

Analysis of Teachers' Digital Literacy Skills in Integrating Digital Storytelling in Elementary Schools

[Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Penceritaan Digital di Sekolah Dasar]

Farah Abida Ryzqiyah¹⁾, Ermawati Zulikhatin Nuroh ^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ermawati@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to describe teachers' digital literacy in the application of digital storytelling learning in fourth grade. The research approach used is qualitative with interview and observation methods. The research subjects were fourth-grade teachers at SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. The results showed that teachers had good digital literacy competencies, which were reflected in their mastery of functional skills, creativity, collaboration, communication, ability to find and select information, critical thinking and evaluation, cultural and social understanding, and cyber security. Teachers were able to utilize digital technology effectively and creatively in developing digital storytelling learning media that suited the needs of students. In addition, teachers apply a critical attitude in selecting information from the internet and instill ethical values, privacy, and digital security in students. In conclusion, teachers' digital literacy plays a vital role in creating innovative, safe, and meaningful digital storytelling learning, as well as supporting the development of students' critical thinking and digital awareness.*

Keywords - Digital literacy, Teacher Skills, Digital Storytelling

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan literasi digital guru dalam penerapan pembelajaran digital storytelling di kelas IV. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode wawancara dan observasi. Subjek penelitian adalah guru kelas IV di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki kompetensi literasi digital yang baik, yang tercermin dalam penguasaan keterampilan fungsional, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kemampuan menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis dan evaluasi, pemahaman budaya dan sosial, serta keamanan siber. Guru mampu memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran digital storytelling yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru menerapkan sikap kritis dalam menyeleksi informasi dari internet serta menanamkan nilai etika, privasi, dan keamanan digital kepada siswa. Kesimpulannya, literasi digital guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran digital storytelling yang inovatif, aman, dan bermakna, serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran digital siswa.*

Kata Kunci – Literasi digital, keterampilan guru, Penceritaan

I. PENDAHULUAN

Mendidik generasi muda yang unggul dan sangat kompetitif sangat penting dalam menghadapi tantangan dinamika global. Saat ini, kita menyaksikan pergeseran paradigma dalam mengorganisir proses pembelajaran, karena zaman terus berubah dan transformasi digital berkembang dengan sangat cepat [1]. Era digital ditandai dengan transisi teknologi mekanik dan analog ke teknologi digital yang terus berkembang [2]. Era digitalisasi menciptakan dunia baru (cyberspace) yang menawarkan berbagai aktivitas dalam ruang virtual yang tak terbatas [2]. Namun, transisi ke pendidikan berbasis teknologi tidak dapat dipisahkan dari tantangan dan pertimbangan esensial, termasuk masalah literasi digital. Paradoxnya, meskipun teknologi membuka peluang besar untuk pengembangan dan inovasi pendidikan, tantangan literasi digital semakin kompleks karena integrasi teknologi ke dalam kurikulum tidak hanya memerlukan keterampilan teknis tetapi juga pemahaman mendalam tentang implikasi etika, keamanan, dan keselamatan bagi masyarakat dalam penggunaan teknologi digital [3].

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo), budaya digital di Indonesia masih berada pada tingkat yang relatif rendah, atau bahkan dapat dikatakan masih lemah. Survei komprehensif ini juga menunjukkan bahwa pendidik masih memiliki tingkat keterampilan digital yang rendah [4]. Guru sekolah dasar seringkali tidak menyadari urgensi literasi digital untuk pembelajaran modern, sehingga prioritas tetap pada pendekatan tradisional. Kurangnya sosialisasi dari pemangku kepentingan memperparah kesadaran yang rendah ini. Akibatnya, kompetensi pedagogis dan profesional guru tidak optimal di tengah perkembangan teknologi [5]. Gerakan ini terdiri dari beberapa tahap sesuai dengan komponen literasi digital dari perspektif kebutuhan guru sekolah dasar [6]. Guru harus mampu menciptakan upaya dukungan pembelajaran yang sesuai untuk digunakan. Salah satunya adalah membuat media pembelajaran digital berbasis video animasi.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Guru perlu memperoleh pengetahuan tentang aturan dan penggunaan bijak media sosial agar dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, terutama selama pandemi. Guru harus mampu mengetahui efektivitas media online dan efektivitas informasi yang mereka terima [7]. Media audio dan visual yang dimaksudkan untuk menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu menyampaikan pesan atau mengunduh informasi dengan lebih mudah [8].

