang baik.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pemanfaatan literasi digital pada pembelajaran yang dilakukan guru di SD Masjid Syuhada Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat deksripsi atau gambaran sistematis, alamiah, faktual, dan akurat mengenai fakta pemanfaatan literasi digital pada pembelajaran yang dilakukan guru di SD Masjid Syuhada Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan analisis data dari teori Miles Huberman & Saldana, yang menjelaskan terdapat 4 langkah dalam analisis data yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta menarik kesimpulan/verifikasi (Miles

Huberman & Saldana, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu teknik pemeriksaan yaitu triangulasi. Teknik pemeriksaan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian di SD Masjid Syuhada Yogyakarta dalam penelitian ini akan mengungkap mengenai pemanfaatan literasi digital pada proses pembelajaran yaitu dalam pemilihan sumber digital yang dipilih oleh guru, media digital yang digunakan, serta tantangan yang dihadapi guru. Hasil penelitian di kelas II selama proses pembelajaran dengan pemanfaatan literasi digital yaitu, observasi dilakukan pada tanggal 3 Maret 2026 dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 09.30 WIB. Dari hasil observasi terlihat guru sedang menjelaskan mata pelajaran IPAS dengan materi bagian tubuh pada hewan. Guru menunjukkan gambar mengenai bagian tubuh hewan menggunakan komputer yang telah tersedia di meja guru dan menampilkannya melalui layar proyektor. Pada saat guru memperlihatkan gambar, semua

siswa tampak memperhatikan layar proyektor tersebut. Guru menjelaskan bagian tubuh pada hewan sesuai jenis dan fungsinya masing-masing. Semua siswa tampak memperhatikan penjelasan dari guru, gambar yang ditampilkan oleh guru melalui layar proyektor juga menarik perhatian siswa.

Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk bernyanyi tentang anggota tubuh pada hewan dengan nada naik delman. Guru mengajak bernyanyi siswa, sekaligus menampilkan video tentang anggota tubuh pada hewan yang terdapat lirik lagu serta gambar dari beberapa jenis anggota tubuh hewan tersebut. Siswa tampak senang dan bersemangat ketika bernyanyi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas II, guru selalu memilih sumber belajar digital sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga metode pembelajaran yang digunakan guru, sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 2 yaitu pembelajaran yang menyenangkan.

Observasi kedua dilaksanakan pada tanggal 7 April 2026 dari pukul 08.30 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Observasi ini dilaksanakan di kelas IV SD Masjid Syuhada dengan mata

pelajaran IPAS yaitu materi perubahan energi di sekitar kita. Hasil observasi menunjukkan guru menggunakan power point untuk menampilkan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru merancang bahan ajar power point secara mandiri menggunakan aplikasi canva. Materi yang digunakan untuk mengisi power point tersebut diambil dari buku pelajaran dan ditambahkan dengan referensi dari kementerian pendidikan. Selain menggunakan power point, guru juga menampilkan sebuah video pembelajaran tentang perubahan energi di sekitar kita. Dimana dalam video pembelajaran tersebut diselingi dengan pertanyaan, dan siswa diminta untuk menjawab. Setelah video tersebut ditayangkan, tampak beberapa siswa langsung mengajukan pertanyaan. Sehingga pembelajaran terlihat sangat aktif.

Dalam evaluasi dan penilaian guru memilih menggunakan game quiss berupa *wordwall*. Berdasarkan hasil wawancara, *quiss wordwall* ini media yang sering digunakan guru untuk melakukan penilaian kepada siswa. Selain menyenangkan, quiss ini dirancang oleh guru secara mandiri sehingga tepat dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil wawancara,

tantangan yang sering dihadapi oleh guru dalam pemanfaatan literasi digital ialah soal waktu yang kurang memadai untuk guru bisa merancang atau membuat bahan ajar digital. Guru mengatakan, bahwa seharian penuh guru kebersamai siswa untuk belajar sehingga kekurangan waktu luang untuk merancang bahan ajar digital secara mandiri. Biasanya, guru memilih sumber belajar digital yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan, jika sumber belajar digital tersebut dirasa valid dan dapat dipercaya, maka guru mendownload dan menjadikan sumber belajar digital tersebut sebagai bahan referensi untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Data Hasil Kuesioner Angket

| No. | Inisial Guru | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 |
|-------------------|--------------|--------|------|------|------|------|------|--------|-----|-------|-------|
| 1 | DM | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 2 | DH | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | Sm | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 4 | NR | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 5 | FA | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 6 | MN | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 7 | NM | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 8 | Rd | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 9 | DP | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 10 | ES | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Jumlah | | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 35 | 36 | 37 | 33 |
| Presentase | | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 87,50% | 90% | 92,5% | 82,5% |
| Rata-Rata | | 95,25% | | | | | | | | | |

