

E-ISSN/ISBN:	ELEMENTA: JURNAL	Vol. 1 , No. 1, Februari 2019 <i>Halaman: 1-8</i>
	PRODI PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN Website jurnal: http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd	

**PEMANFAATAN *GOOGLE APPS* DI ERA LITERASI DIGITAL
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Bahrul Ulum¹, Frendy Aru Fantiro²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Malang

¹bahrul@umm.ac.id, ²frendy_aru@umm.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Google Apps* di era literasi digital pada siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan. Literasi digital merupakan kemampuan kemampuan penggunaan teknologi informasi dari perangkat digital secara efektif efisien dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, . Salah satu upaya literasi digital adalah pemanfaatan teknologi informasi menggunakan *Google Apps for education* yang telah disediakan oleh perusahaan mesin pencari google untuk segenap komponen pendidikan disekolah. Dengan memanfaatkan *Google Apps* dalam proses pembelajaran yang dapat dibuka melalui smartphone dan tablet, memungkinkan para guru menyiapkan dan menyajikan materi pembelajarannya secara online (dan offline) yang mudah diakses siswa.

Kata Kunci: *Google Apps, literasi Digital, Sekolah Dasar*

***THE USE OF GOOGLE APPS IN THE ERA OF DIGITAL LITERACY FOR
PRIMARY SCHOOL STUDENTS***

Abstract: *The purpose of this study was to describe the use of Google Apps in the era of digital literacy for primary school students. The research method uses descriptive qualitative research with data collection techniques using literature study. Digital literacy is the ability to use information technology from digital devices effectively in various contexts of daily life. One of the efforts of digital literacy is the use of information technology using Google Apps for education that has been provided by the google search engine company for all components of education in schools. By utilizing Google Apps in the learning process that can be opened through smartphones and tablets, it allows teachers to prepare and present learning materials online (and offline) that are easily accessible to students.*

Keywords: *Google Apps, Digital literacy, Primary School*

PENDAHULUAN

Memasuki era industri 4.0 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi memberikan dampak melimpahnya berbagai sumber daya informasi yang diperoleh secara digital tanpa batas. Sebagaimana kehidupan para generasi milenial saat ini yang hampir seluruh aspek kehidupannya mengandalkan era digital, atau dikenal dengan istilah *digital native*. Kondisi seperti ini juga tak heran memberikan perubahan perilaku siswa dalam memanfaatkan dan mengelola informasi. Keragaman bentuk dan tipe informasi seharusnya

ya memberikan dampak positif dalam mendorong siswa agar lebih selektif dan mampu memaksimalkan penggunaan teknologi informasi.

Mersepon kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat tersebut, salah satu organisasi internasional bidang pendidikan yaitu UNESCO memproklamkan slogan *literacy for all* meningkatkan kualitas hidup diberbagai lini kehidupan baik secara individu, keluarga ataupun masyarakat dengan harapan akan memberikan *multiplier effect* dalam sebagai upaya pemberantasan kemiskinan, pengurangan angka kematian pada kelahiran, penghambat pertumbuhan penduduk, pencapaian kesetaraan gender, pembangunan berkelanjutan dan perdamaian (Unesco, 2014).

Literasi merupakan hak asasi manusia dan dasar untuk belajar sepanjang hayat, yang mencakup berbagai aspek kehidupan, Secara makna, literasi diartikan sebagai seperangkat kompetensi dalam membaca, menulis, dan berhitung hal ini senada dengan pernyataan Faizah (2016:2) yang mengatakan bahwa literasi merupakan kemampuan mengakses dan memahami secara cerdas aktivitas membaca, melihat, menyimak, menulis atau berbicara. Di sisi lain Widodo (2015:60) menambahkan bahwa pada kelas tinggi kompetensi literasi memberikan penekanan pada siswa agar mampu melakukan analisis kritis, seperti wawancara, observasi dan menulis laporan. Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fokus literasi yang dimaksud adalah kemampuan membaca dan menulis.

