

Pemanfaatan Literasi Digital Terhadap Pengajaran Membaca Bahasa Inggris Pada Anak, Guru dan Orang Tua

Yuli Rohmiyati*¹, Rosita²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Bina Bangsa, Indonesia
e-mail: *¹yuli.rohmiyati@binabangsa.ac.id, ²rstaiyos@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh dalam pengajaran bahasa. Sehingga diperlukan kegiatan literasi digital yaitu kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi digital secara efektif, termasuk dalam konteks pengajaran. Akan tetapi, banyak siswa sekolah dasar yang menggunakan gadgetnya untuk mencari hiburan dan bermain games dari pada informasi. Oleh karena itu, penyelenggaraan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan dalam pemanfaatan literasi digital. Tujuannya untuk meningkatkan minat dan mengembangkan keterampilan membaca teks bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar dengan melibatkan guru, dan orang tua dalam proses pengajaran baik disekolah maupun dirumah dengan menggunakan website <https://www.letsreadasia.org/>. Kegiatan ini di laksanakan di SDIT Birrul Walidain kabupaten Serang provinsi Banten pada siswa kelas 5 dan kelas 6 berjumlah 88 peserta, dengan melakukan pendampingan. Hasil dari kegiatan PKM menggunakan Literasi Digital dalam Pengajaran Membaca Bahasa Inggris untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar, menunjukkan bahwa teks dalam bentuk buku audio merupakan cara yang menarik, menyenangkan dan efektif bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan respon positif untuk dilakukan pelatihan yang lebih mendalam untuk meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata kunci : Literasi Digital, Letsreadasia.Org , Membaca Teks Bahasa Inggris, Siswa Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Gadget adalah alat elektronik yang berfungsi sebagai alat komunikasi, hiburan, dan informasi [1]. Pada masa pandemi, gadget digunakan oleh semua kalangan, dari tingkat sekolah dasar hingga dewasa. Gadget sangat membantu siswa dalam kegiatan belajar online untuk memperoleh pengetahuan, informasi dan penunjang kegiatan siswa dalam membuat video, menulis, ataupun untuk aktualisasi diri [2].

Namun faktanya banyak siswa sekolah dasar memanfaatkan gadget untuk mengakses media sosial dan permainan [3]. Keterlibatan siswa sekolah dasar pada gadget menyebabkan keterasingan dan kecanduan, terutama ketika siswa sekolah dasar lebih suka bermain gadget atau game daripada membaca. Selanjutnya, pengguna internet di Indonesia, menggunakan waktu 5,5 jam sehari untuk mencari informasi. Ini sebanding dengan sekitar 2,5 jam per hari saat menggunakan internet melalui *smartphone* atau ponsel [4]. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan internet yang tidak terkontrol berdampak pada anak dan remaja. Dengan kata lain, di zaman yang semakin menantang dengan kemampuan teknologi yang maju, selain

masalah kecanduan gadget, hal ini membawa masalah baru yaitu rendahnya minat literasi pada anak. Padahal membaca adalah jendela dunia[5].

Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk menemani dan mengawasi aktivitas siswa sekolah dasar dalam menggunakan gadget [6], sehingga fungsi penggunaan gadget sesuai dengan harapan orang tua dan guru. Salah satu dampak positif penggunaan gadget adalah dapat memaksimalkan aspek perkembangan bahasa, seperti mengenal perbendaharaan kata dan melatih keterampilan membaca misalnya membaca teks bahasa Inggris.

Siswa-siswa kelas 5 dan 6 SD IT Birrul Walidain Kabupaten Serang provinsi Banten ini memiliki kebiasaan menggunakan gadget untuk mengakses hiburan dari pada untuk mencari sumber pembelajaran, terutama terkait dengan bahasa Inggris. Untuk mengoptimalkan kemahiran membaca bahasa Inggris, sebaiknya guru dan orang tua membimbing anak untuk mengakses konten pendidikan [7], seperti perpustakaan digital. Perpustakaan digital adalah perpustakaan dengan memanfaatkan teknologi informasi [8].

Untuk mengoptimalkan kemahiran membaca bahasa Inggris, sebaiknya guru dan orang tua membimbing anak untuk mengakses konten pendidikan [9], seperti perpustakaan digital. Perpustakaan digital adalah perpustakaan dengan memanfaatkan teknologi informasi [10].

