



# Memanfaatkan Penggunaan Teknologi Informasi Untuk Menumbuhkan Literasi di SDS Muhammadiyah Sungailiat

Miswara<sup>1\*)</sup>, La Ode Rusadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Perpustakaan/Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi/Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>\*)</sup>Korespondensi: miswara90rara@gmail.com

Article history:

Submit: Juli, 2024; Diterima: Desember, 2024; Diterbitkan: Desember, 2024.

## Abstrak

Teknologi informasi adalah istilah umum untuk teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan, dan/atau menyebarkan informasi. Teknologi informasi sudah merupakan kebutuhan semua orang termasuk kalangan anak-anak pada masa sekarang. Dengan fenomena ini dapat memberikan dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak negatif terutama bagi anak-anak yaitu menurunnya literasi anak-anak pada masa sekarang. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bahwa untuk meningkatkan literasi anak-anak pada era teknologi sekarang maka kita harus menggunakan teknologi juga. Pemanfaatan teknologi yang dapat kita lakukan misalnya penggunaan *gadget (smartphone)*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi. Observasi yang dilakukan yaitu dengan cara memberikan pilihan kepada anak-anak di sekolah antara membaca lewat buku atau menonton film lewat *smartphone*. Penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar anak-anak memilih *smartphone* dibandingkan buku. Meskipun ada beberapa anak-anak yang memilih buku tapi daya tarik *smartphone* lebih memikat anak-anak daripada buku. Menurut mereka, cerita yang mereka pahami lewat menonton lebih menarik daripada membaca langsung. Dalam penelitian ini saya menemukan bahwa anak-anak cenderung menyukai bentuk audio visual daripada teks. Penelitian ini menyarankan kepada pihak sekolah agar dapat memanfaatkan penggunaan teknologi informasi guna meningkatkan literasi anak-anak atau pihak sekolah bisa juga mulai mengubah perpustakaan manual menjadi perpustakaan *digital* sehingga anak-anak akan lebih tertarik.

**Kata kunci:** Literasi, Pemanfaatan Teknologi Informasi, Teknologi.

## Abstract

Information technology is a general term for any technology that helps humans create, change, store, communicate, and disseminate information. Information technology is a necessity for everyone, including children today. This phenomenon can have both positive and negative impacts. The negative impact, especially for children, is the decline in children's literacy. This research aims to explain that to increase children's literacy in the current technological era, we must use technology too. The use of technology that we can, for example, use gadgets (smartphones). The method used in this research is descriptive qualitative. The data collection technique was carried out by making observations. The observations were carried out by giving children at school a choice between reading through books or watching films on smartphones. This research found that most children choose smartphones over books. Even though some children choose books, the appeal of smartphones attracts children more than books. According to them, the stories they understand through watching are more interesting than reading directly. In this research, I found that children tend to prefer audio-visual forms rather than text. This research suggests that schools can take advantage of the use of information technology to increase children's literacy or that schools can also start changing manual libraries into digital libraries so that children will be more interested.

**Keywords:** Literacy, Technology, Use of Information Technology.

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang berfungsi untuk mengolah data, memproses data, memperoleh, menyusun, menyimpan, dan mengubah data dengan berbagai cara untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat dan berkualitas. Teknologi informasi di zaman sekarang berkembang pesat dan dampaknya telah kita rasakan. Berbagai kemudahan kita terima dengan adanya teknologi informasi. Teknologi informasi memudahkan kita menerima informasi secara cepat dan tepat selain itu memberikan kemudahan dalam transaksi-transaksi lainnya di kehidupan kita.

Dengan kata lain kita tidak bisa memisahkan diri dari teknologi informasi. Dibalik dampak positif dari teknologi informasi tersebut, ada juga dampak negatifnya. Seperti yang diketahui pada zaman sekarang pengaruh teknologi informasi tidak hanya berdampak pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak. Salah satu teknologi informasi yaitu *gadget* atau yang sering kita kenal dengan *smartphone* sudah tidak asing bagi anak-anak. "Ketagihan *gadget*" membuat anak-anak menjadi menjadi pasif terutama dalam pembelajaran. Dampak negatif dari semua ini adalah lemahnya kemampuan literasi anak-anak.