Literasi merupakan jantung kemampuan siswa untuk belajar disekolah. Oleh karena itulah untuk menghadapi tantangan zaman dan teknologi informasi maka pada kurikulum 2013 dibentuklah gerakan literasi sekolah yang menempatkan siswa sebagai subyek dalam belajar, bukan obyek. Tugas guru, lebih bersifat sebagai penyedia pengalaman belajar (fasilitator). Guru tidak lagi diposisikan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi hanya sebagai salah satu dari semua sumber belajar yang bisa digunakan siswa. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif, mulai dari *melokalisir* sumber informasi yang diperlukan, memilah dan memilih informasi sesuai dengan kebutuhan, dan memproses dengan nalar dan pikirannya agar diperoleh kesimpulan dan keputusan yang diperlukan. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Google Apps* di era literasi digital pada siswa Sekolah Dasar.

METODE

Metode penelitian menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik

pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan teknik simak, dimana salah satu teknik simak adalah teknik catat. Teknik catat merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menggunakan buku-buku, literatur ataupun bahan pustaka, kemudian mencatat atau mengutip pendapat para ahli yang ada di dalam buku tersebut untuk memperkuat landasan teori dalam penulisan artikel ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kemampuan Literasi

Literasi merupakan keterampilan yang dibutuhkan seseorang berkaitan dengan membaca dan menulis (UNESCO, 2006). Kirsch, I. S., Jungeblut, A., Jenkins, L., & Kolstad, A (1993:2-3) berpendapat bahwa literasi adalah kemampuan ‘... menggunakan informasi cetak dan tertulis dalam masyarakat, untuk mencapai tujuan seseorang serta mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang’. Definisi ini merupakan pengembangan dari definisi *The National Literacy Act* di Amerika Serikat tahun 1991 yang mendefinisikan literasi sebagai “...kemampuan individu untuk membaca, menulis, dan berbicara serta menghitung dan memecahkan masalah dalam tingkat lebih tinggi yang berfungsi dalam dunia pekerjaan dan masyarakat, untuk mencapai tujuan seseorang, mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang” (Irwin, 1991).

Menurut Viruru (2003) yang berangkat dari perspektif postkolonial, membagi makna *literacy* menjadi empat, yakni: (1) *literacy as entity* (berdiri sendiri serta berada di luar kontrol manusia secara individu maupun lingkup masyarakat); (2) *literacy as self* (literasi adalah sesuatu dibentuk atau terjadi secara personal) (3) *literacy as institution* (literasi layaknya mata uang yang bisa bertambah, berkurang, dan menjadi indikator kesuksesan) dan (4) *literacy as practice* (literasi adalah fenomena aktivitas berbagai manusia yang mengkomparasikan beberapa literasi).

Stokes (2008) juga memberikan empat makna pada istilah literasi. *Pertama*, literasi adalah kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. kemampuan dasar ini merupakan prasyarat menuju interaksi sosial. *Kedua*, membaca, menulis, dan komputasi dalam derajat tertentu yang memungkinkan individu berinteraksi dalam masyarakat yang kompleks. *Ketiga*, literasi merujuk ke seperangkat kemampuan yang lebih tinggi yang memungkinkan seseorang berpartisipasi penuh dalam sistem sosial, ekonomi, dan politik. *Keempat*, literasi merupakan karakteristik kelompok sosial atau kelompok budaya tertentu. Seperti bahasa, literasi adalah variasi praktik-praktik budaya yang dimiliki beragam entitas sosial.

Literasi merupakan keterampilan yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Apabila literasi siswa rendah, pada kebanyakan kasus, mengakibatkan rendahnya pemahamannya terhadap suatu objek (Geske & Ozola, 2008). Sebagian besar proses pendidikan bergantung pada kemampuan dan kesadaran literasi. Budaya literasi yang tertanam dalam diri siswa akan mempengaruhi tingkat keberhasilan baik di sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat

Literasi Digital

Istilah literasi digital pertama kali diungkapkan Gilster (1997) bahwa literasi digital merupakan kemampuan penggunaan teknologi informasi dari perangkat digital secara efektif efisien dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Bawden (2001) memperluas pemahaman literasi digital yang berasal dari literasi perangkat komputer dan informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak hanya di lingkungan bisnis, tetapi juga masyarakat. Sementara itu, literasi informasi menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Martin (2006:155) merumuskan definisi literasi digital adalah kesadaran, sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan menyintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, di konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif; dan merenungkan prosesnya.