Literasi digital menurut UNESCO adalah “kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mencari, mengevaluasi, memanfaatkan, menciptakan, dan berkomunikasi mengenai konten atau informasi dengan keterampilan kognitif, etika, sosial emosional, serta aspek teknis atau teknologi” yang berarti “kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mencari, mengevaluasi, memanfaatkan, menciptakan, dan berkomunikasi mengenai konten atau informasi dengan keterampilan kognitif, etika, sosial emosional, serta aspek teknis atau teknologi” [9]. Menurut Haque, literasi digital adalah keterampilan dalam bekerja dengan dan berbagi peluang yang sering muncul dan berbeda, menggabungkan, dan berkomunikasi tentang pemahaman mengenai kapan dan bagaimana mengakses alat-alat teknologi informasi untuk mencapai tujuan [10].

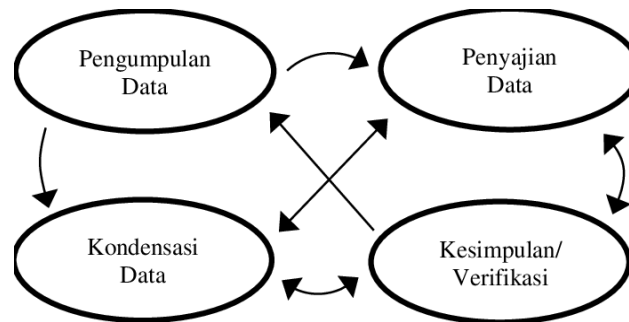
Pembelajaran berbasis literasi memfasilitasi pembelajaran berpusat pada siswa dan mendorong pencarian informasi melalui berbagai sumber referensi cetak dan digital [11]. Agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien, guru harus memiliki tugas, komponen, dan peran esensial dalam membimbing siswa menuju pencapaian tujuan yang diharapkan [12]. Kompetensi literasi digital sendiri adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, atau jaringan.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan studi ini terletak pada fakta bahwa peneliti sebelumnya lebih fokus pada pengembangan alat ukur literasi digital. Konsep yang paling banyak digunakan adalah teori literasi Paul Gilster [13], yang menyatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan informasi dengan berbagai cara dari sumber komputer dan perangkat seluler [2]. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pemahaman keterampilan literasi digital guru dalam konteks kemajuan digital menuju pencapaian literasi digital. Studi yang digunakan oleh peneliti didasarkan pada kompetensi yang diuraikan oleh Sofian, yang telah dipahami oleh peneliti dari buku mereka [14]. Pentingnya penelitian ini terletak pada pengukuran kemampuan guru dalam beradaptasi dengan perubahan zaman, khususnya dalam mengajar media digital di kelas, terutama dalam lingkungan yang sudah melek teknologi dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk menganalisis keterampilan literasi digital guru dalam mengajar media digital di sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada penyelidikan literasi digital guru, khususnya dalam konteks penggunaan media digital dalam pengajaran, yang hingga saat ini masih relatif belum banyak dieksplorasi.

II. METODE

Desain penelitian kualitatif deskriptif dengan studi kasus dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan secara mendalam keterampilan literasi digital guru di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Sidoarjo, yang bersifat kompleks, kontekstual, dan tidak dapat diukur secara kuantitatif saja. Menurut Sugiyono, metode ini ideal untuk mengungkap proses, makna, dan faktor penghambat dalam konteks pendidikan nyata, sehingga menghasilkan pemahaman holistik tentang efektivitas literasi digital [15]. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung bagaimana kegiatan literasi dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Aktivitas observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi non-partisipan, di mana peneliti mengamati dari luar tanpa terlibat dalam kegiatan yang diamati. Teknik wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur, di mana peneliti menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Tujuan dari wawancara terstruktur yang menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya adalah untuk mendapatkan jawaban tentang masalah yang sedang diteliti berdasarkan indikator literasi digital. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mendukung data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Foto-foto yang digunakan diambil selama kegiatan literasi, dan media literasi yang digunakan. Selain itu, untuk mendapatkan validitas data, peneliti menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah metode pengumpulan data dari berbagai sumber untuk memastikan bahwa data dianggap valid. Data dianggap valid jika informasi yang diberikan oleh satu informan konsisten dengan informasi yang diberikan oleh informan lain. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif.