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Menumbuhkan literasi bagi siswa di zaman teknologi ini, terasa lebih sulit. Apalagi dalam proses pembelajaran, siswa masih membutuhkan bimbingan dari guru terutama dalam literasi. Rendahnya literasi siswa zaman sekarang, membuat para guru harus bekerja keras untuk mengatasi hal tersebut. Guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya untuk menumbuhkan literasi siswa.

Berdasarkan UUD Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, dijelaskan bahwa dalam rangka meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa, perlu ditumbuhkan budaya gemar membaca melalui pengembangan dan pendayagunaan perpustakaan sebagai sumber informasi yang berupa karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam maka untuk meningkatkan kecerdasan siswa melalui literasi dapat memanfaatkan teknologi seperti *gadget* yang merupakan fasilitas perpustakaan. Dalam penelitian-penelitian sebelumnya mengemukakan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran memberikan pengaruh besar pada minat belajar siswa.

Menurut Selwyn (2011), penggunaan teknologi *digital* memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikir. Dalam buku yang berjudul "Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan di Abad ke- 21", ada beberapa pokok pikiran penting yang perlu diperhatikan tentang penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pertama, penggunaan TIK itu menjadi penting ketika guru mampu memanfaatkan TIK untuk mendorong siswa berlatih.

Banyak siswa yang sangat menyenangi belajar dengan komputer. Motivasi ini akhirnya mendorong mereka untuk menghabiskan banyak waktu untuk berlatih. Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk berlatih maka akan makin pandai siswa itu. Kedua, TIK akan menjadi sangat penting ketika guru mampu memanfaatkan TIK untuk memberikan timbal balik (*feedback*) terhadap kinerja atau pekerjaan siswa. Ketiga, TIK akan menjadi sangat penting, ketika guru mampu memanfaatkan fitur informasi yang beragam melalui fitur multimedia. Keempat, TIK akan menjadi penting, ketika guru mampu menggunakan teknologi untuk menciptakan kegiatan-kegiatan yang memancing untuk melatih dan menyampaikan daya pikir kritis mereka.

Jika dalam penelitian terdahulu teknologi informasi yang digunakan untuk menumbuhkan literasi adalah laptop atau media pembelajaran seperti infocs, maka dalam penelitian ini teknologi informasi yang digunakan adalah *gadget* atau *smartphone*. Menggunakan *gadget* atau

*smartphone* karena di SDS Muhammadiyah memang memiliki *gadget* sendiri untuk menunjang pembelajaran anak dan *gadget* atau *smartphone* ini lebih mudah digunakan dan bisa di bawa dengan mudah. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan teknologi informasi untuk menumbuhkan literasi.

Melalui penelitian ini kita dapat mengetahui bagaimana cara menumbuhkan literasi siswa dan bagaimana cara memanfaatkan teknologi informasi yang sedang berkembang guna menumbuhkan literasi.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SDS Muhammadiyah Sungailiat Bangka Belitung. Alasan penulis mengambil lokasi penelitian ini adalah pertama karena penulis bekerja di tempat tersebut dan kedua ingin mengetahui seberapa besar pengaruh teknologi dalam menumbuhkan literasi peserta didik di sekolah tersebut. Sebelum melakukan observasi, penulis melakukan wawancara kepada guru kelas yang memberi pelajaran kepada siswa. Wawancara tersebut terkait bagaimana tingkat literasi siswa dalam pembelajaran jika pembelajarannya dilakukan hanya dengan menggunakan satu media pembelajaran seperti buku saja.

Dari wawancara tersebut didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti buku saja kurang menarik bagi siswa. Siswa merasa lebih jenuh ketika guru menugaskan siswa untuk membaca buku ataupun mencari jawaban dari buku. Wawancara kedua dilakukan kepada pengelola perpustakaan, terkait bagaimana minat baca siswa di perpustakaan. Dari hasil wawancara, menurut pengelola perpustakaan siswa yang mengunjungi perpustakaan lebih banyak menggunakan fasilitas perpustakaan seperti permainan edukasi daripada membaca buku.