Hague (2010:2) mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan membuat serta berbagi dalam keadaan dan bentuk yang berbeda dalam rangka berkolaborasi, dan berkomunikasi secara lebih efektif, serta memahami bagaimana dan kapan teknologi digital digunakan dengan baik dalam menciptakan proses tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanyamengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

Hari ini kendala terbesar dalam menciptakan suasana literasi di sekolah sebenarnya berasal dari internal sekolah, di antaranya kemampuan guru dan sarana prasarana sekolah yang berhubungan dengan literasi masih kurang memadai, kebijakan tentang program literasi yang belum dirumuskan secara tertulis, serta tidak ada program literasi digital di perpustakaan sekolah, sehingga siswa tidak terlatih dalam mencari, menelusuri, mengolah, dan mengevaluasi informasi secara efektif dan efisien. tingkat literasi di kalangan siswa juga berdampak budaya menjiplak yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, guru beserta segala komponen yang ada dididsekolah harus memiliki keterampilan literasi informasi yang baik agar dapat mengajarkan keterampilan literasi informasi kepada para siswa

Media Google Apps for Education

Google Apps adalah layanan berbasis aplikasi yang diciptakan dibuat oleh google. Menurut perwakilan *Google*, Sundar Pichai, *Google Apps* memungkinkan pengguna mengunggah dan mengakses berbagai file seperti video, foto, *spreadsheet* dan PDF. *Google Apps* dapat diakses dari mana saja. Di rumah, kantor, atau bahkan saat berada

jauh dari perangkat yang kita miliki, dengan Menurutnya, aplikasi tersebut dapat digunakan di komputer Mac dan merek lain. Selain itu, juga bisa digunakan di komputer tablet dan ponsel bersistem operasi *Android*. Tidak hanya itu, pengguna yang mengalami gangguan penglihatan pun dapat mengakses dan menggunakan alat pembaca layar (*screen reader*). *Google Apps* memiliki aplikasi *google drive* dengan kapasitas penyimpanan sebesar 5 Gigabyte (GB) dan dapat digunakan gratis. Google dengan layanan tersebut dapat memfasilitasi penggunaannya untuk berkolaborasi, membuat, menyimpan dan membagi dokumen dengan pengguna lainnya. Adanya layanan manajemen dokumen *online* oleh Google memberikan kemanfaatan yang besar untuk dunia pendidikan.

Google Apps for Education terdiri dari:

1. *Gmail*: Akun email untuk masing-masing siswa, pengajar, staff dengan banyak fasilitas yang disediakan dan fungsi yang sama seperti akun gmail Reguler dengan kapasitas penyimpanan hingga 20GB, sehingga membantu siswa dalam menyimpan dan mencari informasi dengan cepat dan mudah.
2. *Google Calendar*: Siswa dapat mengorganisir rencana kegiatan dan acara-acara yang kemudian bisa di share kepada yang lain.
3. *Google Talk*: Siswa dapat memanggil dan mengirim pesan pada yang lainnya setiap saat, dari manapun di muka bumi ini.
4. *Google Docs*: Siswa dapat berbagi file dokumen, mengerjakan sebuah dokumen secara bersama-sama dengan kelompok dalam 1 sekolah dan hasilnya dapat di publikasikan kepada orang banyak.
5. *Google Sites*: Luncurkan Sebuah website untuk kelas, tim, atau sebuah proyek dengan mudah.
6. *Google Drive*: Layanan yang terkoneksi langsung dengan google docs, jadi anda bisa berbagi file dalam waktu yang sama.
7. *Google Classroom*: Suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas.

Menurut Khikmawati (2015) dukungan fitur yang dimiliki *google Apps* membuat layanan yang satu ini mempunyai peluang potensi yang sangat besar untuk dunia pendidikan, diantaranya adalah:

1. Untuk proses belajar mengajar

Guru dapat melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas melalui *google Apps* dengan cara-cara diantaranya seperti berikut:

- a. Siswa diberikan bahan tayang (atau semacam video), kemudian siswa diminta untuk mempelajari secara mandiri dan siswa diminta untuk memberikan tanggapan berupa pertanyaan atau pernyataan.
- b. Guru memberikan topik pelajaran dan siswa diminta untuk memberikan respon baik pertanyaan maupun pernyataan yang sesuai, sehingga terjadi diskusi yang interaktif.