Aplikasi letsreadasia.org adalah salah satu perpustakaan digital yang dapat di gunakan oleh anak sekolah dasar [11], guru dan orang tua. Aplikasi ini merupakan perpustakaan digital didesain untuk anak sekolah dasar secara gratis online maupun offline melalui aplikasi Play Store di android atau dengan menulis website <https://www.letsreadasia.org/> pada laman pencarian google. Aplikasi ini menyediakan buku cerita edukatif dalam berbagai bahasa daerah dan asing yaitu bahasa Inggris dan ini salah satu solusi yang ditawarkan pada kegiatan PKM ini.

Memanfaatkan literasi digital saat mengajar bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar dapat membantu meningkatkan pemahaman kosakata, pengucapan, dan keterampilan membaca bahasa Inggris melalui website <https://www.letsreadasia.org/>.

Dari urgensi dan solusi diberikan, maka perlu diterapkan Pemanfaatan Literasi Digital terhadap Pengajaran Membaca Bahasa Inggris Pada Anak, Guru dan Orang Tua, agar literasi digital dapat dimanfaatkan sebagai media efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris pada anak-anak, mendukung guru dalam mengajar, dan melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran penggunaan teknologi digital

2. METODE

Pengabdian masyarakat ini terselenggara atas kerjasama Program Bahasa Inggris Universitas Bina Bangsa dan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Tadris Banten Serang yang berbahasa Inggris. Kegiatan PKM ini berlangsung pada hari Selasa 9 Agustus 2022 di SDIT Birrul Walidain yang berlokasi di Kp Ujung Ds Sujung, Kecamatan Tirtayasa, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Pesertanya adalah siswa kelas 5 dan 6 sebanyak 88 orang, orang tua dan guru SD IT Birrul Walidain. Metode pelaksanaannya adalah dengan melatih dan membantu pemanfaatan literasi digital melalui website <https://www.letsreadasia.org/> yang berisi buku bacaan dan audio, sehingga memudahkan siswa dalam membaca teks bahasa Inggris. Kegiatan PKM ini dilakukan dengan memberikan materi kepada peserta dan pendampingan langsung menggunakan website <https://www.letsreadasia.org/>.

Adapun prosedur pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan dalam 3 tahapan meliputi persiapan, pelaksanaan, refleksi.

2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah melalui observasi terkait kebutuhan siswa- siswa kelas 5 dan 6. Selanjutnya, mengajukan penawaran solusi kepada pihak sekolah dan penetapan tanggal pelaksanaan.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui metode pemberian materi terkait gadget dan penggunaannya, dilanjutkan dengan pengenalan dan pendampingan terkait website <https://www.letsreadasia.org/> dan setiap sesai diselipkan game

2.3 Tahap Refleksi

Analisis kondisi siswa setelah pelatihan dan pendampingan dilakukan pada tahap ini. Kegiatan meliputi monitoring dan tanya jawab dengan memberikan tanggapan terkait pelatihan yang diberikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat (PKM) yang berlangsung di aula SD IT Birrul Walidain ini diperuntukan 5 dan 6, orang tua dan guru. Acara dibuka langsung oleh kepala sekolah, dan pemaparan materi literasi digital serta pelaksanaannya diatur oleh pemateri. Penyajian materi sangat menarik karena metode penyajiannya dilengkapi dengan alat-alat pendukung yang digunakan untuk menyampaikan materi seperti proyektor dan laptop.

Kegiatan literasi pada tahap ini, diawali dengan berbagai macam pertanyaan terkait dengan gadget, dengan tujuan untuk mengetahui apa saja yang siswa siswi, wali murid dan guru lakukan dengan gadgetnya. Sebagaimana besar siswa merespon bahwa gadgetnya di gunakan untuk melihat konten hiburan, sosial media dan bermain games. Sedangkan para wali murid digunakan sebagai hiburan, sosial media, shopping, film dan konten yang berisikan informasi seperti memasak dan tutorial. Sementara para guru menggunakan gadget sebagai media hiburan, sosial media dan sumber referensi dalam mengajar.

Setelah mengadakan sesi tanya jawab sebagai stimulasi, pemateri menyampaikan definisi literasi digital dan implementasinya. Dijelaskan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk menemukan, memahami, mengevaluasi, membuat dan mengirimkan informasi digital dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber dan disajikan oleh komputer (teknologi informasi dan komunikasi lainnya) [12]. Dengan kata lain Literasi seperti dipahami saat ini mencakup keterampilan bahasa, berhitung, interpretasi gambar, keterampilan komputer, dan kegiatan pemerolehan ilmu pengetahuan. Keberhasilan dalam pembelajaran literasi sains dapat ditunjukkan ketika siswa memahami apa yang telah dipelajarinya dan dapat menerapkannya dalam memecahkan berbagai permasalahan sehari-hari [13].

