

KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA DALAM MEMANFAATKAN APLIKASI *SCREENCASTIFY* PADA PEMBUATAN KONTEN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Gina Nurvina Darise

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado

gina.darise@iain-manado.ac.id

Abstract: This research aims to determine the digital literacy abilities of students in utilizing the screencastify application for creating video content on the history of Islamic culture teaching. The research employs a descriptive method with a qualitative approach. The research subjects consist of 30 active students from the 3rd semester of the Islamic Elementary School Teacher Education Program at the Faculty of Tarbiyah and Teacher Education, IAIN Manado. Data was collected through survey techniques and interviews. The research findings reveal that the majority of students possess proficient skills in using the Screencastify application to create video content related to the history of Islamic culture teaching. This proficiency encompasses the information technology serving as the transmitter medium of communication, and command over content that is suitable for presentation or transmission within the realm of digital literacy. Despite inherent strengths and weaknesses the

ScreenCastfy application proves highly advantageous in enhancing students' digital literacy skills.

Keywords: Student Digital Literacy, ScreenCastfy Application, Islamic Culture Teaching Video

Pendahuluan

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa calon guru yaitu kemampuan literasi digital, mengingat pada pembelajaran digital era RI 4.0 pemanfaatan teknologi menjadi bagian dalam proses belajar mengajar. Pada awalnya literasi hanya berkaitan dengan aktivitas belajar pada ranah pemahaman informasi, ilmu pengetahuan dan membaca saja, tapi dengan perkembangan zaman maka makna literasi pun berkembang ke arah penguasaan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK). Oleh karenanya, kemampuan literasi digital menjadi sama penting dengan kemampuan literasi yang lain. Literasi digital menjadi agenda utama dalam pendidikan di banyak negara karena dianggap sebagai atribut penting dari masyarakat yang cerdas dan tenaga kerja yang kompetitif¹

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dalam membangun peradaban dari masa ke masa. Pembelajaran SKI menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah masa lalu untuk menyikapi dan menyelesaikan permasalahan masa sekarang dan kecenderungan masa depan. Namun sayangnya muncul berbagai pandangan yang menganggap bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam berisikan cerita masa lalu yang menyebabkan materi pelajaran tersebut kurang diminati oleh peserta didik².

Maka dari itu Pendidik mata pelajaran ini harus mengubah cara mengajar konvensional menjadi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar dapat lebih menyukai dan tertarik pada materi yang disampaikan. Oleh karenanya mahasiswa calon pendidik harus dapat menyesuaikan diri pada pembelajaran tersebut dalam menggunakan informasi di dunia digital. Literasi digital di kalangan mahasiswa S1 sangatlah penting, karena di era digital saat ini, generasi muda diharapkan mampu menguasai literasi digital untuk berbagai manfaat bagi

¹ Csila Weninger, "Digital Literacy as Ideological Practice," *ELT Journal* 77, no. 2 (2023): 197–206.

² Abdul Rasyid, "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH TSANAWIYAH AL-KHAIRAAT PAKULI" 1, no. 1 (2018): 13–25.

pembelajaran dan masa depan mereka³. Literasi digital berarti memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk belajar, bekerja, dan hidup di dunia di mana komunikasi dan akses informasi difasilitasi oleh alat digital dan teknologi seperti media sosial, perangkat seluler, dan internet platform⁴.

Pembelajaran digital dapat menciptakan pembelajaran yang membuat pendidik maupun peserta didik lebih kreatif, ikut berpartisipasi secara aktif, beragam dan menyeluruh. Konsep literasi digital juga mengalami perkembangan kompleksitas seiring dengan teknologi yang mendukungnya⁵. Salah satu aplikasi yang dapat membantu pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran digital adalah aplikasi *Screencastify*. *Screencastify* merupakan aplikasi berbasis java yang dapat digunakan untuk menghasilkan screencast di windows, mac dan linux. Salah satu produk yang dapat dihasilkan dari penggunaan *Screencastify* yakni video pembelajaran yang per satu videonya berisi kumpulan suara atau video dari guru serta powerpoint dan animasi. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat screencasts yang merupakan rekaman digital dari aktivitas di layar komputer seseorang, disertai dengan sulih suara cerita⁶.

Penelitian dari Jamey Sadowick mengungkapkan hasil bahwa *Screencastify* memungkinkan guru membuat tugas video dengan mudah dan mengungkap proses perekaman video untuk siswa. Kesederhanaan alat ini, dikombinasikan dengan peluang yang diberikan untuk menghasilkan keluaran dan umpan balik siswa, telah membantu siswa untuk berhasil dalam pembelajaran jarak jauh⁷.

Melalui penelitian ini akan dikaji mengenai kemampuan mahasiswa PGMI IAIN Manado sebagai calon pendidik dalam memanfaatkan aplikasi *screencastify* pada pembuatan konten video pembelajaran Sejarah

³ Primasa Minerva Nagari, Sheerad Sahid, and Muhammad Hussin, "Critical Success Factors for Enhancing Digital Literacy Among Undergraduate Students," *Pegem Journal of Education and Instruction* 13, no. 4 (2023): 249–59.

⁴ L Hosman and M.A Pérez Comisso, "How Do We Understand 'Meaningful Use' of the Internet? Of Divides, Skills and Sociotechnical Awareness," *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 18, no. 3 (2020): 461–79.

⁵ Mary F Rice and Mark Bailon, "A Qualitative Analysis of Publicly Available Standards and Guidance about Digital Literacies in U.S. States," *Education and Information Technologies* 28 (2023): 6927–46.

⁶ Elizabeth Henry et al., "Exploring Teacher and Student Perceptions on the Use of Digital Conferencing Tools When Providing Feedback in Writing Workshop," *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* 19, no. 3 (2020): 41–50.

⁷ Jamey Sadowick, "Screencastify Submit For Lower Level Esol Learners: Three Clicks To Student Expression," *COABE Journal: The Resource for Adult Education* 10, no. 2 (2021): 54–58.

Kebudayaan Islam sehingga dapat menyesuaikan diri pada pembelajaran tersebut dalam menggunakan informasi di dunia digital.

Konsep Literasi Digital

Salah satu faktor penting yang mempengaruhi generasi muda untuk menavigasi platform digital secara bertanggungjawab adalah literasi digital⁸. Literasi digital merupakan kebutuhan penting di dunia abad ke-21. Penguasaan literasi digital dalam konteks pembelajaran dapat mengefektifkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran⁹. Penting bagi calon guru untuk memiliki keterampilan literasi digital dan penggunaan teknologi agar dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pendidikan dan pelatihan secara efektif dan efisien¹⁰. Kompetensi literasi digital dapat dikembangkan melalui 3 aspek keterampilan yang harus dimiliki setiap individu, yaitu:¹¹

1. Penguasaan simbol-simbol bahasa yang menjadi kode (*coding*) dari media digital.

Media baru internet memiliki beberapa istilah yang harus dipahami penggunaannya seperti PCs (*Personal Computer*), LANs (*local area networks*), WANs (*wide area networks*), Provider, ISPs (*Internet service providers*), *email (electronic mail)*, *mailing lists* (email untuk kelompok/grup), *usenet* (jaringan berita/informasi). Demikian pula dalam situs web (*world wide web*) dikenal beberapa istilah seperti *hosts* (computer yang terkoneksi dengan internet); *zone* sesuai kepentingan; *.com* (organisasi komersial), *.edu* (lembaga Pendidikan), *.gov* (lembaga pemerintah), *.int* (organisasi internasional), *.net* (organisasi jaringan), *.org* (organisasi nonprofit). Penguasaan bahan atau istilah tersebut adalah keterampilan penguasaan Bahasa pada literasi digital.

2. Penguasaan teknologi informasi yang menjadi transmitter (medium) komunikasi

⁸ M.Claire Buchan, Jasmin Bhawra, and Tarun Reddy Katapally, "Navigating the Digital World: Development of an Evidence-Based Digital Literacy Program and Assessment Tool for Youth," *Smart Learn Environ* 11, no. 8 (2024).

⁹ Sri Marmoah et al., "The Quality Management of Education in Elementary Schools in Improving Teachers' Digital Literacy in the Era of Online Learning," *Pegem Journal of Education and Instruction* 14, no. 1 (2024): 32–40.