Berdasarkan hasil angket guru di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan literasi digital di SD Masjid Syuhada Yogyakarta sudah 95% dilaksanakan. Berdasarkan hasil kuesioner angket pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran di SD Masjid Syuhada Yogyakarta, diperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 95,25%. Berdasarkan kriteria penilaian menurut Sugiyono (2018), presentase tersebut berada pada rentang $81,24 < x < 100$ yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan guru di SD Masjid Syuhada Yogyakarta dalam memanfaatkan literasi digital dalam proses pembelajaran telah terlaksana dengan sangat baik.

Tersedianya fasilitas digital yang tersedia di sekolah juga menjadi faktor pendukung guru dalam melakukan pemanfaatan literasi digital pada proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan literasi digital pada proses pembelajaran menjadi peran penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta menambah rasa ingin tahu sehingga siswa memiliki daya tarik untuk memperhatikan penjelasan guru. Penggunaan media

digital juga berpengaruh terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya perlu memilih media digital serta sumber belajar digital yang relevan guna mengembangkan pemanfaatan literasi digital pada proses pembelajaran. Pemanfaatan literasi digital pada proses pembelajaran hanya memerlukan kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa maka dari itu kegiatan ini menjadi salah satu strategi guru dalam pembelajaran guna mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Salah satu kemampuan guru dalam melakukan pemanfaatan literasi digital adalah dengan mengakses media digital, yaitu kemampuan guru dalam menggunakan perangkat dan media digital untuk memperoleh informasi dan sumber belajar digital. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas II, guru kelas IV dan guru bidang Bahasa Arab di SD Masjid Syuhada, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengakses ini sudah menjadi bagian penting dalam pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan

pembelajaran.

Kemampuan yang kedua adalah menyeleksi. Menyeleksi yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan guru dalam memilih informasi atau sumber belajar digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dari hasil wawancara dan observasi tentang menyeleksi, yaitu kemampuan guru dalam memilih informasi atau sumber belajar digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakter siswa, dapat dipahami bahwa guru di SD Masjid Syuhada memiliki kriteria dalam memilih sumber belajar digital, tidak semua informasi dan sumber belajar dari internet dapat langsung digunakan dalam pembelajaran. Guru di SD Masjid Syuhada dapat memastikan bahwa sumber belajar yang dipilih berasal dari sumber yang terpercaya. Dengan demikian, kemampuan menyeleksi sumber belajar digital yang dimiliki guru di SD Masjid Syuhada menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki dalam melakukan pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran.

Kemampuan guru dalam melakukan pemanfaatan literasi digital

pada pelaksanaan pembelajaran yang ketiga adalah memahami. Memahami yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan guru dalam memahami isi informasi digital yang diperoleh sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara dan observasi tentang memahami, yaitu kemampuan guru dalam memahami isi informasi digital yang diperoleh sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dengan tingkat pemahaman tersebut, guru di SD Masjid Syuhada dapat memastikan bahwa materi yang akan disampaikan sudah benar, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Selanjutnya adalah kemampuan menganalisis. Menganalisis yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan guru dalam mengkaji isi informasi digital secara lebih mendalam. Kemampuan menganalisis penting dimiliki oleh seorang guru dalam menganalisis kesesuaian konten atau sumber belajar digital dengan tujuan pembelajaran. Dari hasil wawancara guru wali kelas dan guru bidang tentang menganalisis, yaitu kemampuan guru dalam mengkaji isi

informasi digital secara lebih mendalam, dapat diartikan bahwa guru di SD Masjid Syuhada Yogyakarta tidak hanya membaca informasi yang ia dapatkan secara sekilas. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa kemampuan menganalisis yang dimiliki guru di SD Masjid Syuhada membantu dalam menghubungkan informasi dengan materi yang akan disampaikan. Guru di SD Masjid Syuhada menyesuaikan materi agar lebih relevan dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena materi yang disampaikan sudah dipilih dan dikaji secara lebih mendalam terlebih dahulu oleh guru.

