

Analisis Dampak Penggunaan Teknologi terhadap Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar

Muhamad Sudharsono*, Dinar Sulis Al Saepi, Firda Meliawati Putri, Nabila Azzahra Chandra, Siti Komariyah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Bangsa

*Koresponden: muhamad.sudharsono@pelitabangsa.ac.id

Abstract

The aim of this research is to see how the use of technology impacts students' digital literacy in elementary schools. Digital literacy is a very important skill for students in the modern technological era. This includes the ability to discover, disseminate, and utilize information from a variety of technological sources. This research uses qualitative methods, where interviews are conducted with three different sources. Research shows that, especially in the modern era, the use of technology such as tablets and computers helps students understand digital literacy. However, this research also found negative consequences, such as the possibility of students becoming addicted to technology. According to this research, the role of parents and teachers is very important in helping students learn digital literacy. Despite the fact that technology enables increased digital literacy, current issues must be addressed and parents, students, and teachers must work together to create a better learning environment.

Keywords: *Digital Literacy, Technology, Elementary School*

How to Cite: Sudharsono, M., Saepi, D. S. A., Putri, F. M., Chandra, N. A., & Komariyah, S. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Teknologi terhadap Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 12(1), 333-340. <http://doi.org/10.36706/jisd.v12i1.89>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah cara individu, baik kanak-kanak, remaja, maupun orang dewasa, guna menemukan pengetahuan dan pengalaman yang dilakukan secara terencana dan sadar. Pendidikan. Kompri mengatakan bahwa tahapan penting yang terdiri dari lima komponen: tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, alat pendidikan, dan lingkungan (Mirnawati, 2017). Pada era teknologi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi menentukan dunia pendidikan, dimana kita memasukan literasi digital ke dalam ruang lingkup pendidikan.

Literasi digital tidak hanya mencakup penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak digital, itu juga mencakup pengetahuan tentang etika digital, keamanan siber, pengelolaan data, dan kemampuan untuk berpikir kritis tentang dunia digital yang terus berubah. Sangat penting untuk memiliki literasi digital untuk mempersiapkan generasi mendatang dengan keterampilan yang relevan dan mendalam, mengingat seberapa banyak teknologi digunakan dalam kurikulum pendidikan. Hague menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan untuk berbagi informasi dengan lebih baik, tetapi juga pemahaman tentang kapan dan bagaimana menggunakan teknologi digital yang tepat untuk mendukung proses tersebut. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan untuk mengoperasikan dan menggunakan berbagai perangka.

Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami konten digital (Safitri et al., 2020), yang merupakan salah satu perkembangan literasi yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi. Keterampilan literasi digital sangat penting untuk pendidikan karena dapat membantu siswa memaksimalkan potensi mereka. Perkembangan baru seperti literasi digital mempersempit jarak antara mencari informasi dan sumber informasi. Setiap orang memiliki akses mudah ke sejumlah besar data dengan cepat, efektif, dan kapan saja.

Penggunaan literasi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan prestasi akademik. Namun, peserta didik dapat menyeleksi informasi yang akurat dan dapat diandalkan yang mereka butuhkan berlandaskan usia dan tingkat pendidikan mereka untuk menghindari penyalahgunaan informasi yang mereka peroleh melalui perangkat digital. Selain itu, literasi digital yang efektif dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang subjek tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas mereka (Cynthia & Sihotang, n.d.).

Literasi digital bukan hanya pengetahuan teknologi, menurut Media Smarts (2018). Ini mencakup berbagai praktik moral, sosial, dan reflektif yang ada di pekerjaan, sekolah, waktu senggang, dan kehidupan sehari-hari. Media digital digunakan dalam sistem pendidikan untuk melakukan berbagai tugas, seperti menjelajah, menghubungkan, berkreasi, dan belajar. Sebagian besar siswa sudah menggunakan teknologi digital di rumah, seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar (Maphosa & Bhebhe, 2019). Maka dapat disimpulkan bahwa literasi digital mencakup kemampuan teknis sekaligus praktik moral, sosial, dan reflektif dalam berbagai aspek kehidupan, dengan media digital berperan penting dalam pendidikan dan aktivitas sehari-hari peserta didik.

Budaya membaca di kalangan pelajar Indonesia dinilai masih rendah. Rendahnya minat baca pelajar tentu saja berdampak buruk bagi kehidupan bermasyarakat. Selain itu, di era digital, kurangnya pemahaman terhadap isi suatu informasi juga berdampak buruk. Oleh karena itu, penerapan budaya literasi digital bersama dengan penggunaan teknologi sangat penting untuk dunia pendidikan, terutama di sekolah dasar. Penelitian ini akan membahas beberapa dampak penerapan teknologi terhadap literasi digital siswa di sekolah dasar.