~~Sesama siswa dapat saling memberikan pendapatnya. Dari respon siswa yang masuk~~

guru dapat memberikan penilaian terhadap keaktifan siswa maupun kualitas pendapat siswa.

2. Merekam aktivitas siswa

Google Apps dapat digunakan untuk merekam aktivitas siswa di kelas, diantaranya adalah merekam kehadiran, nilai, dan aktivitas siswa. Guru dapat memanfaatkan *spreadsheet* yang ada di *Google Drive* untuk merekam kehadiran dan nilai peserta. Untuk melacak aktivitas siswa, guru dapat memberikan tugas, sehingga dari tugas tersebut dapat terlihat bagaimana kreativitas, keaktifan/peran serta, dan pendapat siswa.

3. Evaluasi Belajar

Google Apps dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pendidikan, diantaranya evaluasi belajar. Guru dapat melakukan evaluasi dengan cara membuat kuis *online* dan kemudian memberikan penilaian secara otomatis menggunakan *Google Form* atau *Google Classroom*

4. Kerja tim

Google Apps sangat mendukung untuk kerja tim menggunakan *spreadsheet google*. Dimana guru dapat memberikan tugas yang dikerjakan secara tim dan siswa yang tergabung dalam tim tersebut, bisa mengakses dan mengedit pada dokumen yang sama secara bersamaan. Dengan demikian siswa terlatih untuk bekerja dalam tim.

5. Merangsang kreativitas siswa

Melalui *Google Apps* guru terlatih untuk memberikan pendapatnya. Hal ini dapat merangsang kreativitas siswa, di mana siswa dapat bebas mengutarakan ide dan gagasannya. Selain itu siswa juga belajar dari ide orang lain dan belajar memahami pendapat orang lain.

6. Dengan layanan pengolah kata/Dokumen,

Google Apps memfasilitasi penggunaannya untuk membuat berbagai dokumen, baik dokumen berupa naskah umum ataupun naskah yang ditujukan untuk kebutuhan-kebutuhan khusus, misalnya untuk pembelajaran matematika. Pengolah kata pada *Google Apps* juga bisa digunakan untuk menuliskan rumus atau simbol

7. Layanan Presentasi memberikan fasilitas pengguna untuk membuat file-file presentasi untuk pendidikan ataupun pembelajaran di kelas.

8. *Spreadsheet* yang dimiliki *Google Apps* secara fungsi hampir sama dengan pada aplikasi perkantoran lainnya. *Spreadsheet* pada *Google Apps* juga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran, diantaranya untuk evaluasi belajar, survey pendidikan, model-model pembelajaran.

9. Layanan gambar memberikan kesempatan pengguna *Google Apps* untuk membuat objek yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran. Misalnya membuat objek matematika berupa bidang datar, bangun ruang, dll.

10. Layanan *google form* memungkinkan seseorang untuk membuat formulir-formulir untuk kepentingan pendidikan

Dengan memanfaatkan *Google Apps* dalam dunia pendidikan khususnya

pembelajaran di kelas, memungkinkan para guru menyiapkan dan menyajikan materi pembelajarannya secara *online* (dan *offline*) yang mudah diakses siswa. Guru dapat mengunggah materi pembelajarannya dalam berbagai bentuk dan format seperti dokumen, audio, video, dan sebagainya. Materi-materi tersebut dapat dilihat secara langsung atau diunduh melalui *smartphone*, *tablet*, dan/atau komputer siswa. Di samping itu, pemanfaatan peralatan seperti *smartphone* dan *tablet* mempunyai banyak keuntungan, di antaranya mudah dibawa kemana saja (*portable*), lebih terjangkau (harganya) dibanding dengan komputer, memberikan kesempatan belajar tanpa batasan ruang, mudah untuk akses informasi melalui nirkabel, mendorong pengembangan literasi digital, memberikan kesempatan belajar dengan bebas (*independent learning*). *Google Apps* memfasilitasi penggunaannya untuk melakukan pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, eksploratif, dan mengoptimalkan kemajuan teknologi informasi (Khikmawati, 2014).