Gambar. 1 Analisis Dualitatif Data [16]

Aktivitas meliputi: 1) Kondensasi diperoleh melalui peneliti yang melakukan wawancara dan mengumpulkan data tertulis di lapangan. Kemudian, transkrip wawancara disortir untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti. 2) Penyajian data melibatkan pengorganisasian, penyatuan, dan penyajian informasi yang telah disimpulkan. Dengan memperoleh data berkualitas tinggi, peneliti dapat mengidentifikasi pola, hubungan, dan tema yang muncul dari data mentah. Hal ini membantu proses interpretasi dan penarikan kesimpulan penelitian. Dan 3). Inferensi. Di sini, peneliti menarik kesimpulan dari data yang mereka kumpulkan, termasuk mencari pola pemahaman, mencatat keteraturan penjas, dan aliran kausal [17].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari pengamatan di kelas empat Khalid di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, terungkap bahwa guru-guru memiliki keterampilan bercerita dan literasi digital yang kuat. Berikut ini menyajikan hasil pengolahan data mengenai keterampilan literasi digital guru-guru di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo.

1. Keterampilan Fungsional



Gambar 2. Seorang guru yang mengoperasikan komputer

Keterampilan fungsional merujuk pada kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini mencakup keterampilan dasar seperti menggunakan komputer, telepon seluler, dan aplikasi perangkat lunak. Guru-guru di SD Muhammadiyah Sidoarjo membuat cerita digital menggunakan aplikasi Canva, yang kemudian diunggah ke kanal YouTube sekolah. Siswa menggunakan cerita digital ini untuk mengembangkan literasi digital. Kegiatan ini dilakukan secara rutin selama 15 menit sebelum dimulainya pelajaran. Dalam pelatihan literasi, guru-guru berupaya membuat kegiatan literasi menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Kreatif



Gambar 3: Seorang guru mengajarkan storytelling digital.

Dalam konteks ini, kreativitas merujuk pada kemampuan guru untuk berpikir kritis dan mengumpulkan pengetahuan dari berbagai konsep dan sumber guna memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Strategi yang diterapkan oleh guru di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo dalam hal ini adalah melibatkan siswa dalam penggunaan perangkat yang sudah ada, seperti membuat video cerita, dan guru memberikan umpan balik.

3. Kolaborasi

Berdasarkan hasil wawancara, strategi guru melibatkan penerapan pembelajaran kolaboratif dan penggunaan teknologi, seperti memberikan tugas kelompok kepada siswa untuk dibahas dalam kelompok masing-masing. Metode ini dapat menciptakan kolaborasi yang sangat efektif, sehingga tidak hanya guru yang terlibat dalam pembuatan cerita digital, tetapi siswa juga dilatih untuk berpartisipasi. Saat membuat video cerita digital, guru berkolaborasi dengan guru kelas lain yang juga menggunakan video cerita digital sebagai bahan pembelajaran. Kolaborasi antara guru kelas empat Khalid dan guru kelas lima Mas Mansur melibatkan pengembangan ide dan konsep untuk bahan pembelajaran di masa depan.

4. Komunikasi

Guru memastikan bahwa komunikasi dalam storytelling digital di antara siswa berjalan efektif dengan memastikan bahwa siswa dapat memahami dan merespons secara aktif apa yang telah mereka pelajari. Misalnya, ketika guru menjelaskan detail terkait storytelling digital tentang “Sumur Temple dan Pari Temple,” siswa dapat mendengarkan dengan seksama dan merespons secara aktif ketika guru mengajukan pertanyaan. Dengan memahami dan merespons secara efektif, guru dapat memastikan bahwa komunikasi antara siswa sangat efektif, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar.

5. Kemampuan untuk Mencari dan Memilih Informasi

Berdasarkan hasil wawancara, guru-guru menekankan bahwa cerita digital yang dibuat oleh siswa dapat mencerminkan pemikiran kritis. Hal ini dapat dilihat dari hasil cerita digital yang dibuat oleh siswa, serta cara mereka menyampaikan cerita tersebut. Langkah-langkah yang diambil oleh guru untuk mengevaluasi sumber informasi demi keakuratan dan kualitas tinggi saat menggunakan teknologi digital meliputi menganalisis sumber yang akan digunakan dan memanfaatkan teknologi secara efektif. Dalam hal ini, guru berperan aktif dalam mengidentifikasi dan memilih informasi atau tema yang relevan dan kredibel dari sumber yang dapat dipercaya sebelum proses pembuatan cerita digital dilakukan, guna memastikan kualitas dan keakuratan konten yang dikembangkan oleh siswa.

