

**Inovasi Pembelajaran Dengan Simulasi Literasi Digital  
(Studi: SMPN 1 Lemahabang)**

**Dicky Andika Sulaeman<sup>1</sup>, Siti Jubaedah<sup>2\*</sup>, Alief Dirmansyah<sup>3</sup>, Elis  
Lisnawati<sup>4</sup>, Halimatusadiyah<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

\*email: [sjubaedahhh@gmail.com](mailto:sjubaedahhh@gmail.com)

+6285694650519

**Abstrak**

*Artikel ini membahas inovasi pembelajaran melalui simulasi literasi digital yang diterapkan di SMPN 1 Lemah Abang. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan meningkatkan kemampuan literasi digital mereka. Literasi digital membantu kemampuan seseorang untuk memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi melalui berbagai media digital. Dalam konteks pendidikan, literasi digital mencakup keterampilan teknis selain kemampuan untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi dalam lingkungan digital. literasi digital memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pemahaman melalui eksplorasi dan interaksi dengan konten digital. Pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan pendekatan konstruktivis, yang memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mendorong siswa untuk belajar sendiri dan berpikir kritis. Penelitian ini menggunakan metode simulasi yang melibatkan siswa dalam membaca melalui platform digital yang telah disediakan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan literasi digital siswa.*

**Kata Kunci:** inovasi pembelajaran, literasi digital, simulasi, pendidikan, SMPN 1 Lemah Abang

**Abstract**

*This article discusses learning innovations through digital literacy simulations implemented at SMPN 1 Lemah Abang. Through this approach, students are expected to be able to adapt to developments in information technology and improve their digital literacy skills. Digital literacy helps a person's ability to understand, evaluate, and utilize information through various digital media. In an educational context, digital literacy includes technical skills in addition to the ability to think critically, collaborate, and communicate in a digital environment. Digital literacy allows students not only to receive information but also to actively participate in the understanding process through exploration and interaction with digital content. Technology-based learning is in accordance with the constructivist approach, which utilizes technology as a tool to encourage students to learn independently and think critically. This research uses a simulation method that involves students in reading through the digital platform provided. The results of this activity showed a significant increase in students' digital literacy skills.*

**Keywords:** innovative learning, digital literacy, simulation, education, SMPN 1 Lemah Abang.

DOI: <https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-953>

©2024 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital yang berkembang pesat, kemudahan akses internet melalui perangkat ponsel pintar telah membawa sejumlah perubahan dalam kehidupan Masyarakat (Febriani & Dewi, 2019). Indonesia, dengan posisinya sebagai salah satu negara dengan pengguna internet dominan di kawasan Asia Pasifik, mencatat lebih dari setengah milyar penduduknya telah terkoneksi dengan dunia maya (Kominfo, 2023).

Literasi digital adalah salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh generasi muda di era globalisasi yang semakin berkembang pesat. Literasi digital menurut (Safitri et al., 2020) adalah kemahiran seseorang dalam memahami konten-konten digital. Sementara itu, Irhandayaningsih (2020: 231) mengatakan bahwa literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan mengoperasikan komputer untuk membaca dan menulis dalam format digital. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi digital, tetapi juga pemahaman yang mendalam tentang cara mengakses, menilai, dan memanfaatkan informasi secara efisien. Sekolah memiliki tanggung jawab strategis untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan seperti ini, salah satunya melalui penggunaan metode pembelajaran inovatif.

Pembelajaran merupakan rangkaian yang dibuat secara sengaja agar kegiatan belajar di setiap individu dapat terjadi menurut pribadi dalam (Nur, 2014). Di era digital saat ini, menuntut pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Naila dkk (2021) mengemukakan pentingnya penguasaan literasi digital oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran.

Menurut (Purwono dkk, 2014) media pembelajaran berperan penting pada kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mendorong kualitas belajar. Sehingga dapat didefinisi bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, seperti buku, foto, gambar, dan video

Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, berbagai aspek kehidupan harus diubah, termasuk pendidikan. Di era digital, pembelajaran konvensional tidak lagi cukup untuk membekali siswa dengan tantangan global. Teori literasi digital mendukung perubahan ini, yang menekankan pada

kemampuan seseorang untuk memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi melalui berbagai media digital. Dalam konteks pendidikan, literasi digital mencakup keterampilan teknis selain kemampuan untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi dalam lingkungan digital.