Dipaparkan juga bahwa dalam meningkatkan literasi media digital pada anak, peran orang dewasa yang paling dekat dengan anak, yaitu orangtua dan guru. Hal ini dikarenakan orangtua dan guru merupakan panutan dan membentuk perilaku [14].

Melalui keteladanan orang tua dan keluarga, keikutsertaan siswa dalam kegiatan literasi akan menjadikan siswa mencintai budaya literasi. Bagaimana membentuk karakter siswa literasi digital saat belajar menghadapi pendidikan abad 21 [15]. Anak dapat mandiri, karena mampu menyelesaikan berbagai tugas tanpa bantuan orang lain [16]

Setelah selesai sesi pemaparan literasi digital dan implementasinya, di jelaskan pula manfaat belajar bahasa Inggris dan implementasi kegiatan belajar membaca teks bahasa Inggris. Berikut langkah- langkah penggunaan website <https://www.letsreadasia.org/>.

1. Buka website dengan menuliskan <https://www.letsreadasia.org/> pada search engine.
2. Pilih bahasa yang digunakan, yaitu bahasa Inggris
3. Pilih level yang diinginkan (sesuai usia dan kemampuan siswa). Pilihan reading level 0-6.
4. Kemudian pilih type. Untuk menentukan audio, activities maupun alt image
5. Selanjutnya pilih category tema teks bacaan, sesuai keinginan siswa.

Cara lain: siswa, orangtua dan guru dapat langsung mngunduh aplikasi tersebut pada Playstore atau Appstore secara gratis. Gambar 1 menunjukkan tampilan dari aplikasi, sumber: https://play.google.com/store/apps/details?id=org.asiafoundation.letsread&hl=en_US&pli=1.



Gambar 1 Tampilan Aplikasi

Setelah selesai mendampingi siswa, wali murid dan guru menggunakan aplikasi tersebut, dilakukanlah permainan di akhir materi pembelajaran agar peserta tetap terlibat dan bersemangat.

Rangkuman hasil kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

1. Jumlah guru, siswa kelas 5 dan 6 serta orang tua peserta kegiatan PKM ditargetkan.
2. Pencapaian tujuan dari kegiatan pelatihan dan pendampingan.
3. Penerapan literasi digital dalam pengajaran membaca Bahasa Inggris kepada anak yang didampingi oleh guru dan orang tua..
4. Pemahaman peserta mengenai pentingnya literasi digital meningkat.

Kegiatan PKM yang meliputi pemaparan materi dan pendampingan dosen Universitas Bina Bangsa dan UIN Sultan Maulana Hasanuddin telah berjalan sesuai dan terencana. Hal ini menunjukkan bahwa program pelatihan literasi digital membantu peserta dalam literasi bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan dengan respon positif peserta yang antusias tidak hanya pada saat penyuntingan materi, namun juga pada saat live reading teks berbahasa Inggris dari website <https://www.letsreadasia.org/>. Para peserta juga berharap kegiatan serupa dapat diadakan secara rutin untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan lain dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran.

Gambar 2 adalah dokumentasi kegiatan PKM Penggunaan Literasi Digital dalam Pengajaran Membaca Bahasa Inggris kepada siswa SD IT Walidain di Birrul. Sekolah, Tirtayasa:



Gambar 2 Sambutan dari Kaprodi TBI UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Realisasi kegiatan PKM, Ibu Dr. Anita, M.Pd. selaku ketua program studi TBI, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten memberikan sambutan mengenai penyelenggaraan PKM. Rangkaian kegiatan pengabdian yang akan dilakukan, manfaat dan harapan atau hasil setelah dilaksanakannya kegiatan PKM. Selain itu beliau memberikan materi tentang konsep literasi digital dan penerapannya pada pembelajaran literasi bahasa Inggris.