Tetapi tidak semua siswa yang memanfaatkan permainan edukasi saat mengunjungi perpustakaan, ada juga siswa-siswa yang mengunjungi perpustakaan karena memang minatnya untuk membaca buku walaupun jumlahnya sedikit. Menurut pengelola perpustakaan juga, siswa-siswa yang mengunjungi perpustakaan biasanya karena ditugaskan oleh guru kelas ataupun guru muatan pelajaran (Mupel) mereka untuk mengerjakan suatu tugas. Wawancara ketiga dilakukan kepada siswa-siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan seperti media apa yang menyenangkan untuk belajar, mengapa media pembelajaran seperti buku tidak begitu diminati, dan jika disuruh memilih antara media pembelajaran buku dan *gadget*, apakah pilihan yang paling diminati.

Dari ketiga pertanyaan di atas, beberapa siswa menjawab menurut mereka media pembelajaran yang menyenangkan yaitu menonton video pembelajaran dengan menggunakan infocus. Mereka lebih cepat memahami isi pembelajaran dengan menonton melalui video dibandingkan dengan membaca materi melalui buku. Kemudian untuk pertanyaan kedua, beberapa anak menjawab media pembelajaran seperti buku terasa lebih membosankan. Menurut mereka membaca membuat mereka merasa lebih cepat bosan. Pertanyaan ketiga, yang paling banyak diminati siswa-siswa adalah media pembelajaran dengan menggunakan *gadget*.

Teknik pengumpulan data selanjutnya dilakukan dengan cara observasi. Observasi yang dilakukan dengan cara memberi buku kepada beberapa siswa untuk dibaca dan beberapa siswa lainnya akan diberikan *smartphone/gadget*. Siswa yang diberikan buku akan membaca sebuah cerita dan siswa yang diberikan *smartphone/gadget* akan menonton video yang berisi cerita. Setelah selesai, para siswa akan menjawab pertanyaan berdasarkan cerita yang sudah dibaca

dan ditonton. Dari hasil observasi tersebut didapatkan siswa yang memanfaatkan *smartphone/gadget* lebih antusias dan lebih cepat memahami cerita dibandingkan dengan siswa yang menggunakan buku cerita. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil dari siswa yang membaca buku dengan siswa yang menonton video.

Dari ketiga pertanyaan tersebut, beberapa siswa menjawab menurut mereka media pembelajaran yang menyenangkan yaitu menonton video pembelajaran dengan menggunakan infocus. Mereka lebih cepat memahami isi pembelajaran dengan menonton melalui video dibandingkan dengan membaca materi melalui buku. Kemudian untuk pertanyaan kedua, beberapa anak menjawab media pembelajaran seperti buku terasa lebih membosankan. Menurut mereka membaca membuat mereka merasa lebih cepat bosan. Pertanyaan ketiga, yang paling banyak diminati siswa-siswa adalah media pembelajaran dengan menggunakan gadget.

Teknik pengumpulan data selanjutnya dilakukan dengan cara observasi. Observasi yang dilakukan dengan cara memberi buku kepada beberapa siswa untuk dibaca dan beberapa siswa lainnya akan diberikan *smartphone/gadget*. Siswa yang diberikan buku akan membaca sebuah cerita dan siswa yang diberikan *smartphone/gadget* akan menonton video yang berisi cerita. Setelah selesai, para siswa akan menjawab pertanyaan berdasarkan cerita yang sudah dibaca dan ditonton. Dari hasil observasi tersebut didapatkan siswa yang memanfaatkan *smartphone/gadget* lebih antusias dan lebih cepat memahami cerita dibandingkan dengan siswa yang menggunakan buku cerita. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil dari siswa yang membaca buku dengan siswa yang menonton video.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Di zaman sekarang di mana teknologi merupakan hal yang tidak asing lagi, penggunaan teknologi sudah meluas ke semua daerah dan kalangan termasuk anak-anak. Pengaruh teknologi sangat besar terhadap anak-anak terutama dalam pembelajaran. Dengan kehadiran teknologi, membuat anak-anak menjadi pasif. Pasif di sini maksudnya adalah kurangnya daya tarik anak-anak untuk memahami sebuah informasi yang disampaikan. Apalagi informasi tersebut dalam bentuk tulisan. Literasi merupakan hal yang sangat penting. Kita tidak bisa memahami suatu informasi jika kita kurang dalam berliterasi.