Kelima adalah kemampuan memverifikasi. Memverifikasi yang dimaksud dalam hal ini yaitu kemampuan guru dalam memeriksa kebenaran dan keakuratan informasi yang diperoleh dari sumber belajar digital. Memverifikasi yang dimaksud dalam hal ini yaitu kemampuan guru dalam memeriksa kebenaran dan keakuratan informasi yang diperoleh dari sumber belajar digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan memverifikasi ini juga membantu guru dalam memberikan

contoh yang bijak kepada siswa. Guru di SD Masjid Syuhada dapat mengajarkan pentingnya bersikap kritis saat menerima informasi dari media digital atau internet.

Kemampuan yang keenam adalah mengevaluasi. Kemampuan guru dalam melakukan pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran yang keenam adalah mengevaluasi. Mengevaluasi yang dimaksud dalam hal ini merupakan kemampuan guru dalam menilai kualitas, manfaat, dan kesesuaian informasi digital dengan kebutuhan materi pembelajaran. Dari pernyataan guru wali kelas dan guru bidang mengenai kemampuan mengevaluasi, dapat diartikan bahwa guru di SD Masjid Syuhada tidak hanya mengambil materi atau informasi di internet secara langsung, guru mempertimbangkan manfaat dari informasi digital yang digunakan agar dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hasil observasi di kelas IV A juga menunjukkan bahwa informasi yang dipilih oleh guru disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan disajikan dengan cara yang menarik. Maka, kemampuan mengevaluasi ini dapat

membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, sehingga siswa dapat menerima materi dari guru secara lebih jelas.

Selanjutnya adalah kemampuan mendistribusikan. Merupakan cara guru menyebarkan atau menyampaikan informasi kepada siswa. Guru memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah sebagai media dalam mendistribusikan informasi digital kepada siswa secara langsung seperti komputer, laptop, layar proyektor, dan smartboard. Dari pernyataan guru wali kelas di atas, kemampuan guru dalam mendistribusikan informasi dapat diartikan bahwa guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi kepada siswa tetapi juga sudah mempertimbangkan cara penyampaian yang paling efektif. Hasil observasi di kelas II B menunjukkan bahwa kemampuan mendistribusikan informasi digital ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan adaptif dalam penyampaian materi.

Kedelapan adalah kemampuan memproduksi. Merupakan kemampuan guru dalam menciptakan dan mengembangkan konten pembelajaran berbasis digital. Hasil observasi di kelas IV A menunjukkan

bahwa guru menyampaikan materi dengan powerpoint yaitu mencoba menggabungkan berbagai unsur seperti gambar, teks yang menarik, dan audio supaya pembelajaran tidak membosankan. Dalam pembelajaran tersebut juga siswa tampak antusias dalam memperhatikan penyampaian materi oleh guru dengan memanfaatkan fasilitas digital yang ada di kelas. Dengan konten yang lebih variatif tersebut siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kemampuan yang selanjutnya adalah berkolaborasi. Kemampuan berkolaborasi merupakan kemampuan guru dalam bekerja sama dengan pihak lain melalui media digital, baik dengan sesama guru, siswa, maupun orang tua. Berdasarkan hasil wawancara yang diungkapkan oleh guru wali kelas dan guru bidang bahasa Arab, dapat diartikan bahwa kemampuan berkolaborasi sangat penting dimiliki oleh seorang guru dalam melakukan pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran. Dengan berkolaborasi, membantu guru untuk menambah wawasan atau ilmu baru dalam menciptakan dan

mengembangkan bahan ajar. Sehingga, hasil yang diciptakan lebih berkualitas dan penerapannya dalam pembelajaran akan lebih efektif digunakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru di SD Masjid Syuhada melaksanakan program kombel (komunitas belajar) yang diikuti oleh seluruh guru di SD Masjid Syuhada. Program kombel ini dilaksanakan setiap minggu ketiga.