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri (Rangkuti, 2014). Simulasi literasi digital memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pemahaman melalui eksplorasi dan interaksi dengan konten digital. Pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan pendekatan konstruktivis, yang memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mendorong siswa untuk belajar sendiri dan berpikir kritis.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan literasi digital. Sebagai contoh, Rahmawati (2021) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Jika siswa melihat konten berbasis teknologi, mereka cenderung lebih tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Azzahra (2020) menemukan bahwa literasi digital sangat penting untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi era digitalisasi, terutama dalam hal kemampuan berpikir kritis dan memproses data yang kompleks.

SMPN 1 Lemahabang, salah satu sekolah menengah pertama, telah menanggapi perubahan ini dengan menerapkan berbagai inovasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menerapkan simulasi literasi digital sebagai metode pembelajaran. Inovasi ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa sambil meningkatkan kemampuan mereka dalam literasi digital.

Simulasi literasi digital menjadi strategi penting untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik penguasaan teknologi dan keterampilan informasi. Dalam SMPN 1 Lemahabang, simulasi ini dirancang untuk membantu siswa memahami penggunaan teknologi dan meningkatkan kemampuan kritis mereka dalam memilah berbagai informasi digital. Tujuan dari artikel ini adalah untuk melihat bagaimana penggunaan simulasi literasi digital dalam pembelajaran di SMPN 1 Lemahabang dapat berdampak positif pada peningkatan kemampuan literasi siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari bagaimana inovasi dalam pembelajaran yang menggunakan simulasi literasi digital di SMPN 1 Lemahabang dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Harapannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang seberapa efektif simulasi sebagai alat pembelajaran yang dapat mendorong minat dan kemampuan siswa untuk menghadapi tantangan informasi di era modern. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih berguna dan relevan di masa depan.

## **METODE**

Untuk menyelidiki penerapan inovasi pembelajaran melalui simulasi literasi digital di SMPN 1 Lemahabang, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Metode ini dipilih karena dapat memberikan gambaran mendalam tentang proses dan bagaimana simulasi literasi digital berdampak pada peningkatan literasi siswa.

1. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus untuk mempelajari inovasi pembelajaran di SMPN 1 Lemahabang. Dari sudut pandang siswa, guru, dan pembina sekolah, fokus penelitian ini adalah pada penerapan simulasi literasi digital.
2. Subjek dan Partisipan Penelitian: Dua siswa kelas VIII, Rezky Rizza Mahendra dan Putra Faiz Athallah, terlibat dalam penelitian ini. Mereka mengikuti simulasi literasi digital. Selain itu, sebagai pembina siswa sekolah, Pak Rohman ikut serta dalam wawancara untuk memberikan pandangannya sebagai pendidik.

3. Metode Pengumpulan Data: Berikut ini adalah beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini:
  - a. Observasi Partisipatif: Peneliti melihat secara langsung bagaimana siswa simulasi literasi digital di lingkungan pembelajaran.
  - b. Wawancara Mendalam: Para peserta, termasuk pembina sekolah dan siswa, diwawancarai untuk mengetahui pengalaman mereka dengan simulasi literasi digital.
  - c. Dokumentasi: Pengumpulan dokumen seperti evaluasi terkait program simulasi literasi digital.
4. Metode Penelitian Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
  - a. Lembar dokumentasi yang berisi catatan hasil tugas dan materi simulasi; panduan observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama simulasi berlangsung; dan panduan wawancara untuk mengetahui bagaimana siswa dan guru melihat efektifitas simulasi.
5. Metode Penelitian: Penelitian ini dilakukan melalui tahapan berikut:
  - a. Tahap Persiapan: Materi literasi digital dibuat dan dipilih melalui website <https://kknunucirebon02.github.io/website/> .
  - b. Tahap Pelaksanaan: Siswa menggunakan ponsel mahasiswa untuk mengakses konten digital dan membaca materi yang telah disediakan. Setelah mereka membaca, mereka diminta untuk mengisi survei tentang pemahaman mereka.
  - c. Wawancara: Setelah simulasi, pembina dan siswa diwawancarai untuk mengetahui bagaimana proses dan dampak simulasi. Dokumentasi: Data tambahan mencakup seluruh proses simulasi, serta hasil kerja siswa.
6. Metode Analisis Data: Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif melalui proses berikut:
  - a. Reduksi Data: Tema utama dari data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi harus disederhanakan.
  - b. Penyajian Data: Simulasi literasi digital digunakan untuk menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan proses inovasi pembelajaran.

