

PENINGKATAN KOMPETENSI LITERASI SISWA MELALUI VIDEO BASED LEARNING PADA MATERI LITERASI DIGITAL DI SMP NEGERI 1 LABANG

INCREASING STUDENTS' LITERACY COMPETENCY THROUGH VIDEO BASED LEARNING ON DIGITAL LITERACY MATERIALS AT SMP NEGERI 1 LABANG

Aini Laviva Rahmat¹⁾, Maduratna Sari Saputri²⁾, Laili Cahyani³⁾, Nuru Aini⁴⁾, Etistika Yuni Wijaya⁵⁾

^{1,2,3,4,5)}Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura

¹⁾ainilaviva@gmail.com, ²⁾maduratnasari183@gmail.com, ³⁾laili.cahyani@trunojoyo.ac.id,
⁴⁾nuru.aini@trunojoyo.ac.id, ⁵⁾etistika.yuni@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Labang selama ini cenderung mengandalkan metode tradisional yang kurang efektif dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang teknologi digital, keterampilan menggunakan alat digital, serta kemampuan untuk mengelola informasi secara kritis dan etis. Akibatnya, tingkat literasi digital siswa masih rendah. Untuk itu, diusulkan pengembangan video-based learning untuk media pembelajaran pada materi literasi digital sebagai bentuk pengabdian yang dilakukan pada 10 Oktober 2024 di SMP Negeri 1 Labang, menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa kelas 8. Media pembelajaran yang dikembangkan meliputi video animasi dua dimensi untuk membantu pemahaman konsep literasi digital dan poster literasi digital sebagai pendukung. Tahapan kegiatan meliputi perancangan, implementasi, dan evaluasi efektivitas media dalam pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi dan uji coba produk kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep literasi digital, serta mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar. Dengan demikian, pengembangan video-based learning dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital siswa di SMP Negeri 1 Labang.

Kata Kunci: Video Based Learning, Literasi Digital, Media pembelajaran.

ABSTRACT

Learning activities at SMP Negeri 1 Labang have tended to rely on traditional methods which are less effective in developing students' understanding of digital technology, skills in using digital tools, and the ability to manage information critically and ethically. As a result, students' digital literacy levels are still low. For this reason, it is proposed to develop video-based learning for learning media on digital literacy material as a form of service to be carried out on October 10 2024 at SMP Negeri 1 Labang, using a participatory approach involving the principal, teachers and grade 8 students. includes two-dimensional animated videos to help understand digital literacy concepts and digital literacy posters as support. The activity stages include design, implementation and evaluation of the effectiveness of media in learning. Data was collected through observation and product testing on students. The research results show that the use of learning videos can increase students' understanding of digital literacy concepts, as well as encourage active involvement and motivation to learn. Thus, the development of video-based learning can be an effective alternative in improving students' digital literacy competencies at SMP Negeri 1 Labang.

Keywords: Video Based Learning, Digital Literacy, Learning Medium.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih telah merevolusi cara kita mencari, mendapatkan, dan berbagi informasi. Dengan akses yang mudah ke berbagai platform digital, individu dapat dengan cepat menemukan informasi yang mereka butuhkan, namun hal ini juga membawa dampak negatif yang signifikan. Menurut (Syahid et al., 2024) salah satu konsekuensi paling nyata adalah terjadinya ledakan informasi atau information overload,

di mana volume data yang berlebihan dapat membuat individu sulit untuk menyaring mana informasi yang benar dan relevan. Fenomena ini tidak hanya menciptakan kebingungan, tetapi juga memunculkan penyimpangan etika dalam penggunaan media sosial. Dampak dari ledakan informasi ini sangat serius, terutama di kalangan remaja yang merupakan kelompok usia yang sangat aktif dalam menggunakan media sosial dan platform digital (Manuella & Perdani SP, 2023).

Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2022) mengatakan remaja merupakan pengguna media sosial tertinggi dengan presentase 90,61%. Menurut (Yuniarto & Yudha, 2021) mengatakan bahwa kunci utama yang harus dimiliki individu untuk meminimalisir dampak negatif media sosial sebagai pengguna yang bijak adalah kemampuan literasi digital. Hal ini menandakan bahwa literasi digital penting bagi siswa di era digital. Literasi digital merupakan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi dan informasi dengan media yang berbasis digital di dalam berbagai ranah kehidupan, termasuk pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah (Ahsani et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk menyampaikan sebuah materi yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran agar siswa mudah memahami suatu konsep dan lebih menarik minat belajar siswa (Sabdo Sih & Martini, 2019). Salah satu media yang dapat digunakan adalah pengilustrasian menggunakan video, yang merupakan penggambaran secara visual dan audio, seperti terlihat dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Winarni et al., 2021) bahwa upaya yang dilakukan untuk mendukung kemampuan literasi numerasi dan digital peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran menuai hasil bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena didalam media video disajikan animasi, gambar, dan suara. Media video memiliki potensi lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan melalui media video peserta didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video berlangsung (Pebriani, 2017).

Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai literasi digital siswa masih rendah karena memiliki kemampuan dasar teknologi yang kurang. Hal ini terbukti pada saat kegiatan pembelajaran di laboratorium komputer, siswa masih kesulitan dalam mengoperasikan perangkat komputer, seperti pada saat mengklik layar monitor menggunakan mouse, menggunakan keyboard dengan dua tangan, dan memahami tombol-tombol yang ada pada keyboard. Selain itu, kesulitan dalam mengakses informasi secara online juga ditemukan saat proses pembelajaran berlangsung. Misal ketika siswa diberikan tugas untuk mencari informasi mengenai sejarah perkembangan komputer di internet, sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memilah dan memilih data dan informasi yang relevan. Sehingga, hal tersebut berdampak pada pengelolaan informasi yang kurang efektif bagi siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, kami memiliki salah satu solusi dalam mengoptimalkan kemampuan literasi digital siswa, yaitu menggunakan video pembelajaran berbasis animasi dua dimensi. Pengabdian ini berfokus terhadap Peningkatan Kompetensi Literasi Siswa Melalui Video Based Learning pada Materi Literasi Digital di SMPN 1 Labang.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada 10 Oktober 2024 bekerja sama dengan SMP Negeri 1 Labang, Kecamatan Labang, Kabupaten Bangkalan. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video berbasis animasi dua dimensi untuk membantu siswa kelas 8 memahami konsep abstrak literasi digital. Pengembangan video ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan, kepala sekolah, guru pengajar Informatika, dan siswa kelas 8, sehingga seluruh warga sekolah berperan aktif dalam prosesnya. Selain itu, poster literasi digital juga digunakan sebagai media pendukung untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap literasi digital. Tahapan kegiatan meliputi perancangan pembuatan video pembelajaran mulai dari pembuatan storyboard, penulisan skrip video, dan editing video. Tahapan implementasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung di laboratotium komputer, dan tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari media dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka dikembangkan video pembelajaran yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan video dilakukan dengan memanfaatkan teknologi animasi dan grafis untuk menjelaskan konsep-konsep literasi digital yang abstrak. Sehingga, mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan. Berikut adalah tahapan proses produksi video pembelajaran yang digunakan dalam pengabdian ini:









Gambar 1. Hasil Video Pembelajaran Literasi Digital

Tahapan Pembuatan

1. Perencanaan dan Penulisan Skrip

- **Penulisan Skrip:** Skrip video ditulis untuk memastikan alur narasi yang jelas dan mudah dipahami oleh audiens sasaran, yaitu siswa SMP Negeri 1 Labang. Skrip mencakup penjelasan konsep literasi digital, seperti pengertian literasi digital, manfaat literasi digital, dan dampak media digital yang digunakan dalam melakukan literasi digital. Skrip ini juga mengatur kapan dan bagaimana elemen animasi dan grafis akan dimasukkan untuk mendukung penyampaian materi.
- **Storyboard:** Setelah skrip selesai, storyboard dibuat untuk merencanakan tampilan visual dan pengaturan adegan dalam video. Storyboard ini menggambarkan bagaimana animasi dan grafis akan tampil seiring dengan narasi yang disampaikan, serta penempatan teks atau elemen interaktif lainnya.

<p>1</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Visual: Tampilan judul "Literasi Digital". Berada diantara dua karakter animasi. • Narator: Pembukaan (kedua karakter animasi saling menyapa). • Durasi: 25 detik. 	<p>2</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Visual: Gambar ikon komputer, internet, perangkat digital, dan berbagai kegiatan berdigital mengelilingi karakter animasi. • Narator: Pengantar literasi digital. • Durasi: 48 detik. 	<p>3</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Visual: Karakter animasi berada disamping kanan papan penjelasan tentang definisi literasi digital. • Narator: Definisi literasi digital. • Durasi: 27 detik.
<p>4</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Visual: Karakter animasi berada disamping kiri papan penjelasan tentang manfaat dan pentingnya literasi digital. • Narator: Pentingnya dan manfaat literasi digital. • Durasi: 1 menit. 	<p>5</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Visual: Tampilan dengan gambar ilustratif mengenai beberapa dampak positif dan dampak negative literasi digital. • Narator: Dampak literasi digital • Durasi: 1 menit, 45 detik. 	<p>6</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Visual: Karakter animasi saling memberikan pendapat dan kesimpulan dari materi "Literasi Digital" yang telah mereka pelajari. • Narator: Penutupan (Karakter Bani berterima kasih kepada Karakter Sofia). • Durasi: 40 detik.

Gambar 2. Storyboard

2. Pembuatan Animasi dengan Doratoon



Gambar 3. Proses Pembuatan Animasi dengan Doratoon

- **Pembuatan Karakter dan Elemen Grafis:** Menggunakan Doratoon, karakter-karakter animasi yang akan membimbing siswa melalui materi dibuat. Karakter-karakter ini dirancang agar menarik dan relevan dengan audiens target. Doratoon juga memungkinkan pembuatan elemen grafis, seperti diagram dan ikon yang membantu memvisualisasikan konsep-konsep literasi digital, misalnya, representasi visual dari informasi hoaks, kecanduan media sosial atau gambar tentang bagaimana dampak-dampak dari media digital.
- **Sinkronisasi Animasi:** Setelah karakter dan elemen grafis selesai, Doratoon digunakan untuk mengatur animasi gerakan karakter dan objek grafis sesuai dengan skrip. Doratoon memungkinkan animasi karakter yang responsif dan interaktif, yang memberikan kesan dinamis dan menarik.

3. Penyuntingan dan Penyempurnaan dengan CapCut



Gambar 4. Editing Video Pembelajaran Literasi Digital

- **Penggabungan Klip Animasi:** Dengan CapCut, klip-klip animasi yang sudah dibuat di Doratoon digabungkan untuk membentuk video utuh. Proses penggabungan ini melibatkan pengaturan urutan video agar alur cerita tetap logis dan mudah diikuti oleh siswa.
- **Penambahan Musik Latar dan Sinkronisasi Suara:** CapCut memungkinkan penambahan musik latar yang menyenangkan dan efek suara untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Musik latar yang dipilih tidak mengganggu fokus siswa terhadap materi, namun dapat membantu menjaga suasana yang menyenangkan. Proses ini juga melibatkan sinkronisasi suara narasi dengan pergerakan karakter dan objek grafis. Efek suara ditambahkan untuk memperjelas poin-poin penting yang dijelaskan dalam video.
- **Penyempurnaan Teks dan Grafis:** Dalam CapCut, teks yang muncul di video dapat disesuaikan dengan berbagai gaya dan animasi, untuk memberikan penekanan pada kata-kata atau istilah penting yang digunakan dalam materi literasi digital.

Misalnya, penekanan pada kata "Pentingnya Literasi Digital" atau "Informasi Hoax" yang perlu dicatat oleh siswa.

- **Finalisasi dan Ekspor Video:** Setelah semua elemen diatur, video diekspor dalam format yang sesuai dengan kebutuhan platform pembelajaran yang akan digunakan, misalnya YouTube atau platform lainnya. Proses ekspor juga memperhatikan kualitas video agar dapat ditonton dengan jelas di berbagai perangkat.

Implementasi dalam Proses Pembelajaran



Gambar 5. Pelaksanaan Kegiatan Implementasi Video Pembelajaran

Pengabdian ini bertujuan untuk menyusun dan mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi yang mengajarkan konsep literasi digital kepada siswa SMP Negeri 1 Labang. Video yang dikembangkan terdiri dari tiga pembahasan utama, yaitu: pengenalan literasi digital, manfaat literasi digital, dan dampak positif dan negative dari media digital yang digunakan dalam kegiatan literasi digital.

Pada pokok bahasan pertama, menjelaskan tentang apa itu literasi digital dan pentingnya literasi digital pada era digital saat ini yang dikemas dengan menghubungkan era modern atau era digital saat ini dengan literasi digital. Pembahasan juga dilengkapi dengan contoh kegiatan sehari-hari yang sudah berbenah pada digitalisasi, seperti pada bidang pendidikan, bidang pekerjaan, bidang komunikasi, dan bidang kesehatan.

Pada pokok bahasan kedua, membahas beberapa manfaat yang akan didapatkan oleh individu apabila memiliki kemampuan literasi digital, seperti mempermudah dalam komunikasi dan memperoleh informasi terkini, belajar lebih cepat, menghemat waktu dan uang, serta memudahkan aktivitas sehari-hari.

