

# **PKM IMPLEMENTASI DIGITAL LITERACY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA SMK DI KABUPATEN SEMARANG**

DEWI ROSNITA HARDIANY  
ENDANG SUSILOWATI  
ARI SISWATI

dewirosnita@unw.ac.id

Universitas Ngudi Waluyo

Artikel diterima: 2 Mei 2024

Artikel direvisi: 28 Mei 2024

## Abstrak

Implementasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Siswa SMK Muhammadiyah Ungaran Kabupaten Semarang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan literasi digital khususnya Kahoot. Latar belakang kegiatan ini adalah untuk mengatasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Inggris, misalnya: kurangnya referensi dan rendahnya minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Metode pembelajaran yang kurang berkembang dan dilakukan secara kaku dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa. Membangkitkan minat belajar bahasa Inggris adalah salah satu tugas dan tantangan bagi guru bahasa Inggris. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sosialisasi kepada mahasiswa Universitas Ngudi Waluyo yang terlibat dalam kegiatan ini, dilanjutkan dengan koordinasi dengan sekolah binaan terkait jadwal pelaksanaan. Diakhiri dengan pelaporan hasil kegiatan setelah pelaksanaan program selesai. Program ini memberikan manfaat tidak hanya bagi para siswa tetapi juga bagi para guru di SMK Muhammadiyah Ungaran. Para guru bahasa Inggris mendapatkan wawasan baru untuk metode pengajaran dengan menggunakan aplikasi digital. Metode ini terbukti menarik bagi siswa dan membantu mereka untuk memahami bahasa Inggris dengan lebih mudah

Kata Kunci: Digital Literacy, Pembelajaran, Bahasa Inggris

## PENDAHULUAN

Literasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena literasi merupakan keterampilan dasar yang seharusnya dimiliki oleh siswa sebagai dasar kegiatan belajar di sekolah. Literasi tidak hanya fokus pada membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan untuk mengidentifikasi, menguasai, menafsirkan, membuat, mengkomunikasikan, dan menghitung menggunakan bahan cetak dan tertulis yang terkait dengan berbagai konteks (Ayu, 2020). Pendapat lain menyatakan bahwa literasi adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa serta gambar dalam wujud yang kaya serta bermacam-macam untuk membaca, menulis, mencermati, berdiskusi, melihat, menyajikan, serta berpikir kritis tentang ide-ide (Muhajang & Pangestika, 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa Literasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena literasi dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, menambah kompetensi, serta memunculkan ide-ide baru yang inovatif dalam ranah akademik serta non akademik. Literasi juga sangat penting untuk peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal.

Di era globalisasi sekarang ini, konsep literasi mulai beralih ke aspek digital. Tokoh yang memperkenalkan literasi digital salah satunya adalah Paul Gilster. Beliau memiliki gagasan “digital literacy” sebagai konsep literasi digital pada pertengahan tahun 1990an, yang maksudnya keahlian untuk mengakses, menggunakan, serta mengevaluasi media berbasis teknologi, informasi serta komunikasi berbentuk bacaan dan audio visual serta mengkomunikasikan kembali kepada pihak lain dengan memanfaatkan media tersebut. Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai suatu keahlian untuk menguasai serta memanfaatkan data dari bermacam sumber digital (Qory, 2018: 7). Gilster menegaskan literasi tidak hanya

terkait keahlian menulis serta membaca, namun juga terkait keahlian untuk memaknai serta mengartikan suatu tulisan serta maksud didalamnya. Literasi digital mencakup kemampuan ide-ide, bukan hanya sebatas penekanan tombol pada media digital. Gilster lebih menekankan pada proses berpikir kritis pada saat berhadapan dengan media/ teknologi digital daripada keahlian teknis yang dibutuhkan untuk mengakses media digital tersebut (Hanelahi & Atmaja, 2020).

Literasi digital juga merupakan keahlian dalam menggunakan teknologi serta data dari piranti digital secara efisien serta efektif dalam bermacam konteks seperti akademik, karir serta kehidupan sehari-hari. Pengetahuan literasi digital yang di informasikan meliputi pengenalan aplikasi media pembelajaran, konsep literasi digital. Konsep literasi digital saat ini sudah diterapkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan pihak sekolah mitra diperoleh informasi terkait pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah ini. Minimnya rujukan/ sumber belajar mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa khususnya dalam pelajaran Bahasa Inggris. Pihak sekolah juga kurang memanfaatkan teknologi sebagaimana mestinya. Teknologi untuk menunjang kegiatan literasi digital mulai dari jaringan internet, komputer, serta smartphone yang sudah tersedia, belum digunakan atau dimanfaatkan dengan baik. Sehingga, pihak mitra melakukan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media digital sebagai pendukung proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut ialah melalui metode sosialisasi, pelatihan serta pendampingan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa SMK