Untuk berkomunikasi dengan cara yang cermat, kritis, bijak, dan tepat, generasi saat ini harus meningkatkan literasi digital mereka. Menurut Livia Yola Putri Febrianti dan Oviolanda Irianto (2017), generasi saat ini, mereka diharapkan dapat memilah dan memilih informasi yang benar. Menurut Ant (2017) dengan adanya teknologi saat ini, hampir segala sesuatu dapat diselesaikan dengan efisien dan efektif dengan jumlah tenaga kerja yang lebih sedikit. Sementara teknologi canggih ini memudahkan pekerjaan manusia, namun juga mengancam lapangan kerja manusia. Selain itu, Menteri Keuangan Indonesia Sri Mulyani menyatakan bahwa pertumbuhan teknologi yang begitu pesat akan berdampak pada penurunan pekerja dan keterserapan (Sentoso, 2021). Teknologi di era digital meningkatkan akses informasi secara cepat, namun juga menuntut kemampuan literasi digital untuk memilah informasi yang akurat dan terpercaya. Perkembangan teknologi tidak lepas dari dampak negatif maupun positif, khususnya dalam dunia pendidikan yang menjadikan teknologi di era digital meningkatkan akses informasi secara cepat, namun juga menuntut kemampuan literasi digital untuk memilah informasi yang akurat dan terpercaya.

Penelitian ini sangat penting agar kita dapat melihat sejauh mana teknologi telah mempengaruhi kemampuan literasi digital siswa di sekolah dasar. Ini akan menjadi dasar untuk pemahaman yang lebih baik tentang situasi saat ini dan solusi untuk masalah yang dihadapi. Penelitian ini sangat penting karena dalam penelitian ini kami mengkaji dampak penggunaan teknologi terhadap literasi digital pada siswa sekolah dasar. Topik ini sangat relevan dengan keadaan sekarang, yang

dimana para siswa gemar menggunakan gadget tetapi tidak digunakan untuk membaca, melainkan bermain game online. Manfaat penelitian ini meliputi peningkatan literasi digital siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, mengurangi kesenjangan akses teknologi, mencegah risiko digital seperti kecanduan, serta mendorong kolaborasi guru, orang tua, dan pemerintah dalam menciptakan pendidikan berbasis teknologi yang efektif. Dengan memahami dampak penggunaan teknologi, kita dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan holistik tentang fenomena sosial dan perilaku sosial. Data yang dianalisis yaitu berupa hasil wawancara bersama dengan tiga orang narasumber yang berkaitan dalam penelitian ini yaitu satu guru di Binakheir Islamic School, satu guru di SDN 2 Karyasakti, dan satu guru di SD Islam Al Azhar 44 Bekasi, serta dalam penyusunannya bersifat deskriptif dan naratif dengan cara melakukan wawancara dari tiap sekolah yang dijadikan sampel dan membandingkannya untuk mendapatkan kesimpulan dari dampak penggunaan teknologi terhadap literasi digital siswa di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan budaya literasi digital bersama dengan penggunaan teknologi sangat penting untuk dunia pendidikan, terutama di sekolah dasar. Penelitian ini akan membahas beberapa dampak penerapan teknologi terhadap literasi digital siswa di sekolah dasar. Literasi digital memungkinkan siswa menemukan bahan belajar dan informasi dengan cepat dan efisien. Mereka tidak lagi terbatas oleh waktu dan tempat, dan mereka tidak perlu membolak-balik bukunya sendiri. Komputer dan alat teknologi lainnya memungkinkan siswa mengakses berbagai jenis bacaan dan video animasi, yang membuat proses belajar lebih menarik dan bervariasi.

Dengan literasi digital ini, diharapkan dapat mendorong siswa untuk membuat kebiasaan membaca menjadi kegiatan membaca sebagai budaya. Literasi digital merupakan kegiatan yang mendapatkan informasi atau berkomunikasi melalui teknologi digital, sehingga penggunaan teknologi di era saat ini sangatlah penting terutama untuk siswa di sekolah dasar. Siswa diharapkan bisa mengikuti perkembangan teknologi ini yang akan diajarkan oleh ibu/bapak guru di sekolah terkait dengan cara penggunaannya, sehingga kita sebagai pendidik sudah semestinya membuat sebuah media pembelajaran yang menggunakan teknologi ini.

Media pembelajaran adalah komponen pendukung kegiatan pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep dan membandingkannya dengan objek abstrak. Media dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran atau untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan keterampilan berpikir. (Maghfiroh & Suryana, n.d.). Dalam era pembelajar abad 21, metode pembelajaran harus terus disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Saat ini, model pembelajaran digital telah menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti sudah melakukan wawancara dengan tiga narasumber yang berkaitan langsung dengan peneliti ini yaitu guru sekolah dasar dari tiga sekolah yang berbeda. Peneliti

melakukan wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan yang sama terhadap tiga narasumber tersebut.