¹⁰ Sazhila Nurzhanova et al., "Investigation of Future Teachers' Digital Literacy and Technology Use Skills," *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)* 12, no. 2 (2024): 387–405.

¹¹ Dadang Anshori and Vismia Sabariah Damaianti, *Literasi Dan Pendidikan Literasi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2021).

Penguasaan teknologi dapat dipahami dalam dua pengertian yaitu sebagai pembuat program (programmer) atau sebagai pengguna (user). Dalam satu hari, seseorang menggunakan internet selama lebih dari 12 jam, artinya hidup kebanyakan manusia tidak lepas dari media baru. Melek dunia baru berarti menjadi pengguna media yang bijak dan cerdas memanfaatkan serta memberdayakan media informasi untuk hal-hal yang positif

3. Penguasaan konten (isi pesan) yang layak disajikan atau ditransmisikan dalam literasi digital

Seleksi isi pesan menjadi kemampuan tersendiri yang harus dikuasai pengguna media baru. Akhir-akhir ini berbagai kejahatan dan kasus hukum terjadi karena rendahnya literasi isi media. Informasi seharusnya menjadikan manusia lebih melek dan lebih cerdas. Pada gilirannya, pengguna media harus mampu memfilter atau menyeleksi informasi yang benar-benar layak dikonsumsi dan bermanfaat. Dalam proses seleksi itulah seseorang menggunakan seluruh kemampuan informasi yang dimilikinya. Terjadi proses kognisi dan rekognisi dalam diri seseorang untuk memutuskan apakah informasi tersebut layak untuk ditransmisikan kepada khalayak atau berhenti pada dirinya. Pengetahuan ini tidak semata-mata bersifat kognitif tetapi bersifat mentalitas karena menyertakan pertimbangan rasa, emosi, kematangan dan nilai yang dimiliki seseorang.

Screencastify

Screencastify merupakan aplikasi berbasis java yang dapat digunakan untuk menghasilkan screencast di Windows, Mac dan Linux. Screencast atau disebut juga dengan video screen capture atau screen recorder adalah perekaman secara digital dari sebuah tampilan computer yang seringkali disertai dengan narasi panduan yang direkam dengan menggunakan mikrofon.

Screencastify adalah ekstensi untuk peramban *Google Chrome* yang memungkinkan untuk menangkap penjelasan konten pelajaran sambil mengilusturasikannya di layar komputer. Perangkat lunak *screencastify* memungkinkan guru dan dosen untuk merekam desktop atau jendela perangkat lunak lengkap. Untuk mendapatkan aplikasi tersebut, dilakukan dengan menambahkan *Screencastify* ke *Google Chrome*¹².

Screencastify adalah ekstensi chrome perekam layar terkenal yang dapat merekam melalui browser dan Gerakan desktop. Perangkat lunak

¹² Molii Wahyuni, Adityawarman Hidayat, and Zuhendri, "Pengembangan Video Tutorial Mata Kuliah Statistika Pendidikan Berbantuan Aplikasi Screencastify," 2021.

ini dapat langsung digunakan karena tidak memerlukan perangkat lunak tambahan apapun untuk diinstal untuk pemrosesan¹³.

Screencastify dapat merekam apa yang muncul di layar laptop/PC. Adapun video pembelajaran yang dihasilkan dari penggunaan *screencastify* berisi video atau suara guru dan slide powerpoint terkait materi pembelajaran. Hasil rekaman layar dapat diunggah ke *youtube* atau membagikannya dengan siswa/mahasiswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi *screencastify* pada pembuatan konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Subjek penelitian yaitu mahasiswa aktif program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) semester 3 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado yang berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan melalui tehnik survei dan wawancara. Survei dengan menggunakan kuesioner berisi 15 nomor dimaksudkan untuk menggali informasi terkait dengan kemampuan literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi *screencastify* pada pembuatan konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang terdiri dari kemampuan penguasaan simbol-simbol bahasa yang menjadi kode (*coding*) dari aplikasi *screencastify*, kemampuan penguasaan teknologi informasi yang menjadi transmitter (medium) komunikasi serta kemampuan penguasaan konten (isi pesan) pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang layak disajikan atau ditransmisikan dalam aplikasi *screencastify* sedangkan wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi *screencastify* serta kendala yang ditemui pada saat penggunaan aplikasi *screencastify* dalam pembuatan konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam beserta solusinya.

