

## PENGENALAN SUMBER-SUMBER BELAJAR DIGITAL BAGI SISWA SMA NEGERI 1 SIAK HULU

Asyti Febliza<sup>1)</sup>, Lilis Marina Anggraini<sup>2)</sup>, Zul Afdal<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Riau

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Riau

<sup>3)</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Padang  
*asytifebliza@edu.uir.ac.id*

### Abstract

Students' knowledge of digital learning resources is very necessary to support student knowledge both before and after the Covid-19 pandemic. This service activity aims to provide knowledge about digital learning resources that can be used by students as alternative sources other than those provided by teachers. This service activity uses the seminar method by delivering material by the resource persons to the participants of the activity. The results of the activity showed that there was an increase in students' knowledge about digital learning resources by 84% and students could access them from their smartphones. Partner satisfaction with the activities carried out reached an average of 83% which shows that the activities carried out went in accordance with the expectations of the activity participants.

*Keywords: digital, Covid-19, digital resources.*

### Abstrak

Pengetahuan siswa mengenai sumber-sumber belajar digital sangat diperlukan untuk menunjang pengetahuan siswa baik sebelum atau pasca masa pandemi Covid-19. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai sumber-sumber belajar digital yang dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber alternatif selain yang diberikan oleh guru. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode seminar dengan cara penyampaian materi oleh narasumber kepada peserta kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan siswa mengenai sumber belajar digital sebesar 84% dan siswa dapat mengaksesnya dari smartphone yang mereka miliki. Kepuasan mitra terhadap kegiatan yang dilaksanakan mencapai rata-rata sebesar 83% yang menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan berjalan sesuai dengan harapan peserta kegiatan.

*Kata kunci: digital, Covid-19, sumber belajar digital.*

### PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan di masa pandemi mengalami perubahan yang cukup signifikan, dimulai dari pelaksanaan pembelajaran secara daring sampai pembelajaran tatap muka terbatas saat ini. Penyelenggaraan pendidikan dengan tatap muka terbatas meninggalkan berbagai permasalahan diantaranya tidak tercapainya kompetensi yang sudah dirancang serta kurangnya pemahaman siswa mengenai

pelajaran dikarenakan jam pelajaran yang hanya dilaksanakan selama 3 jam. Salah satu alternatif solusi yang dapat diambil yaitu dengan memaksimalkan pemanfaatan sumber-sumber belajar yang tersedia, hanya saja siswa-siswa belum memiliki pemahaman yang cukup terhadap sumber-sumber belajar tersebut. Siswa-siswa yang belum memiliki literasi digital yang cukup untuk mengetahui sumber-sumber belajar juga menjadi salah satu faktor

permasalahan tidak tercapainya kompetensi. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat mencari sendiri materi pelajaran dari sumber-sumber lain di internet hanya mengharapkan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru di sekolah atau melalui *browsing search engine google* tanpa mengetahui apakah sumber yang diperoleh dapat dipercaya atau tidak. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki literasi digital yang lebih rendah dan motivasi yang lemah menyebabkan kurang berhasilnya dalam lingkungan belajar online (Hvalshagen et al., 2021)

Literasi digital menyangkut kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital dengan sikap berhati-hati dalam menerima informasi yang diperoleh dari sumber-sumber digital (Febaliza & Oktariani, 2020). Literasi digital dapat membantu siswa untuk menemukan informasi pelajaran dari sumber-sumber belajar di internet dan juga mencakup keterampilan menggunakan alat-alat digital seperti: *smartphone, notebook, computer*, dsb.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang menekankan kepada penguasaan kemampuan literasi, sikap, keterampilan, kecakapan pengetahuan serta penguasaan teknologi. Literasi digital merupakan salah satu kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh siswa sebagai salah satu keterampilan abad-21 dikarenakan terjadi perubahan akibat teknologi yang sangat cepat (Kurniawati et al., 2015). Literasi digital yang baik dapat mempermudah siswa untuk *exist* di lingkungan masyarakat. Selain itu, siswa juga mudah menyesuaikan diri di dunia kerja yang berbasis digital dikarenakan literasi digital/teknologi merupakan salah satu komponen dalam kategori keterampilan abad 21 yaitu *tools for working* (Griffin,

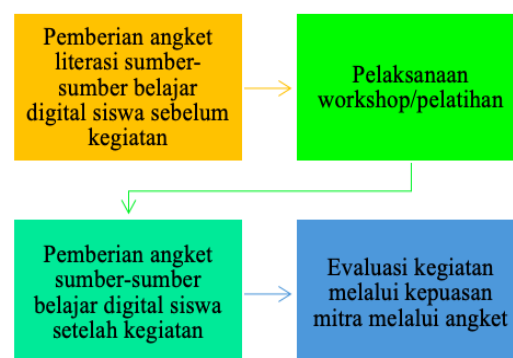
P., McGaw, B., and Care, 2012). Literasi digital adalah sebuah elemen yang sangat diperlukan yang dapat membekali peserta didik dengan kapasitas belajar yang kuat untuk menerima pendidikan selama atau setelah pandemi (Yu, 2022).

Oleh karena itu, tim pengabdian merasa perlu melaksanakan kegiatan pengabdian dengan memberikan pengetahuan mengenai sumber-sumber belajar digital yang dapat dimanfaatkan siswa sebagai alternatif sumber belajar selain sumber belajar yang diberikan oleh guru di sekolah.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode seminar kepada siswa untuk memberikan pengetahuan mengenai sumber-sumber belajar digital sehingga ditargetkan kemampuan literasi siswa-siswa mengenai sumber-sumber belajar digital menjadi meningkat. Kegiatan dilaksanakan 1 hari pada siswa perwakilan setiap kelas yang berjumlah 29 orang dengan pembagian 10 orang siswa kelas X, 13 orang siswa kelas XI dan 6 orang siswa kelas XII.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan yang direncanakan sesuai dengan gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM diawali dengan pemberian angket literasi mengenai sumber-sumber belajar digital melalui google form untuk melihat pengetahuan awal siswa mengenai sumber-sumber belajar digital. Selanjutnya, kegiatan workshop yang terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya: pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan pembukaan berupa sambutan yang disampaikan oleh Wakil Kepala Sekolah bagian Hubungan Masyarakat. Kegiatan inti yaitu penyampaian materi oleh narasumber. Materi yang disampaikan oleh narasumber yaitu:

- 1) Pengenalan mengenai literasi digital
- 2) pengenalan sumber-sumber belajar digital
- 3) Stimulasi literasi digital melalui games informasi teknologi
- 4) Pemanfaatan *smartphone* sebagai sumber digital

Setelah pemberian materi oleh narasumber dilanjutkan dengan tahap evaluasi berupa kepuasan mitra terhadap kegiatan yang dilaksanakan dengan membagikan angket kepuasan mitra kepada peserta kegiatan. Adapun dokumentasi kegiatan PkM disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan

Selanjutnya, dilakukan pendeteksian pengetahuan siswa mengenai sumber-sumber belajar digital yang tersedia secara *online* baik berupa website ataupun aplikasi di *smartphone* dengan pemberian angket literasi sumber-sumber belajar digital. Pemberian angket ini untuk mengetahui apakah siswa-siswa sudah mengetahui berbagai sumber belajar yang dapat mereka gunakan dalam proses pembelajaran sebagai tambahan bahan belajar dengan sumber yang jelas untuk menghindari kesalahan konsepsi yang berasal dari sumber belajar yang tidak akuntabel. Hasil penyebaran angket literasi sumber-sumber digital siswa sebelum dan sesudah kegiatan disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kemampuan literasi sumber-sumber belajar siswa

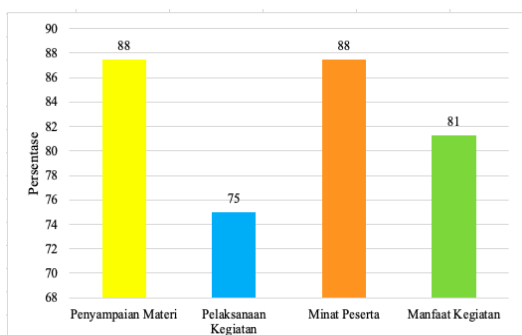
No	Platform Sumber Belajar Digital	Literasi	
		Sebelum	Sesudah
1	Rumah Belajar	34%	100%
2	E-Modul kemdikbud	45%	100%
3	Setara daring	14%	100%
4	Sumber Belajar Kemdikbud	14%	100%
5	Ipusnas	3%	100%
6	SIAJAR	0%	100%
7	Suara Edukasi	0%	100%
<b>% Rata-rata</b>		<b>16%</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa pada awal sebelum dilaksanakannya kegiatan, rata-rata literasi siswa mengenai sumber belajar digital hanya 16%, dimana sumber belajar SIAJAR dan suara edukasi tidak diketahui oleh siswa-siswa. Namun setelah kegiatan dilaksanakan, pengetahuan siswa mengenai sumber belajar digital meningkat sebesar 84%, dimana siswa sudah mengetahui sumber-sumber belajar tersebut dan dapat mengaksesnya dari *smartphone* yang mereka miliki.

Dengan demikian, diharapkan

setelah kegiatan ini siswa-siswa dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar tersebut dan mengatasi permasalahan pembelajaran yang mereka temui. Selain itu, dengan pengetahuan yang cukup mengenai sumber-sumber belajar digital tersebut, siswa-siswa mahir dalam menggunakan sumber-sumber digital serta dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi kedepannya dan mencegah terjadinya *rumour* dan *hoax* yang berkembang dikalangan siswa. Penyebaran informasi yang tidak benar dapat menurunkan kemampuan kognitif individu (Qiu et al., 2017) dan menimbulkan “Placebo effect” yang menganggap bahwa berita bohong sebagai sesuatu yang positif (Andelová, 2018).

Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi dengan menyebarkan angket kepuasan mitra dalam hal ini adalah peserta kegiatan. Adapun hasil penyebaran angket kepuasan mitra disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Kepuasan Mitra

Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui bahwa secara umum peserta kegiatan merasa puas yang terlihat dari penyebaran angket kepuasan mitra dengan persentase diatas 75%. Kepuasan peserta secara umum mencapai rata-rata sebesar 83%. Tingginya persentase ini menunjukkan keberhasilan pelaksanaan kegiatan secara umum (Febaliza, Asyiti., Oktariani & Afdal, 2022).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pemberian informasi kepada siswa-siswa mengenai sumber-sumber belajar digital berjalan dengan baik yang dapat ditunjukkan dengan meningkatnya pengetahuan siswa mengenai sumber-sumber belajar. Adapun peningkatan yang dicapai yaitu sebesar 84%. Selain itu, rata-rata kepuasan mitra mengenai kegiatan yang dilaksanakan mencapai 83%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan kepada DPPM (Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Universitas Islam Riau yang telah mendanai kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andelová, L. (2018). *The Importance of Media Education Combatting Fake News*. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=743391>
- Febaliza, Asyiti., Oktariani & Afdal, Z. (2022). Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia Bagi Guru SMA Negeri 7 Pekanbaru. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5, 900–904.
- Febaliza, A., & Oktariani. (2020). Pengembangan Instrumen Literasi Digital bagi Siswa dan Guru. *Jpk Unri*, 5(1), 1–9.
- Griffin, P., McGaw, B., and Care, E. (2012). Assessment and Teaching of 21st Century Skills. In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), *Springer*. Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5>
- Hvalshagen, M., Nittala, L., Raman, R.,

- Sullivan, N., & Zolbanin, H. M. (2021). When worlds collide: Framing students' challenges with stay-at-home learning during covid-19 through the lens of conflicting role identities. *Communications of the Association for Information Systems*, 48, 227–235. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.04829>
- Kurniawati, Z. L., Zubaidah, S., & Mahanal, S. (2015). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA Negeri Kota Batu pada Mata Pelajaran Biologi. *Prosiding Seminar Nasional Biologi / IPA Dan Pembelajarannya*, 1(4), 1677–1684.
- Qiu, X., Oliveira, D. F. M., Sahami Shirazi, A., Flammini, A., & Menczer, F. (2017). Limited individual attention and online virality of low-quality information. *Nature Human Behaviour*, 1(7), 1–15. <https://doi.org/10.1038/s41562-017-0132>
- Yu, Z. (2022). Sustaining Student Roles, Digital Literacy, Learning Achievements, and Motivation in Online Learning Environments during the COVID-19 Pandemic. *Sustainability (Switzerland)*, 14(8). <https://doi.org/10.3390/su14084388>