Begitu juga dalam pendidikan, bagaimana para siswa bisa memahami pembelajaran jika literasi mereka masih rendah. Ada beberapa cara meningkatkan literasi diantaranya, memperkenalkan kebiasaan membaca sejak dini, membuat lingkungan belajar menjadi kondusif, mendorong diskusi dan refleksi, memberikan umpan balik dan dukungan, serta menggunakan teknologi dalam pembelajarannya. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi suatu teknologi yang sangat penting bagi masyarakat termasuk dalam dunia pendidikan, karena dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran.

Dalam hal ini internet salah satu produk TIK, merupakan perpustakaan raksasa yang memiliki banyak jumlah sumber informasi yang dapat diakses kapanpun dan di manapun. Dalam penelitian ini, untuk melakukan observasi kepada siswa-siswa media yang digunakan adalah *gadget*. Beberapa siswa diberikan gadget berupa tablet dan beberapa siswa yang lain akan diberikan buku cerita. Siswa yang menggunakan tablet akan menonton video dan siswa yang diberikan buku akan membaca sebuah cerita. Dalam kegiatan observasi ini, didampingi oleh pengelola perpustakaan dan juga guru kelas untuk membantu mengamati siswa-siswa.





Gambar 1. Contoh gambar yang digunakan dalam observasi (Miswara dan La Ode, 2024)



Gambar 2. Contoh gambar kegiatan observasi yang berlangsung di Perpustakaan (Miswara dan La Ode, 2024)





Gambar 3. Contoh gambar kegiatan observasi yang berlangsung di Perpustakaan (Miswara dan La Ode, 2024)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada studi awal penelitian, dapat diketahui bahwa siswa yang menggunakan *gadget* (tablet) lebih mudah dan cepat memahami cerita dibandingkan dengan anak yang membaca buku. Teknologi informasi seperti *gadget* (tablet) membuat anak-anak lebih bersemangat dalam memahami cerita. Hal ini disebabkan anak-anak pada era teknologi ini lebih tertarik pada audiovisual daripada teks. Beberapa cara penggunaan teknologi informasi dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi yaitu, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Pengintegrasian tersebut dapat berupa pemenuhan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti penyediaan jaringan internet, pemasangan LCD dan Proyektor di ruang kelas, menyediakan e-modul dan *e-library*, dan menyediakan laptop atau smartphone dalam mengerjakan tugas.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan bahwa teknologi informasi tidak hanya berdampak negative tetapi juga dapat memberikan manfaat terutama dalam pendidikan yaitu menumbuhkan literasi bagi peserta didik. Sebagaimana juga yang telah dihasilkan oleh berbagai penelitian dalam pemanfaatan teknologi informasi, potensi teknologi informasi apabila dilaksanakan secara terencana, terpadu, dan teratur, maka akan berkontribusi sangat positif terhadap literasi. Diharapkan teknologi yang berkembang sekarang bisa memberikan sisi yang baik bagi para siswa terutama dalam meningkatkan literasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 3(1), 123-133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Caesarani, S., Prabawati, A. T., Nuryani, N., Purnamasari, A., Fitri, F., Novianti, N., & Sunarya, M. (2022). PENDAMPINGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MA PONPES AL ISLAM. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 2(1), 42-50. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i1.60>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/2977>
- Ginting, D., Fitri, D. I., Mulyani, Y. S., Ismiyani, N., & Sabudu, D. (2021). *Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Abad ke-21*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).

- Hastini, L., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12-28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15. DOI: 10.55215/jppguseda.v2i1.988
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121-125. DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.622>
- Husaini, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan (e- education). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 2(1). <https://ojs.umm metro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/314>
- Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70-79. DOI: <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>
- Irfandi, I., Mualif, A., Alhairi, A., Akbar, H., Mailani, I., Rahayu Ningsih, J., Putri Musdansi, D., Yuhelman, N., & Murwindra, R. (2023). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA DAN SUMBER BELAJAR BAGI ANAK: PKM. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 74 - 79. [https://doi.org/10.36378/bhakti\\_nagori.v3i1.3092](https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v3i1.3092)
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175-182. DOI: <http://dx.doi.org/10.4321/ijemar.v4i1.4381>