6. Berfikir Kritis dan Evaluasi

Guru menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam proses pemilihan informasi dari internet dengan menganalisis dan mengevaluasi setiap sumber secara cermat. Informasi yang diperoleh tidak diterima secara langsung, tetapi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, relevansi materi, serta tingkat akurasi dan kredibilitas sumber. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang digunakan dalam pembelajaran berkualitas baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

7. Pemahaman Budaya dan Sosial

Literasi digital harus disesuaikan dengan pemahaman sosial dan budaya lingkungan sekitar. Budaya dan lingkungan sosial seseorang sangat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Dalam hal ini, guru menggunakan tema “asal-usul Candi Pari dan Candi Sumur.” Berdasarkan pekerjaan guru, video tersebut menjelaskan dengan jelas dan mendalam asal-usul Candi Pari dan Candi Sumur. Hubungan antara video dan pemahaman sosial-budaya adalah bahwa guru memprioritaskan materi pembelajaran yang berkaitan dengan budaya lingkungan mereka sendiri, yaitu Candi Pari di Kecamatan Porong.

8. Keselamatan

Komponen ini menekankan praktik keselamatan dalam penggunaan teknologi digital. Berdasarkan hasil wawancara, guru memberikan pemahaman kepada siswa tentang penggunaan teknologi yang aman dengan memperkuat literasi digital, terutama terkait etika dan privasi dalam penerbitan cerita digital. Guru menekankan pentingnya sopan santun, menghormati karya orang lain, dan perlindungan hak cipta agar siswa memahami batasan dan tanggung jawab saat menerbitkan cerita digital.

PEMBAHASAN

Menurut buku Paul Gilster, literasi digital adalah keterampilan yang melibatkan pemahaman dan pemanfaatan informasi dari berbagai sumber kompleks yang dapat diakses melalui jaringan komputer [13]. Literasi digital juga didefinisikan sebagai keterampilan yang melibatkan pemahaman dan penggunaan informasi dari berbagai sumber yang dapat diakses melalui komputer. Hasil penelitian Fauziah dan Kurniawan terhadap Aqil menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan literasi digital untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memaksimalkan [18].

Berdasarkan beberapa poin, dapat disimpulkan bahwa literasi digital mencakup pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan jaringan, alat komunikasi, dan media digital untuk mengumpulkan, mengevaluasi, menggunakan, menciptakan, dan memanfaatkan informasi secara tepat guna mengintegrasikan hubungan dalam kehidupan sehari-hari [19]. Hasil wawancara dengan guru Khalid di kelas IV menunjukkan bahwa keterampilan literasi guru sangat sesuai dengan kebutuhan siswanya. Hal ini sejalan dengan teori Sofian, yang menyatakan bahwa literasi digital terdiri dari delapan komponen [14]. Guru telah menguasai delapan teori tersebut, sehingga data dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Keterampilan Fungsional

Keterampilan fungsional adalah kemampuan beradaptasi dengan situasi baru, yang merupakan bagian integral dari pengembangan keterampilan secara keseluruhan. Fokusnya adalah pada apa yang dapat dilakukan dengan alat digital dan bagaimana menggunakannya secara efektif. Guru menunjukkan penguasaan yang baik terhadap keterampilan fungsional, yaitu kemampuan untuk menggunakan dan memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital secara efektif dalam pembelajaran. Guru dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dengan mempelajari cara menggunakan aplikasi secara mandiri atau melalui kolaborasi dengan guru lain. Temuan ini mendukung pendapat Sofian, yang menekankan bahwa keterampilan fungsional merupakan fondasi penting dalam literasi digital [14]. Keterampilan fungsional adalah fondasi teknis yang diperlukan yang memungkinkan individu untuk menggunakan dan mengakses berbagai alat digital [20]. Keterampilan ini mencakup pemahaman tentang cara kerja perangkat digital dan memastikan bahwa individu memiliki fondasi teknis yang kuat untuk menavigasi kompleksitas dunia digital.

