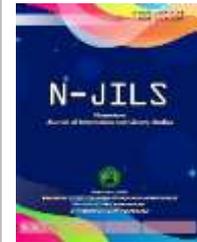




**N-JILS**  
Nusantara  
Journal of Information and  
Library Studies

Journal homepage:  
[ojs.uninus.ac.id/index.php/JILS](http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JILS)



## Urgensi Literasi Digital untuk Generasi Z: Studi Kasus SMPN 4 Palembayan, Kabupaten Agam

### The Urgency of Digital Literacy for Generation Z: A Case Study of SMPN 4 Palembayan, Kabupaten Agam

**Gustina Erlianti\*<sup>1</sup>, Ardoni<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup> Universitas Negeri Padang

e-mail: <sup>1</sup>[gustinaerlianti@fbs.unp.ac.id](mailto:gustinaerlianti@fbs.unp.ac.id), <sup>2</sup>[ardoniyonas@gmail.com](mailto:ardoniyonas@gmail.com)

#### ARTICLE INFO

##### *Article history*

Received [17,November,2019]

Revised [27,November,2019]

Accepted [5,Desember,2019]

Available Online [31,Desember,2019]

#### ABSTRACT

The rise of internet usage in this decade requires someone to have digital literacy in order to keep up with the developments. This becomes very important considering that everyday can not be separated from the gadget, especially for children of generation Z. At SMPN 4 Palembayan, digital literacy is still said to be not optimal given the behavior patterns of students who on average still use gadgets to the extent of using social media and games. The purpose of this study is to determine the digital literacy of students and provide insights related to information retrieval to support learning in the classroom. The method used is descriptive qualitative by interviewing 5 informants. The results showed that the digital literacy of Palembayan SMPN 4 students was still low. This is evidenced by the large number of students who have not been able to use gadgets / internet wisely, so special training is needed regarding information retrieval for maximum results.

*Kata kunci: Literasi informasi, Generasi Z,*

#### ABSTRAK

Maraknya penggunaan internet pada dekade ini menuntut seseorang untuk mempunyai literasi digital agar bisa mengikuti perkembangan yang ada. Hal ini

menjadi sangat penting mengingat kesehariannya yang tidak terlepas dari gadget terutama untuk anak-anak generasi Z. Di SMPN 4 Palembang untuk literasi digital masih dikatakan belum maksimal mengingat pola perilaku siswa yang rata-rata masih menggunakan gadget sebatas untuk penggunaan media sosial dan *game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui literasi digital siswa dan memberikan wawasan terkait penelusuran informasi untuk menunjang pembelajarannya di kelas. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan mewawancarai 5 orang informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital siswa SMPN 4 Palembang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang belum bisa menggunakan gadget/internet secara bijak sehingga butuh pelatihan khusus terkait penelusuran informasi untuk hasil yang lebih maksimal.

© 2019 NJILS. All rights reserved.

---

## A. PENDAHULUAN

Maraknya penggunaan internet pada dekade ini menuntut seseorang untuk mempunyai literasi digital agar bisa mengikuti perkembangan yang ada. Hal ini menjadi sangat penting mengingat kesehariannya yang tidak terlepas dari *gadget* terutama untuk anak-anak generasi Z. Asumsi ini seolah tak terbantahkan ketika banyaknya pihak yang mendelegasikan bahwa anak-anak sekarang disebut dengan istilah generasi “zaman now” yang mana kehidupan mereka tidak terlepas dari *gadget/* internet. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Fatimah yang menyatakan bahwa pada tahun 2018 saja angka penggunaan *gadget/* internet dikalangan remaja mencapai angka 49, 52%. Angka ini sungguh fantastis mengingat persentase penggunaan yang hampir mencapai 50% dari masyarakat di Indonesia (Bohang, 2018). Jadi tidak mengherankan ketika perilaku mereka pun berubah mengikuti perkembangan seperti menyelesaikan hampir semua tugas sekolah dengan bantuan internet. Di sini, orang tua, pustakawan dan pihak sekolah dituntut untuk mampu membimbing mereka dalam penggunaan *gadget/* internet secara bijak sehingga meningkatkan literasi digitalnya.

Literasi pada awal perkembangannya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai sesuatu (UNESCO, 2018). Namun konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, yang salah satunya adalah literasi digital. Secara umum literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Menurut Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya *What is 'Digital Literacy'?* (2011) mengatakan bahwa ada delapan

elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut. (a) kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; (b) kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten; (c) konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; (d) komunikasi, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; (e) kepercayaan diri yang bertanggung jawab; (f) kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; (g) kritis dalam menyikapi konten; dan (h) bertanggung jawab secara sosial. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya mengasah keterampilan digital agar siswa mampu dan cekatan dalam mengelola informasi menggunakan perangkat-perangkat teknologi sehingga menunjang proses belajarnya di sekolah.

Terkait dengan penjelasan di atas, ternyata siswa SMPN 4 Palembang belum bisa dikategorikan sebagai literat dalam aspek digital karena penggunaan gadget masih sebatas penggunaan sosial media dan untuk *game*. Adapun untuk pencarian informasi terkait dengan pemenuhan tugas masih sebatas mencari saja tanpa menganalisis apakah sumber tersebut valid atau tidak untuk menunjang tugas mereka di sekolah. Oleh karena itu sudah seyogyanya pihak sekolah bekerjasama dengan pustakawan terkait inovasi pembelajaran dan pelatihan penggunaan internet dengan bijak melalui pengenalan situs yang dapat menunjang proses pembelajaran.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Generasi Z**

Perkembangan teknologi yang sangat cepat ternyata juga berdampak pada perubahan komposisi penduduk yang otomatis menyebabkan perubahan pula pada pola perilakunya. Kondisi ini ditandai dengan menurunnya kelompok *baby boomers* (kelompok kelahiran 1946-1960), dan meningkatnya kelompok usia produktif (generasi Y dan Z) sehingga pola perilaku yang semua berbasis konvensional berubah menjadi serba digital (mengggunakan bantuan teknologi).

Menurut Tapscott (2008), generasi Z adalah golongan yang dilahirkan tahun 1995 hingga 2010 yang disebut juga dengan generasi teknologi. Generasi ini sudah terpaparkan oleh teknologi semenjak usia dini sehingga wajar ketika mereka terbiasa dengan teknologi/*gadget*. Menurut penelitian Bencsik, Csikos, dan Juhez (2016), masuknya Generasi Z di dalam kelompok generasi, dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 1** Perbedaan Generasi

NO.	Tahun Generasi	Nama Generasi
1.	1925-1946	Veteran Generation
2.	1946-1960	Baby boom generation
3.	1960-1980	X generation
4.	1980-1995	Y generation
5.	1995-2010	Z generation
6.	2010 <sup>+</sup>	Alfa generation

Enam kelompok generasi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Generasi paling muda yang baru memasuki angkatan kerja adalah generasi *Z/iGeneration*/generasi internet. Generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi Y, namun terdapat sedikit perbedaan di mana generasi Z lebih *multitasking* dibandingkan generasi Y. Misalnya saja mereka bisa mengaplikasikan semua pekerjaan dalam satu waktu seperti menjalankan sosial media, *browsing* menggunakan PC, mengetik, mendengarkan musik menggunakan *headset*. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya sehingga akan mempengaruhi pola perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena ini juga didukung oleh hasil studi peneliti dari Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran (Hinduan et al: 2017), yang menyatakan bahwa keragaan generasi Z di Indonesia berdasarkan beberapa aspek, yaitu:

a. Berdasarkan jenis gadgetnya

Sebanyak 99% memiliki smartphones, 66% memiliki notebook (bahkan beberapa di antaranya lebih dari 1 buah), 42% memiliki komputer pribadi, 36% memiliki tablet, dan 15% memiliki laptop;

b. Jenis media sosial yang digunakannya

Semua siswa yang disurvei (100%) memiliki akun Line, 97% memiliki akun WhatsApp, 91% memiliki akun Facebook, 98% memiliki akun Instagram, 82% memiliki akun Path, dan 78% memiliki akun Twitter. Sebanyak 12% memiliki akun LinkedIn, dan menggunakan Telegram sebanyak 20%;

c. Berdasarkan penggunaan gawainya

Pada umumnya, *gadget* mereka digunakan untuk media sosial (98%), akademik (93,5%), nonton film (85%), email (84%), main games (74%), dan pesan barang daring (68%)

Melihat persentase di atas terlihat jelas bahwa perilaku generasi berbanding lurus dengan perkembangan teknologi yang mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Di sinilah sekolah dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan yang

ada dengan merancang dan menyelenggarakan pembelajaran secara kreatif dan inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

## 2. Literasi Digital dan Sekolah

Literasi pada awal perkembangannya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai sesuatu (UNESCO, 2018). Namun konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, yang salah satunya adalah literasi digital. Secara umum literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Menurut Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya *What is 'Digital Literacy'?* (2011) mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut. (a) kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; (b) kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten; (c) konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; (d) komunikasi, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; (e) kepercayaan diri yang bertanggung jawab; (f) kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; (g) kritis dalam menyikapi konten; dan (h) bertanggung jawab secara sosial. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya mengasah keterampilan digital agar siswa mampu dan cekatan dalam mengelola informasi menggunakan perangkat-perangkat teknologi sehingga menunjang proses belajarnya di sekolah.

Literasi digital secara umum dapat didefinisikan sebagai ketertarikan, sikap dan kemampuan individu yang secara menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Hermiyanto, 2013). Kemampuan ini menjadi sangat penting mengingat pola perilaku peserta didik yang cenderung melibatkan *gadget*/internet dalam proses pembelajaran maupun dalam proses pengambilan keputusan.

Terkait dengan definisi di atas, Martin (2008) juga merumuskan beberapa dimensi yang terkait dengan literasi digital, yaitu:

- a. literasi digital melibatkan kemampuan aksi digital yang terikat dengan kerja, pembelajaran, kesenangan dan aspek lain dalam hidup sehari-hari;
- b. literasi digital secara individual bervariasi tergantung situasi sehari-hari yang ia alami dan juga proses sepanjang hayat sebagaimana situasi hidup individu itu;
- c. literasi digital dibentuk oleh teknologi namun lebih luas dari literasi teknologi komunikasi informasi.

- d. literasi digital melibatkan kemampuan mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal selain itu juga kemampuan merencanakan, menjalankan dan mengevaluasi tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah/tugas dalam hidup;
- e. literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital.

Dengan memahami beberapa dimensi di atas, diharapkan siswa mampu meningkatkan literasi digitalnya sehingga informasi yang dihasilkan dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah.

### 3. Siswa SMPN 4 Palembang, Kabupaten Agam

SMPN 4 Palembang merupakan salah satu SMP di kawasan kabupaten Agam, yang perlu mendapat perhatian khusus. Hal ini disebabkan oleh kondisi sekolah yang masih perlu dibenahi terutama untuk perpustakaan dan sarana pendukung terkait pemenuhan kebutuhan siswa yang mana pola perilakunya tidak terlepas dari *gadget* (telepon genggam). Di sekolah ini, kebanyakan siswa tidak mengetahui peran perpustakaan dan konsep literasi digital untuk menunjang pembelajaran mereka di kelas. Mereka biasa menggunakan *gadget* hanya sebatas untuk mencari informasi tanpa memperhatikan kualitas dari informasi tersebut. Untuk pemenuhan tugas, mereka pun jarang ke perpustakaan karena memang koleksi yang terbatas dan kurang menarik untuk dikunjungi.

Terkait dengan literasi digital, sebenarnya pihak sekolah sudah mencoba dengan membuat grup-grup belajar melalui aplikasi *whatsapp* terutama untuk siswa kelas IX terkait dengan persiapannya menghadapi Ujian Nasional. Adapun tindakan ini dilatarbelakangi oleh tuntutan kurikulum yang mengharuskan mereka mempunyai keterampilan khusus terkait dengan pengelolaan informasi digital karena sangat dibutuhkan untuk persiapan belajar menghadapi ujian.

Grup belajar ini tercipta mengingat pola perilaku siswa yang tidak lepas dari gadget sehingga mereka bisa diarahkan untuk memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran seperti saling berdiskusi terkait pembelajaran/ tugas yang diberikan guru di kelas.

Namun pelaksanaannya ternyata grup ini kurang efektif/ belum mencapai sasaran. Salah satu penyebabnya adalah beberapa anggota grup (siswa) yang tidak aktif baik dalam menjawab pertanyaan, menanggapi instruksi guru atau pendapat temannya sehingga guru tidak bisa memastikan apakah mereka sudah paham atau belum terkait dengan topik yang dibahas. Oleh karena itu perlu penambahan metode untuk menarik perhatian mereka sehingga literasi digital pun dapat tercipta.

### C. METODE PENELITIAN

Dalam makalah ini penulis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala atau keadaan (Arikunto, 2013). Penelitian deskriptif mencoba mencari deskripsi yang tepat dan cukup dari semua aktivitas, objek, proses, dan manusia. Dalam pendekatan deskriptif kualitatif data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata dan gambar bukan angka-angka (Moleong, 2010), yang diperoleh melalui wawancara dari 5 informan penelitian.

Adapun informan penelitian adalah pustakawan, guru, dan 3 orang siswa. Pemilihan informan ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, di mana pemilihan dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian (Arikunto, 2013). Guru yang menjadi informan adalah guru yang menjadi wali kelas di kelas IX dengan tujuan menggali informasi terkait perilaku siswa dalam mencari dan menggunakan informasi dalam proses pembelajaran dan persiapan menghadapi UN sedangkan pustakawan dibutuhkan untuk mengetahui gambaran umum mengenai peran perpustakaan dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Informan terakhir adalah tiga orang siswa yang dipilih berdasarkan urutan tingkat prestasinya di kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perilaku mereka dalam memenuhi kebutuhan informasinya termasuk penggunaan *gadget*.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan melihat fenomena dilapangan, penulis menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan literasi digital siswa, pihak sekolah harus membuat gebrakan baru terkait metode pembelajaran dan bekerjasama dengan perpustakaan untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam proses pencarian informasi.

