

**ISU DAN STRATEGI GERAKAN DALAM MENGOPTIMALKAN
LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH
(STUDI KASUS PADA SALAH SATU SD DI KABUPATEN CIREBON)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Oleh:

MUZAITUN KHOIRIYAH
NIM. 2000603

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**ISU DAN STRATEGI GERAKAN DALAM MENGOPTIMALKAN
LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH
(STUDI KASUS PADA SALAH SATU SD DI KABUPATEN CIREBON)**

Oleh:

Muzaitun Khoiriyah

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

**©Muzaitun Khoiriyah
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024**

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

MUZAITUN KHOIRIYAH

**ISU DAN STRATEGI GERAKAN DALAM MENGOPTIMALKAN
LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH
(STUDI KASUS PADA SALAH SATU SD DI KABUPATEN CIREBON)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, MPd., IPM, ASEAN Eng.
NIP. 920171219910625101

Pembimbing II



Dr. H. Suprih Widodo, S.Si., MT.
NIP. 19801217005021007

Mengetahui:

Ketua Program Studi

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, MPd., IPM, ASEAN Eng.
NIP. 920171219910625101

**ISU DAN STRATEGI GERAKAN DALAM MENGOPTIMALKAN
LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH
(STUDI KASUS PADA SALAH SATU SD DI KABUPATEN CIREBON)**

Muzaitun Khoiriyah
NIM: 2000603

ABSTRAK

Literasi digital menjadi kunci dalam era informasi saat ini, namun tidak jarang sekolah terhambat oleh tantangan dalam integrasinya. Penelitian ini fokus mengeksplorasi kondisi dan isu terkait gerakan literasi digital di sekolah sasaran penelitian dan menggali informasi serta mengulas strategi atau cara yang dapat diterapkan sekolah dalam mengoptimalkan literasi digital sebagai upaya mewujudkan pendidikan berkualitas melalui pemanfaatan teknologi di jenjang sekolah dasar guna mencapai pembangunan berkelanjutan 2030 (SDGs). Penelitian menggunakan metode kualitatif studi kasus tunggal dan teknik analisis data model interaktif dengan uji triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi literasi digital di SDN 1 Pabuaranlor perlu dikembangkan hingga level 3 (Digital Transformational). Selain itu, diulas isu beserta strategi yang dapat diterapkan oleh sekolah untuk mengatasinya seperti, integrasi literasi digital dalam kurikulum, pelatihan profesional berkelanjutan untuk pendidik, dan kolaborasi dengan pihak ketiga. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong kualitas pendidikan sekaligus meningkatkan efektivitas program literasi digital di lingkungan sekolah dasar khususnya SDN 1 Pabuaranlor di era digital.

Kata Kunci: Literasi Digital, Program SDGs, Sekolah Dasar, Pendidikan Berkualitas

**ISSUES AND STRATEGIES OF THE MOVEMENT IN OPTIMIZING
DIGITAL LITERACY AT SCHOOL
(CASE STUDY ON ONE OF THE PRIMARY SCHOOLS IN CIREBON REGENCY)**

Muzaitun Khoiriyah
NIM: 2000603

ABSTRACT

Digital literacy is key in today's information age, but it is not uncommon for schools to be hampered by challenges in its integration. This research focuses on exploring conditions and issues related to the digital literacy movement in target schools, researching and exploring information and reviewing strategies or ways that schools can apply in optimizing digital literacy as an effort to realize quality education through the use of technology at the elementary school level to achieve sustainable development 2030 (SDGs). The research uses a qualitative method of single case studies and interactive model data analysis techniques with triangulation tests. The results of this study show that the condition of digital literacy in SDN 1 Pabuaranlor needs to be developed to level 3 (Digital Transformational). In addition, the issue was reviewed along with strategies that can be implemented by schools to overcome it, such as the integration of digital literacy in the curriculum, continuous professional training for educators, and collaboration with third parties. The results of this research are expected to encourage the quality of education while increasing the effectiveness of digital literacy programs in the elementary school environment, especially SDN 1 Pabuaranlor in the digital era.