Muhammadiyah Ungaran Kabupaten Semarang dengan memanfaatkan *digital literacy*. Tim pelaksana PkM memperkenalkan aplikasi digital *Kahoot* sebagai alternatif pembelajaran dengan mengkombinasikan metode konvensional dan penggunaan aplikasi digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang di gunakan pada Pelaksanaan Program PkM ini meliputi:

1. Sosialisasi dan pembekalan kepada mahasiswa Universitas Ngudi Waluyo yang akan terlibat dalam kegiatan PkM
2. Sosialisasi kepada pihak sekolah dan koordinasi penentuan jadwal pelatihan
3. Pelaksanaan program PkM melalui kegiatan pre test, pemberian materi, dan post test kepada siswa SMK Muhammadiyah Ungaran.
4. Pelaporan hasil kegiatan

### **Responden**

Sasaran umum dari program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) Implementasi Digital Literacy dalam Pembelajaran Bahasa Inggris ini adalah siswa SMK Muhammadiyah Ungaran, Kabupaten Semarang. Sasaran khusus dari kegiatan ini adalah siswa kelas X sebanyak 30 siswa, dan di dampingi oleh dua orang guru Bahasa Inggris.

### **Prosedur**

Secara rinci pelaksanaan kegiatan PkM ini digambarkan dalam tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan:
  - a. Ijin ke sekolah mitra.
  - b. Sosialisasi ke Guru Bahasa Inggris.
  - c. Penentuan Jadwal.
2. Pelaksanaan Tahap 1:
  - a. Sosialisasi ke siswa.
  - b. Pre-test.
  - c. Materi I: Digital Literacy.

- d. Materi II: Pengetahuan Dasar Bahasa Inggris.
3. Pelaksanaan Tahap II:
  - a. Materi III: Aplikasi Digital (*Kahoot*) dalam pembelajaran.
  - b. Post-test.
4. Evaluasi dan Feedback:
  - a. Membandingkan hasil pre-test dan post-test.
  - b. Menganalisis progress dan kelemahan.
  - c. Memberikan feedback ke sekolah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap persiapan kegiatan PkM dimulai dengan kunjungan ke sekolah mitra yaitu SMK Muhammadiyah Ungaran yang beralamat di Jalan Sanjaya nomor 6 Langensari Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. Kunjungan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan sekolah mitra serta menganalisa solusi untuk permasalahan yang di hadapi. Hasil dari kunjungan tersebut diperoleh permasalahan mitra adalah minimnya rujukan/ sumber belajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena pihak sekolah mitra belum menggunakan teknologi yang dimiliki untuk mendukung *digital literacy*. Selain itu, kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena metode yang di gunakan masih dalam bentuk konvensional.

Tahap selanjutnya mengajukan perijinan ke pihak sekolah dan diperoleh jadwal sesuai kesepakatan untuk pelaksanaan kegiatan PKM pada hari Rabu tanggal 15 November 2023. Disepakati bahwa kegiatan PKM akan tetap di dampingi oleh guru Bahasa Inggris sebagai fasilitator sekaligus mempelajari materi yang diberikan sehingga diharapkan dapat mengatasi masalah yang di hadapi mitra

### **Pelaksanaan Tahap 1**

Kegiatan PkM dilaksanakan pada tanggal 15 November 2023. Untuk tahap pertama,

tim pelaksana PKM melaksanakan sosialisasi kepada siswa yang akan mengikuti program ini dengan di dampingi Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah, Ibu Rofiqoh Mahmudah, S.Ag dan 2 orang guru Bahasa Inggris. Dari hasil diskusi dengan para murid di dapatkan informasi bahwa siswa merasa kesulitan dan kurang tertarik dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena metode yang di gunakan masih dalam bentuk konvensional.

Adapun tahap selanjutnya, diadakan pre-test untuk mengetahui kemampuan dasar Bahasa Inggris para siswa untuk memahami materi tentang Simple Past Tense. Siswa diberikan 5 pertanyaan terkait materi tersebut.

Hasil dari pre-test siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre-test

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Jawaban betul	9	30%
2	Jawaban Salah	21	70%

Hasil pengamatan tentang hasil Pretest dapat disimpulkan bahwa, siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak: 9 siswa (30%) dan yang menjawab salah sebanyak 21 siswa (70%).

Sesi ke-2 adalah pemberian materi pertama tentang *Digital Literacy* yang disampaikan oleh Ibu Ari Siswati, S.Kom., M.M. Materi ini berujuan untuk memperkenalkan konsep dan pentingnya *digital literacy* dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari para siswa. Para siswa tampak antusias sekali menyimak materi pertama dan sharing pengalaman terkait di gital literacy.

Topik yang disampaikan pada sesi berikutnya adalah pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode konvensional yang di sampaikan oleh Ibu Dewi Rosnita Hardiany, S.S., M.Li. Siswa di ajarkan tentang materi *Simple Past Tense*. Siswa mendapatkan materi tentang penerapan Simple Past Tense di dalam berbagai jenis kalimat, yaitu kalimat

positif, kalimat negatif dan kalimat interrogative (kalimat tanya). Pada sesi ini, para siswa menyimak penjelasan pemateri dengan baik dan mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum di pahami.