Terakhir yaitu kemampuan berpartisipasi. Kemampuan berpartisipasi merupakan kemampuan yang dimiliki guru dalam pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran di SD Masjid Syuhada yang terakhir adalah berpartisipasi. Berdasarkan hasil wawancara guru wali kelas II B dan kelas IV A SD Masjid Syuhada, dapat diartikan bahwa kemampuan berpartisipasi yang dimiliki guru yaitu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran. Hasil observasi pada tanggal 7 April 2026 menunjukkan bahwa, ketika guru wali kelas IV A menampilkan quiss dalam pembelajaran, siswa berebut untuk menjawab pertanyaan. siswa terlihat lebih aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi ketika guru memanfaatkan media digital pada

pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sehingga pembelajaran juga menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru di SD Masjid Syuhada, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi guru dalam melakukan pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran di SD Masjid Syuhada yaitu 1) masalah waktu yang dimiliki guru untuk menciptakan atau mengembangkan bahan ajar digital, 2) internet sering lemot, 3) penyesuaian materi yang akan digunakan jika digabungkan dengan referensi konten pembelajaran digital yang diperoleh, 4) menemukan sumber yang kurang akurat, 5) fasilitas media digital yang tersedia sering eror. Setelah guru menghadapi tantangan dalam melakukan pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran di SD Masjid Syuhada, maka guru dituntut untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, hasil wawancara menunjukkan bahwa solusi yang dilakukan guru yaitu : 1) Menyempatkan waktu ketika malam hari di rumah untuk bisa menciptakan bahan ajar digital, 2) menyimpan file

bahan ajar digital yang sudah diproduksi guru untuk bisa digunakan lagi, 3) mencari referensi yang materinya sesuai dengan yang dibutuhkan, 4) menggunakan internet data pribadi jika internet di sekolah sering lemot, 5) membawa laptop pribadi untuk menghindari eror yang sering terjadi pada komputer di kelas

Literasi digital di sekolah dasar merupakan kemampuan siswa dan guru dalam menggunakan media digital dengan baik, benar dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi pembelajaran, mencari solusi masalah, menyelesaikan tugas belajar, serta mengkomunikasikan berbagai kegiatan pembelajaran baik. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting dalam dunia pendidikan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, namun juga sebagai media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut (Yulisnawati, 2021) literasi digital yang diterapkan di Sekolah Dasar berhubungan erat dengan implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang telah

dibentuk dan disahkan oleh pemerintah. Di era 5.0 saat ini, siswa sekolah dasar sudah akrab dengan berbagai perangkat digital seperti gawai, komputer, dan internet, sehingga pemanfaatannya menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pemanfaatan literasi digital memberikan kontribusi nyata untuk mendukung suasana yang efektif pada proses pembelajaran. Di era 5.0 saat ini, penggunaan media digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan literasi digital yang dilakukan menjadi bagian dari strategi guru dalam menunjang keefektifan pembelajaran dengan harapan hasil yang lebih maksimal. Literasi digital juga mendorong keterlibatan siswa untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan perangkat dan sumber belajar digital, guru dan siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam mencari, mengolah, dan menyajikan informasi. Dengan demikian, integrasi literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar diharapkan mampu menciptakan

pengalaman belajar yang lebih bermakna, efektif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik dalam berkembang.

Pemanfaatan literasi digital pada pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah melalui penggunaan media visual, audio, dan interaktif. Selain itu, literasi digital juga berperan dalam melatih siswa untuk mencari, memahami, dan menggunakan informasi secara bijak serta bertanggung jawab. Sekolah dasar menjadi tempat yang ideal dalam membangun landasan literasi digital yang baik sejak dini, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam dunia digital (Adien et al., 2024). Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam pemanfaatan literasi digital pada proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, namun juga sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam menggunakan media digital secara positif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran sains, teknologi, engineering, seni, dan matematika (STEAM) akan

