

STRATEGI DALAM PENGUATAN RESILIENSI DAN LITERASI DIGITAL DENGAN MEDIA EDUGAME SEKOLAH DASAR DI YOGYAKARTA

Oleh: Prof. Dr. Siti Irene Astuti Dwiningrum; Fajar Sidik, MPA; Evi Rovikoh Indah Saputri, M.Pd

ABSTRAK

Profil resiliensi literasi dan numerasi siswa sekolah secara nasional relative rendah. Upaya untuk mengatasi rendahnya resiliensi dan literasi dapat dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang inovatif. Media edugame dinilai efektif untuk memotivasi belajar siswa. Penelitian ini ditujukan untuk menggali tentang profil resiliensi dan literasi digital guru sekolah dasar di kotamadya Yogyakarta. Tujuan penelitian 1) pendekatan riset dengan menggali profil resiliensi guru dan siswa dan profil literasi digital guru; 2) pendekatan praktik dengan menghasilkan buku panduan untuk penguatan resiliensi dan literasi digital dengan media edugame siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif (*mix methods*) bertujuan untuk menggambarkan data penelitin secara komprehensif. Teknik pengumpulan data kuantitatif dengan menggunakan instrument resiliensi individual dan literasi digital. Adapun data kualitatif digali dengan FGD dan observasi untuk merancang strategi penguatan reiliensi dan literasi digital dengan media edugame dengan produk buku panduan. Proses analisis data meliputi tahap sebagai berikut: Reduksi data yaitu proses pemilihan, pemisahan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan kemudian dituangkan dalam laporan yang lengkap dan terinci. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa 1) profil resiliensi dan kemampuan literasi digital secara umum relative belum optimal, sehingga masih membutuhkan sosialisasi dan pelatihan; 2) buku panduan dapat digunakan oleh guru untuk penguatan resiliensi dan literasi digital basi siswa. Adapun luaran hasil penelitian artikel jurnal yang dipublikasikan di jurnal bereputasi/Sinta (IKU 5), dan melibatkan mahasiswa untuk melakukan kegiatan pada Masyarakat (IKU 2) serta dosen dapat melakukan kegiatan di luar kampus (IKU 3).

Kata Kunci: *Resiliensi, Literasi, Digital, Edugame*