

## PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIKULTURAL UNTUK MENCIPTAKAN DIGITAL LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR

Ella Kusuma Wardani, Muhammad Alfarizqi Nizammuddin Ghiffari

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

[ella200000@webmai.uad.ac.id](mailto:ella200000@webmai.uad.ac.id), [muhammad1500001138@webmail.uad.ac.id](mailto:muhammad1500001138@webmail.uad.ac.id)

---

**Abstract:** Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki kemajemukan kondisi sosial dan budaya. Namun hal ini justru menjadi sorotan penting karena banyak fenomena kekerasan serta perundungan yang terjadi di Indonesia khususnya dalam bidang pendidikan. Tujuan penelitian ini untuk memberikan solusi permasalahan untuk meningkatkan kesadaran literasi berbasis nilai-nilai multikultural bagi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini Research and Development (RnD). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Hasil dari penelitian ini berupa prototipe aplikasi android multikultural.

Keywords: Pendidikan Multikultural, Literasi Digital, Sekolah Dasar

### INTRODUCTION

Di era saat ini, dunia dihadapkan pada mudahnya ketersediaan teknologi di berbagai sektor. Di era saat ini, dunia dihadapkan pada mudahnya ketersediaan teknologi di berbagai sektor mulai dari perekonomian, pendidikan, dan layanan publik. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan di setiap negara juga akan semakin berkembang. Inovasi perkembangan dalam konteks pendidikan hal ini disebut juga dengan era disrupsi digital, yang merupakan tantangan terberat yang dialami oleh pendidik (Nyoman et al., 2020). Sedangkan pengklasifikasian generasi dalam perkembangan era digital ini ditentukan oleh seberapa terdidiknya masyarakat terhadap teknologi digital. Generasi digital mencakup generasi milenial, yang lahir tahun 1982-2002, digital native atau Generasi Z yakni yang lahir tahun 1994 hingga saat ini (Supartiwi et al., 2020).

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 didapatkan hasil bahwa pengguna internet aktif di Indonesia memiliki persentase 25,2% dari populasi anak usia 5-9 tahun dan 66,2% populasi anak usia 10-14 tahun yang mana didominasi rentang umur yang tergolong pada usia siswa sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan (Idamatus Saaddiyah & Anjarwati, 2022) bahwa dampak positif dari penggunaan internet dapat memudahkan mobilitas dalam segala hal, sedangkan dampak negatif perkembangan teknologi adalah penurunan karakter, degradasi moral, dan intoleransi. Dengan demikian perlunya adanya digital literasi bagi siswa sekolah dasar agak tidak terkena dampak negatif tersebut (Anjarwati et al., 2022).

Literasi digital merupakan keterampilan yang harus dimiliki seorang siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Menurut (Nafi'ah Setiani & Barokah, 2021) literasi digital merupakan keterampilan, wawasan, dan pemahaman mengenai praktik kritis, kreatif dalam menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Digital literasi ini dapat diterapkan dengan

mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan multikultural. Hal ini sesuai dengan (Anggito & Sartono, 2022) bahwa tujuan pendidikan multikultural adalah usaha sadar dalam membekali siswa agar memiliki keterampilan untuk mengurangi konflik antar kelompok (SARA), radikalisme, intoleransi, dan degradasi moral. Oleh karena itu digital literasi dapat diterapkan dengan menginternalisasi nilai-nilai multikultural.

Penerapan digital literasi ini dapat ditanamkan di jenjang sekolah dasar melalui penggunaan aplikasi multikultural. Sejalan dengan (Mutia, 2021) bahwa siswa sekolah dasar memiliki karakteristik dan kebutuhan sebagai berikut senang bermain, bekerja dalam kelompok, senang merasakan dan memperagakan sesuatu secara langsung, dan senang bergerak. Selain itu siswa sekolah dasar ini merupakan siswa era digital native yang lahir dan tumbuh beriringan dengan perkembangan teknologi yang pesat (Carolina, 2022). Dengan demikian adapun fokus dari penelitian ini yaitu menciptakan digital literasi bagi siswa sekolah dasar melalui aplikasi multikultural untuk memaksimalkan. Tujuan utamanya dari penelitian ini mengembangkan aplikasi multikultural sebagai alternatif penunjang dalam mengoptimalkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar.

