

Literasi Digital

by Pcu Communication

Submission date: 13-Jun-2024 07:14AM (UTC+0700)

Submission ID: 2401391291

File name: 29517-Article_Text-97125-1-10-20240612.pdf (782.46K)

Word count: 3656

Character count: 24007

LITERASI DIGITAL KOMUNITAS SEKOLAH MELALUI ANIMASI 3 D TOUR UNTUK MENCIPTAKAN MODEL KOMUNIKASI PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF

Gatut Priyowidodo¹

¹⁾ Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, UK Petra
email: gatpri @petra.ac.id

Abstrak

Di era pendidikan modern, literasi digital telah menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki siswa. Untuk itu literasi digital dengan mengoptimalkan berbagai jenis aplikasi yang tersedia secara open source sangatlah penting dilaksanakan. Namun demikian, masih banyak komunitas khususnya di lingkungan pendidikan menengah yang belum mengoptimalkan secara kreatif fasilitas yang ada itu untuk peningkat ketrampilan proses belajar mengajar yang lebih inovatif dan kreatif. Oleh sebab itu perlu dilakukan kegiatan edukasi dan pelatihan guna meningkatkan kemampuan baik para siswa maupun tenaga pengajarnya. Adapun *tujuan kegiatan* literasi digital komunitas sekolah melalui animasi 3 D tour adalah untuk meningkatkan ketrampilan dan model komunikasi pembelajaran yang interaktif. *Metode* kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan para siswa-siswi SMA dan juga guru-guru selaku pendamping kegiatan. Mekanisme pelaksanaan adalah pelatihan pembuatan aplikasi animasi 3 D tour beserta praktiknya. *Hasil* menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat positif dalam meningkatkan pemahaman dan ketrampilan para siswa mengenai model pembelajaran interaktif melalui optimalisasi animasi 3 D di kalangan siswa SMA. Selain itu juga memberikan wawasan berharga mengenai potensi animasi 3D tour sebagai alat untuk mempromosikan literasi digital dan komunikasi interaktif dalam lingkungan pendidikan.

Kata kunci : Animasi 3D, Komunitas Sekolah, Literasi Digital, Model Komunikasi, Pembelajaran Interaktif

Abstract

In modern education, digital literacy has become an important skill that students must have. Therefore, digital literacy by optimizing various types of applications available in open source is very important. However, many communities, especially in the secondary education environment, still have not creatively optimized the existing facilities to improve the skills of a more innovative and creative teaching and learning process. Therefore, it is necessary to conduct education and training activities to improve the abilities of both students and teachers. The purpose of the school community digital literacy activity through 3-D tour animation is to improve skills and interactive learning communication models. The method of this activity was carried out by involving high school students and teachers as activity assistants. The implementation mechanism is training in making 3-D tour animation applications and their practices. The results show that this activity positively benefits students' understanding and skills regarding interactive learning models by optimizing 3-D animation among high school students. In addition, it also provides valuable insight into the potential of 3D tour animation as a tool to promote digital literacy and interactive communication in the educational environment.

Keywords: Animation, Digital Literacy, Communication Model, Interactive Learning, School Community

PENDAHULUAN

Literasi digital adalah penguasaan ketrampilan yang harus dimiliki oleh setiap siswa pada era informasi dan teknologi ini [1]. Kebutuhan penguasaan digital pada abad ini, sama halnya kebutuhan primer membaca dan menulis. Bahkan sejak 1958 UNESCO menjelaskan jika seseorang dikatakan literate bila seseorang tersebut dapat memahami hasil bacaan dari tulisan sederhana yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Pada konteks hari ini, setiap insan pendidikan khususnya yang berada dibangku pendidikan menengah khususnya pada level SMA harus memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Tuntutan seperti bukan lagi sebuah keunggulan atau nilai plus, tetapi untuk era sekarang sudah merupakan kebutuhan dasar. Namun demikian belum semua mereka yang duduk dibangku pendidikan SMA secara merata memiliki kecakapan di bidang literasi digital secara merata. Terlebih jika dikaitkan dengan penggunaan animasi 3D tour sebagai alat untuk membangun literasi digital