PENUTUP

Simpulan

Literasi digital merupakan kemampuan penggunaan teknologi informasi dari perangkat digital secara efektif efisien dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, literasi digital tidak bisa dianggap sebelah mata dalam merespon kemajuan teknologi di era industri 4.0, mengingat siswa sekolah dasar hari ini merupakan generasi milenial yang disebut dengan digital native. Salah satu upaya literasi digital adalah pemanfaatan teknologi informasi menggunakan *Google Apps for education* yang telah disediakan oleh perusahaan mesin pencari google untuk segenap komponen pendidikan disekolah.

Dengan memanfaatkan *Google Apps* dalam proses pembelajaran yang dapat dibuka melalui *smartphone* dan *tablet*, memungkinkan para guru menyiapkan dan menyajikan materi pembelajarannya secara *online* (dan *offline*) yang mudah diakses siswa. Guru dapat mengunggah materi pembelajarannya dalam berbagai bentuk dan format seperti dokumen, audio, video, dan sebagainya. Materi-materi tersebut dapat dilihat secara langsung atau diunduh melalui *smartphone*, *tablet*, dan/atau komputer siswa. Di samping itu, pemanfaatan peralatan seperti *smartphone* dan *tablet* mempunyai banyak keuntungan, di antaranya mudah dibawa kemana saja (*portable*), lebih terjangkau (harganya) dibanding dengan komputer, memberikan kesempatan belajar tanpa batasan ruang, mudah untuk akses informasi melalui nirkabel, mendorong pengembangan literasi digital

Saran

Sekolah perlu mengadakan berbagai kegiatan literasi digital sehingga terwujud generasi peserta didik dan guru di lingkungan sekolah yang *literate* terhadap budaya membaca, menulis, mengolah, dan mengevaluasi informasi pada era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, D.(2001). “*Information and Digital Literacy: A Review of Concepts*”. Journal of Documentation,
- Hague, Cassie dan Sarah Payton. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum: a Futurelab. Handbook. 2017 United Kingdom*” dalam <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/> FUTL06.pdf, diakses pada 27 September 2018.
- Irwin, P. M. (1991). *National Literacy Act of 1991: Major Provisions of P.L. 102-73. CRS Report for Congress. Washington, D.C: Library of Congress, Washington, D.C. Congressional Research Service.*
- Khikmawati, M.N. (2014). *Google Drive Untuk Pendidikan. P4TK Matematika. Yoyakarta*
- Kirsch, I. S., Jungeblut, A., Jenkins, L., & Kolstad, A. (1993). *Adult literacy in America: A first look at the results of the national adult literacy survey.* Washington DC: US Department of Education, National Center for Education Statistics.
- Martin, A. (2006). *Literacies for Age Digital Age*” dalam Martin & D. Madigan (eds), *Digital Literacies for Learning.* London: Facet.
- Geske Andrejs, Ozola Antra (2008) . *Factors influencing reading literacy at theprimary school level.* Problems Of Education In The 21st Century Volume 6
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy.* New York: Wiley
- Stokes, W. (2008). *Literacy.* In N. J. Salkind & K. Rasmussen (Eds.), *Encyclopedia of Educational Psychology* (Vol. 2, pp. 608–616). CHAP, Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. Retrievedfrom<http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CCX2660600171&v=2.1&u=idpnri&it=r&p=GVRL&sw=w&asid=d98f1b290ec93e722610044b3c52e496>
- UNESCO. (2006). *Understandings of literacy.* Retrieved 2015, from http://www.unesco.org/education/GMR2006/full/chapt6_eng.pdf
- UNESCO. 2014. *Literacy for All.* (Online). (<http://en.unesco.org/themes/literacy-all>, diakses 24 September 2018)
- Widodo, Slamet dkk. 2015. *Membangun Kelas Literat Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Siswa Di Sekolah Dasar.* Prosding Seminar Nasional Pendidikan. Diakses pada 24 September 2018
- Viruru, R. (2003). *Postcolonial Perspectives on Childhood and Literacy.* In Handbook of Early Childhood Literacy (pp. 13–22). ELEC, SAGE Publication Ltd. [http://doi.org/ http://dx.doi.org/10.4135/9781848608207](http://doi.org/http://dx.doi.org/10.4135/9781848608207). Diakses pada 24 September 2018