Tabel 1. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Narasumber 1	Narasumber 2	Narasumber 3
1. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan teknologi di lingkungan sekolah dasar?	Dengan bantuan teknologi, guru dapat membuat atau menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, seperti melalui video, animasi, atau game sederhana yang relevan dengan tema pelajaran.	Penggunaan teknologi sangat penting. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan saat ini telah masuk ke era 2.0, di mana teknologi digunakan sebagai alat dan media untuk membantu siswa belajar.	Saya percaya bahwa penggunaan teknologi di sekolah dasar sangat penting karena teknologi dapat membuat belajar lebih menarik dan interaktif, seperti game edukasi, video pembelajaran, atau aplikasi yang membantu anak-anak memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Apa saja bentuk teknologi yang paling sering digunakan siswa di sekolah ini? Dan menurut Anda, bagaimana teknologi dapat membantu meningkatkan literasi digital siswa?	Komputer dan proyektor pastinya di bawah pengawasan guru. Teknologi sekarang memungkinkan siswa untuk berekspresi secara kreatif dengan membuat presentasi, video, dll. Ini membantu mereka menemukan sumber untuk membuat presentasi yang menarik, yang tentunya membutuhkan literasi.	Salah satunya adalah penggunaan LCD atau proyektor selama pembelajaran. Teknologi dapat membantu meningkatkan literasi melalui media audio visual, seperti video.	Siswa sering menggunakan tablet dan smartphone. Teknologi ini biasanya digunakan untuk mencari referensi dalam pembelajaran, seperti mencari gambar yang sudah ada di Google, Pinterest, dll. untuk memicu ide kreatif siswa.
3. Apa saja dampak positif dan negatif ketika menggunakan teknologi dalam	Sisi positifnya: Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif ketika menggunakan game atau video pembelajaran. Sisi negatifnya: Beberapa sekolah dan siswa tidak memiliki akses yang	Sementara dampak positif dapat meningkatkan minat dan minat siswa, dampak negatif mungkin tidak berlaku untuk semua sekolah, terutama di daerah pelosok yang jauh dari teknologi.	Teknologi memiliki efek negatif, seperti ketergantungan padanya, masalah kesehatan mata dan postur tubuh, dan risiko keamanan dan privasi online. Namun, teknologi juga memiliki manfaat, seperti meningkatkan motivasi

pembelajaran bagi siswa?	sama ke teknologi, yang menyebabkan kesenjangan dalam pembelajaran. Selain itu, orang dewasa harus memastikan bahwa anak-anak tidak mengakses konten yang tidak aman di internet.	siswa untuk belajar, membuat pembelajaran lebih interaktif, dan memberikan akses ke lebih banyak sumber pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk mengatur keseimbangan antara teknologi dan aktivitas belajar lainnya.
--------------------------	---	--

Dari hasil wawancara tersebut memberikan jawaban bahwa sebagian responden sepakat terkait penggunaan teknologi di sekolah dasar sangat penting dan memiliki banyak manfaat. Teknologi sekarang memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, seperti video, animasi, dan permainan edukatif. Ini membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan membuatnya lebih mudah untuk memahami konsep yang sulit. Jadi, teknologi tidak hanya membantu, tetapi juga membuat belajar lebih menyenangkan.



Gambar 1. Kegiatan menggunakan tablet untuk menggambar

Komputer dan proyektor adalah teknologi yang paling sering digunakan di sekolah, menurut wawancara. Teknologi ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga memberi siswa kesempatan untuk menjadi kreatif. Misalnya, siswa dapat membuat presentasi atau video yang menarik yang membantu mereka mencari dan mengevaluasi sumber informasi. Proses ini secara langsung meningkatkan literasi digital siswa karena mereka belajar bagaimana menggunakan teknologi secara kritis dan produktif. (Simbolon et al., 2022).

Terdapat beberapa dampak positif dan negatif yang diidentifikasi terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan hasil wawancara, yaitu:

1. Dampak Positif

Penggunaan teknologi membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Misalnya, video dan game edukasi dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa teknologi dapat membuat pengalaman belajar lebih dinamis dan memberikan siswa akses yang lebih luas untuk mendapatkan sumber pendidikan.

2. Dampak Negatif

Kesenjangan akses teknologi di antara siswa. Ketidakadilan dalam pembelajaran dapat terjadi karena beberapa siswa atau sekolah tidak memiliki akses yang sama, terutama di daerah terpencil. Selain itu, banyak konten yang tidak aman untuk anak-anak ditemukan di internet, sehingga orang dewasa harus memantau informasi yang diakses oleh siswa.



Gambar 2. Siswa sedang belajar drag and drop menggunakan mouse lewat games.