### **RESEARCH METHOD**

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi multikultural ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi oleh Dick and Carry (1996). Menurut (Dalimunthe et al., 2021) model ADDIE merupakan salah satu model yang dijadikan pedoman dalam mengembangkan desain pembelajaran yg efektif, dinamis, dan mengoptimalkan pembelajaran itu sendiri. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implement*, (5) *Evaluate*. Berikut tahapan pengembangannya. Penelitian mencakup 2 tahapan yaitu tahap pertama menganalisis latar belakang dan kebutuhan peserta didik, dan tahap kedua adalah membuat kerangka dan mengumpulkan bahan, materi, dan ilustrasi yang akan digunakan dalam konten aplikasi sekaligus penyusunan aplikasi multikultural sesuai dengan kerangka yang telah dibuat sebelumnya, pada tahap ini akan didapatkan hasil produk akhir berupa prototipe aplikasi multikultural.

### **RESULTS AND DISCUSSION**

Penguasaan literasi digital merupakan aspek terpenting dalam kemajuan peradaban suatu bangsa. Hasil penelitian ini menggambarkan tentang inovasi alternatif media berupa aplikasi multikultural untuk meningkatkan literasi digital bagi siswa sekolah dasar.

#### **Digital Literasi Siswa SD Melalui Multikultural**

Literasi digital memiliki berbagai inovasi dan pola dalam pengajaran serta pemanfaatan teknologi bagi siswa sekolah dasar, salah satunya yaitu pembiasaan gerakan literasi 15 menit sebelum memasuki proses kegiatan belajar mengajar. Menurut (Luthfi et al., 2021) literasi digital dapat meningkatkan respon intelektual siswa untuk memunculkan pemahaman humanisme digital untuk dapat memahami adanya pemanfaatan literasi digital. Hal ini sejalan dengan (Naufal, 2021) karena kemampuan ini sangat erat kaitannya dengan pembentukan karakter siswa diantaranya kesadaran kritis, diskusi, aksi sosial (Voda et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa literasi digital dibidang pendidikan dapat dijadikan sebagai media untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan pendidikan karakter siswa.

Penerapan digital literasi di sekolah dasar dapat dilakukan melalui pendidikan multikultural, dalam hal ini perkembangan era digital akan mengarah pada pentingnya penyeragaman budaya. Menurut (Danurahman, 2021) bahwa pendidikan multikultural sangat erat kaitannya dengan literasi digital, karena terdapat indikator untuk mengembangkan potensi siswa sekolah dasar melalui penerapan konsep pendidikan berbasis multikultural yang ada

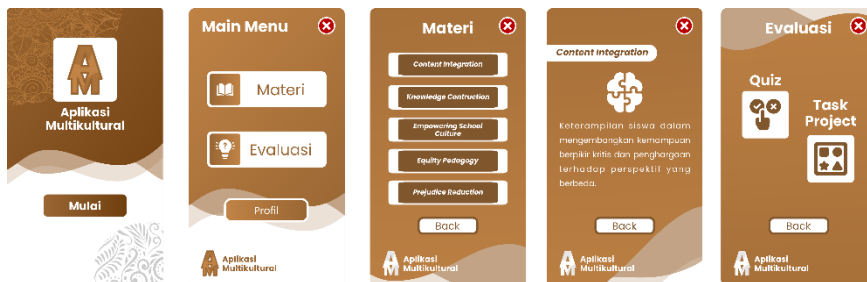
dilingkungan masyarakat, seperti menghargai dan menerima keberagaman suku, ras, budaya, status sosial, agama, dan bahasa, apalagi dengan perkembangan era digital saat ini terutama dalam pemanfaatan media digital. Adapun indikator pendidikan multikultural sebagai berikut.

**Table 1 Indikator Pendidikan Multikultural**

No	Aspek	Indikator
1	<i>Content Integration</i>	Keterampilan siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan penghargaan terhadap perspektif yang berbeda.
2	<i>Knowledge Construction</i>	Meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelidiki dan menentukan bagaimana ilmu pengetahuan dapat di kontruksi dalam konteks budaya.
3	<i>Empowering School Culture</i>	Menciptakan lingkungan pendidikan yang mana siswa mersa di dukung dan memiliki kesetaraan untuk mendapatkan pendidikan.
4	<i>Equilty Pedagogy</i>	Kemampuan siswa dalam membangun hubungan yang positif.
5	<i>Prejudice Reduction</i>	Pemahaman siswa tentang bagaimana menyikapi terhadap isu rasial, stereotip maupun diskriminasi.

### APLIKASI MULTIKULTURAL

Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi multikultural. Aplikasi ini adalah sarana pendukung dalam penerapan literasi digital siswa sekolah dasar, dalam aplikasi ini terdapat AR kamera yang dapat digunakan untuk memindai materi yang terdapat dalam kartu aktivitas. Aplikasi multikultural ini dapat diinstal secara offline dengan mengunduh di *smartphone android*. Aplikasi multikultural yang dikembangkan berfokus pada bagaimana mengenalkan nilai multikultural dengan cara digital, dengan begitu siswa dapat belajar terkait multikultural dengan mudah.



**Figure 1. Prototipe tampilan Aplikasi Multikultural**

Adapun fitur dalam aplikasi multikultural terdiri dari beberapa bagian diantaranya tampilan awal, menu utama, materi, dan evaluasi. Pada cover terdapat tampilan awal dan penutup aplikasi yang memiliki tombol start untuk memulai. Kemudian untuk bagian menu utama terdapat 2 tombol utama yaitu materi dan evaluasi.

Pada tombol materi terdapat submenu pokok bahasan pendidikan multikultural, terdapat lima indikator yang dijelaskan secara sistematis. Indikator nilai yang ditawarkan

berupa beberapa tombol sehingga siswa dapat memilih mana yang akan dipelajari terlebih dahulu

Sedangkan yang terakhir adalah tombol evaluasi, tombol ini berisi kuis dan project task yang harus di selesaikan siswa setelah mempelajari materi multikultural. Adapun konten evaluasi ini disusun berdasarkan dengan indikator tujuan dari pendidikan multikultural untuk menciptakan digital literasi. Dengan demikian diharapkan perancangan aplikasi ini dapat diselesaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## CONCLUSION

Literasi digital pada siswa sekolah dasar dapat dioptimalkan melalui inovasi pengajaran yang terintegrasi dengan pendidikan multikultural, di antaranya melalui gerakan literasi 15 menit sebelum proses belajar mengajar. Literasi digital tidak hanya meningkatkan respon intelektual, tetapi juga membangun pemahaman humanisme digital dan karakter siswa seperti kesadaran kritis, diskusi, dan aksi sosial. Pendidikan multikultural yang mencakup aspek seperti integrasi konten, konstruksi pengetahuan, pemberdayaan budaya sekolah, kesetaraan pedagogi, dan pengurangan prasangka, serta memperkaya penerapan literasi digital. Salah satu media pendukungnya adalah aplikasi multikultural yang menggunakan teknologi kamera AR dan dapat diakses secara offline. Aplikasi multikultural sebagai sarana pendukung menawarkan fitur AR dan evaluasi yang memudahkan siswa belajar nilai multikultural dalam format digital, sehingga literasi digital tidak hanya mendukung pembelajaran tetapi juga mendorong inklusivitas dan pemahaman lintas budaya.

## REFERENCES

- Anggito, A., & Sartono, E. K. E. (2022). The development of multicultural education comics to embed tolerance character for 4th grade of elementary school. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(1), 66–81. <https://doi.org/10.21831/jpe.v10i1.40504>
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i2.19420>
- Carolina, Y. Dela. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Danurahman, J. (2021). Hendra Hermawan 3c) 1 Universitas Negeri Yogyakarta. *Jln. Colombo No.1 Karang Malang*, 2(52), 563515. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/kalacakra/index>
- Idamatus Saaddiyah, L., & Anjarwati, A. (2022). Model Project Based Learning (PJBL) Dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Digital Natives. *Journal of Physics and Science Learning*, 06. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/PASCAL/article/view/6319/4733>
- Luthfi, E., Ahsani, F., Romadhoni, W., Liftia Layyiatussyifa, E., Noor, W., Ningsih, A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). PENGUATAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR INDONESIA DEN HAAG. In *Elementary School* (Vol. 8). <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1115>
- Mutia. (2021). *CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION*. 3, 114–131. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>

- Nafi'ah Setiani, N., & Barokah, N. (n.d.). *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021 Urgensi Literasi Digital dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar menuju Generasi Emas Tahun 2045*. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semal-411->
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nyoman, N., Handayani, L., Ketut, N., & Muliastri, E. (n.d.). *Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar)*. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- Supartiwi, M., Agustina, L. S. S., & Fitriani, A. (2020). Parenting in Digital Era: Issues and Challenges in Educating Digital Natives. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 5(2), 112. <https://doi.org/10.26858/talenta.v5i2.12756>
- Vodă, A. I., Cautisanu, C., Grădinaru, C., Tănăsescu, C., & de Moraes, G. H. S. M. (2022). Exploring Digital Literacy Skills in Economics and Social Sciences and Humanities Students. *Sustainability (Switzerland)*, 14(5). <https://doi.org/10.3390/su14052483>