menunjang literasi digital dan kreativitas yang disusun serta dilakukan oleh guru sehingga terdapat keseimbangan antara teori dan praktik (Sutan, et al., 2020). Melalui pemanfaatan literasi digital yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sesuai abad ke-21 seperti bernalar kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dan siswa dimana kegiatan tersebut diakhiri dengan evaluasi hasil belajar (Siti, et al., 2020). Pembelajaran hakikatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Cahyani, et al., 2021). Proses pembelajaran ini, dibimbing oleh guru dan diikuti oleh siswa. Sesuai aturan (Kemendikbud, 2021) bahwa guru sebagai fasilitator perlu menyediakan sumber belajar serta memotivasi siswa untuk mengembangkan kemandirian, berpikir kritis, dan kreativitas. Oleh

karena itu, guru perlu memanfaatkan literasi digital sebagai sumber belajar dan penunjang proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan literasi digital mulai diimplementasikan sebagai upaya untuk mendukung penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa untuk aktif. Guru memanfaatkan berbagai media digital seperti video pembelajaran, presentasi berbasis teknologi, serta sumber belajar dari internet untuk membantu menjelaskan materi sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penelitian yang dilakukan oleh (Munadzifah & Nurefendi, 2025) di SD Muhamadyah Gempol, menunjukkan bahwa literasi digital yang diintegrasikan secara maksimal dalam pembelajaran memberikan gambaran penggunaan teknologi digital oleh guru membentuk proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kontekstual sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai. Oleh karena itu, pemanfaatan literasi digital efektif digunakan sebagai salah satu bagian dari strategi pembelajaran guna mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Implikasi penelitian ini, diharapkan guru sebagai fasilitator dalam melakukan pemanfaatan literasi digital pada pelaksanaan

pembelajaran di SD Masjid Syuhada Yogyakarta.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan literasi digital dalam pelaksanaan pembelajaran di SD Masjid Syuhada Yogyakarta telah berjalan dengan sangat baik, dengan capaian rata-rata sebesar 95,25% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Guru telah mampu mengintegrasikan berbagai aspek literasi digital, mulai dari mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, hingga mengevaluasi dan memproduksi konten pembelajaran digital secara efektif. Pemanfaatan media digital seperti laptop, proyektor, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif terbukti mampu meningkatkan keaktifan, minat, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa tantangan yang dihadapi guru, seperti keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar digital, kendala jaringan internet, serta permasalahan teknis pada fasilitas. Untuk mengatasi hal tersebut, guru melakukan berbagai upaya seperti memanfaatkan waktu di

luar jam kerja, menggunakan sumber belajar yang relevan dan terpercaya, serta memanfaatkan perangkat pribadi.

Dengan demikian, pemanfaatan literasi digital tidak hanya mendukung efektivitas pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Oleh karena itu, penguatan literasi digital perlu terus dikembangkan guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adien, I., Aflah, H. M., Diana, P. R., Friska, W., & Novitasari, N. (2024). Meningkatkan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol. 2 No. 3. e-ISSN: 2985-7716, p-ISSN: 2985-6345, Hal 247-258. DOI: <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039>
- Adikara, G. J., Kurnia, N., Adhrianti, L., Astuty, S., Wijayanto, X. A., Desiana, F., & Astuti, S. I. (2021). Aman bermedia digital. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Cahyani, D. I., Ulya, F., Muna, M. F., Fadhilah, S., Wachidah, E. U., & Hanik, J. (2021). Peran Lembaga Pendidikan dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Era 4.0 di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(3), 2021.
- Dzikri, D. K. (2024). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di MTs N 2 Bandar Lampung.
- Handika, S., Simamora, H., dkk. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap keterampilan membaca dan menulis bahasa Indonesia. *Morfologi: jurnal ilmu pendidikan, bahasa, sastra dan budaya*, 7(2), 45-52.
- Kemendikbud. (2021). Pedoman Literasi Digital dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Munadzifah & Ahmad, N. F. (2025). Efektivitas Literasi Digital Untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. Volume 8 Nomor 2. e-ISSN: 2654-6434 dan p-ISSN: 2654-6426.
- Nasrullah, R., Aditya W, Satya T.I, Nento, M.N Hanifah, N. Miftahussururi, & Akbari Q.S, (2017), Materi Pendukung Literasi Digital. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Siti, N. & Putri, O. (2020). Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di MI Nurul Hikmah.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutan, S. P. & Suparman (2020). Perspektif Literasi Digital Guru Sekolah Dasar. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan* 7 (2), 164-178.
- Yulisnawati, T. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran di SD Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik.