

EFEKTIVITAS APLIKASI E-LIBRARY TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA SEBAGAI MEDIA BELAJAR DI SDN 1 KARANGAMPEL

Nofikhatun Khasanah¹, Fajar Nurjaman², Muhammad Faris Khatami³,
Muhammad Faris Khatami⁴, Melinda Sulisti⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

Email: nofikhatunkhasanah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi E-Library sebagai media pembelajaran berbasis mobile di SDN 1 Karangampel, Kabupaten Indramayu. Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa-siswi dalam mencari wawasan baru melalui membaca, meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, dan memberikan beragam materi pembelajaran. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode yang bertujuan untuk dapat mencerna fakta tentang subjek apa yang ada di dalam penelitian, contohnya perilaku, sikap, aktivitas, motivasi secara keseluruhan. Hasil pengukuran tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki manfaat signifikan, seperti peningkatan wawasan siswa dan kemampuan untuk mengakses materi di mana saja. Dalam penelitian ini pun ada beberapa kendala seperti masalah jaringan internet, kapasitas ponsel yang penuh, dan keterbatasan materi untuk kelas tertentu juga teridentifikasi. Upaya kerjasama dengan pihak dewan guru telah membantu mengatasi sebagian dari kendala tersebut.

Kata kunci : *efektivitas, literasi digital, media pembelajaran*

Abstract

This research examines the effectiveness of using the E-Library application as a mobile-based learning at SDN 1 Karangampel, Indramayu Regency. This application is designed to assist students in seeking new insights through reading, enhancing learning accessibility, and providing diverse learning materials. In th research, the researcher employs a qualitative descriptive method. Qualitative research aims to thoroughly understand facts about the subjects within the study, such as behavior, attitudes, activities, and motivations. To measure the effectiveness of E-Library application researcher uses Observations and interviews. The result from methodeshow that this indicat application offers significant benefits, including increased student knowledge and the ability to access materials from anywhere. In this research has some several challenges, such as internet network issues, full phone storage capacity, and limitations in materials for specific grade levels, have also been identified. Nevertheless, collaborative efforts with the school teachers and staff have helped address some of these challenges.

Keywords : *Effective, Digital Literacy, and Learning Media*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah wajah dunia dalam berbagai aspek. Di tengah laju perubahan yang semakin cepat, pendidikan tidak terkecuali. Pendidikan telah merasakan dampak besar dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan (Tekege, 2017) . Perkembangan semakin lama semakin mengalami perubahan. Pengaruh teknologi informasi yang dirasakan manusia antara lain : meringankan pekerjaan manusia dalam bidang pemerintahan, bidang pendidikan, bidang ekonomi bisnis dan sebagainya.

Di Indonesia, kita telah memasuki era 5.0, di mana teknologi canggih telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Di lingkungan sekolah, kita menyaksikan evolusi dalam media pembelajaran. Salah satu perubahan yang mencolok adalah penggunaan perangkat mobile, seperti handphone, sebagai alat pembelajaran. Media pembelajaran berbasis mobile telah membawa paradigma baru dalam proses belajar mengajar, khususnya di kalangan siswa dan siswi sekolah dasar (SD).

Media pembelajaran yang berbasis perangkat mobile mempunyai beberapa keunggulan. Keunggulan dari perangkat mobile antara lain mudah dibawa, dapat terhubung ke jaringan kapan saja dan dimana saja, lebih fleksibel dalam mengakses sumber belajar, kedekatan komunikasi, peserta didik dapat terlibat lebih aktif (Talakua & Maitimu, 2020) Salah satu model media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu mobile learning. Mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat seluler.(Faqih, 2021)

Penelitian ini dilakukan di Desa Karangampel Kecamatan Karangampel Kabupaten Indramayu, serta penggunaan E-Library diterapkan sebagai media pembelajaran di SDN 1 Karangampel. Fokus penelitian ini adalah sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi ini bagi siswa siswi SDN 1 Karangampel sebagai media pembelajaran berbasis mobile. Perancangan aplikasi ini merupakan salah satu program kegiatan KKN dengan tujuan untuk memberikan cakupan materi yang lebih luas diluar materi pokok yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur di atas maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas aplikasi tersebut sebagai media belajar ?
2. Apa kendala yang dirasakan selama melaksanakan program penggunaan aplikasi tersebut ?

Dalam konteks tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mencari tau efektivitas penggunaan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran di SDN 1 Karangampel, Kecamatan Karangampel, Kabupaten Indramayu. Kami akan mengeksplorasi sejauh mana aplikasi ini telah berkontribusi dalam meningkatkan pembelajaran siswa dan siswi SD. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi dan memahami kendala-kendala yang mungkin dihadapi dalam penerapan aplikasi ini dalam proses belajar mengajar. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang peran media pembelajaran berbasis mobile, kita dapat melangkah menuju pendidikan yang lebih efektif dan relevan di era teknologi informasi yang terus berkembang.

2. METODE

Didalam penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dimana Penelitian kualitatif adalah metode yang bertujuan untuk dapat mencerna fakta tentang subjek apa yang ada di dalam penelitian, misalnya perilaku, sikap, aktivitas, motivasi secara keseluruhan. Atau dapat di definisikan penelitian kualitatif adalah salah satu metode yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif (Adlini et al., 2022)

Untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi lapangan dan wawancara dengan narasumber secara langsung. Dalam hal ini wawancara dilakukan pada beberapa narasumber di antaranya yaitu guru dan siswa siswi di SDN 1 Karangampel.

Dalam melaksanakan penelitian tersebut efektivitas terhadap literasi digital dapat memberikan informasi kepada siswa mengenai pembelajaran yang diberikan pendidik melalui media pembelajaran digital untuk dapat menemukan informasi yang dibutuhkan di luar materi pokok yang diberikan. Dalam penggunaan

alat/media pada saat pembelajaran melalui literasi digital pada saat proses belajar dapat memberikan manfaat sehingga siswa mampu belajar lebih mandiri.

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi belajar untuk anak SD, ada beberapa metode yang dapat digunakan. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana aplikasi tersebut memberikan manfaat dalam mendukung pembelajaran siswa – siswi di SDN 1 Karangampel, yaitu :

1. Wawancara langsung dengan pada siswa maupun dewan gurunya
2. Manfaat yang dihasilkan dari adanya aplikasi tersebut

Fokus pada penelitian ini adalah sejauh mana efektifnya aplikasi ini digunakan oleh para siswa siswi SD, dengan subjek utamanya yaitu anak SD itu sendiri beserta para dewan guru dan objek yang digunakan tentunya aplikasi E-LIBRARY ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Program perancangan aplikasi E-LIBRARY

Dalam tahapan awal yang dilakukan adalah perancangan pembuatan aplikasi yang nantinya akan dimasukkan dalam program kerja KKN di bidang Pendidikan.

2. Proses pengenalan aplikasi beserta penggunaanya

Berikut dokumentasi mengenai pemaparan penggunaan aplikasi kepada siswa siswi SDN 1 Karangampel



Gambar 1.1 Icon E Library

Gambar diatas merupakan gambar Icon dari aplikasi E-Library hal yang pertama harus dilakukan yaitu menginstal aplikasi tersebut



Gambar 1.2 Tampilan Dashbord E-LIBRARY

Dashboard merupakan tampilan awal yang muncul ketika membuka aplikasi tersebut kemudian menunjukkan bagian menu apa saja yang ada dalam aplikasi. Ada beberapa jenis partisi yang ada dalamnya yakni mengenai agama, sejarah, cerpen, pengetahuan umum, latihan siswa, dan teknologi. Dari partisi tersebut terdapat file file didalamnya yang menjadi sarana belajar siswa mendapat materi lain diluar materi pokok yang disampaikan.



Gambar 1.3 Pengenalan tampilan aplikasi diposko KKN



Gambar 1.4 Pengenalan aplikasi



Gambar 1.3 Pengenalan kegunaan aplikasi 1.3 Pengenalan aplikasi kepada dewan guru

Pengenalan penggunaan aplikasi E-Library dengan siswa siswi SDN 1 Karangampel, proses pemaparan aplikasi dimulai dari cara menginstal dan menggunakannya serta apa saja isi yang ada dalam aplikasi tersebut.

Waktu pelaksanaan	Nama kegiatan
Minggu ke 1	Observasi ke sekolah
Minggu ke 2	Sosialisasi tentang aplikasi
Minggu ke 3	Proses pembuatan aplikasi
Minggu ke 4	Pemaparan penggunaan aplikasi kepada dewan guru
Minggu ke 5	Pemaparan penggunaan aplikasi kepada siswa siswi

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

3. Analisa efektivitas penggunaan aplikasi E-LIBRARY beserta kendalanya

Berdasarkan keterangan yang peneliti peroleh dari hasil observasi dan wawancara dilapangan bahwasanya penggunaan aplikasi tersebut membantu siswa-siswi dalam mencari wawasan baru melalui membaca menggunakan E-Library tersebut, sehingga memungkinkan anak-anak mempunyai nuansa baru dalam membaca. Penggunaan media pembelajaran ini mampu diakses dimanapun sehingga siswa-siswi mampu memanfaatkan penggunaan smarthphone untuk belajar tidak hanya untuk bermain games.

Ada beberapa kendala yang peneliti hadapi selama penyusunan aplikasi tersebut salah satunya jaringan internet (wifi) dan materi yang akan di upload dalam aplikasi tersebut. Namun hal tersebut mampu diatasi dengan kerjasama pihak dewan guru yang sekaligus mendukung dengan adanya aplikasi tersebut yang menggantikan QR barcode sebelumnya yang digunakan sebagai sarana membaca namun tidak dapat diakses kembali. Dengan adanya aplikasi tersebut mampu menghidupkan kembali digitalisasi di SD tersebut yang dimana sebelumnya hanya sesaat penggunaan QR barcode.

Setelah melakukan observasi di lapangan dan mewawancarai beberapa siswa dan guru, adapun manfaat yang ada dalam aplikasi tersebut yaitu banyaknya materi materi yang tersedia sehingga memudahkan para siswa untuk membaca dan menambah wawasannya. Adapun jawaban - jawaban yang berbeda ketika di kasih pertanyaan tentang manfaat penggunaan aplikasi tersebut “apa saja manfaat yang anda rasakan ketika menggunakan aplikasi tersebut?”. Sebagian siswa menjawab bahwa aplikasi E-Library sangat berguna bagi siswa karena bisa digunakan kapanpun dan dimanapun.

Adapun kendala yang dirasakan oleh beberapa siswa ketika di kasih pertanyaan “ apa yang menjadi kendala didalam aplikasi E-Library?” sebagian siswa mengatakan bahwa ada yang terkendala ketika memasang aplikasi di ponselnya, karena ponsel yang sudah penuh serta materi dalam aplikasi hanya ada untuk beberapa kelas, sedangkan siswa kelas lain juga ingin menggunakan aplikasi tersebut.

Diskusi

Sebelum adanya E-Library di SDN 1 Karangampel, pihak sekolah menggunakan QR barcode sebagai media pembelajaran berbasis digital. Meskipun demikian, penggunaannya terbatas oleh batas waktu kedaluwarsa (expayet) pada QR barcode tersebut, dan keterbatasan dalam menampilkan materi hanya dalam satu slide tampilan. Oleh karena itu, kemunculan E-Library sebagai pembelajaran berbasis digital merupakan langkah yang positif, meskipun ada kekhawatiran terkait dengan kemungkinan berulangnya masa kedaluwarsa (expayet).

Dengan adanya E-Library, diharapkan bahwa pihak sekolah dapat mengatasi beberapa keterbatasan yang ditemui sebelumnya. E-Library memiliki potensi untuk menyediakan cakupan materi yang lebih luas dan mendalam dari pada QR barcode. Namun, penting untuk memperhatikan pengelolaan dan pembaruan E-Library secara berkala agar tidak mengalami masalah kedaluwarsa yang serupa. Dengan pemeliharaan yang baik dan upaya untuk terus memperbarui materi pembelajaran, diharapkan E-Library akan menjadi sumber pembelajaran yang berkelanjutan dan bermanfaat bagi semua anggota sekolah..

4. KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang dan hasil pembahasan yang telah diberikan, dapat diambil beberapa kesimpulan yang relevan. Pertama, penggunaan aplikasi E-Library telah berhasil meningkatkan wawasan siswa melalui pembacaan dan memberikan nuansa baru dalam kegiatan membaca. Kedua, aplikasi ini memberikan aksesibilitas yang tinggi bagi siswa, memungkinkan mereka mengaksesnya di mana saja, tidak hanya di sekolah, sehingga ponsel mereka dapat digunakan untuk pembelajaran yang bermanfaat. Ketiga, keberadaan beragam materi di dalam aplikasi E-Library memudahkan siswa untuk meningkatkan pengetahuan mereka.

Namun, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa dalam penggunaan aplikasi ini. Pertama, masalah jaringan internet atau Wi-Fi dapat menjadi hambatan, tetapi solusi seperti pengembangan kemampuan offline pada aplikasi bisa membantu mengatasi masalah ini. Kedua, kendala kapasitas ponsel yang penuh dapat membatasi kemampuan siswa untuk mengunduh aplikasi. Ketiga, terbatasnya materi untuk kelas tertentu mungkin menjadi kendala bagi siswa dari kelas lain.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi E-Library, perlu mempertimbangkan solusi untuk mengatasi kendala tersebut, seperti peningkatan kapasitas penyimpanan ponsel siswa dan pengembangan materi yang lebih luas agar dapat digunakan oleh berbagai kelas. Dengan demikian, aplikasi E-Library dapat terus memberikan manfaat yang signifikan bagi pendidikan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Talakua, C., & Maitimu, C. V. (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Untuk Mengembangkan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik. *Biodik*, 6(3), 392–401. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i3.10006>
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40–52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>