2. Kreatif

Penerapan media pembelajaran ini dibuat untuk mengatasi dua kesulitan utama: memahami cerita panjang dan menyimpulkan cerita. Namun, tidak jarang guru menggunakan aplikasi pengeditan lain, seperti Kinemaster dan CapCut. "Untuk video tentang asal-usul Candi Pari dan Candi Sumur, saya secara khusus menggunakan aplikasi Canva, karena lebih mudah dan memiliki banyak fitur gratis yang dapat saya gunakan," kata guru kelas IV, Khalid. Manfaat media pembelajaran adalah membantu guru menyampaikan pelajaran yang menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif [21]. Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menemukan bahwa materi yang diberikan kepada siswa adalah video bercerita digital berjudul "Asal-usul Candi Pari dan Candi Sumur". Video ini dibuat untuk membantu siswa yang kesulitan memahami cerita panjang. Video tersebut dibuat dengan menekankan intonasi, demonstrasi, dan ekspresi yang menyampaikan nada yang menyentuh hati, sehingga memudahkan siswa untuk memahami cerita tersebut.

3. Kolaborasi

Keterampilan kolaboratif adalah keterampilan untuk menghasilkan makna dan pengetahuan. Meningkatkan literasi digital pada generasi muda berarti mengajarkan mereka cara bekerja sama secara efektif menggunakan

teknologi digital dan bagaimana teknologi dapat memfasilitasi kolaborasi baik di dunia luar maupun di dalam kelas. Kewajiban guru tidak terbatas pada pengajaran saja, tetapi perlu ditingkatkan dalam hal pemahaman yang lebih luas terkait dengan pemahaman di ruang digital.

Media digital di ruang digital sangat mudah diterapkan bagi guru yang sudah memahaminya. Guru dapat lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran yang sebelumnya membutuhkan pencarian informasi melalui Google, Chrome, atau situs web lainnya. Selain itu, penggunaan bahasa yang mudah dipahami untuk menjelaskan konsep yang diperoleh dari pencarian internet akan memenuhi kebutuhan siswa. Dengan menerapkan pembelajaran seperti ini, akan lebih mudah bagi siswa dan guru untuk memahami informasi baru yang belum pernah diterima sebelumnya.

4. Komunikasi

Komunikasi melibatkan orang-orang yang berbicara satu sama lain, bertukar ide, dan saling memahami. Keterampilan bekerja sama dengan orang lain adalah keterampilan menghasilkan makna dan pengetahuan. Meningkatkan literasi digital pada generasi muda berarti mengajarkan mereka cara bekerja sama secara efektif menggunakan teknologi digital dan bagaimana teknologi tersebut dapat meningkatkan kolaborasi baik di dunia luar maupun di dalam kelas.

Peningkatan penggunaan teknologi digital dapat mempermudah komunikasi bagi semua orang. Dengan membina komunikasi yang efektif, guru dapat menyebarkan informasi tentang budaya yang perlu dilestarikan, sehingga siswa dapat memahami perbedaan antara budaya Indonesia dan budaya asing. Namun, siswa sering menyalahgunakan penggunaan digital. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan informasi pembelajaran tambahan yang diperoleh siswa dari internet.

5. Kemampuan untuk Mencari dan Memilih Informasi

Segala sesuatu yang sebelumnya harus dilakukan secara manual kini dapat dilakukan secara otomatis dan cepat. Informasi yang sebelumnya dikembangkan secara lambat juga dapat disebarkan dengan cepat. Keterampilan pencarian informasi mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengenali, memahami, dan memanfaatkan informasi secara efektif [22]. Dalam bukunya "Literasi Digital", literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan berbagai bentuk informasi dari beragam sumber yang dapat diakses melalui perangkat komputer [13].

Komponen ini menganalisis keterampilan yang dibutuhkan untuk mencari informasi di dunia digital dan kemudian memilih informasi yang relevan, seperti mengidentifikasi interpretasi konten yang menyesatkan, kesalahan ejaan, atau kata-kata ekspresi eksplisit [23]. Untuk menemukan informasi, guru harus mengetahui cara mencarinya dengan benar dan kemudian mengevaluasi hasilnya. Keterampilan ini meliputi komunikasi, kesadaran sosial dunia digital, pengetahuan tentang keamanan elektronik, dan penciptaan informasi baru. Literasi digital dan informasi didukung oleh pemikiran kritis dan evaluasi.

6. Berpikir Kritis dan Evaluasi

Berpikir adalah salah satu hal yang membedakan manusia satu sama lain. Sementara itu, berpikir kritis adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berkontribusi pada perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan mental, dan perkembangan kognitif. Di banyak negara, tujuan pendidikan mencakup pengembangan keterampilan berpikir kritis, yang merupakan salah satu tujuan utama yang harus dicapai. Sejalan dengan itu, jika kita berpikir kritis, kita tidak akan mudah terjebak dalam hal-hal yang dapat membahayakan dan merugikan kita [24]. Sejalan dengan pendapat penelitian yang dilakukan, dinyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa dan hasil belajar kognitif mereka dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis masalah [25].