Pokok bahasan ketiga, membahas mengenai dampak positif dan dampak negatif dari media digital yang digunakan dalam melakukan

literasi digital. Terdapat 4 dampak positif dan 4 dampak negatif. Dampak positif yang pertama, yaitu memberikan kemudahan akses dalam berkomunikasi dengan orang lain yang berjarak jauh dan kemudahan dalam membagikan, mencari serta mendapatkan informasi. Kedua, memberikan kemudahan dalam melakukan berbagai pekerjaan, seperti mendesain sebuah poster melakukan presentasi dan melakukan rapat bersama. Ketiga, membantu dalam melakukan kegiatan pembelajaran terutama dalam pemilihan media belajar yang menarik dan menyenangkan. Keempat, meningkatkan kesadaran tentang kesehatan mental. Kemudian, dampak beberapa dampak negatif yang dibahas, yaitu pertama, menurunkan kemampuan sosial individu. Kedua, perundungan lewat media sosial. Ketiga, banyaknya berita hoax yang tersebar. Keempat, membuat seseorang kecanduan dalam menggunakan media sosial.

Materi video disusun berdasarkan standar kurikulum literasi digital yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan tambahan referensi dari penelitian-penelitian terkini mengenai pentingnya literasi digital di kalangan remaja. Video ini menggunakan pendekatan narasi yang dipandu oleh dua orang karakter yang menjelaskan konsep-konsep penting secara bertahap. Skrip yang dikembangkan disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Setelah video selesai diproduksi, video pembelajaran akan di uji cobakan dalam beberapa sesi pembelajaran di kelas. Guru akan memandu siswa dalam menggunakan video sebagai sumber belajar, dan proses pembelajaran dilakukan secara aktif melalui diskusi, tanya-jawab, dan refleksi bersama. Kemudian, tahapan evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan opini siswa tentang:

- Kejelasan materi yang disampaikan,
- Keterlibatan mereka dalam video (seperti interaktivitas dan daya tarik visual),
- Dampak video terhadap pemahaman mereka tentang literasi digital.

Hasil uji coba penggunaan video pembelajaran menunjukkan pada proses pembelajaran memberikan peningkatan yang signifikan pada kemampuan literasi siswa. Sebelum dilakukan percobaan, tingkat kemampuan literasi siswa hanya mencapai 30%, menunjukkan rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Namun, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan video pembelajaran berbasis animasi dua dimensi, kemampuan literasi siswa meningkat drastis hingga mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video based learning mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan pemahaman siswa akan konsep literasi digital.

KESIMPULAN

Proses produksi video pembelajaran literasi digital menggunakan kombinasi software Doratoon dan CapCut terbukti efektif dalam menghasilkan video yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Doratoon memberikan kemudahan dalam pembuatan animasi dan elemen grafis, sementara CapCut menyempurnakan hasil video dengan pengeditan yang dapat menambah daya tarik dan keterlibatan siswa. Kombinasi ini memungkinkan materi yang abstrak, seperti konsep literasi digital dan etika bermedia sosial, disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa SMP Negeri 1 Labang. Sehingga, penggunaan media pembelajaran berbasis video based learning mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa SMP Negeri 1 Labang

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) yang telah memberi kesempatan untuk bergabung dalam program pengabdian masyarakat tahun 2024. Selain itu, terima kasih juga disampaikan kepada SMP Negeri 1 Labang yang memberikan kesempatan dan tempat pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, E. L., Wahyu Noor Anggita Ningsih, P. L., & Roichanah, N. N. (2021). PENGUATAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR INDONESIA DEN HAAG. *ResearchGate*, 8(2), 228 – 236.
- Indonesia, A. P. J. I. (2022). No Title. In *Profil Internet Indonesia 2022*.
- Manuella, S., & Perdani SP, N. (2023). Pengaruh Tingkat Literasi Digital Terhadap Etika Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Siswa-Siswi SMA Negeri 2 Pekanbaru. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 7(2), 263–274. <https://doi.org/10.14710/anuva.7.2.263-274>
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Sabdo Sih, N. D., & Martini. (2019). *Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar IPA. Tren dan isu isu pendidikan sains di era revolusi 4.0*, 1–9.
- Syahid, A., Hamdan, F., Hamid, S., Jannah, M., Tarbiyah, F., & Keguruan, I. (2024). *Edukasi Keamanan Digital dan Penggunaan Media Sosial di SMP Negeri 3 Palangka Raya: Bahasa Pengantar Bahasa Inggris* NOVIA FITRIANI 4 NOVI RAHMADANIATI 5 RAHMA IBTIDA SAUMI 6* 4 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya 03, 125–133. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v3i3.384>
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan

- Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 574.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194.
<https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>