- c. Penarikan Kesimpulan: Data yang disajikan menunjukkan bahwa simulasi literasi digital efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa di SMPN 1 Lemahabang.

Diharapkan bahwa pendekatan ini dapat memberikan gambaran yang menyeluruh tentang bagaimana inovasi dalam pembelajaran digital dengan simulasi literasi dapat mempengaruhi pendidikan siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Simulasi literasi digital di SMPN 1 Lemahabang telah digunakan untuk meningkatkan literasi digital siswa. Data yang dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, dan wawancara menunjukkan bahwa simulasi ini berhasil memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kemajuan teknologi saat ini.

Setelah simulasi, dua siswa, Rezky Rizza Mahendra dan Putra Faiz Athallah, menunjukkan peningkatan dalam kemampuan literasi digital mereka. Kedua siswa ini mampu mengakses, memahami, dan menganalisis konten digital dengan baik. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, mereka menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang disajikan di platform digital. Ini menunjukkan bahwa simulasi literasi digital berhasil meningkatkan keterampilan yang diperlukan untuk memahami informasi di era digital.

Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan lebih terlibat dalam proses belajar. Penggunaan situs web yang dibuat khusus untuk simulasi ini menarik minat siswa karena lebih interaktif dan memungkinkan mereka untuk mengakses informasi secara mandiri. Menurut observasi, siswa lebih tertarik untuk belajar melalui media digital daripada pembelajaran konvensional, yang sering dianggap monoton. Simulasi ini memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai jenis konten, termasuk teks, gambar, dan video, yang meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Simulasi ini juga dinilai efektif untuk membantu guru dalam pembelajaran. Sebagai pembina sekolah, Pak Rohman, mengatakan bahwa simulasi literasi digital membantu guru mengatur pembelajaran yang lebih dinamis dan mandiri. Guru membantu siswa menemukan informasi, tetapi mereka masih memiliki

waktu untuk mempelajari dan memahami sendiri. Ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menganjurkan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung sebagai sumber pengetahuan.

Dalam penerapan literasi digital saat ini memudahkan masyarakat untuk lebih bijak dalam memanfaatkan serta mengakses teknologi. Adapun manfaat dalam penerapan literasi digital menurut (Sumiati & Wijonarko, 2020):

1. Wawasan individu bertambah ketika melakukan kegiatan mencari dan memahami informasi
2. Menumbuhkan kemahiran seseorang untuk berpikir serta memahami informasi secara lebih kritis
3. Kemampuan verbal individu meningkat
4. Menumbuhkan konsentrasi dan daya fokus individu
5. Kemahiran individu dalam membaca dan menulis informasi bertambah.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa masalah yang terkait dengan penerapan simulasi literasi digital. Aksesibilitas teknologi adalah masalah utama. Siswa tidak dapat mengakses konten karena ketiadaan perangkat karena adanya larangan membawa Handphone. Sekolah menerapkan kebijakan larangan membawa handphone bagi siswa SMP guna memastikan suasana belajar yang kondusif dan menghindari dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh penggunaan perangkat ini. Hal ini menunjukkan bahwa kesulitannya aksesibilitas teknologi di sekolah. Kesiapan siswa untuk literasi digital juga berbeda. Tidak semua siswa memiliki kemampuan literasi digital yang sama, sehingga mereka yang kurang familiar dengan teknologi memerlukan bimbingan khusus.

Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran dengan simulasi literasi digital di SMPN 1 Lemahabang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Simulasi ini tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik, tetapi juga relevan dengan tantangan abad ke-21 yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dan mengelola informasi digital. Meskipun terdapat beberapa kesulitan, hasil simulasi menunjukkan bahwa dengan bantuan teknologi, siswa dapat memperbaiki keterampilan mereka dalam literasi digital.