Keterampilan mengelola ruang digital telah dievaluasi sebagai suatu kebutuhan dan disertai dengan tanggung jawab. Kehidupan manusia telah mengalami transformasi signifikan di ruang digital yang dikendalikan oleh kecepatan elektronik [26]. Keterampilan berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui praktik dan pembiasaan. Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, delapan langkah dapat dilakukan: (1) menentukan masalah, isu nyata, proyek, atau keputusan yang sedang dipertimbangkan; (2) menentukan sudut pandang; (3) menjelaskan mengapa poin tersebut dipertimbangkan; (4) membuat asumsi yang diperlukan; (5) menggunakan bahasa yang jelas; (6) membuat kesimpulan berdasarkan fakta yang meyakinkan; (7) membuat kesimpulan; dan (8) menentukan konsekuensi dari kesimpulan tersebut [27].

7. Pemahaman Budaya dan Sosial

Literasi budaya mencakup pemahaman tentang praktik, simbol, nilai, dan tradisi yang menjadi ciri khas suatu budaya tertentu. Ini termasuk pemahaman tentang norma sosial, etika, dan kepercayaan yang memengaruhi interaksi dan perilaku dalam masyarakat. Selain itu, literasi budaya mencakup pemahaman dan apresiasi terhadap keragaman budaya, serta menumbuhkan perspektif inklusif [28]. Tujuan dari budaya literasi adalah untuk

menciptakan budaya berpikir kritis di kalangan siswa, dimulai dengan kegiatan membaca dan menulis. Hal ini diperkuat oleh pendapat Zuriana dalam penelitian Awa, yang menyatakan bahwa penerapan budaya literasi di sekolah memiliki tiga keuntungan, yaitu: (1) meningkatkan keterampilan dasar anak dalam membaca, menulis, dan berhitung; (2) meningkatkan keterampilan berpikir kritis; dan (3) membangun kebiasaan membaca sebagai langkah pertama menuju budaya literasi. Selain itu, siswa dengan keterampilan literasi yang tinggi akan lebih siap untuk menerima, memproses, dan menerapkan informasi; dan (3) mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia sekolah [29]. Budaya literasi di sekolah sangat berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis siswa. Semakin tinggi kemampuan literasi siswa, semakin kritis pula kecenderungan mereka. Sejalan dengan pendapat tersebut, banyak guru dan pendidik berpendapat bahwa pengalaman literasi digital dapat memengaruhi perspektif budaya dan sosial. Nilai-nilai budaya dapat membantu menggabungkan informasi di dunia digital dengan pemahaman sosial-budaya (Dinata, 2021).

8. Keselamatan

Menurut Ahyati, netiket didefinisikan sebagai aturan perilaku sosial di media sosial dan penggunaan internet yang tepat [30]. Literasi digital mencakup literasi informasi, media, visual, dan teknologi. Memahami keamanan internet memungkinkan guru dan pendidik untuk memastikan keamanan data pribadi dan publik yang sesuai untuk digunakan sebagai bahan atau sumber belajar [31]. Etika digital merupakan aspek penting dari literasi digital, yang mencakup pemahaman tentang tanggung jawab yang terkait dengan penggunaan teknologi, pentingnya melindungi privasi, dan kebutuhan akan perilaku etis saat berinteraksi daring. Hal ini semakin penting di dunia yang terhubung secara global untuk menjaga keamanan dan integritas pribadi di dunia digital, berdasarkan inovasi.

Literasi digital mencakup beberapa elemen penting, termasuk mengajarkan individu cara mengidentifikasi ancaman keamanan, membuat kata sandi yang kuat, mengelola izin aplikasi, dan menghindari serangan phishing [19]. Literasi digital memungkinkan individu untuk memahami hak-hak mereka terkait data pribadi dan cara melindunginya, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang tepat mengenai kapan dan bagaimana mereka membagikan data mereka [32].

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa literasi digital guru memainkan peran penting dalam penerapan pembelajaran digital storytelling di kelas empat. Guru menunjukkan penguasaan berbagai komponen literasi digital, termasuk keterampilan fungsional, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kemampuan mencari dan memilih informasi, pemikiran kritis dan evaluasi, pemahaman budaya dan sosial, serta keamanan siber.