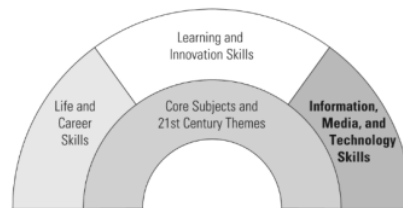
dalam komunitas sekolah. Animasi 3D tour merupakan sebuah teknologi yang menggunakan animasi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Oleh sebab itu untuk melengkapi pengetahuan koqnitif berupa ilmu pengetahuan, siswa juga harus dilengkapi dengan dengan ketrampilan teknis sebagai persyaratan dasar. Maka kegiatan ini merumuskan dua permasalahan pokok yang dicarikan solusi riilnya. Pertama, bagaimanakah kegiatan service learning memberikan pengetahuan dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi siswa-siswi SMA Petra Acitya? Kedua, bagaimana kegiatan service learning dapat memberikan keterampilan animasi 3D tour dalam menciptakan model komunikasi pembelajaran yang efektif dan interaktif berbasis teknologi digital untuk siswa-siswi SMA Petra Acitya? Sementara tujuan kegiatan abdimas ini : (1) memberikan pelatihan kegiatan service learning memberikan pengetahuan dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi siswa-siswi SMA Petra Acitya. (2) Memberikan kegiatan service learning dapat memberikan keterampilan animasi 3D tour dalam menciptakan model komunikasi pembelajaran yang efektif dan interaktif teknis berbasis teknologi digital untuk siswa-siswi SMA Petra Acitya.

Animasi 3D tour dapat digunakan untuk membantu siswa mengerti materi yang lebih sulit dengan cara menggambarkan materi dalam bentuk animasi yang lebih menarik dan mudah ditangkap. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami materi yang lebih baik dan membangun literasi digital yang lebih baik. Selain itu, animasi 3D tour juga dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, karena siswa dapat berinteraksi dengan animasi dan memiliki kemampuan untuk menggambarkan materi dalam bentuk animasi sendiri.

Literasi Digital

Literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, berbagi, dan membuat konten menggunakan teknologi digital. Hal ini tidak hanya melibatkan keterampilan teknis, tetapi juga pemikiran kritis, pertimbangan etika, dan komunikasi yang efektif dalam lingkungan digital. Karena merupakan perpaduan pengetahuan dan ketrampilan teknis, maka literasi digital adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siapapun individu yang memasuki abad 21. Atau menurut Triling & Charles (2009) level pengetahuan dasar yang harus dikuasai secara bersamaan agar survive dan dapat meniti karir pada abad digital tersebut. Secara visual tiga ketrampilan yang harus dimiliki adalah life and career skill, learning and innovation skill dan information, media and technology skill.



Bagan : The 21st Century Knowledge and Skill Rainbow [2]

Sekurangnya ada lima alasan mengapa literasi digital penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran? Pertama distribusi informasi artinya informasi tersedia dalam jumlah banyak dan cepat. Literasi digital membantu individu mengumpulkan, mengorganisir, dan mengerti informasi yang diperlukan. Kedua kemajuan teknologi dimana pada era ini, literasi digital membantu guru dan siswa memahami teknologi yang mereka gunakan sehari-hari yang nantinya memiliki peranan penting di berbagai industri. Ketiga memungkinkan terjadinya kolaborasi dimana penggunaan platform digital telah mengubah cara kita berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif. Keempat proses pembelajaran berbasis teknologi menjadi lebih menarik dan interaktif. Kelima literasi digital juga mencakup kesadaran akan etika dan keamanan digital. Ini penting karena penggunaan teknologi dapat menimbulkan risiko etika dan keamanan. Keenam literasi digital juga mendorong insan yang berpikir kritis dan problem solving [3]; [4]; [5].

Model Komunikasi

Model komunikasi menekankan bagaimana komunikasi itu dilakukan dengan menggunakan saluran yang ada dan memperhatikan siapa berkomunikasi dengan siapa [6]. Model komunikasi adalah representasi visual dari proses komunikasi, ide, pemikiran, atau konsep. Ini mencakup berbagai model yang membantu kita memahami bagaimana komunikasi bekerja, hambatan potensial untuk

komunikasi yang efektif, peran berbagai elemen yang terlibat, dan pentingnya umpan balik untuk komunikasi yang sukses. Model-model ini sangat penting untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan meningkatkan kualitas interaksi di dalam dan di luar organisasi [7].