**Tabel 1** Hasil Pemahaman Literasi Digital Siswa

Tabel 1 menampilkan hasil survei atau tes yang menunjukkan peningkatan pemahaman literasi digital sebelum dan sesudah simulasi.

Nama Siswa	Sebelum Simulasi	Sesudah Simulasi	Persentase Peningkatan
Rezky Rizza Mahendra	65%	95%	30%
Putra Faiz Athallah	60%	92%	32%

**Tabel 2** Partisipan dan Kegiatan Pembelajaran

Tabel 2 menampilkan informasi terkait partisipan dan aktivitas yang terlibat selama simulasi.

Nama Partisipan	Peran	Kegiatan yang Dilakukan
Rezky Rizza Mahendra	Siswa	Membaca materi di website dan mengisi survei pemahaman
Putra Faiz Athallah	Siswa	Membaca materi di website dan mengisi survei pemahaman
Pak Rohman	Pembina Sekolah	Memberikan bimbingan dan melakukan wawancara



*Gambar 1* Dokumentasi Simulasi Literasi Digital di SMPN 1 Lemahabang

*Keterangan: Siswa Rezky Rizza Mahendra dan Putra Faiz Athallah berfoto bersama tim pendamping setelah mengikuti simulasi literasi digital. di belakangnya, terdapat spanduk deklarasi anti-bullying dan stop kekerasan di SMPN 1 Lemahabang.*





*Gambar 2 Proses Simulasi Literasi Digital*

*Keterangan: Siswa sedang melakukan simulasi literasi digital di bawah bimbingan pembina sekolah dan tim pendamping. Simulasi dilakukan dengan menggunakan perangkat digital seperti laptop dan ponsel.*

## **KESIMPULAN**

Inovasi pembelajaran melalui simulasi literasi digital di SMPN 1 Lemahabang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Pelaksanaan simulasi ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman literasi digital pada siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan skor pemahaman sebelum dan sesudah simulasi.

Partisipasi aktif siswa dalam proses simulasi menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, keterlibatan guru sebagai fasilitator yang mendukung siswa selama simulasi meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membangun rasa percaya diri siswa dalam menggunakan teknologi.

Meskipun pengabdian masyarakat ini menghadapi tantangan, seperti aksesibilitas teknologi dan kesiapan literasi digital siswa, dampak positif yang dihasilkan menunjukkan potensi besar inovasi ini untuk diterapkan di sekolah tersebut. Dengan dukungan dari pihak sekolah dan infrastruktur yang lebih baik

serta bimbingan yang berkelanjutan, simulasi literasi digital dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kesenjangan literasi digital di kalangan siswa. Secara keseluruhan, pengabdian ini menciptakan perubahan sosial yang signifikan, memperkuat peran teknologi dalam pendidikan, dan mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam mengelola informasi di dunia digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, F. (2020). Digital literacy in the 21st century: An overview. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(3), 292-303. <https://doi.org/10.1177/0047239520912322>
- Febriani, N., & Dewi, W. W. A. (2019). *Perilaku Konsumen di Era Digital: Beserta Studi Kasus*. Universitas Brawijaya Press.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 4(2), 231–240.
- Kominfo. (2023). Kominfo : Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang. Kominfo. [https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker](https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker)
- Naila, I., Ridlwan, M., & Amirul Haq, M. (2021). Literasi digital bagi guru dan siswa sekolah dasar: Analisis konten dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2).
- Nur, G. D. L. (2014). *Pembelajaran vokal grup dalam kegiatan pengembangan diri di SMP negeri 1 panumbangan ciamis* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2)
- Rahmawati, R. (2021). The impact of digital learning on students' motivation: A case study. *International Journal of Instruction*, 14(3), 271-284. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14317a>
- Rangkuti, NA. (2014). Konstruktivisme Dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Darul 'Ilmi Vol. 02, No. 02*.
- Safitri, I., Marsidin, S., Pendidikan, A. S.-E. J. I. (2020). Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Literasi Digital Di Sekolah Dasar. *Core.Ac.Uk*, 2(2), 176–180. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i2.123>
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80