

Digital Fluency for Elementary Students in Computer Competency at SD N 02 Lubuk Buaya, Padang City

Fluensi Digital untuk Siswa SD dalam Kompetensi Komputer di SD N 02 Lubuk Buaya Kota Padang



Harlan Kurnia AR, Nurmaliana Pohan*, Pradani Ayu Widya Purnama

Universitas Putra Indonesia YPTK; Padang; 25221; Indonesia

*Koresponden: nurpohan611@upiyptk.ac.id

<https://journal.aira.or.id/J-IbM> | <https://doi.org/10.55537/jibm.v3i3.882>

Naskah masuk: 21-06-2024; diterima untuk diterbitkan: 01-08-2024

Abstract: Elementary school students now use digital technology in learning at school, even in everyday life. But there are still many elementary school students who do not understand how to use digital technology properly and correctly, also to make it more efficient and ethical. The digital technology that elementary school students currently use is computers and their derivatives. So that elementary school students can take positive things from using this technology, we, the service team, need to carry out community service activities. This community service activity is more specifically focused on digital fluency, which aims to increase the digital fluency of fifth grade elementary school students at SD N 02 Lubuk Buaya, Padang City. The ability to use computers is important for students to face the era of globalization. Before carrying out the activity, the service team conducted a pretest on students by means of direct question and answer. Then socialize digital fluency and provide training related to digital fluence. These activities involve interactive learning methods that include educational games, group projects, and simulations. After the activity was completed, the service team again carried out a posttest on students with direct question and answer and using applications related to digital fluency. The results of the activity showed a significant increase in students' computer skills. This activity also received positive responses from students and teachers, showing that the interactive, informative and innovative approach was effective in increasing the motivation and participation of fifth grade elementary school students at SD N 02 Lubuk Buaya, Padang City.

Keywords: fluency digital, technology, computer, students, elementary school

Abstrak: Siswa SD saat ini sudah memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolahnya, bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Tapi masih banyak siswa SD yang belum memahami bagaimana seharusnya memanfaatkan teknologi digital ini dengan baik dan benar, juga agar lebih efisien dan etis. Teknologi digital yang biasa siswa SD gunakan saat ini adalah komputer maupun turunannya. Agar siswa SD dapat mengambil hal positif dari penggunaan teknologi ini, maka kami tim pengabdian perlu melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini lebih dikhususkan kepada fluensi digital, yang bertujuan untuk meningkatkan fluensi digital siswa SD kelas V di SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang. Kemampuan dalam menggunakan komputer menjadi penting bagi siswa untuk menghadapi era globalisasi. Sebelum melaksanakan kegiatan, tim pengabdian telah melakukan pretest terhadap siswa dengan cara tanya jawab langsung. Kemudian mensosialisasikan fluensi digital dan memberikan pelatihan yang berkaitan dengan fluensi digital. Kegiatan ini melibatkan metode pembelajaran interaktif yang mencakup permainan edukatif, proyek kelompok, dan simulasi. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, tim pengabdian kembali melaksanakan posttest



terhadap siswa dengan tanyajawab langsung dan menggunakan aplikasi yang berkaitan dengan fluensi digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan komputer siswa. Kegiatan ini juga mendapatkan tanggapan positif dari siswa dan guru, menunjukkan bahwa pendekatan interaktif, informatif dan inovatif efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa SD kelas V SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang.

Kata kunci: digital fluensi, teknologi, komputer, siswa, SD

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Pendidikan itu ada bersifat formal, non formal dan informal. Adapun contohnya bersifat formal yaitu : SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi; contoh non formal yaitu : mengikuti kursus atau bimbingan belajar, pelatihan keterampilan; dan contoh informal yaitu : belajar memasak dari ibu, mendapatkan keterampilan teknis melalui hobi, belajar etika sosial dari interaksi dengan teman. Sehingga dengan pendidikan orang akan mampu untuk menata masa depannya dengan bijaksana, dan dapat berfikir lebih kritis dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi di dalam kehidupan seseorang.

Pendidikan saat ini sudah melibatkan teknologi, bahkan sudah sampai pada penggunaan teknologi digital. Teknologi tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, teknologi pada saat ini juga sudah digunakan oleh anak-anak. Anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar (siswa SD) saat ini merupakan generasi yang tumbuh dan telah mengikuti era teknologi digital. Teknologi digital tidak luput dari fluensi digital, di mana kemampuan fluensi digital bagi siswa SD juga menjadi sangat penting. Fluensi digital mencakup kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi secara efektif dan etis, termasuk penggunaan komputer. Pada saat ini, komputer tidak hanya seperti yang telah diketahui selama ini, personal komputer ataupun komputer laptop. Tetapi ada juga komputer tablet, komputer all in one, komputer desknote, komputer netbook, komputer gaming, jam digital, bahkan telepon seluler juga termasuk komputer.

Pengajaran komputer di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk memberikan keterampilan dasar yang diperlukan dalam penggunaan teknologi. Menurut Clements dan Sarama (2003), pengenalan komputer di usia dini dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik siswa. Mereka juga menemukan bahwa penggunaan perangkat lunak pendidikan dapat membantu dalam pengembangan keterampilan matematika dan bahasa. National Association for the Education of Young Children (NAEYC) dan Fred Rogers Center (2012) merekomendasikan integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini dengan cara yang bijaksana dan terencana. Mereka menekankan pentingnya penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran aktif dan interaktif, serta pentingnya peran guru dalam memfasilitasi penggunaan teknologi.

Namun penggunaan teknologi tidak dapat dilakukan secara efektif tanpa keterampilan dan pengetahuan yang memadai dari para siswa dan tenaga pendidik. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa SD tentang fluensi digital dalam menggunakan teknologi, melalui sosialisasi dan pelatihan fluensi digital kepada siswa SD. Siswa SD yang telah mendapatkan sosialisasi dan pelatihan

fluensi digital pada saat ini adalah siswa SD pada SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang.



Gambar 1. Papan Nama dan Gerbang SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang

SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang merupakan salah satu sekolah dasar negeri di Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia. Sekolah ini berada di Jalan Bhayangkara, Kelurahan Lubuk Buaya Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang memiliki jumlah siswa 472 siswa dengan jumlah kelas sebanyak 18 kelas. Selain itu, SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang Padang juga menawarkan berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti Pramuka, Seni Baca Al Qur'an dan lainnya.

Dalam rangka menghadapi tantangan dan dinamika yang semakin kompleks dan dinamis dalam dunia pendidikan, SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan yang diberikan kepada siswa dan tenaga pendidiknya dalam upaya meningkatkan kualitas siswa dalam penggunaan teknologi, melalui sosialisasi dan pelatihan fluensi digital.

Siswa SD perlu mengembangkan fluensi digital untuk dapat bersaing di era globalisasi. Menurut Gilster (1997), fluensi digital bukan hanya kemampuan teknis tetapi juga kemampuan kritis dalam menilai dan memanfaatkan informasi yang tersedia di dunia digital. Sedangkan menurut Eshet-Alkhalai (2004) memperluas konsep ini dengan mengidentifikasi berbagai keterampilan yang termasuk dalam fluensi digital, seperti literasi foto-visual, literasi reproduksi, literasi informasi, dan literasi sosio-emosional. Namun, banyak siswa yang belum memiliki akses dan keterampilan memadai dalam bidang tersebut. Faktor-faktor seperti kurangnya sarana dan prasarana di sekolah, keterbatasan sumber daya guru (tenaga pendidik), dan kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga menjadi kendala utama.

Fluensi digital mengacu pada kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara efektif dan etis, termasuk kemampuan untuk menggunakan perangkat digital, aplikasi, dan internet dengan baik. Penelitian yang

dilakukan oleh Ng (2012) menunjukkan bahwa fluensi digital penting untuk mendukung proses belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, fluensi digital dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Komponen Fluensi Digital :

1. Kemampuan Navigasi : Menavigasi antarmuka digital seperti situs web, aplikasi, dan perangkat lunak.
Contoh : Menelusuri halaman web untuk mencari informasi tentang hewan kesayangan.
2. Kemampuan Pencarian Informasi : Menggunakan mesin pencari secara efektif untuk menemukan informasi yang dibutuhkan.
Contoh : Mencari gambar-gambar hewan untuk proyek tugas sekolah.
3. Kemampuan Evaluasi : Mengevaluasi keandalan dan keaslian informasi yang ditemukan online.
Contoh : Memeriksa beberapa sumber untuk memastikan informasi tentang lingkungan hidup benar-benar akurat.
4. Kemampuan Komunikasi : Berkomunikasi secara efektif melalui media digital, seperti email, pesan teks, atau platform sosial.
Contoh : Mengirim email kepada guru untuk bertanya tentang tugas sekolah.
5. Kemampuan Kolaborasi : Bekerja sama dengan orang lain secara online, misalnya dalam proyek kelompok.
Contoh : Berbagi dokumen dengan teman sekolah untuk bekerja sama dalam sebuah presentasi.

Tujuan dan Manfaat Fluensi Digital untuk Siswa SD :

Tujuan fluensi digital untuk siswa SD adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital dengan efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar, keterampilan, dan kesadaran digital.

Manfaat fluensi digital untuk siswa SD antara lain :

1. Meningkatkan kemampuan belajar : Fluensi digital dapat membantu siswa mengakses informasi yang lebih luas dan lebih cepat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar dan meningkatkan hasil belajar.
2. Meningkatkan keterampilan : Fluensi digital dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti keterampilan berkomunikasi, keterampilan mencari informasi, dan keterampilan menggunakan teknologi digital.
3. Meningkatkan kesadaran digital : Fluensi digital dapat membantu siswa meningkatkan kesadaran digital, termasuk kesadaran tentang bagaimana teknologi digital digunakan, bagaimana teknologi digital mempengaruhi kehidupan sehari-hari, dan bagaimana teknologi digital dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar.

Strategi Pengembangan Fluensi Digital :

1. Pembelajaran Berbasis Proyek : Memberikan siswa proyek-proyek yang memerlukan penggunaan teknologi digital untuk penelitian, pembuatan, dan presentasi hasil.
Contoh : Meminta siswa membuat presentasi digital tentang spesies binatang langka.
2. Pengajaran Langsung : Mengajarkan siswa langkah-langkah praktis dalam menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang umum digunakan.
Contoh : Mengajarkan siswa cara membuat dokumen menggunakan program pengolah kata.
3. Diskusi dan Refleksi : Memberikan waktu bagi siswa untuk mendiskusikan pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi digital dan refleksi tentang bagaimana mereka dapat meningkatkan keterampilan mereka.
Contoh : Berdiskusi di kelas tentang etika online dan cara memperlakukan orang lain dengan hormat di dunia digital.

Metode pengajaran interaktif, seperti pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran kolaboratif, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Johnson dan Johnson (1994) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mendorong mereka untuk bekerja sama, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama-sama. Selain itu, Krajcik dan Blumenfeld (2006) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Evaluasi dan pengukuran hasil pembelajaran merupakan aspek penting dalam menentukan efektivitas program pendidikan. Menurut Black dan Wiliam (1998), penilaian formatif dapat membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Penelitian oleh Hattie dan Timperley (2007) menunjukkan bahwa umpan balik yang tepat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Melalui sosialisasi dan pelatihan fluensi digital kepada siswa SD ini, diharapkan siswa SD Kelas V SD N 02 Lubuk Buaya Kota Padang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan fluensi digital mereka. Dengan demikian, mereka akan dapat menggunakan teknologi digital dengan bijak, memahami risiko yang terkait, dan mengambil manfaat maksimal dari potensi positif yang ditawarkan oleh dunia digital, serta memperoleh pemahaman yang baik tentang fluensi digital, mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi digital secara efektif, serta menjadi pengguna yang cerdas dan bertanggung jawab dalam dunia digital.

Metode

Berdasarkan uraian yang telah dideskripsikan sebelumnya, maka perlu dilakukan implementasi pengenalan terhadap penggunaan teknologi komputer dengan melakukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan fluensi digital kepada siswa SD. Pada saat ini, tim

pengabdian melakukannya kepada siswa SD kelas V di SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang. Berikut ini solusi yang akan diberikan berdasarkan uraian sebelumnya :

1. Memberikan materi dan praktik tentang efek positif dan negatif dalam penggunaan teknologi digital.
2. Menjelaskan manfaat apa saja yang dapat ditimbulkan dengan menggunakan teknologi sesuai dengan aturan dan kebutuhan.

Melaksanakan program pelatihan interaktif yang mencakup permainan edukatif, proyek kelompok, dan simulasi dengan fokus pada penggunaan teknologi secara etis dan efektif serta penguasaan fluensi digital.

Berikut adalah beberapa instrument kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan untuk mensosialisasikan dan melatih fluensi digital kepada siswa kelas V SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang :

1. Penyuluhan Fluensi Digital :

Melakukan sesi penyuluhan untuk siswa kelas V tentang pentingnya fluensi digital. Penyuluhan ini mencakup penjelasan tentang penggunaan internet dengan bijak, etika dalam penggunaan teknologi seperti media sosial, youtube, serta cara mengidentifikasi informasi yang dapat dipercaya di internet. Penyuluhan ini dilakukan dalam bentuk ceramah singkat, diskusi, dan presentasi multimedia yang menarik bagi siswa.

2. Pembuatan Materi Edukasi :

Membuat materi edukasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas V tentang fluensi digital. Materi ini dapat berupa poster, lembar kerja, dan video yang mengajarkan konsep-konsep dasar fluensi digital secara interaktif. Materi tersebut disajikan secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa agar mereka dapat dengan cepat menguasai keterampilan fluensi digital.



Gambar 2. Metodologi Pengabdian Fluensi Digital

Deskripsi metode pengabdian tentang fluensi digital :

1. Identifikasi Kebutuhan dan Tujuan : a. Melakukan studi awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan pengetahuan fluensi digital siswa Kelas V SD N 02 Lubuk Buaya Kota Padang. b. Menetapkan tujuan sosialisasi dan pelatihan fluensi digital, seperti meningkatkan kesadaran penggunaan teknologi digital, mengembangkan kemampuan evaluasi informasi, dan yang lain yang telah diuraikan sebelumnya.
2. Rancang Program : a. Merancang rencana pembelajaran yang mencakup topik-topik penting dalam fluensi digital, seperti identifikasi berita palsu, penggunaan media sosial secara bertanggung jawab, dan lain-lain. b. Menyesuaikan materi dengan tingkat usia dan kebutuhan siswa Kelas V SD N 02 Lubuk Buaya Kota Padang.
3. Kolaborasi dengan Guru : a. Melibatkan para Guru dalam perencanaan dan pelaksanaan program sosialisasi dan pelatihan fluensi digital, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi dan mendukung kegiatan tersebut. b. Mengadakan pertemuan dengan guru untuk menjelaskan pentingnya fluensi digital dan meminta dukungan mereka dalam memberikan bimbingan dan pengawasan kepada anak-anak siswa SD.
4. Pelaksanaan Kegiatan : a. Mengadakan sesi sosialisasi fluensi digital secara berkala di Kelas V SD N 02 Lubuk Buaya Kota Padang. b. Menggunakan pendekatan interaktif, seperti diskusi, permainan peran, proyek, dan studi kasus, untuk memfasilitasi pemahaman dan keterampilan siswa dalam fluensi digital. c. Melibatkan narasumber atau ahli yang berkompeten dalam bidang fluensi digital untuk memberikan materi tambahan dan panduan kepada siswa dan guru.
5. Evaluasi dan Umpan Balik : a. Melakukan evaluasi secara berkala untuk mengukur tingkat keberhasilan sosialisasi fluensi digital. b. Mengumpulkan umpan balik dari siswa, dan guru untuk mengevaluasi efektivitas program dan mengidentifikasi area perbaikan yang mungkin.
6. Pemantauan dan Tindak Lanjut : a. Memantau perkembangan siswa dalam menerapkan fluensi digital dalam kehidupan sehari-hari. b. Mengadakan pertemuan lanjutan untuk memberikan tindak lanjut, saran, dan dukungan tambahan.



Gambar 3. Persiapan Kegiatan

Sebelum kegiatan sosialisasi dan pelatihan fluensi digital dilaksanakan, maka perlu melakukan persiapan kegiatan, yaitu :

1. Tim pengabdian menyiapkan alat dan bahan penyampaian materi.
2. Tim pengabdian berkenalan dengan peserta kegiatan.
3. Berdo'a bersama.



Gambar 4. Penyampaian Materi

Setelah melaksanakan persiapan kegiatan, maka tim pengabdian mulai menyampaikan materi sosialisasi dan pelatihan fluensi digital.



Gambar 5. Kegiatan Menggunakan Aplikasi

Setelah materi disampaikan, tim pengabdian kemudian mengajak peserta menggunakan aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan fluensi digital. Pada kegiatan ini, awalnya tim pengabdian akan mendemonstrasikan penggunaan beberapa aplikasi, selanjutnya peserta akan dipilih siapa yang tercepat mengacungkan tangan untuk maju menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 6. Kegiatan Tanya Jawab

Setelah materi disampaikan, mendemonstrasikan penggunaan beberapa aplikasi bersama peserta, selanjutnya adalah sesi tanya jawab tim pengabdian dengan peserta. Di sini peserta sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan tim pengabdian.

Hasil

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat tentang Fluensi Digital untuk Siswa SD dalam Kompetensi Komputer di SD N 02 Lubuk Buaya Kota Padang ini diantaranya :

1. Peningkatan Keterampilan :

- a. Siswa mampu menggunakan komputer dengan lebih baik.
- b. Siswa mampu memahami perbedaan antara literasi digital dengan fluensi digital dalam penggunaan teknologi pada saat ini.
- c. Siswa menunjukkan peningkatan pengetahuan dalam menggunakan teknologi.

Hal ini diketahui karena setelah melakukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan fluensi digital tim pengabdian melakukan tanya jawab secara langsung dengan peserta, yaitu siswa kelas V SD N 02 Lubuk Buaya. Tanya jawab yang dilakukan mendapatkan respon yang antusias dari siswa (dapat dilihat pada Gambar 6).

2. Tanggapan Positif :

- a. Siswa dan guru memberikan tanggapan positif terhadap metode pengajaran yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini.
- b. Peningkatan motivasi siswa dalam belajar.

Hal ini diketahui oleh tim pengabdian berdasarkan respon siswa dan guru setelah kegiatan selesai dilakukan. Karena siswa dan guru menyatakan secara langsung agar durasi kegiatan ditambah dan di masa yang akan datang melakukan kegiatan seperti ini lagi. Pada saat kegiatan berlangsung, beberapa orang guru juga turut serta menyaksikan kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian.

Diskusi

Pada kegiatan sosialisasi dan pelatihan Fluensi Digital untuk Siswa SD dalam Kompetensi Komputer di SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang, menunjukkan antusias dari siswa-siswi kelas V di sekolah tersebut. Ada beberapa penelitian yang terkait dengan kegiatan ini antara lain Roichan Muhammad Aziz dkk (2020) tentang peningkatan kemampuan literasi bagi siswa kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan Kabupaten Tangerang. Kegiatan yang dilakukan secara langsung kepada siswa di SDN Tanjakan 03 agar memahami bagaimana dampak potensial terhadap apapun yang dibagikan melalui dunia digital, melihat banyaknya wawasan dalam dunia digital, memperkenalkan informasi benar dan salah di Internet, juga bagaimana memprotect media sosial seperti melindungi diri dalam dunia maya. Siswa sekolah dasar dapat menggunakan internet dengan cara yang lebih aman dan sehat , menggunakan smartphone dengan bijak (Siska Mardian dkk,2022). Berdasarkan kegiatan pengabdian dan beberapa penelitian ini, siswa dan guru meminta agar di masa yang akan datang mengadakan kegiatan seperti ini lagi dengan topik yang berbeda di SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang.

Kesimpulan

Pada kegiatan sosialisasi dan pelatihan Fluensi Digital untuk Siswa SD dalam Kompetensi Komputer di SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang, menunjukkan antusias dari siswa-siswi kelas V di sekolah tersebut. Ada beberapa penelitian yang terkait dengan kegiatan ini antara lain Roichan Muhammad Aziz dkk (2020) tentang peningkatan kemampuan literasi bagi siswa kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan Kabupaten Tangerang. Kegiatan yang dilakukan secara langsung kepada siswa di SDN Tanjakan 03 agar memahami bagaimana dampak potensial terhadap apapun yang dibagikan melalui dunia digital, melihat banyaknya wawasan dalam dunia digital, memperkenalkan informasi benar dan salah di Internet, juga bagaimana memprotect media sosial seperti melindungi diri dalam dunia maya. Siswa sekolah dasar dapat menggunakan internet dengan cara yang lebih aman dan sehat, menggunakan smartphone dengan bijak (Siska Mardian dkk,2022). Berdasarkan kegiatan pengabdian dan beberapa penelitian ini, siswa dan guru meminta agar di masa yang akan datang mengadakan kegiatan seperti ini lagi dengan topik yang berbeda di SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang.

Pengakuan

Kami tim PkM dari UPI YPTK Padang mengucapkan terimakasih kepada pihak SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang melalui kepala sekolah SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang yang telah memberikan kami kesempatan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bersama siswa kelas V SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang.



Gambar 7. Ucapan Terimakasih tim PkM kepada SD N 02 Lubuk Buaya, Kota Padang

Daftar Referensi

AR, H. K., Pohan, N., & Rasmita. (2023). Literasi Digital untuk Siswa MIN 5 Kota Padang. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 3(2), 55-63.

- Clements, D.H., & Sarama, J. (2003). Strip mining for gold: Research and policy in educational technology A response to "Fool's gold". *Educational Technology Review*.
- Developing Digital Fluency oleh Giselle Martin-Kniep.
<https://www.ascd.org/el/articles/developing-digital-fluency>.
- Digital Fluency for Students by the International Society for Technology in Education (ISTE).
- Digital Fluency for Students: A Guide for Teachers by the Australian Institute for Teaching and School Leadership (AITSL).
- Digital Fluency: A Framework for Teaching and Learning by the National Education Association (NEA).
- Digital Fluency: Skills Necessary for Learning in the Digital Age oleh Doug Belshaw - <https://dougbelshaw.com/blog/2016/01/03/digital-fluency>.
- Digital Fluency: Skills That Students Need to Succeed oleh Ross Morrison McGill - <https://www.teachertoolkit.co.uk/2019/05/15/digital-fluency>.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*.
- Fluency in Digital Communication by the European Commission.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley.
- Krashen, S.D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Longman.