Itu sebabnya untuk memahami komunikasi dalam proses pembelajaran, perlu diketahui bahwa ada beberapa jenis model komunikasi. Misalnya Linear Communication Models yang terdiri atas Model Lasswell: Model ini juga berfokus pada komunikasi satu arah, menekankan pengirim, pesan, saluran, dan penerima. Model Shannon-Weaver: Model ini didasarkan pada gagasan bahwa komunikasi terjadi ketika pesan diterima tanpa distorsi, dan umpan balik digunakan untuk memperbaiki kesalahan. Ini termasuk komponen sumber, encoding, channel, decoding, dan acting [8].

Model Komunikasi Transaksional: Model Transaksional Barnlund: Model ini meneliti komunikasi umpan balik langsung dan menekankan peran isyarat dalam memengaruhi komunikasi. Ini termasuk komponen komunikator, encoding, pesan, saluran, decoding, dan umpan balik. Model Heliks Tari: Model ini menyoroti sifat komunikasi yang dinamis dan timbal balik, di mana pengirim dan penerima memainkan peran aktif.

Model Komunikasi Interaksional: Model Osgood-Schramm: Model ini menganggap komunikasi setara dan timbal balik, dengan encoder dan decoder saling bertukar peran mengirim dan menerima. Ini menekankan pentingnya umpan balik langsung dalam mengurangi kebisingan [9]; [10].

Beragam model komunikasi itu memperjelas pemahaman bahwa pada setiap aktor ketika berinteraksi dengan aktor atau kelompok lain selalu memiliki spesifikasi masing-masing. Dengan kata lain, tidak ada model komunikasi yang baku untuk memahami sebuah interaksi dalam berkomunikasi.

Pembelajaran Interaktif

Pada prinsipnya pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran yang membuka ruang dialog bisa secara langsung melalui instruktur/guru kepada siswa tetapi juga bisa menggunakan media pembelajaran tertentu. Media pembelajaran terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sangat beragam. Misalnya adanya yang menggunakan memanfaatkan aplikasi lectora inspire [11]. Ada juga yang menggunakan animasi Garuda Pancasila [12]. Yang lainnya menggunakan model ADDIE. Perhitungan kelayakan aplikasi untuk menghasilkan animasi yang interaktif yang sesuai dengan kebutuhan berupa gambar huruf dan angka dan cara pengucapannya [13]. Hanyalah menyebut beberapa contoh model pembelajaran interaktif.

Khusus pada kegiatan yang penulis bersama tim mahasiswa dalam kegiatan service learning, pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi 3D tour virtual. Aplikasi ini tur virtual adalah solusi digital apa pun yang memungkinkan Anda berjalan-jalan/menjelajahi suatu lokasi atau area tanpa mengunjunginya secara langsung. Mengenai format tur, setiap orang memiliki persepsi berbeda-beda, namun sebagian besar berpegang pada deskripsi bahwa tur virtual disajikan dengan visual seperti aslinya yang menciptakan kembali pengalaman fisik dengan satu atau lain cara (<https://programme.com/blog/what-is-virtual-tour/>).

METODE

Adapun metode pelaksanaan pelatihan animasi interaktif berbasis 3 D tour ini dibagi menjadi tiga tahapan utama yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahapan evaluasi.

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan pengamatan dan pendataan masalah di SMAK Petra Achita Sidoarjo. Melalui metode observasi dan wawancara dengan salah satu staf pengajar secara aktif, pengusul dapat mengidentifikasi permasalahan pada sekolah ini sampai ditemukan akar permasalahan yang menjadi penyebab tidak maksimalnya kegiatan pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Setelah selesai tahapan observasi dan wawancara Guru SMA Petra Acitya Pondok Tjandra Sidoarjo, maka semua proses di atas terlaksana maka selanjutnya dilakukan kesepakatan dan tindak lanjut untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

Tahap Pelaksanaan dan Pendampingan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan ini, siswa-siswi terlibat dalam praktik pembuatan Virtual Tour yang harus melewati delapan tahapan.

Material yang Digunakan

1. Komputer dan Laptop: Untuk praktek langsung penggunaan perangkat digital.
2. Proyektor dan Layar: Untuk presentasi materi.
3. Modul Pembelajaran: Buku dan materi digital yang menjelaskan konsep-konsep literasi digital.
4. Internet: Akses ke berbagai sumber online untuk belajar dan praktik.
5. Aplikasi dan Software Edukasi: Aplikasi yang mendukung pembelajaran digital seperti

software editing, coding platforms, dll.

Tahapan Pembuatan Virtual Tour Melalui 3D Vista

1. Pemilihan Perangkat dan Kamera 360 Derajat:

Pastikan Anda memiliki perangkat keras yang mendukung pembuatan foto 360 derajat. Kamera 360 derajat dapat digunakan untuk membuat gambar-gambar yang akan digunakan dalam virtual tour (bisa juga menggunakan kamera *handphone* dengan fitur panorama)

2. Fotografi 360 Derajat:

Ambil serangkaian foto 360 derajat di lokasi yang ingin Anda jadikan bagian dari virtual tour. Pastikan untuk mendapatkan gambar-gambar yang jelas dan berkualitas tinggi, dan atur pencahayaan dengan baik.

3. Impor Gambar ke 3D Vista:

Setelah mengambil gambar-gambar, impor foto-foto tersebut ke dalam perangkat lunak 3D Vista. Platform ini memungkinkan Anda untuk mengatur urutan dan memodifikasi setiap gambar untuk memastikan kelancaran transisi antar foto.

4. Pengaturan Panorama dan Poin-Titik:

Tentukan poin-titik (hotspot) pada setiap gambar untuk menghubungkan lokasi satu dengan lainnya. Atur pandangan panoramik dan titik-titik masuk yang akan membimbing pengguna melalui tur virtual.

5. Penambahan Informasi Tambahan:

Tambahkan informasi tambahan seperti teks, gambar, atau *hyperlink* pada titik-titik hotpot untuk memberikan konteks atau detail lebih lanjut tentang suatu lokasi atau objek.

6. Customization dan Desain:

Sesuaikan tata letak dan desain virtual tour sesuai preferensi dan kebutuhan Anda. 3D Vista menyediakan berbagai opsi untuk menyesuaikan tema, warna, dan elemen desain lainnya.

7. Review dan Uji Coba:

Lakukan review terhadap virtual tour yang telah Anda buat. Pastikan bahwa semua titik-titik hotpot berfungsi dengan baik, transisi antar foto lancar, dan semua informasi tambahan tampil sesuai harapan.

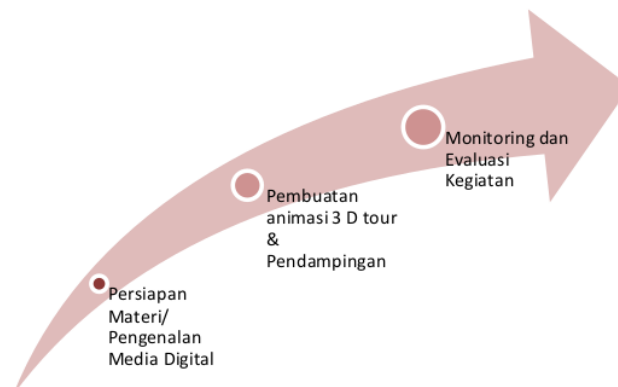
8. Publikasikan dan Bagikan:

Setelah yakin bahwa virtual tour telah sesuai dengan harapan, publikasikan proyek Anda. 3D Vista menyediakan opsi untuk menyimpan proyek secara lokal atau membagikannya secara online, sehingga dapat diakses oleh pengguna melalui web atau perangkat lainnya.

Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahapan monitoring dan evaluasi perlu dilakukan secara berkala pada awal dan akhir pelaksanaan program, hal ini agar dapat dipantau dan memastikan program sudah berjalan berjalan sesuai dengan yang direncanakan atau belum. Sebagai bentuk tahapan monitoring, pengusul, akan melihat bentuk partisipatif para siswa-siswi SMA Petra Acitya Pondok Tjandra Sidoarjo dalam membuat dan mengelola produksi pembelajaran animasi interaktif melalui konsep edufun. Sedangkan tahapan evaluasi, tim pengusul akan menyebarkan kuesioner kepada siswa-siswi SMA Petra Acitya Pondok Tjandra Sidoarjo.