Keywords: *Digital Literacy, SDGs Program, Primary Schools, Quality Education.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN DAN PLAGIARISME	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMAKASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengertian Optimalisasi	7
2.2 Pendidikan Berkualitas pada Program SDGs di Indonesia.....	7
2.3 Media Pembelajaran Berbasis ICT	12
2.4 Media Pembelajaran Interaktif	13
2.5 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ICT	15
2.6 Kompetensi Guru	18
2.7 Literasi Digital	19
2.8 Literasi Digital di Sekolah Dasar	24
2.9 Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Desain Penelitian	28

3.3 Partisipan Penelitian	29
3.4 Prosedur Penelitian	30
3.5 Instrumen Penelitian	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Temuan Penelitian.....	40
4.2 Pembahasan Penelitian.....	93
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Implikasi.....	104
5.3 Rekomendasi	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	111
BIODATA PENULIS.....	175

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) 2030	8
Gambar 2.2	Logo <i>Microsoft Powerpoint</i>	16
Gambar 2.3	Logo <i>ClassPoint</i>	17
Gambar 2.4	Logo <i>bookboot.id</i>	17
Gambar 2.5	Prinsip Pengembangan Literasi Digital	20
Gambar 2.6	Tes INAP	24
Gambar 2.7	Kemampuan Abad 21	25
Gambar 3.1	Proses Penelitian <i>Single Case Study</i>	29
Gambar 3.2	Profil Informan Penelitian	30
Gambar 3.3	Prosedur Penelitian	31
Gambar 3.4	Flow Model Analisis Data (<i>Interactive Model</i>)	34
Gambar 3.5	Kerangka Uji Keabsahan Data Kualitatif	37
Gambar 3.6	Teknik Triangulasi	38
Gambar 4.1	Pelaksanaan AKM Kelas	79
Gambar 4.2	Kegiatan Wawancara Motivasi Cita-Cita Peserta Didik	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	32
Tabel 4.1 Profil Sekolah.....	40
Tabel 4.2 Informasi Sekolah	41
Tabel 4.3 Profil Kepala Sekolah	42
Tabel 4.4 Informasi Sarana dan Prasarana Sekolah	42
Tabel 4.5 Deskripsi Informan Wawancara.....	43
Tabel 4.6 Indikator Literasi Digital.....	46
Tabel 4.7 Transkrip Data Literasi Digital di SDN 1 Pabuaranlor Basis kelas	47
Tabel 4.8 Transkrip Data Literasi Digital di SDN 1 Pabuaranlor Basis Budaya Sekolah	52
Tabel 4.9 Transkrip Data Literasi Digital di SDN 1 Pabuaranlor Basis Masyarakat.....	58
Tabel 4.10 Triangulasi Sumber	62
Tabel 4.11 Transkrip Data Isu Kualitas dan Keterampilan Pengajaran	74
Tabel 4.12 Transkrip Data Isu Kebijakan dan Dukungan Sekolah	80
Tabel 4.13 Transkrip Data Isu Partisipasi dan Motivasi Peserta Didik.....	82
Tabel 4.14 Transkrip Data Isu Keterbatasan Infrastruktur Teknologi	84
Tabel 4.15 Transkrip Data Persepsi Kepala Sekolah terkait Pelatihan	87
Tabel 4.16 Transkrip Data Persepsi Kepala Sekolah terkait <i>Plugin Classpoint</i> ...	90
Tabel 4.17 Transkrip Data Persepsi guru terkait penerapan literasi digital di sekolah.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	112
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Skripsi	115
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi	116
Lampiran 4 Lembar Cek Plagiarisme	118
Lampiran 5 Laporan Hasil Observasi SDN 1 Pabuaranlor Kampus Mengajar	119
Lampiran 6 Lembar Pengamatan Instrumen Observasi	122
Lampiran 7 Lembar Instrumen <i>Report Wawancara</i>	129
Lampiran 8 Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Guru Berbasis Digital	164
Lampiran 9 Rekomendasi Bahan Bacaan dan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital.....	167
Lampiran 10 Produk Konten Digital Guru dan Sekolah.....	169
Lampiran 11 Dokumentasi Situasi dan Kegiatan Sekolah.....	171
Lampiran 12 Sertifikasi Kompetensi Guru Tema Pembelajaran Digital	172
Lampiran 13 Hasil Pretest AKM Kelas (Literasi).....	173
Lampiran 14 Dokumentasi Instrumen Penelitian.....	174