Penguasaan literasi digital ini tercermin dalam kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru juga menerapkan sikap kritis dalam memilih dan mengevaluasi informasi dari internet sebelum menggunakannya dalam pembelajaran, sehingga informasi yang disampaikan sangat relevan dan akurat. Selain itu, guru menanamkan nilai-nilai etika, privasi, dan keamanan digital kepada siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam publikasi cerita digital. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mencakup tanggung jawab sosial dan budaya dalam penggunaan teknologi digital.

Oleh karena itu, penerapan literasi digital guru dalam pembelajaran digital storytelling berkontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, aman, dan bermakna, serta mendukung pengembangan pemikiran kritis, kreativitas, dan kesadaran digital siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam proses penyusunan hingga terselesainya artikel ini, penulis mendapatkan bantuan, bimbingan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan artikel ini dengan baik. Dosen Penguji, yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang sangat berharga demi kesempurnaan karya ini. Pihak sekolah tempat penelitian, yang telah memberikan izin, bantuan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Orang tua tercinta, yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan moral maupun materiil yang tak ternilai harganya. Teman-teman, yang selalu memberikan dorongan, semangat, dan kebersamaan dalam proses penyelesaian artikel ini. Diri sendiri, atas ketekunan, kesabaran, dan usaha yang terus dilakukan hingga artikel ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih jauh dari kesempurnaan.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

REFERENSI

- [1] S. Suwarjo, H. Haryanto, W. Wuryandani, A. Mahfuzah, R. Hidayah, and V. Y. Erviana, "Digital Literacy Analysis of Elementary School Teachers on Distance Learning Instructional Process in Yogyakarta," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 14, no. 2, 2022, doi: 10.35445/alishlah.v14i2.1233.
- [2] R. N. Rahmat and D. Restendi, "Urgensi Literasi Digital Bagi Widyaiswara," *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, vol. 2, no. 1, 2021, doi: 10.53800/wawasan.v2i1.74.
- [3] G. M. Ramadhan, "Pengaruh Kompetensi Literasi Digital Mhasiswa PGSD Dalam Memanfaatkan Google Apps Terhadap Perilaku Conten Evaluasi," *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, vol. 4, no. 6, 2021, doi: 10.22460/collase.v4i6.9727.
- [4] S. Shibbriyah and E. Z. Nuroh, "Digital Literacy Skills of Elementary School Teachers on The North Coast of East Java," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 15, no. 4, 2023, doi: 10.35445/alishlah.v15i4.3871.
- [5] L. Judijanto, "Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia," *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 2, no. 02, 2024, doi: 10.58812/spp.v2i02.391.
- [6] M. Shiddiqy, Alficandra, L. Syarfan, and M. Irvan, "Sosialisasi Pentingnya Literasi Digital Di Era Globalisasi Sebagai Upaya Pendukung Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 010 Desa Batu Sasak," *Journal of Human And Education*, vol. 3, no. 2, pp. 386–391, 2023.
- [7] C. Suryani and P. Wiryadigda, "Literasi Digital Informasi di Kalangan Guru Mojokerto," *Communicator Sphere*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.55397/cps.v2i1.21.
- [8] S. Ismawati and D. Mustika, "Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik," *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH*, vol. 1, no. 2, pp. 291–297, 2021.
- [9] F. D. Lestari, M. Ibrahim, S. Ghufro, and P. Mariati, "Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1436.
- [10] D. B. R. A. Putera, W. P. Hadi, and Z. Abidin, "Implementasi Peningkatan Psikologi Literasi dan Kreativitas Siswa Tunanetra Berbantuan Kartu Uno Kimia Unsur Berbasis Braille," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, vol. 8, no. 6, 2024, doi: 10.31764/jmm.v8i6.27524.
- [11] E. Eliaumra, D. P. Samaela, I. N. Gala, and S. F. Rurua, "Development of Digital Literacy-Based Project Based Learning Assessment Models to Improve High School Students' Creative Thinking Abilities," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, vol. 10, no. 2, pp. 572–582, Feb. 2024, doi: 10.29303/jppipa.v10i2.6211.
- [12] N. P. Prema Swandewi, I. P. Wisna Ariawan, and N. L. Gede Erni Sulindawati, "Pengaruh Kepemimpinan Instruksional, Literasi Digital, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual Terhadap Kinerja Guru," *Jurnal Sosial Teknologi*, vol. 4, no. 1, 2024, doi: 10.59188/jurnalsostech.v4i1.1094.
- [13] P. Gilster, "Digital Literacy Gilster," *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal*, 1999.
- [14] S. R. A. Sofian, W. Subchan, and Y. Yushardi, "Digital Literacy of Junior High School Students in Jember as an Indicator of Readiness in Facing the Society 5.0 Era in Science Learning," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, vol. 9, no. 6, pp. 4078–4083, Jun. 2023, doi: 10.29303/jppipa.v9i6.3336.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R and D*, vol. 3, no. April. 2013.
- [16] M. B. Miles and A. M. Huberman, *Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*, vol. 30, no. 25. 2016.
- [17] A. H. Wanto, "Strategi Pemerintah Kota Malang Dalam meningkatkan Kualitas pelayanan Publik Berbasis Konsep Smart City," *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, vol. 2, no. 1, 2018, doi: 10.26740/jpsi.v2n1.p39-43.
- [18] H. Aqil Siroj, A. H. Witono, and B. N. Khair, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V di SDN 1 Dasan Tapen Tahun Pelajaran 2021/2022," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 7, no. 3, pp. 1049–1057, Jul. 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i3.668.
- [19] A. K. M. Aveny, Y. Trio Mahendra, and D. Saputra, "Literasi Digital Sebagai Upaya Menangkal Hoax di Lingkungan Masyarakat Indonesia," *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, vol. 2, no. 1, 2023, doi: 10.22437/jtpd.v2i1.22866.
- [20] Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan : Komponen MKDK*. 2010.
- [21] R. Fadila and Z. H. Ramadan, "Peran Orang Tua Terhadap Anak di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Aulad: Journal on Early Childhood*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, Feb. 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i1.256.