Dengan adanya penggunaan teknologi terhadap literasi digital siswa di sekolah dasar terdapat tantangan besar yang dihadapi siswa dalam penggunaan teknologi yaitu adanya distraksi dari media sosial dan game online. Siswa sering kali tergoda untuk mengakses konten yang tidak relevan saat menggunakan teknologi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengaturan dan instruksi yang lebih ketat diperlukan dari orang tua dan guru untuk memastikan bahwa teknologi digunakan dengan benar dalam pendidikan.

Responden berharap bahwa perkembangan teknologi akan semakin cepat dan lebih mudah di akses di kota dan desa. Oleh karena itu, setiap siswa di Indonesia memiliki akses ke pendidikan berkualitas. Teknologi diharapkan dapat menyesuaikan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa. Ini akan memungkinkan setiap siswa untuk berkembang sesuai dengan potensinya.

Jadi, Secara keseluruhan, penggunaan teknologi di sekolah dasar memengaruhi siswa dalam pembelajaran digital dan literasi digital mereka. Meskipun ada masalah dan efek negatif yang perlu

diatasi, teknologi membuat belajar lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penting bagi guru, orang tua, dan pemerintah untuk bekerja sama untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Di era teknologi saat ini, literasi digital sangat penting untuk pendidikan, terutama bagi siswa di sekolah dasar. Literasi digital bergantung pada pemahaman, ketergantungan, faktor sosial, dan kurasi. Semua ini dapat membantu siswa memahami dan menggunakan informasi dengan lebih baik. Dalam literasi digital, ada dua pendekatan. Yang pertama adalah pendekatan konseptual, yang menekankan perkembangan kognitif dan sosial emosional, dan yang kedua adalah pendekatan operasional, yang menekankan cara menggunakan media secara teknis. Teknologi di sekolah dasar memiliki banyak keuntungan, seperti kemudahan akses ke informasi, fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat, dan variasi dalam bentuk materi pembelajaran yang membuat belajar lebih menarik dan interaktif. Namun, ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses teknologi dan distraksi dari konten yang tidak relevan.

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa teknologi seperti komputer dan proyektor tidak hanya membantu menyampaikan informasi tetapi juga mendorong siswa untuk menjadi kreatif dengan membuat presentasi dan video. Meskipun ada dampak positif yang signifikan, seperti peningkatan minat siswa dalam belajar, juga ada dampak negatif yang perlu diatasi. Ini termasuk kebutuhan untuk memantau konten yang diakses siswa dan ketidakadilan dalam teknologi di daerah terpencil. Responden berharap teknologi dapat diakses secara merata di seluruh Indonesia sehingga setiap siswa dapat menerima pendidikan berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru, orang tua, dan pemerintah sangat penting untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan di sekolah dasar untuk membantu siswa memperoleh literasi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT karena telah memberikan kepada kami semua atas karunia-Nya, untuk bisa menyelesaikan jurnal ini. Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada tiga narasumber, dan dosen pembimbing mata kuliah Muhamad Sudharsono, M.Pd atas keterlibatan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiningrum, N., & Safitri, D. (2024). JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Pembelajaran IPS (Kajian Literatur) Effectiveness of Educational Game Learning Model on Social Studies Learning (Literature Review). *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 3083-3089.
- Cynthia, R., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambunsai*, 7(3), 31712-31723.

- Delsi Samsumar, L., Marjan Saputra, A., Puspita Kembang, L., & Kalbuadi, A. (2022). Membangun Literasi Digital di Kalangan Siswa SD/MI, SMP/MTS di Desa Setiling Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Abdimas Darma Bakti*, 1(1), 8-17.
- Dewi, D., Hamid, S., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249-5257.
- Handiyani, M., & Yunus Abidin. (2023). Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 408-414.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Maphosa, C., & Bhebhe, S. (2019). Digital Literacy: A Must For Open Distance and E-Learning (ODEL) Students. *European Journal of Education Studies*, 186-199.
- Mirawati, L. B. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Kreativitas Mahasiswa Semester I PGSD UM Surabaya pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen Pendidikan. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 84-97.
- Ningrum, S., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500-1511.
- Regina Cahyani, P., Puspa Ardini, P., & Juniarti, Y. (2024). Pengembangan Media Rumah Pelajar Pancasila dalam Mengenalkan Keberagaman pada Anak Usia Dini di Tk Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 197-206.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(2), 176-160.
- Sentoso, A. e. (2021). Pentingnya Literasi Dalam Era Digital Bagi Masa Depan Bangsa. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 767-776.
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532-542.
- Tutut Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Inpres Bangkala III Kota Makassar FKIP Universitas Megarezky 2) PGSD FKIP Universitas Megarezky. *Jurnal Pendas Mahakam*, 6(2), 105-110.