DAFTAR PUSTAKA

- An, H., & Cao, J. (2021). *The Impact of Gamification on Student Learning: A Meta-Analysis. Educational Technology Research and Development*, 69(4), 1835-1858.
- Arnita. (2005). *Orientasi Ilmiah: Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- BPS. (2021). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press. Available: <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Desimone, L. M. (2009). *Improving Impact Studies of Teachers' Professional Development: Toward Better Conceptualizations and Measures. Educational Policy*, 43(3), 1-35
- Desi, Y. P. (2019). Gerakan literasi digital berbasis sekolah: Implementasi dan strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51-65. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Multi Media.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21. Edisi 5*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik*. Bumi Aksara
- Henderson, A. T., & Mapp, K. L. (2002). "A New Wave of Evidence: The Impact of School, Family, and Community Connections on Student Achievement." *Annual Synthesis. Southwest Educational Development Laboratory*
- Hicks, B. (2008). *The history of PowerPoint. In PowerPoint in Practice (pp. 1-20)*. McGraw-Hill.
- Husny, M. M. (2021). Penerapan Model Workshop Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dalam Menetapkan Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) Di SMP Negeri 1 Setu, Kabupaten Bekasi Tahun Pelajaran 2019-2020. *Jurnal Pedagogiana*, 8(49), 12. Available: <https://doi.org/10.47601/AJP.44>

- Iwan, I.G., Harto, B., Dkk. (2023). *Teknologi Informasi & SDGs (Peranan Teknologi Informasi di Berbagai Bidang Dalam Mendukung Sustainable Development Goals)*. Sonpedia Publishing Indonesia
- Iskandar, D., & Iskandar, M. (2021). "Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Implikasi Terhadap Literasi Digital dan Kompetensi Abad 21." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(1), 30-45.
- Kartini, D., Kristiawan, M., Fitria, H., Negeri, S., & Sugihan, M. (2020). *The influence of principal's leadership, academic supervision, and professional competence toward teachers' performance. International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 20(1), 156-164. Available: <https://www.researchgate.net>
- Kemendikbud. (2017). *Gerakan Literasi Nasional: Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: GLN Kemendikbud
- Kemendikbud. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud
- Kemendikbudristek, (2021). *Modul Literasi Digital di Sekolah Dasar*. Jakarta: GTK Kemendikbud
- Kemendikbudristek. (2023). *Guru Belajar dan Berbagi Seri Semangat Guru: Kemampuan Nonteknis dalam Adaptasi Teknologi*. GTK Kemendikbud.
- Kemendikbudristek. (2024). *Kajian Akademik: Kurikulum Merdeka Edisi 1 Maret*. GTK Kemendikbud
- Keller, J. M. (1987). *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. Journal of Instructional Development*.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koltay, T., (2011). *The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. Journal Media, Culture & Society*. 33(2). 211-221.
- Kominfo. (2022). *Report Survei Status Literasi Digital Di Indonesia 2022*. Available: <https://web.kominfo.go.id>
- Lestari, E.A., Nuryanti, N. (2022). *Pentingnya Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4, 3689–3694.

