



KOMPETENSI LITERASI DIGITAL BAGI GURU DAN PELAJAR DI LINGKUNGAN SEKOLAH KABUPATEN MALANG

Andi Asari*, Taufiq Kurniawan, Sokhibul Ansor, Andika Bagus Nur Rahma Putra
Universitas Negeri Malang

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 14 Oct 2019

Accepted: 18 Nov 2019

Published: 31 Dec 2019

Kata Kunci:

kompetensi, literasi digital, sekolah

ABSTRACT

Di era millennial seperti saat ini penggunaan media digital semakin massive, kalangan pelajar dan guru merupakan pengguna aktif. Penelitian mengenai kompetensi literasi digital dilingkungan sekolah masih tergolong sedikit. Subyek dari penelitian ini adalah para guru dan pelajar dilingkungan sekolah kabupaten Malang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Temuan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pentingnya program pembelajaran kompetensi literasi digital dikalangan guru dan pelajar yang memberikan dampak positif bagi pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media digital khususnya untuk media pendidikan. Program ini memberikan kontribusi yang baik bagi guru dan pelajar. Pada proses pelatihan para peserta belum semuanya memiliki keterampilan literasi digital, sehingga beberapa guru dan pelajar ada yang belum paham cara efektif dalam memanfaatkan media informasi digital. Oleh karena itu pembelajaran literasi digital perlu diterapkan karena merupakan solusi praktis untuk membangun kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar, agar terbentuk SDM yang memiliki karakter dalam memajukan pendidikan di Indonesia.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi komunikasi saat ini tidak hanya memberikan dampak yang positif tetapi juga memberikan dampak yang negatif. Penyampaian informasi yang begitu cepat, setiap orang mudah memproduksi informasi, dan informasi tersebut melalui beberapa media sosial seperti instagram, facebook, twitter, ataupun pesan telpon genggam seperti, whatsapp dan lain sebagainya

* Corresponding author.

E-mail addresses: andi.asari.fs@um.ac.id (Andi Asari)

ISSN : 2579-3802 (Online) - BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

yang tidak dapat difilter dengan baik. Komunikasi yang dikeluarkan baik orang perorangan maupun badan usaha melalui media sosial dan elektronik ketika telah terkirim dan dibaca oleh banyak orang dapat mempengaruhi emosi, perasaan, pikiran bahkan tindakan seseorang atau kelompok [5]. Sangat disayangkan apabila informasi yang disampaikan tersebut adalah informasi yang tidak akurat terlebih informasi tersebut adalah informasi bohong dengan judul yang sangat provokatif mengiring pembaca dan penerima kepada opini yang negatif dan tindakan kekerasan. Opini negatif, fitnah, penyebar kebencian yang diterima dan menyerang pihak ataupun membuat orang menjadi takut, terancam dan dapat merugikan pihak yang diberitakan sehingga dapat merusak reputasi dan menimbulkan kerugian materi [6].

Masyarakat Indonesia memiliki budaya melek teknologi yang masih rendah. Tanda-tanda rendahnya tradisi literasi begitu tampak dalam kehidupan sehari-hari, seperti rendahnya minat membaca dan menulis di kalangan masyarakat. Masyarakat lebih senang menonton TV dan mendengarkan music, dll. Dalam era gadget dan internet seperti sekarang ini, rendahnya budaya literasi dapat merongrong jati diri sebagai pelajar. Rendahnya budaya literasi dapat menyebabkan kegagapan dalam menghadapi teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang luar biasa pada saat ini. Masyarakat mudah mengakses dan menyebarkan berita-berita atau informasi hoax. Tak sedikit kasus bullying, penipuan, dan pornografi/aksi yang berawal dari kurang cerdasnya berliterasi, baik yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung [8].

Masyarakat yang tidak memiliki kesiapan dalam menerapkan teknologi informasi, dan juga yang tidak melek terhadap informasi yang dibawa media menimbulkan berbagai permasalahan seperti masalah fisik dan psikis. Bagi pelajar yang tidak bijak terhadap media digital dapat menimbulkan tindakan konsumtif seperti kecanduan menonton televisi, bermain games baik online maupun offline, bersosial media tanpa batas waktu, mengakses situs pornografi, dan informasi lain yang kurang bermanfaat [3]. Sebagian besar pelajar lebih cenderung menginternalisasi pesan-pesan media dan mengintegrasikannya dalam pembentukan diri, sehingga dapat menumbuhkan sifat individualism, radikalisme dalam berfikir dan lebih eksis di dunia maya dari pada di dunia nyata [2]. Banyak pelajar menganggap bahwa citra yang muncul di televisi adalah sesuatu hal yang nyata, sehingga mereka mencitrakan diri sebagai tokoh-tokoh sinetron dan penyanyi, mulai dari gaya berpakaian, potongan rambut, hingga perilaku sehari-hari [11]. Kemudian bagi orang tua selain menjadi konsumtif, tidak melek media dapat mencontohkan perilaku kecanduan konten media pada anak, sampai dengan menyerahkan pengasuhan anak pada TV. Kegagapan dalam teknologi informasi ini menyebabkan beberapa peristiwa yang naas terjadi [7]. Maka dari itu kompetensi literasi digital bagi masyarakat sekolah khususnya guru dan pelajar sangat diperlukan dalam rangka menfilter informasi yang ada. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan memahami, menganalisis, menilai, mengatur, mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi digital. Ketidakmampuan pelajar dan guru dalam memaknai literasi digital berdampak pada sikap dan karakter. Maka dari itu solusi yang terbaik yang harus dilakukan adalah menerapkan pembelajaran literasi digital dilingkungan sekolah [10].

Arikel ini mencoba untuk memaparkan pembelajaran kompetensi literasi digital di lingkungan sekolah untuk mendapatkan informasi yang berkualitas sebagai media pembelajaran di sekolah agar terhindar dari informasi yang negatif. Tujuan dari artikel ini agar masyarakat sekolah yang terdiri dari pelajar dan guru dapat mengetahui pentingnya pemahaman literasi digital, dan bagi para guru bisa mengawasi dan mendidik peserta didik dalam mengakses media digital.

KAJIAN LITERATUR

Literasi digital merupakan ketertarikan sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.[12]. Sedangkan literasi media merupakan sebuah perspektif yang digunakan secara aktif ketika individu mengakses media dengan tujuan untuk memaknai pesan yang disampaikan oleh suatu media [9]. Istilah literasi digital digunakan untuk menunjukkan aspek mendasar dari media baru, yakni digitalisasi. Adapun tiga pengertian literasi digital berdasar University of Illinois Urbana Campaign dalam Amalia, R. R sebagai berikut [1]: (1) Literasi digital merupakan kemampuan yang (diharapkan) dimiliki oleh pribadi agar dapat menggunakan beragam teknologi digital (komputer), peralatan komunikasi dan jaringan komputer (hardware dan software) untuk mempermudah mereka dalam membuat, menempatkan, dan mengevaluasi informasi; (2) Literasi digital merupakan kemampuan yang (diharapkan) dimiliki oleh pribadi untuk memahami dan menggunakan informasi (yang berasal dari beragam sumber) ke dalam format file untuk kemudian disajikan, ditampilkan, ataupun direpresentasikan melalui komputer dan perangkat komputer lainnya; (3) Literasi digital merupakan kemampuan pribadi yang (diharapkan) dapat dimiliki agar dapat mengerjakan segala pekerjaan dengan efektif (pada lingkungan digital berbasis komputer dan teknologi lainnya), menghasilkan data, mengolah data menjadi informasi, memperoleh pengetahuan dari teknologi yang digunakan, serta turut aktif dalam proses pengembangan teknologi terkini.

Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya *What is 'Digital Literacy'?* mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut: 1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; 2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten; 3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan actual; 4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; 5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab; 6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; 7. Kritis dalam menyikapi konten; dan literasi digital sebagai kecakapan hidup; dan 8. Bertanggung jawab secara social [13].

METODE

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah single case study (studi kasus tunggal), yaitu sebuah desain kasus yang memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi yang mendalam dari fenomena tertentu. Melalui penelitian deskriptif dengan strategi single case study, penelitian ini akan memberikan

gambaran secara lengkap dan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana program pelatihan literasi media dapat memberikan pendidikan terhadap kalangan pelajar dan guru di lingkungan sekolah kabupaten Malang [13].

PEMBAHASAN

Kompetensi literasi digital diperlukan bagi pelajar dan guru di lingkungan sekolah agar masyarakat sekolah memiliki sikap kritis dalam menyikapi informasi. Guru dan pelajar perlu diberikan edukasi berkaitan dengan aturan main ketika menerapkan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Kebebasan pers yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan masyarakat untuk memproduksi dan mengonsumsi informasi, maka dari itu diperlukan kompetensi literasi digital untuk menjembatani kebutuhan akan informasi dan edukasi informasi yang sehat. Setiap lahirnya teknologi baru akan mempengaruhi cara pencarian informasi.

Metode yang digunakan dalam pelatihan literasi digital bagi guru dan siswa di lingkungan sekolah kabupaten Malang menggunakan pendekatan pedagogi berupa diskusi. Diskusi yang dilakukan membahas seputar literasi informasi, literasi media pendidikan, internet positif, seputar informasi hoax dan bullying, filterisasi informasi dan etika dalam bersosial media. Macam-macam permasalahan yang ditimbulkan di era digital dibahas dan solusi utama yang dapat memecahkan permasalahan di era digital adalah kompetensi literasi digital.

Para peserta pelatihan diberi treatment agar dapat membedakan dampak negative dan dampak positif dari informasi yang diperoleh melalui media digital. Selain itu juga para peserta ditugaskan untuk mengumpulkan apa saja yang dapat meminimalisir dampak negatif dari media digital. Dari sini dapat diketahui bahwa ada perbedaan sebelum diberikan materi literasi digital dan sesudah diberikan materi. Perbedaan tersebut dapat diukur dari beberapa pendapat mengenai solusi dipaparkan oleh peserta pelatihan. Pemahaman para peserta pelatihan dapat di evaluasi dengan cara dibentuk forum tanya jawab, perkembangan kognisi para peserta bisa dilihat satu persatu dari konsistensi kognitif yang mereka miliki melalui tanya jawab dan diskusi. Solusi yang didapat dihadirkan dalam segala permasalahan yang muncul dari media digital adalah dibuthkannya etika dan kompetensi literasi digital. Adapaun kompetensi literasi digital yang diadopsi dari buku "*MUSLIM MILLENIAL RAMAH DIGITAL Mari Tabayyun dalam Berinteraksi*" [4]. dan efektif untuk diterapkan di lingkungan sekolah, yakni ada beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Mengakses

Tahapan awal adalah kompetensi yang berhubungan dengan keterampilan teknis dalam menggunakan media. Disini para guru dan pelajar harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan computer atau smartphone, sebelum mengupload atau mendownload media informasi. Dan yang tidak kalah pentingnya juga perlu kemampuan menelusur informasi di dunia maya yakni dengan memahami kata kunci dari informasi yang akan dicari. Serta memahami mesin pencari yang tepat, semisal kalau para guru mau mencari artikel ilmiah gunakan mesin pencari google scholar, atau kalau para pelajar kelas paud mau mencari video permainan gunakan youtube kids.

b. Menyeleksi

Setelah mengakses informasi maka para guru dan pelajar dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyeleksi informasi. Yakni dengan cara memilah-milah informasi yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, dengan strategi melihat sumbernya dari mana dan siapa penulisnya. Untuk mengetahui sumber informasi yang valid bisa dilihat dari alamat situsnya, semisal informasi dunia pendidikan bisa dilihat dari ekstensi domain/top level domain nya menggunakan .edu, .ac.id, atau .sch.id seperti contoh perguruan tinggi Universitas Negeri Malang memiliki alamat situs um.ac.id disini bisa dilihat bahwasanya informasi yang ada disitus tersebut valid dan bisa dipertanggung jawabkan karena sumbernya jelas.

c. Memahami

Dalam memahami suatu informasi seringkali antara yang kita pahami dan pemahaman orang lain berbeda. Maka pada tingkatan ini kemampuan guru dan pelajar dalam memahami makna dari konten yang diakses dari media digital merupakan hal yang penting. Ketika guru dan pelajar bisa memahami makna dari konten atau informasi yang diperoleh maka tidak akan salah tafsir, dan dapat menghindari dari informasi hoax atau fitnah. Dalam hal ini memahami dapat diartikan mengenali cara teknologi mempengaruhi perilaku, persepsi, kepercayaan, dan perasaan tentang dunia disekitar kita. Contoh memahami opini orang lain yang disampaikan dilintas platform seperti video, blog, website, facebook dan media social yang lain, dan juga memahami maksud dari emoticon atau symbol-simbol di media social.

d. Menganalisis

Kompetensi menganalisis sudah seharusnya bisa medekonstruksi konten dimedia digital, dekonstruksi disini adalah metode pembacaan teks. Cara untuk membaca teks atau menganalisis informasi yang diterima bisa dilihat dari bahasanya, genrenya, sampai ciri khas atau kode. Teks atau informasi yang didapatkan dari media digital seperti media social sebenarnya sudah didesain dengan tujuan tertentu, jadi informasinya sering bersifat subjektif. Maka dari itu sebagai guru dan pelajar harus bisa menganalisis informasi yang didapatkan, jangan langsung percaya begitu saja. Akan tetapi harus dianalisis dulu apakah kontennya itu sudah benar atau masih ada subyektif penulisnya ketikan kontennya dibuat.

e. Memverifikasi

Kompetensi memverifikasi artinya seorang guru dan pelajar bisa membandingkan konten dimedia digital dengan sudut pandang yang jelas, artinya dapat mengetahui makna konten informasi yang diterima. Dalam tataran memverifikasi harus bisa membandingkan berita atau informasi yang pembahasannya sama dengan sumber yang berbeda. Kalau sudah melakukan verifikasi maka akan meminimalisir berita hoax.

f. Mengevaluasi

Pada kompetensi mengevaluasi tingkatannya lebih tinggi daripada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar harus bisa bersikap kritis pada konten informasi yang ada dimedia digital. Untuk memunculkan sikap kritis maka harus memiliki kemampuan memaknai konten di media

digital dengan cara mengikuti isu-isu terbaru seperti politik, ekonomi, hukum, ideology dan yang lainnya. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar juga harus memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan. Semisal seorang guru mencari informasi tentang harga buku yang murah dan berkualitas dari berbagai penerbit melalui internet sehingga bisa memilih yang mana yang sesuai dengan keinginan. Maka tindakan tersebut masuk kategori tahapan mengevaluasi.

g. Mendistribusikan

Kompetensi mendistribusikan artinya memiliki kemampuan dalam menyebarkan informasi. Pada kompetensi ini seorang guru dan pelajar dituntut tidak hanya mendistribusikan pesan saja, akan tetapi mencakup kemampuan untuk menggunakan fungsi *build-in* di media social seperti memberikan tanda suka/tidak suka sampai kemampuan memberi penilaian pada suatu produk. Bisa disimpulkan poin penting pada tahapan ini adalah bisa mencari, mensintesis, dan menyebarkan informasi melalui media digital atau media internet.