Hasil Dan Pembahasan

Dalam pembahasan ini, peneliti melakukan survei mengenai kemampuan literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi *screencastify* pada pembuatan konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam berupa kemampuan penguasaan simbol-simbol bahasa yang menjadi kode (*coding*) dari media digital, kemampuan penguasaan teknologi informasi yang menjadi transmitter (medium) komunikasi,

¹³ Fahmi, "Apa Itu Screencastify? Dan Bagaimana Cara Menggunakan Screencastify?," <https://idmetafora.com/news/read/1928/Apa-itu-Screencastify-dan-Bagaimana-Cara-Menggunakan-Screencastify.html>, 2022.

dan kemampuan penguasaan konten (isi pesan) yang layak disajikan atau ditransmisikan dalam literasi digital.

Untuk kemampuan penguasaan simbol-simbol bahasa yang menjadi kode (*coding*) dari aplikasi *screencastify*, hasil yang diperoleh berdasarkan survei disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.
Hasil Angket Kemampuan penguasaan simbol-simbol bahasa yang menjadi kode (*coding*) dari aplikasi *screencastify*

No.	Pernyataan	Ya	Sebagian	Tidak
1.	Saya memahami konsep dasar penggunaan <i>screencastify</i>	92%	8%	0%
2.	Saya mampu membuka situs <i>screencastify</i> pada <i>google chrome</i>	93%	7%	0%
3.	Saya mengenal istilah-istilah yang terkait dengan <i>screencastify</i>	84%	13%	3%
4.	Saya mampu mempergunakan tools pencarian agar mendapatkan data-data yang terkait dengan <i>screencastify</i>	91%	9%	0%
5.	Saya dapat mengidentifikasi konsep yang menjelaskan informasi berkaitan tentang <i>screencastify</i>	89%	9%	2%

Data survei di atas menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa sebanyak 92% telah memahami konsep dasar penggunaan *screencastify*, 93% mahasiswa mampu membuka situs *screencastify* pada *google chrome*, 84% mahasiswa telah mengenal istilah-istilah yang terkait dengan *screencastify*, 91% mahasiswa telah mampu mempergunakan tools pencarian agar mendapatkan data-data yang terkait dengan *screencastify* serta 89% mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep yang menjelaskan informasi berkaitan tentang *screencastify*.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki kemampuan yang baik dalam

penguasaan simbol-simbol bahasa yang menjadi kode (*coding*) dari aplikasi *screencastify* seperti memahami konsep dasar penggunaan *screencastify*, mengenal istilah-istilah yang terkait dengan *screencastify* serta mampu mempergunakan *tools* pencarian untuk mendapatkan informasi terkait dengan *screencastify*. Aplikasi *screencastify* sendiri merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran digital. Melalui literasi digital ini mahasiswa akan memiliki kemampuan yang luar biasa untuk berpikir, belajar, berkomunikasi, bekerja sama, serta berkarya. Melalui literasi digital ini seseorang dapat mengakses informasi secara efektif dan efisien, melakukan penilaian terhadap informasi secara kritis, serta menggunakan informasi tersebut secara lebih bermanfaat¹⁴.

Literasi digital memainkan peran penting dalam membantu individu memahami, mengevaluasi dan menggunakan informasi yang ditemukan secara online. Dengan literasi digital yang baik, seseorang dapat mengembangkan strategi pencarian informasi yang efektif dan kemampuan untuk menilai keandalan serta kebenaran informasi yang ditemukan. Selain itu, literasi digital juga membantu dalam proses penyerapan kognitif, yaitu kemampuan untuk memproses dan mengolah informasi tersebut dengan baik sehingga dapat diaplikasikan secara tepat dan bermanfaat. Dengan demikian, literasi digital dapat menjadi mediasi yang sangat berharga antara proses pencarian informasi online dan penyerapan kognitif yang efektif¹⁵.

Tabel 2.

Hasil Angket Kemampuan penguasaan teknologi informasi yang menjadi transmitter (medium) komunikasi

No.	Pernyataan	Ya	Sebagian	Tidak
1.	Saya mampu membuat email dan mengirimkannya dengan melampirkan file	96%	4%	0%
2.	Saya mampu menginstal aplikasi <i>screencastify</i> pada perangkat pc/laptop	85%	13%	2%
3.	Saya mampu menggunakan <i>google drive</i> sebagai tempat	88%	10%	2%

¹⁴ Atep Sujana and Dewi Rachmatin, "Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana," *Conference Series Journal* 1, no. 1 (2019): 1–7, <https://ejournal.upi.edu/index.php/csecs/article/view/14284>.

¹⁵ Betul Tok Kose and Omer Kocak, "The Predictors of Academics' Online Information Searching Strategies: A Structural Model Integrating Cognitive Absorption and Digital Literacy," *Library & Information Science Research* 46, no. 2 (2024).

	penyimpanan hasil video dari <i>screencastify</i>			
4.	Saya mampu membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan <i>screencastify</i>	92%	5%	3%
5.	Saya mampu mengupload hasil video pembelajaran <i>screencastify</i> tersebut pada <i>youtube</i> dan membagikan hasilnya pada media internet seperti WA group.	92%	5%	3%

Adapun untuk kemampuan penguasaan teknologi informasi yang menjadi transmitter (medium) komunikasi, data menunjukkan bahwa 96% mahasiswa sudah mampu membuat email dan mengirimkannya dengan melampirkan file, 85% mahasiswa sudah mampu menginstal aplikasi *screencastify* pada perangkat pc/laptop, 88% mahasiswa sudah mampu menggunakan google drive sebagai tempat penyimpanan hasil video dari *screencastify*, 94% mahasiswa sudah mampu membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan *screencastify* dan 94% mahasiswa sudah mampu mengupload hasil video pembelajaran *screencastify* tersebut pada youtube dan membagikan hasilnya pada media internet seperti WA group.

Berdasarkan hasil presentase angket di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memiliki kemampuan yang baik terhadap penguasaan teknologi informasi yang menjadi transmitter (medium) komunikasi seperti mampu membuat email dan mengirimkannya dengan melampirkan file, mampu membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan *screencastify* serta mampu mengupload hasil video pembelajaran *screencastify* tersebut pada youtube dan membagikan hasilnya pada media internet seperti WA group.

Steve Wheeler dalam Maulana pada tulisannya yang berjudul *Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures* menulis diantara komponen utama dalam dunia literasi digital adalah *transliteracy*. *Transliteracy* diartikan sebagai kemampuan memanfaatkan segala platform yang berbeda khususnya untuk membuat konten, mengumpulkan, membagikan hingga mengkomunikasikan melalui berbagai media social, grup diskusi, smartphone dan berbagai layanan online yang tersedia¹⁶.

¹⁶ Maulana, "Definisi, Manfaat, Dan Elemen Penting Literasi Digital," *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 2019.

Literasi digital memungkinkan siswa untuk mengakses dan memanfaatkan materi pembelajaran secara efektif melalui platform daring. Kemampuan untuk menavigasi dan menggunakan alat-alat pembelajaran online menjadi kunci dalam mengoptimalkan pengalaman belajar¹⁷.

Literasi digital mengacu pada kemampuan untuk menggunakan informasi secara efektif, dalam semua format, dalam lingkungan informasi yang sebagian besar bersifat digital. Ini adalah keterampilan hidup yang penting bagi siapapun di dunia saat ini¹⁸

Tabel 3.

Hasil Angket kemampuan penguasaan konten (isi pesan) pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang layak disajikan atau ditransmisikan dalam aplikasi screencastify

No.	Pernyataan	Ya	Sebagian	Tidak
1.	Saya mampu menyeleksi, menyimpan dan mengelola informasi dan sumber informasi terkait isi konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam	92%	8%	0%
2.	Saya mampu memverifikasi keaslian dan keandalan data yang dikumpulkan terkait konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam	89%	9%	2%
3.	Saya mampu memvalidasi kebenaran pada isi konten pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang saya buat	88%	9%	3%
4.	Saya mampu	87%	8%	5%

¹⁷ Andr´ee-Anne Deschˆenes, “Digital Literacy, the Use of Collaborative Technologies, and Perceived Social Proximity in a Hybrid Work Environment: Technology as a Social Binder,” *Computers in Human Behavior Reports* 13 (2024): 1–9, <https://doi.org//doi.org/10.1016/j.chbr.2023.100351> R.

¹⁸ David Bawden and Lyn Robinson, *Digital Literacy. In: Introduction to Information Science* (U.K: Facet, 2021).

	mengevaluasi secara kritis terhadap informasi beserta sumber yang saya dapatkan untuk membuat konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam			
5.	Saya memahami apa itu hak cipta dan penggunaannya secara etis	80%	15%	5%

Daftar pertanyaan berikut terkait dengan kemampuan penguasaan konten (isi pesan) pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang layak disajikan atau ditransmisikan dalam aplikasi *screencastify*. Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa 92% mahasiswa sudah mampu menyeleksi, menyimpan dan mengelola informasi dan sumber informasi terkait isi konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam, 89% mahasiswa sudah mampu memverifikasi keaslian dan keandalan data yang dikumpulkan terkait konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam, 88% mahasiswa sudah mampu memvalidasi kebenaran pada isi konten pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang telah dibuat, 87% mahasiswa sudah mampu mengevaluasi secara kritis terhadap informasi beserta sumber yang didapatkan untuk membuat konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam, 80% mahasiswa telah memahami apa itu hak cipta dan penggunaannya secara etis.

Berdasarkan hasil presentase angket di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah memiliki kemampuan penguasaan konten (isi pesan) pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang layak disajikan atau ditransmisikan dalam aplikasi *screencastify* seperti mampu menyeleksi, menyimpan dan mengelola informasi dan sumber informasi terkait isi konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam, mampu memverifikasi keaslian dan keandalan data yang dikumpulkan terkait konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam dan mampu mengevaluasi secara kritis terhadap informasi beserta sumber yang saya dapatkan untuk membuat konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

Salah satu komponen literasi digital adalah *filtering and selecting content* yakni kemampuan mencari, menyaring dan memilih informasi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan misalnya lewat berbagai mesin pencari di internet¹⁹.

¹⁹ Maulana, "Definisi, Manfaat, Dan Elemen Penting Literasi Digital."

Literasi digital berkembang menjadi cara yang lebih dari sekedar mengoperasikan komputer, atau memahami dimana menemukan informasi, tetapi juga bagaimana caranya untuk mengevaluasi informasi secara kritis²⁰.

Seleksi isi pesan menjadi kemampuan tersendiri yang harus dikuasai pengguna media baru. Pada gilirannya, pengguna media harus mampu memfilter atau menyeleksi informasi yang benar-benar layak dikonsumsi dan bermanfaat. Dalam proses seleksi itulah seseorang menggunakan seluruh kemampuan informasi yang dimilikinya. Terjadi proses kognisi dan rekognisi dalam diri seseorang untuk memutuskan apakah informasi tersebut layak untuk ditransmisikan kepada khalayak atau berhenti pada dirinya. Pengetahuan ini tidak semata-mata bersifat kognitif tetapi bersifat mentalitas karena menyertakan pertimbangan rasa, emosi, kematangan dan nilai yang dimiliki seseorang²¹.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan responden didapatkan informasi bahwa yang menjadi kelebihan dari aplikasi *screencastify* sendiri yakni aplikasi ini mudah dipelajari dan digunakan, penggunaannya gratis dan terjangkau, dapat tersimpan di google drive sehingga langsung dipublikasikan ke chanel saluran youtube. Aplikasi ini merupakan aplikasi rekam layar maka mahasiswa dapat menggunakan suaranya (audio) dan gambarnya sendiri(video) untuk digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Agar lebih menarik video pembelajaran tersebut dapat menyertakan juga file word, excel maupun powerpoint yang telah disusun semenarik mungkin sesuai materi yang akan dipresentasikan, sedangkan yang menjadi kelemahan dari *screencastify* sendiri yaitu jumlah maksimum video yang dapat dibuat yakni 10 video saja, untuk memaksimalkan maka perlu mengalihkan aplikasi ini dari gratis ke premium. Untuk kendala yang dihadapi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi ini adalah diperlukan internet yang stabil sehingga mahasiswa harus selalu terkoneksi dengan *wifi* atau data selular agar dapat menggunakan aplikasi ini.

Era digital menyediakan berbagai informasi yang melimpah ruah. Untuk itu literasi informasi penting untuk meningkatkan kecakapan dalam memilah, memahami dan menggunakan informasi baik teks verbal, visual dan audio visual, kemampuan ini seringkali diartikan sebagai kecakapan multiliterasi. Tentu harus didukung pula keterampilan menggunakan perangkat teknologi secara kritis dan bijak serta memanfaatkan informasi dalam berbagai media secara kritis. Guru harus

²⁰ G Öncül, "Defining the Need: Digital Literacy Skills for Firstyear University Students," *Journal of Applied Research in Higher Education.*, 2020.

²¹ Anshori and Damaianti, *Literasi Dan Pendidikan Literasi.*

meningkatkan kapasitas dirinya agar setara dengan konteks siswa sebagai digital native. Misalnya dengan terampil menggunakan perangkat teknologi dan media digital²².

Digital literasi memerlukan lebih dari sekedar keterampilan menggunakan perangkat lunak dan mengoperasikan perangkat digital. Dengan kata lain, perkembangan pesat perkembangan teknologi digital di era digital menghadapkan individu pada situasi yang memerlukan penggunaan yang semakin meningkat keterampilan teknis, kognitif dan sosiologis yang diperlukan untuk memecahkan masalah dalam lingkungan digital²³.

Literasi digital adalah keterampilan penting di era kontemporer yang mencakup kemahiran teknis, literasi informasi dan media, literasi data dan banyak lagi. Ada disiplin ilmu lain yang dimasukkan ke dalam konsep literasi digital yang luas, termasuk keamanan siber, keamanan online dan komunikasi yang bertanggungjawab. Pada akhirnya literasi digital merupakan sesuatu yang memerlukan masukan dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk pendidik, pemerintah, penyedia teknologi dan organisasi masyarakat²⁴.

Pentingnya penguasaan literasi digital dalam Pendidikan abad 21, dimana literasi digital bukan sekedar menambahkan teknologi ke dalam proses pembelajaran tetapi memanfaatkan berbagai kepentingan untuk peningkatan mutu pembelajaran. Pemanfaatan literasi digital ini sangat berguna dimiliki oleh mahasiswa PGMI untuk diterapkan pada proses belajar mengajar di madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar

Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado telah memiliki kemampuan literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi *screencastify* pada pembuatan konten video pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan baik. Hal ini terlihat dari survei yang telah dibagikan dimana hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memiliki kemampuan yang baik dalam hal penguasaan simbol-simbol bahasa yang menjadi kode (*coding*) dari aplikasi

²² Hendra Kurniawan, *Literasi Dalam Pembelajaran Sejarah* (Yogyakarta: Gava Media, 2018).

²³ Tercan Yildirim and Durdane Öztürk, "A Mixed-Method Research on Digital Literacy of Middle School Students," *International Journal of Education & Literacy Studies* 11, no. 2 (2023): 70–86.

²⁴ Andy Phippen, "Digital Literacy," in *Reference Module in Social Sciences* (United Kingdom: Bournemouth University, 2024).

