

PKM bagi Kelompok Kerja Guru Sekolah Dasar (KKG SD) untuk Meningkatkan Resiliensi dan Literasi Digital Siswa di Kabupaten Bantul

Oleh: Prof. Dr. Siti Irene Astuti Dwiningrum, M.Si.; Dr. Rukiyati, M.Hum.; Dr. Rahayu Condro Murti, M.Si.

ABSTRAK

Literasi Indonesia relative masih rendah berdasarkan data UNESCO menyebutkan indeks minat baca di Indonesia mencapai 0,001 artinya terdapat satu anak yang memiliki minat baca dari 10000 anak di Indonesia. Upaya untuk meningkatkan literasi tidak mudah karena membutuhkan pendekatan yang komprehensif, khususnya terkait dengan literasi budaya. Proses pembelajaran mempunyai dampak peningkatan literasi budaya. Siswa yang memiliki literasi budaya yang baik, akan memiliki modal dalam belajar dan dapat menghadapi tantangan yang berkaitan dengan keragaman budaya di masa depan. Kemampuan adaptasi belajar di era revolusi industri 4.0 menjadi aspek penting yang harus dimiliki oleh guru dan siswa. Kemampuan guru sekolah dasar beradaptasi dengan perangkat teknologi mempengaruhi kemampuan literasi digital. Guru SD harus mampu beradaptasi secara positif di era digital agar tetap stabil dalam kondisi/situasi yang menekan. Resiliensi dibutuhkan agar memiliki daya adaptasi dan respon yang lebih positif dalam menghadapi berbagai persoalan. Tujuan PkM ditujukan untuk memberikan pendampingan Kelompok Kerja Guru Sekolah Dasar (KKG SD) untuk Meningkatkan Resiliensi dan Literasi Digital Siswa di Kabupaten Bantul, DIY. Program PkM berbasis riset *Maching Fund* 2022 dengan menggunakan 12 produk game edukasi bagi siswa kelas 1-6 melalui pendampingan guru di kelas pada setiap kelas secara bertahap dan berkelanjutan. Adapun luaran PkM adalah peningkatan pengetahuan dan ketrampilan guru dalam menggunakan media edugame dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan resiliensi dan literasi digital; pelatihan edugame yang menghasilkan 3 produk edugame dari guru SD, artikel proceeding dan HKI.

Kata Kunci: *Resiliensi; Literasi Digital; Edugame*