Secara visual tiga tahapan itu dapat dicermati melalui gambar di bawah ini :



Gambar 1: Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan 3D Vista Tour

Berikut adalah enam langkah pelatihan pembuatan animasi 3D untuk menciptakan model komunikasi pembelajaran yang interaktif: (1). Mengidentifikasi Kemampuan: Identifikasi kemampuan peserta dalam animasi 3D. Ini akan membantu dalam menciptakan animasi yang sesuai dengan kemampuan peserta. (2) Mengidentifikasi Sumber Daya: Identifikasi sumber daya yang tersedia untuk membuat animasi 3D, seperti software, alat, dan bahan. (3). Mengidentifikasi Teknik pembuatan Animasi 3D: Identifikasi teknik pembuatan animasi 3D, seperti pembuatan model, pembuatan tekstur, pembuatan animasi, dan pembuatan efek. (4). Mengidentifikasi Teknik Pembuatan Animasi Interaktif: Identifikasi teknik pembuatan animasi interaktif, seperti pembuatan menu, pembuatan interaksi, dan pembuatan efek. (5). Mengidentifikasi Teknik Pembuatan Animasi Interaktif: Identifikasi teknik pembuatan animasi interaktif, seperti pembuatan menu, pembuatan interaksi, dan pembuatan efek. (6) Mengidentifikasi Teknik Pembuatan Animasi Interaktif: Identifikasi teknik pembuatan animasi interaktif, seperti pembuatan menu, pembuatan interaksi, dan pembuatan efek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan abdimas ini dilaksanakan dalam tiga bentuk aktifitas yakni (1) Pengenalan Media Digital & Teknologi (2a) Pelatihan Membuat Produksi Pesan dalam konsep Pembuatan Virtual Tour Melalui 3D Vista, (2b) Praktik dan Pendampingan Pembelajaran melalui Animasi Pembuatan Virtual Tour Melalui 3D Vista dan (3) Monitoring dan Evaluasi Kegiatan Service Learning Pembuatan Virtual Tour Melalui 3D Vista Peserta yang meliputi siswa-siswi kelas sebelas beserta guru pendamping terlibat aktif selama proses pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan PKM tanggal 18-21 Oktober 2023. Ada enam seksi kegiatan inti khususnya pada tahapan kedua yakni pelatihan membuat produksi pesan. Seksi-seksi itu meliputi seksi 1: download 3 D Vista trial di web (open aplikasi sampai pilih panorama), seksi 2 (panorama hingga pilih hotspots dan preview), seksi 3 (panorama 2 hingga hotspot berbentuk "arrow"), seksi 4 (setting), seksi 5 (avatar hingga apply chroma dan play as a loop) dan seksi terakhir (edit left panel hingga container social media).



Gambar 2: Tim memberikan pendampingan pelaksanaan pembuatan aplikasi 3D Vista



Gambar 3: Suasana pendampingan pelaksanaan pembuatan aplikasi 3D Vista

Oleh sebab kegiatan ini bersifat pelatihan, maka metode implementasi kegiatan bersifat tutorial dan praktik langsung dalam lima kelompok kecil. Masing-masing kelompok memilih tema-tema pembelajaran yang edutainment (educative & entertainment), sehingga dikerjakan secara

menyenangkan. Misalnya kelompok virtual library menampilkan panorama aktivitas di perpustakaan milik sekolah. Perpustakaan menjadi lokasi belajar yang sangat menyenangkan.



Gambar 4 : Hasil pelatihan berupa Virtual Library



Gambar 4 : Hasil pelatihan berupa Gym Virtual

Contoh lain, pembuatan proyek pusat kebugaran di sekolah yakni Gym Virtual. Dimana memvisualkan secara tiga dimensi fasilitas gym yang dimiliki oleh sekolah termasuk akses pemanfaatannya. Setelah masing-masing kelompok menyelesaikan proyek mereka, setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil kerja kelompok didapan semua kelompok yang lain. Siswa-siswi berpartisipasi secara aktif dan memperoleh pengetahuan serta ketrampilan baru di bidang 3D Vista. Sekalipun semua proses pemberian materi dan pendampingan dilaksanakan dalam kurun waktu yang relatif singkat, mereka mengikutinya dengan antusias.