- Lilis, A. (2012). Pengembangan Budaya Belajar dan Dampaknya Terhadap Mutu Layanan Pembelajaran di Sekolah Alam. Universitas Pendidikan Indonesia. Available: repository.upi.edu
- Littlejohn, W. Stephen., Foss, K.A., (2009). *Encyclopedia of Communication Theory. United States of America, Sage Publications, Inc.*
- Lobak, RS (2023). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Pelajar: Pengenalan dan Praktik Penggunaan Teknologi Pendidikan. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP) , 6 (4), 2302-2310.
- Majid, N. W. A. (2013). "The effect of industrial practice of experience and competence of ICT on job readiness of 12th class SMK Negeri 3 Yogyakarta academic year 2012/2013." Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maxwell, J. A. (2013). *Qualitative Research Design: An Interactive Approach (3rd ed.)*. Sage Publications.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mayes, T., dan Fowler, C. (2006). "Digital Literacy: Concepts, Policies and Practices". Routledge
- Microsoft. (2024). "Enhance your presentations with add-ins for PowerPoint". Available: <https://support.microsoft.com>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Analisis data kualitatif: Sebuah sumber buku. Jakarta: Universitas Indonesia
- Miles, M. B., & Huberman, A. M.. (2009). Analisis Data Kualitatif, Jakarta: Universitas Indonesia. UIPress
- Mulyasa. (2014). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2012). Manajemen Pendidikan Guru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muspawi, M. (2021). Strategi Peningkatan Kinerja Guru. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 21(1), 101.
Available: <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i1.1265>
- Neuman, W. L. (2014). *Sosial Research Methods: Qualitative and Quantitative Approach (7th ed)*. Pearson Education Limited
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books

- OECD. (2019). *Education at a glance 2019: OECD indicators*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/eag-2019-en> Parker. G.G., Van Alstyne.
- Pribadi, B. (2011). *Model Desain Instruksional Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rahmawati, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 1-7.
- Restianty, A. (2018). *Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media*. Jakarta : Gunahumas.
- Reyvan. M. (2022). Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif. Banten: Yayasan Multimedia Nusantara & Xeratic, 05(17).
- Rizky, A. (2024). "Peran Kurikulum Merdeka dalam Pengembangan Literasi Digital di Pendidikan Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 20-33.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sanjani, S. (2020). *The Role of Teachers in Enhancing Educational Quality*. *Journal of Educational Research and Practice*, 14(2), 30-45.
- Satori, D., Komariah., A., (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung. Alfabeta.
- Scriven, M. (1991). *Evaluation Thesaurus*. Sage Publications
- Setyaningsih, R., Abdullah., Dkk. (2019). Model Penguatan Literasi digital Melalui Pemanfaatan *E-Learning*. *Jurnal Aspikom*. Vol 3, No 6. Available: <http://jurnalaspikom.org>.
- Silvana, H., dan Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Dikalangan Usia Muda di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 16, No 2. Available: <https://ejournal.upi.edu>
- Stevani, dkk., (2024). Optimalisasi Literasi Digital untuk Mencapai Pendidikan Berkualitas Menuju *Sustainable Development Goals (SDGs)* 2030. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4).
- Sudira, P. (2011). *Praxis ideologi tri hita karana dalam kebudayaan kompetensi pada SMK Di Bali*. Disertasi. Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia: [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131655274/DISERTASI-DR-PUTU PUTU SUDIRA-UNY-2011.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131655274/DISERTASI-DR-PUTU%20PUTU%20SUDIRA-UNY-2011.pdf)

- Sugiyono. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, A. (2020). Efektivitas Pengelolaan Anggaran Pendidikan di Daerah 3T. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 8(1), 45-60.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *What is 21st Century Learning. 21st century skills: Learning for life in our times*. Available: <https://www.smjk.edu>.
- UNDP. (2024). *Sustainable Development Goals*. Available: <https://www.undp.org>
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Available: <http://www.uis.unesco.org>
- UNICEF. (2019). *Report: Roadmap of SDGs Indonesia*. Available: <https://www.unicef.org>
- UN. (2022). *UN Special Rapporteur on the Right to Education launches new report into the impact of digitalisation*
- Vuorikari, R., Punie, Y., Gomez, S. C., & Van Den Brande, G. (2016). *DigComp 2.0: The digital competence framework for citizens. Update phase 1: The conceptual reference model*. Joint Research Centre.
- W. P. N. Hudson, J. M. Russell. (2013). "PowerPoint Proficiency: Increasing the Effectiveness of PowerPoint Presentations in Health Professions Education." *Perspectives on Medical Education*, vol. 2, pp. 178- 180.
- Wiedarti, P. & Leksono, K.. (2018). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Wilcox, K. C., & Yoon, S. Y. (2017). *The impact of digital learning tools on student outcomes: Evidence from a multi-site study*. *Journal of Educational Technology Research*, 29(2), 145-162.
- Yin, R. K. (2016). *Case study research: Design and methods*. Sage publications.