screencastify, kemampuan penguasaan teknologi informasi yang menjadi transmitter (medium) komunikasi dan kemampuan penguasaan konten (isi pesan) pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang layak disajikan atau ditransmisikan dalam aplikasi *screencastify* berada pada kategori baik. Terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, aplikasi *screencastify* ini sangat berguna untuk menambah keterampilan literasi digital mahasiswa mengingat literasi digital ini sangat penting dimiliki mahasiswa PGMI untuk dimanfaatkan selama pembelajaran untuk diaplikasikan pada saat melaksanakan pembelajaran di madrasah ibtidayah/sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Anshori, Dadang, and Vismia Sabariah Damaianti. *Literasi Dan Pendidikan Literasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2021.
- Bawden, David, and Lyn Robinson. *Digital Literacy*. In: *Introduction to Information Science*. U.K: Facet, 2021.
- Buchan, M.Claire, Jasmin Bhawra, and Tarun Reddy Katapally. "Navigating the Digital World: Development of an Evidence-Based Digital Literacy Program and Assessment Tool for Youth." *Smart Learn Environ* 11, no. 8 (2024).
- Deschênes, Andr ee-Anne. "Digital Literacy, the Use of Collaborative Technologies, and Perceived Social Proximity in a Hybrid Work Environment: Technology as a Social Binder." *Computers in Human Behavior Reports* 13 (2024): 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2023.100351> R.
- Fahmi. "Apa Itu Screencastify? Dan Bagaimana Cara Menggunakan Screencastify?" <https://idmetafora.com/news/read/1928/Apa-itu-Screencastify-dan-Bagaimana-Cara-Menggunakan-Screencastify.html>, 2022.
- Henry, Elizabeth, Rachel Hinshaw, Adel Al-Bataineh, and Mohamed Bataineh. "Exploring Teacher and Student Perceptions on the Use of Digital Conferencing Tools When Providing Feedback in Writing Workshop." *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* 19, no. 3 (2020): 41–50.
- Hosman, L, and M.A P erez Comisso. "How Do We Understand 'Meaningful Use' of the Internet? Of Divides, Skills and Sociotechnical Awareness." *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 18, no. 3 (2020): 461–79.

- Kose, Betul Tok, and Omer Kocak. "The Predictors of Academics' Online Information Searching Strategies: A Structural Model Integrating Cognitive Absorption and Digital Literacy," *Library & Information Science Research* 46, no. 2 (2024).
- Kurniawan, Hendra. *Literasi Dalam Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Gava Media, 2018.
- Marmoah, Sri, Jenny I S Poerwanti, Suharno Suharno, and Rivan Gestardi. "The Quality Management of Education in Elementary Schools in Improving Teachers' Digital Literacy in the Era of Online Learning." *Pegem Journal of Education and Instruction* 14, no. 1 (2024): 32–40.
- Maulana. "Definisi, Manfaat, Dan Elemen Penting Literasi Digital." *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 2019.
- Nagari, Primasa Minerva, Sheerad Sahid, and Muhammad Hussin. "Critical Success Factors for Enhancing Digital Literacy Among Undergraduate Students." *Pegem Journal of Education and Instruction* 13, no. 4 (2023): 249–59.
- Nurzhanova, Sazhila, Assel Stembekova, Kulyay Zhaxylikova, Galiya Tatarinova, Elmira Aitenova, and Zhazira Zhumabayeva. "Investigation of Future Teachers' Digital Literacy and Technology Use Skills." *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)* 12, no. 2 (2024): 387–405.
- Öncül, G. "Defining the Need: Digital Literacy Skills for Firstyear University Students." *Journal of Applied Research in Higher Education.*, 2020.
- Phippen, Andy. "Digital Literacy." In *Reference Module in Social Sciences*. United Kingdom: Bournemouth University, 2024.
- Rasyid, Abdul. "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH TSANAWIYAH AL-KHAIRAAT PAKULI" 1, no. 1 (2018): 13–25.
- Rice, Mary F, and Mark Bailon. "A Qualitative Analysis of Publicly Available Standards and Guidance about Digital Literacies in U.S. States." *Education and Information Technologies* 28 (2023): 6927–46.
- Sadownick, Jamey. "Screencastify Submit For Lower Level Esol Learners: Three Clicks To Student Expression." *COABE Journal: The Resource for Adult Education* 10, no. 2 (2021): 54–58.

- Sujana, Atep, and Dewi Rachmatin. "Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana." *Conference Series Journal* 1, no. 1 (2019): 1–7. <https://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/view/14284>.
- Wahyuni, Moli, Adityawarman Hidayat, and Zuhendri. "Pengembangan Video Tutorial Mata Kuliah Statistika Pendidikan Berbantuan Aplikasi Screencastify," 2021.
- Weninger, Csila. "Digital Literacy as Ideological Practice." *ELT Journal* 77, no. 2 (2023): 197–206.
- Yildirim, Tercan, and Durdane Öztürk. "A Mixed-Method Research on Digital Literacy of Middle School Students." *International Journal of Education & Literacy Studies* 11, no. 2 (2023): 70–86.