h. Memproduksi

Kompetensi memproduksi membahas tentang kemampuan untuk memproduksi atau membuat konten. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar harus bisa membuat konten sendiri dalam bentuk yang beragam, mulai dari menulis di media social seperti facebook, menulis di blog atau website, membuat video klip dengan menggunakan gambar atau audio, atau bentuk konten lain. Kompetensi ini seperti halnya kemampuan untuk menyesuaikan apa yang kita hasilkan untuk berbagai konteks. Sehingga bagi para guru atau pelajar yang memiliki kemampuan ini maka tidak hanya menjadi penikmat konten yang sifatnya konsumtif, akan tetapi juga bisa membuat konten sendiri yang bisa diunggah keberbagai media digital.

i. Berpartisipasi

Pada kompetensi berpartisipasi biasanya dilakukan pada media platform tertentu seperti chatroom, skype, facebook, blog, forum dan yang lainnya. Jika ingin menguasai kompetensi ini maka para guru dan pelajar harus memiliki kemampuan untuk terlibat aktif dan interaktif serta kritis dalam lingkungan platform media digital. Kalau sudah terlibat dan bertukar pikiran dengan khalayak umum maka akan mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.

j. Berkolaborasi

Kompetensi berkolaborasi merupakan tahapan dimana seorang guru dan pelajar diharapkan memiliki kemampuan dalam bekerjasama dengan masyarakat secara luas untuk membuat gerakan literasi yang dampaknya luas. Maka melalui kolaborasi inilah literasi digital akan lebih mudah di implementasikan karena dilakukan secara kolektif.

KESIMPULAN

Kompetensi literasi digital bagi para guru dan pelajar di lingkungan sekolah sangat diperlukan karena rentan dalam mengkonsumsi media digital. Kompetensi literasi digital bisa ditempuh dengan metode pelatihan secara kontinyu, untuk mengatasi permasalahan di era digital. Keahlian dasar menjadi aspek yang harus

dimiliki oleh guru dan pelajar. Keahlian tingkat lanjut juga diperlukan untuk memaknai setiap informasi yang didapatkan dari media digital. Kompetensi literasi digital tingkat dasar dan tingkat lanjut terangkum dalam sepuluh tahap berikut: mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Amalia, R. R. Literasi Digital Pelajar SMA: Kemampuan Berkomunikasi dan Berpartisipasi Pelajar SMA Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta Melalui Internet. *Jurnal Studi Pemuda*, 4(1), 224-240.)
- [2] Asari, Andi, et al. 2018. "LITERACY BASED SHARING KNOWLEDGE ON THE COMMUNITY." *ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture* 2.2 :92-98.
- [3] Asari, Andi, 2014. *Kesiapan Perpustakaan dalam Menerapkan Teknologi Informasi*. Diss. Universitas Gadjah Mada.
- [4] Astuti ,Yanti Dwi, et al. 2018. "MUSLIM MILLENIAL RAMAH DIGITAL Mari Tabayyun dalam Berinteraksi" Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- [5] Horrigan, John B. 2002. New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future, tersedia pada http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf
- [6] Juharis Rasul, 2008, teknologi informasi dan komunikasi, Edisi Pertama, Cetakan Pertama, Jakarta: Quadra.
- [7] Jan H. Kietzmann, etl ,2011, Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media, *Business Horizons* 54, 241-251
- [8] Matraisa BAT, 2014. Studi deskriptif perilaku bullying pada remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 3 1 : 1-17
- [9] Pooter dalam Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51-66.).
- [10] Pratiwi, N., & Pritanova, N. 2017. Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24.)
- [11] Respati, S. ,2017. Mengapa Banyak Orang Mudah Percaya Berita—Hoax?Kompas.com. Retrieved from <http://nasional.kompas.com/read/2017/01/23/18181951/mengapa.banyak.o.rang.mudah.percaya.berita.hoax> .
- [12] Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. 2019. MODEL PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN E-LEARNING. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200-1214.)
- [13] Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *PEDAGOGIA*, 16(2), 146-156.)