Peserta mencakup 20 siswa didampingi empat guru yang mengikuti sejak awal pelatihan hingga pelaksanaan praktik pembuatan animasi. Berikut nukilan/respon mereka atas kegiatan ini diekspresikan secara langsung melalui ungkapan :

“Seru dan menyenangkan kegiatan pelatihan ini”

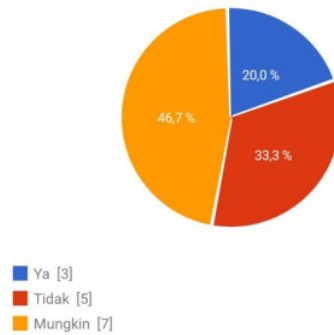
“Inovatif dan perlu ada follow up-nya”

“Variasi untuk virtual tour banyak sekali, pokoknya asyik”

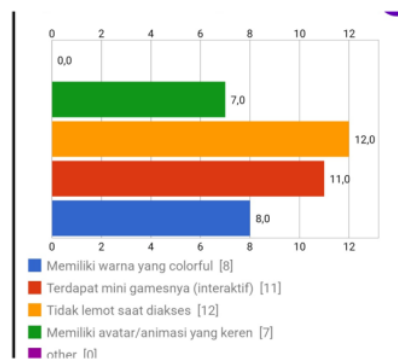
Hasil praktik dan respon yang diberikan oleh peserta pelatihan mengindikasikan bahwa materi ini sangat berguna bagi mereka. Materi-materi yang disajikan harus kreatif dan inovatif agar para rombongan belajar tidak merasa ‘boring’ dan ‘jutek’ dengan materi yang disampaikan secara monoton.

Setelah dilakukan uji ketrampilan pasca mereka memperoleh pengetahuan dan ketrampilan yang diberikan, para peserta yakni siswa dan guru, pengetahuan dan ketrampilan mereka semakin bertambah. Dari yang semula tidak tahu beragam aplikasi animasi menjadi tahu. Perubahan lain dari tidak bisa membuat animasi menjadi bisa sebesar 66,7 % . Dan yang lebih mengembirakan mereka pun bisa mengupload di media sosial mereka bahkan bisa dikembangkan untuk media pembelajaran yang bersifat inovatif-kreatif.

Hasil tes pasca kegiatan:



Selain peningkatan ketrampilan tersebut siswa juga diminta pendapat terkait pewarnaan animasi. Pendapat mereka pun beragam



Beberapa komentar lain mengatakan demikian:

“Tampilan bisa dibuat lebih atraktif. Manarik karena visitor/viewernya bisa diajak bermain game secara interaktif. Asyiiiik.... “

“ Tapikarena aplikasinya cukup besar donloadnya cukup lama, dan kalau device kita tidak support bisa lemot. Perlu internet yang lancar.... “

Disadari sepenuhnya bahwa kegiatan literasi digital seperti ini sangat bermanfaat. Namun demikian aspek plus-minusnya tetap ada. Kelebihan kegiatan literasi digital meliputi :

1. Meningkatkan kemampuan teknologi: membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di era digital. Artinya Siswa menjadi lebih terampil dalam menggunakan perangkat digital seperti komputer dan smartphone, yang sangat berguna di era digital ini.
2. Memotivasi minat belajar: Penggunaan teknologi yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Memberi peluang akses informasi yakni mempermudah siswa dalam mengakses informasi yang relevan dan berkualitas.
4. Biaya relative murah jika fasilitas internet sudah ada dan menggunakan open source atau beragam aplikasi yang free paid.
5. Membekali keterampilan Abad 21 yakni mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

Kekurangan kegiatan literasi digital

1. Membuka peluang ketergantungan teknologi yakni bisa menimbulkan ketergantungan pada teknologi dan mengurangi keterampilan manual.
2. Unsur biaya: memerlukan investasi yang cukup besar untuk perangkat dan infrastruktur teknologi (jika menggunakan aplikasi yang berbayar)
3. Ketimpangan akses, dimana tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital dan internet di rumah.
4. Keterbatasan instruktur: dibutuhkan instruktur yang kompeten dan terlatih perlu tambahan

biaya, namun bisa disiasati dengan penguasaan skill melalui tutorial online yang gratis.

SIMPULAN

Berdasarkan rangkaian aktivitas 'transfer of skill' yang telah dilaksanakan, kegiatan ini menyimpulkan bahwa literasi digital melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan animasi 3D Vista tour sangat penting dipraktikkan. Siswa secara langsung memperoleh pengetahuan dan ketrampilan teknis terkait model pembelajaran yang interaktif, inovatif dan kreatif. Keterlibatan pihak sekolah sebagai komunitas layanan kegiatan service learning atau abdimas sangat kondusif sehingga kegiatan inipun berlangsung lancar.

Melalui kegiatan ini, penulis juga menyampaikan beberapa rekomendasi penting. Pertama, perlu aktivitas lanjutan yang memungkinkan peningkatan dari aktivitas pembuatan 3D Vista yang bersifat basic ke level yang lebih advance. Level lanjutan ini sangat diharapkan, agar mereka yang sudah memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dasar 3D Vista bisa meningkatkan ke jenjang ketrampilan yang lebih tinggi. Kedua, pihak sekolah juga mengharapka adanya kerjasama yang memiliki kontinuitas, sehingga jadwal pelatihan bisa diagendakan secara lebih teratur. Ketiga, jika memungkinkan kegiatan seperti ini bisa dilakukan secara multidisplin, sehingga lebih kaya perspektif dalam aplikasi.

Kegiatan service learning atau abdimas ini memiliki dua manfaat penting. Manfaat praktis kegiatan literasi digital membantu siswa memperluas pengetahuan mereka dan membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah serta memberi wawasan terkait pentingnya keamanan digital dan cara melindungi informasi pribadi mereka saat online, mengurangi risiko kejahatan siber. Sementara manfaat akademisnya kegiatan literasi digital memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dimana sanga relevan dengan tuntutan kekinian di era abad digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini terlaksana sepenuhnya karena keterlibatan rekan-rekan mahasiswa Kelas Komunikasi Organisasi seperti Celia Valen Leonita (F11220005), Jessica Natalia (F11220008), Claudia Maria Kiona Doy Ximenes (F11220009), Nicholas Alexander Gela (F11220017), Kezia Ivana Wahjoedi (F11220030), Ryan Christian Han (F11220040) juga Annastasia Trifena (F11210051). Terima kasih juga untuk Kepala Sekolah dan Guru-guru pendamping di SMA Acithya, Pondok Tjandra Sidoarjo. Tidak lupa juga Dr Fanny Lesmana dari Lab Media Ilkom UK Petra serta dukungan hibah kegiatan PKM 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Aydınlı et al., "Awareness and level of digital literacy among students receiving health-based education," *BMC Med. Educ.*, vol. 24, no. 1, pp. 1–13, 2024.
- B. Trilling and F. Charles, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Wiley Online Library, 2009.
- D. Nugraha, "Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 6, pp. 9230–9244, 2022.
- S. Prabowo, A. Andayani, and H. Hanafi, "Literasi Digital dalam Pembelajaran: Perspektif Alumni PGSD," *J. Basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 99–105, 2023.
- G. Priyowidodo and L. W. Santoso, "Menumbuhkan Kreativitas E-Learning Melalui Pembelajaran Animasi Bagi Siswa-Siswi SMP Pada Masa Pandemi Covid-19," *Aksiologi J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 3, pp. 418–430, 2023.
- G. & et. a. Priyowidodo, "Social Media and Political Campaign Political Communication Strategies in the 2018 East Java Governor Election," *Int. J. Psychosoc. Rehabil.*, vol. 23, no. 1, pp. 124–136, 2019.
- A. Kavoura, "A Conceptual Communication Model for Nation Branding in the Greek Framework. Implications for Strategic Advertising Policy," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 148, pp. 32–39, 2014.
- S. Al-Fedaghi, "A conceptual foundation for the Shannon-Weaver Model of communication," *Int. J. Soft Comput.*, vol. 7, no. 1, pp. 12–19, 2012.
- O. Brown, C. Paz-Aparicio, and A. J. Revilla, "Leader's communication style, LMX and organizational commitment: A study of employee perceptions in Peru," *Leadersh. Organ. Dev. J.*, vol. 40, no. 2, pp. 230–258, 2019.
- S. Crouse Quinn, "Crisis and emergency risk communication in a pandemic: a model for building capacity and resilience of minority communities.," *Health Promot. Pract.*, vol. 9, no. 4 Suppl, 2008.

- N. D. Shalikhah, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran," War. LPM, vol. 20, no. 1, pp. 9–16, 2017.
- H. Darmawan and V. Sofica, "Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila," Inf. Manag. Educ. Prof., vol. 1, no. 2, p. 234509, 2017.
- S. Bakhri, "Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE," INTENSIF J. Ilm. Penelit. dan Penerapan Teknol. Sist. Inf., vol. 3, no. 2, p. 130, 2019.

Literasi Digital

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ zephyrnet.com

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off