- [22] Z. R. Rozan and A. O. P. Dewi, "Penggunaan Internet Sebagai Sumber Informasi Pada Generasi Baby Boomer Berdasarkan Kemampuan Literasi Informasi," *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: 10.14710/anuva.6.1.23-42.
- [23] R. M. Al-Zou'Bi, "Assessing The Impact of Media and Information Literacy on Creative Video Content Production," *Journal of Media Literacy Education*, vol. 17, no. 1, 2025, doi: 10.23860/JMLE-2025-17-1-7.
- [24] A. Fitriani, S. Zubaidah, H. Susilo, and M. H. I. Al Muhdhar, "PBLPOE: A Learning Model to Enhance Students' Critical Thinking Skills and Scientific Attitudes," *International Journal of Instruction*, vol. 13, no. 2, 2020, doi: 10.29333/iji.2020.1327a.
- [25] Atris Yulianti Mulyani, "Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, 2022, doi: 10.54259/diajar.v1i1.226.
- [26] W. Hefni, "Moderasi Beragama dalam Ruang Digital: Studi Pengarusutamaan Moderasi Beragama di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri," *Jurnal Bimas Islam*, vol. 13, no. 1, 2020, doi: 10.37302/jbi.v13i1.182.
- [27] R. Oktarina, Y. Fitria, S. Ahmad, and Z. Zen, "Development of STEM-Oriented E-Modules to Improve Science Literacy Ability of Elementary School Students," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, vol. 9, no. 7, 2023, doi: 10.29303/jppipa.v9i7.4503.
- [28] R. E. Purwadi, S. Chadijah, and A. Suhana, "Analysis of Teacher Competence in Using Digital Learning Media," *Jurnal Ilmiah Edukatif*, vol. 10, no. 2, pp. 237–247, Dec. 2024, doi: 10.37567/jie.v10i2.3315.
- [29] Awa, "the Role of Literacy in Developing Critical Thinking Ability in Digital Era," Cimahi: e-Prosiding PBSI IKIP Siliwangi, 2023, pp. 353–360.
- [30] I. U. Ahyati, E. L. Pratiwi, M. Humaidi, and A. Rozaq, "Edukasi Keamanan Digital untuk Meningkatkan Literasi Digital Karyawan Perusahaan Daerah Sa-ijaan Mitra Lestari Kotabaru," *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 10, no. 7, pp. 1753–1758, Jul. 2025, doi: 10.33084/pengabdianmu.v10i7.9826.
- [31] R. Bellová, M. Balážová, and P. Tomčík, "Are attitudes towards science and technology related to critical areas in science education?," *Research in Science and Technological Education*, vol. 41, no. 3, 2023, doi: 10.1080/02635143.2021.1991298.
- [32] H. Ursic, "The Failure of Control Rights in the Big Data Era: Does a Holistic Approach Offer a Solution?," 2018. doi: 10.1007/978-3-662-57646-5_4.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.