## Pelaksanaan Tahap 2

Pada sesi terakhir diberikan materi aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris secara digital menggunakan platform *Kahoot* yang di sampaikan oleh pemateri 3: Ibu Endang Susilowati, S.S., M.Hum. Para siswa menggunakan handphone mereka masing-masing untuk mengkases *Kahoot*. Sebelumnya para siswa belum pernah menggunakan aplikasi ini, sehingga mereka antusias sekali mengerjakan soal-soal dengan topik *Simple Past Tense*. Bapak dan Ibu guru yang mendampingi para siswa juga praktek menggunakan aplikasi digital ini dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Setelah materi terakhir di berikan, para siswa mengerjakan post-test. Hasil dari post-test siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Post-test

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Jawaban betul	28	93%
2	Jawaban Salah	2	7%

Hasil pengamatan tentang hasil Post Test dapat disimpulkan bahwa, siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak: 28 siswa (93%) dan yang menjawab salah sebanyak 2 siswa (7%)

Dari hasil pre-test dan post-test siswa dapat disimpulkan bahwa setelah pemberian materi pada kegiatan PkM ini yang menggunakan kombinasi antara metode konvensional dan penerapan *digital literacy*, terjadi peningkatan pemahaman materi yang di tunjukkan dengan perbandingan jumlah jawaban benar pada pre-test dan post-test sebesar 63%

Kegiatan PkM ini di tutup dengan diskusi. Perwakilan siswa diminta

menyampaikan kesan dan pesannya terhadap pelaksanaan PkM. Mereka merasa senang karena mendapatkan pengetahuan baru. Para siswa tampak sangat antusias, hal ini terbukti dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan. Bapak Ibu guru pendamping juga mendapatkan wawasan baru dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Kahoot*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa implementasi *Digital Literacy* dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah Ungaran memberikan manfaat bagi siswa dimana hal ini dapat memberikan nilai lebih yaitu mampu memperkenalkan aplikasi digital khususnya *Kahoot* yang dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan aplikasi digital ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan menjadi salah satu pilihan alternatif bagi guru Bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah Ungaran dalam proses pembelajaran agar lebih variatif.

Berdasarkan hasil tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat lebih dikembangkan dengan memberikan waktu yang lebih intensif kepada para siswa untuk berlatih dan praktek untuk mengasah kemampuan mereka secara mandiri, karena aplikasi digital *Kahoot* dapat di kases dengan mudah kapanpun dan di manapun. Tahapan berikutnya dari kegiatan ini adalah menindaklanjuti hasil kegiatan, selanjutnya mengevaluasi keterbatasan dan kelemahan metode serta merencanakan kegiatan yang dapat membantu para siswa dan pihak sekolah untuk menggunakan metode pembelajaran Bahasa Inggris lain yang efektif.

## KESIMPULAN

Simpulan yang dapat di ambil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan

berupa Implementasi *Digital Literacy* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa SMK Muhammadiyah Ungaran adalah sebagai berikut:

1. Program pengabdian masyarakat ini sebagai bentuk kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Ngudi Waluyo dalam rangka memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar, dalam hal ini adalah sekolah mitra guna meningkatkan minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris.
2. Kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah mitra ini memberikan manfaat bagi guru dengan memperkenalkan aplikasi digital yang di harapkan membantu dalam proses pembelajaran agar lebih variatif.

Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada sekolah mitra terutama memberikan bekal kepada para siswa dan guru Bahasa Inggris dengan memperkenalkan konsep *digital literacy* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kemampuan ini sangat diperlukan di era globalisasi. Tentu saja kegiatan ini akan membawa dampak yang positif dalam memberikan motivasi kepada para siswa. Dengan pelatihan yang intensif akan menambah pemahaman siswa tentang metode-metode dalam mengerjakan soal-soal berbahasa Inggris. Sedangkan bagi guru Bahasa Inggris, kegiatan PkM ini dapat memberikan wawasan baru terkait alternatif pembelajaran dengan mengkombinasikan metode konvensional dan penggunaan aplikasi digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, M. (2020). Kemitraan Dengan Pustakawan Sekolah Dalam Meningkatkan Literasi Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Bibliotika : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 4 (2), Art. 2.

- Hanelahi, D., & Atmaja, K. (2020). Literasi Digital Dalam Peningkatan Kompetensi Peserta Didik Distance Learning Di Homeschooling. JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua, 4 (4), Art. 4.
- Hanip, F., Mahyuddin, M. J., & Sulaiman, F. (n.d.). Implementasi Literasi Digital Dalam Bermain Game Online Siswa Smp Negeri 2 Enrekang.
- Muhajang, T., & Pangestika, M. D. (2018). Pengaruh Literasi Informasi Terhadap Efektivitas Belajar Siswa. Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2 (2), Art. 2.  
<https://doi.org/10.55215/pedagonal.v2i2.849>
- Nurhidayat, E., Herdiawan, R. D., & Rofi'i, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi di SMP Al- Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon.