

## Rendahnya Literasi Digital Peserta Didik pada Materi HOTS Pembelajaran Project Kreatif Kewirausahaan

Elva Diana \*1

<sup>1</sup> Universitas Negeri Papua  
\*e-mail : [elvadiana@gmail.com](mailto:elvadiana@gmail.com)

### Abstrak

*Pada saat PPL disalah satu sekolah di Kab. Bogor ditemukan masalah rendahnya Literasi Digital Peserta didik di SMK Pelita Husada Kab. Bogor masalah ini dilihat dari adanya peserta didik yang kurang antusias dalam menggunakan aplikasi digital pada gadget mereka ketika diskusi materi pembelajaran tentang perencanaan promosi produk minuman sari buah pala, kurang tertarik ketika guru mengintruksikan kelompoknya untuk mencari informasi terkait promosi produk baik gogling maupun searching di internet, kurang antusias menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, peserta didik cepat merasa bosan selama proses pembelajaran, kurangnya kemauan untuk mencari tahu masalah dan bertanya mengenai sesuatu yang tidak mereka pahami, bahkan ada peserta didik yang hanya main gawai dan membuka sesuatu digawai mereka yang tidak menyangkut pembelajaran dan ada juga peserta didik yang lebih mementingkan kegiatan ekstrakurikuler dibandingkan mengikuti pembelajaran di kelas sehingga peserta didik jarang masuk kelas. Topik ini sangat penting untuk dikaji karna memiliki hubungan yang penting dalam meningkatkan kemampuan pedagogic seorang guru seperti mengelola kelas sesuaidengan karakteristik peserta didik dan Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan. faktor yang mengakibatkan rendahnya motivasi belajar peserta didik seperti peserta didik yang lebih fokus mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti Olahraga Futsal sehingga peserta didik lebih mementingkan meningkatkan kemampuan bakatnya dibandingkan akademik dan juga peserta didik yang hanya mementingkan bermain gawaidibandingkan searching materi pembelajaran.*

**Kata Kunci :** Literasi Digital, Peserta didik, Kewirausahaan

### Abstract

*During PPL at one of the schools in Kab. Bogor discovered the problem of low digital literacy of students at SMK Pelita Husada Kab. Bogor, this problem can be seen from the students who are less enthusiastic about using digital applications on their gadgets when discussing learning material about planning promotions for nutmeg juice drink products, less interested when the teacher instructs their groups to look for information related to product promotions, either by googling or searching on the internet. less enthusiastic about answering questions asked by the teacher, students quickly get bored during the process, less willing to find out about learning problems and ask about things they don't understand, there are even students who just play with their devices and open something on their devices that doesn't discuss learning. and there are also students who prioritize extracurricular activities rather than participating in classroom learning so that students rarely go to class.*

*This topic is very important to study because it has an important relationship in improving a teacher's pedagogical abilities, such as managing the class according to the characteristics of students and preparing learning tools to be used. Factors that result in low student learning motivation include students who are more focused on taking part in extracurricular activities such as Futsal, so that students are more concerned with improving their talent abilities than academics and also students who are only concerned with playing with gadgets rather than looking for learning materials.*

**Keywords:** Digital Literacy, Students, Entrepreneurship

## PENDAHULUAN

Literasi Digital merupakan bagian dari keterampilan abad 21 yang harus dikuasai oleh peserta didik agar dapat mengikuti arus global, sedangkan kondisi sekarang menunjukkan kemampuan literasi digital dan sains peserta didik Indonesia masih rendah

Abad ke-21 merupakan abad yang menuntut kualitas dalam segala usaha atau kinerja manusia. Ditandai oleh berkembangnya teknologi informasi dan perlahan terjadinya perubahan tenaga manusia oleh tenaga mesin. Pada abad ke-21, berbagai alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup berbasis pada pengetahuan (Nainggolan, V. A., Situmorang, R. P., and Hastuti, S. P., 2021).

Seiring dengan berkembangnya zaman, dan semakin modern peradaban, masyarakat suatu negara dituntut untuk mampu berkompetisi dan melakukan penyesuaian dalam rangka transformasi menjadi sumber daya manusia yang dapat diandalkan dan berkualitas. Negara dikatakan maju dan makmur apabila memiliki sumber daya manusia yang unggul baik secara intelektual maupun cakup secara digital.

Dalam penyusunan laporan Best Practice ini menyampaikan mengenai berbagai masalah yang ditemukan dalam pembelajaran berkaitan dengan rendahnya literasi digital dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan materi HOTS yang disampaikan Guru.

Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Pelita Husada, dengan kondisi pembelajaran sebelumnya yang menjadi latar belakang yaitu Bahan ajar belum sepenuhnya inovatif, kemampuan membaca peserta didik, literasi sains dan digital peserta didik yang masih perlu dimaksimalkan, belum adanya pemilihan bahan ajar yang sesuai, guru tidak memahami literasi sains dan digital secara komprehensif, row model dilingkungan masih kurang dalam menerapkan pembelajaran dengan literasi digital dari guru dan orang sekitar tidak memberikan contoh berliterasi digital yang baik, pembelajaran tidak kontekstual, peserta didik mendapat gangguan maraknya media sosial dan belum bijak dalam bersosial media, Banyaknya informasi belum maksimal gerakan persuasif untuk meningkatkan literasi sains dan digital seperti membuka pojok membaca, mengkampanyekan pentingnya literasi digital dan relevansinya terhadap kejadian nyata di kehidupan sehari-hari (kontekstual), permasalahan ini membuat minat dan motivasi peserta didik dalam belajar rendah, sehingga dibutuhkan modifikasi dalam metode pembelajaran agar peserta didik memiliki daya tarik tersendiri dengan pembelajaran berbasis digital dan konten-konten kreatif lainnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkaitan dengan kondisi atau permasalahan yang dikemukakan penulis maka solusi yang ditawarkan adalah menggunakan model pembelajaran inovatif. Peran dan tanggung jawab saya dalam pembuatan project ini adalah : menerapkan model pembelajaran yang inovatif agar menambah motivasi, kemampuan literasi digital maupun sains serta hasil belajar peserta didik yang meningkat. Mengoptimalkan pengalaman belajar melalui diskusi dan solusi masalah yang dihadapi dalam kehidupan berkaitan dengan literasi digital, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar guru dan teman sejawat memiliki persepsi yang sama, bahwa peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran dengan mengotimalkan TPACK dalam media pembelajaran, evaluasi dan refleksi pembelajaran. (Muzana, et al, 2021) Model pembelajaran inovatif dimana pembelajaran ini dapat memotivasi saya untuk mendesain pembelajaran kreatif dan inovatif. Praktik pembelajaran inovasi yang sesuai untuk digunakan adalah *Projek Based Learning* (Nainggolan, V. A., Situmorang, R. P., and Hastuti, S. P, 2021).

Model Pembelajaran Projek Based Learning (PJBL) mampu membuat siswa lebih aktif dengan memberikan kesempatan pada siswa melakukan penyelidikan untuk memecahkan suatu permasalahan. Project Based Learning (PJBL) diawali dengan pemberian masalah agar peserta didik menemukan ide dan gagasan dalam pemecahan masalah dan menemukan solusi yang tepat untuk membuat suatu project pembelajaran, masalah yang disajikan mempunyai konteks dunia nyata, pembelajaran secara berkelompok, aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi

ketidak seimbangan untuk pengetahuan mencari materi sendiri yang berhubungan dengan suatu masalah dan memberikan solusi dari sebuah permasalahan dan memecahkan suatu permasalahan (Nurhasan, dkk, 2018)

Seperti yang disampaikan bahwa karakteristik pembelajaran Projek Based Learning (PjBL) diawali dengan pemberian masalah, masalah yang disajikan mempunyai konteks dunia nyata, pembelajaran secara berkelompok, aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi dan kemudian menciptakan sesuatu.akhir dari kegiatan pembelajaran berupa produk atau project yang dihasilkan dari kegiatan praktek pembelajaran

Dalam pelaksanaan model pembelajaran ini ada beberapa tantangan yang penulis temukan diantaranya kemampuan peserta didik memahami masalah berbeda-beda, peserta didik belum mampu mengidentifikasi permasalahan dari materi pembelajaran, peserta didik belum bisa menganalisa alur kegiatan pembelajaran dengan Metode PjBL, belum bisa mengeksplorasi dan mengobservasi gambaran kegiatan yang akan dilakukan apalagi guru tidak memberikan gambaran berupa penjelasan maupun secara Visual dalam tayangan video pembelajaran, Peserta didik belum bisa maksimal menganalisa dan menggambarkan rencana kegiatan pembuatan project dalam bentuk content untuk dipresentasikan didepan kelas, yang menguasai aplikasi berbasis teknologi ini belum keseluruhan dari peserta didik dan tantangan bagi guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media belajar yang menarik dengan mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga peserta didik bisa memahami materi pembelajaran dengan baik dan mudah serta peserta didik bisa menggambarkan apa yang diharapkan oleh guru dalam bentuk content kreatif pembelajaran.

## KESIMPULAN

Pembelajaran dengan model Projek Based Learning mampu menunjukkan hasil baik dan sangat efektif, terlihat antusias peserta didik lebih kondusif dan bersemangat, serta peningkatan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Menjadikan pembelajaran Project Kreatif Kewirausahaan lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Faktor keberhasilan dari aksi atau langkah-langkah yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning yaitu : meningkatnya pemahaman dan konsentrasi peserta didik pada muatan pembelajaran PKK materi Produksi yaitu Menyusun Rencana kegiatan Praktek Pembuatan Minuman sari buah Pala serta meningkatnya motivasi dan hasil belajar peserta didik begitu juga pada materi Kewirausahaan Promosi Produk , terlihat bagaimana peserta didik bersemangat dalam merencanakan content –content promosi produk , membuat brosur untuk promosi produk sampai pembuatan content digital berupa iklan produk maupun content kreatif lainnya untuk di upload di sosial media , sehingga peserta didik terpacu untuk saling berlomba menghasilkan content digital yang sekreatif dan seinovatif mungkin berdasarkan ide- ide kreatif yang dimiliki peserta didik.

Hal ini dibuktikan dari lembar survey peserta didik lebih dari 95% peserta didik menyatakan senang mengikuti pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias belajar diukur dengan indikator penilaian literasi digital yang ingin dicapai pada saat pembelajaran seperti sikap percaya diri, disiplin, dan kerjasama, kreatifitas dan berani mengungkapkan pendapat dalam diskusi kelompok maupun bertanya kepada guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Avikasari dkk (2018), The Influence of Science Literacy-Based Teaching Material towards Science Achievement, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1319096.pdf>
- Effendy, Wahidy (2019) Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977/2799>
- Mukaromah (2020), Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ijemar/article/download/4381/3450>