Gambar 3 Pendampingan Penggunaan Website letsreadasia.org

Pendampingan penggunaan website letsreadasia.org. Tim PKM memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mempraktikkan penggunaan website tersebut. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk membaca bacaan yang disediakan dalam website tersebut serta memahami informasi yang ada didalamnya. Terakhir, tim PKM memberikan game dalam bentuk pertanyaan kepada peserta sebagai bentuk evaluasi kegiatan inti



Gambar 4 Foto Bersama di Kegiatan PKM

Sebelum kegiatan PKM berakhir, tim PKM mendokumentasikan kegiatan bersama guru dan siswa SD IT Birrul Walidain dengan foto. Pengambilan gambar kelompok dilakukan dalam dua sesi yaitu dengan siswa dan siswi. Hal ini dilakukan agar sidang berjalan tertib karena peserta yang terlibat dalam kegiatan ini cukup banyak. Selama kegiatan pendampingan berlangsung, para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut, mereka sangat berharap agar pendampingan tetap dilaksanakan secara berkala, sehingga dapat memberikan dampak yang baik bagi proses pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan penggunaan literasi.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Dengan menggunakan literasi digital, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, minat dan keterampilan membaca siswa menjadi bertambah dengan melibatkan guru, dan orang tua dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan website <https://www.letsreadasia.org/> sehingga berpengaruh pada kualitas pengajaran dan pembelajaran.
2. Bagi guru aplikasi ini dapat digunakan sebagai sumber materi pembelajaran dan umpan balik yang interaktif kepada siswa, memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pengajaran Bahasa Inggris yang inovatif dan efektif.
3. Bagi orang tua, dapat digunakan sebagai sumber pendukung pengajaran dan pembelajaran diluar kelas dan melakukan pengawasan saat berlangsung.

4. Pelatihan dalam bentuk pendampingan ini perlu dilakukan lebih mendalam lagi untuk melihat perkembangan siswa dalam membaca teks bahasa Inggris.

5. SARAN

Diharapkan pelatihan ini dapat dilanjutkan sehingga para peserta dapat merasakan manfaat yang lebih besar lagi dengan melakukan pelatihan peningkatan berfikir kritis dan membaca kritis melalui literasi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Bina Bangsa, UIN Sultan Maulana Hasanuddin dan SDIT Birrul Walidain Tirtayasa kabupaten Serang provinsi banten yang telah memberikan dukungan terhadap kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] KBBI., 2008, Arti kata gadget - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. <https://kbbi.web.id/gadget>
- [2] KPAL., 2021. PENGASUHAN ANAK DI ERA DIGITAL PADA MASA PANDEMI.
- [3] Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S., 2021, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254-259. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- [4] Andriyani, I. N., 2018. Pendidikan anak dalam keluarga di era digital. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 7(1), 789-802. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3184>
- [5] Hasanah, U., & Deiniatur, M., 2019, Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *AtTajdid*, 03(01), 10–24. <http://dx.doi.org/10.24127/att.v3i01.973>
- [6] Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363-372. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- [7] Al Hakim, M. F., & Azis, A. (2021). Peran guru dan orang tua: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran daring pada masa pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1), 16-25. <https://doi.org/10.24815/jr.v4i1.19677>
- [8] Sayekti, R., & Mardianto. (2019). *Perpustakaan Digital: Mengukur Penerimaan Inovasi Teknologi*. Medan: Perdana Publishing
- [9] Al Hakim, M. F., & Azis, A., 2021, Peran guru dan orang tua: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran daring pada masa pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1), 16-25. <https://doi.org/10.24815/jr.v4i1.19677>
- [10] Sayekti, R., & Mardianto., 2019. *Perpustakaan Digital: Mengukur Penerimaan Inovasi Teknologi*. Medan: Perdana Publishing
- [11] Farhani, F., Prasetyawan, A., & Widartono, D., 2022, Persepsi orang tua terhadap aplikasi let's read digital library. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 6(1), 108-123. <http://dx.doi.org/10.17977/um008v6i12022p108-123>
- [12] Rahayu, T., Mayasari, T., & Huriawati, F., 2019. Pengembangan Media Website Hybrid Learning berbasis Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 130. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v7i1.1567>
- [13] Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M., 2019. Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.121-130>
- [14] Ediati, A., Rahmandani, A., Kahija, Y. F. La, Sakti, H., & Kaloeti, D. V. S., 2018. Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Pada Masyarakat. Program Peningkatan Literasi Media

Digital Terintegrasi Pada Siswa Melalui Psikoedukasi Orangtua Dan Guru Di SD Negeri Tembalang Semarang, 1, 424–428.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snkppm/article/view/45/34>

- [15] Khasanah, U., & Herina., 2019. Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI palembang. Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0), 2, 999–1015. <http://dx.doi.org/10.24127/att.v3i01.973>
- [16] Utami, T. W. P., Nasirun, M., & Ardina, M., 2019. Studi Deskriptif Kemandirian Anak Kelompok B di PAUD Segugus Lavender. *Junal Ilmiah Potensia*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.151-160>