Proses pencarian informasi sangat penting bagi kita dalam memperoleh sebuah informasi. Menurut Surachman (2007) pencarian/ penelusuran informasi merupakan bagian dari sebuah proses temu kembali informasi yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pemakai akan informasi yang dibutuhkan, dengan bantuan berbagai alat penelusuran dan temu kembali informasi yang dimiliki perpustakaan/unit informasi. Proses penelusuran informasi yang baik akan menghasilkan sebuah temuan atau informasi yang relevan, akurat dan tepat. Demikian halnya dengan proses dan penggunaan alat yang tepat akan menghasilkan informasi yang tepat pula.

Adapun langkah-langkah penelusuran informasi meliputi sebagai berikut: *starting* atau permulaan, *chaining* atau penghubungan, *browsing* atau merawak, *differentiating* atau

pembedaan, *monitoring* atau pengawasan, *extracting* atau penyalinan, *verifying* atau pengujian ketepatan, *ending* atau pengakhiran. (Ellis, Cox dan Hall dalam Elita 2004).

Dalam penelusuran informasi terdapat dua cara yang dapat dilakukan guna untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, yaitu:

- a. Penelusuran informasi konvensional: penelusuran yang dilakukan dengan dan melalui cara-cara konvensional/manual seperti menggunakan kartu katalog, kamus, ensiklopedi, bibliografi, indeks, dan sebagainya.
- b. Penelusuran informasi digital: penelusuran yang dilakukan dengan dan melalui media digital atau elektronik seperti melalui OPAC (Online Public Access Catalog), *Search Engine* (di Internet), Database Online, Jurnal Elektronik, *Reference Online*, dan informasi lain yang tersedia secara elektronik/digital.

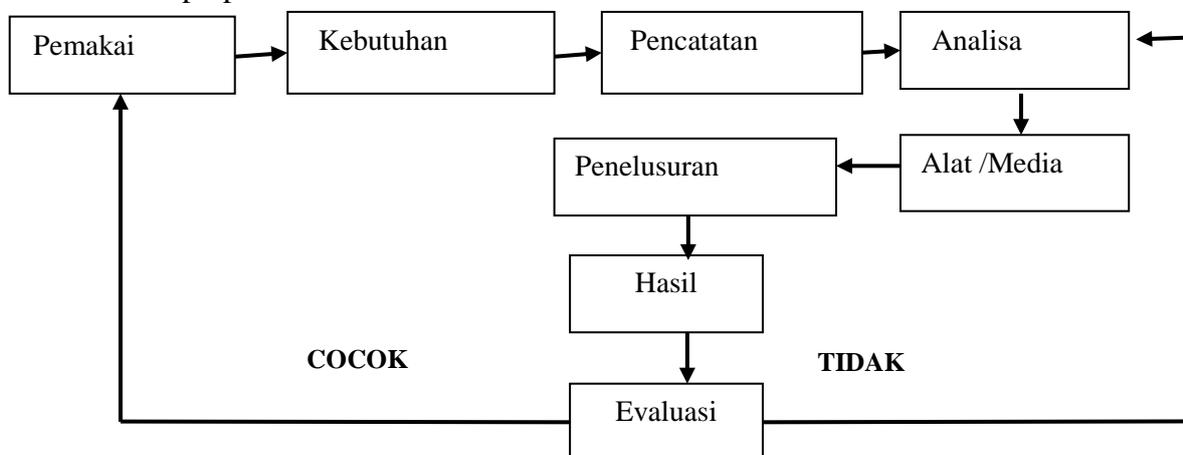
Namun pada layanan penelusuran informasi, pembedaan tersebut seringkali diabaikan dikarenakan banyak pemakai yang memilih menggunakan cara digital karena lebih praktis dan cepat dibandingkan cara manual.

Untuk penelusuran secara manual, pembimbingannya bisa dilakukan oleh pustakawan yang ada di sekolah mengingat paradigma perpustakaan sekolah yang masih melekat dengan keberadaan gedung dan buku-buku paket yang digunakan di kelas. Namun untuk digital harus ada kolaborasi guru dengan pustakawan dalam membimbing pencarian informasi siswa secara cepat dan tepat sehingga proses pembelajaran pun dapat berjalan dengan lancar.

Adapun tahapan yang perlu diperhatikan terkait dengan peningkatan literasi digital siswa adalah sebagai berikut.

1. Tahapan penelusuran informasi di perpustakaan

Berikut ini sekilas ilustrasi proses penelusuran sebuah informasi oleh pemakai unit informasi / perpustakaan.



**Gambar 1** Tahapan Penelusuran Informasi

## 2. Alat / Sumber Penelusuran Informasi

Untuk melakukan penelusuran informasi di perpustakaan sekolah maka diperlukan berbagai alat dan / atau sumber informasi:

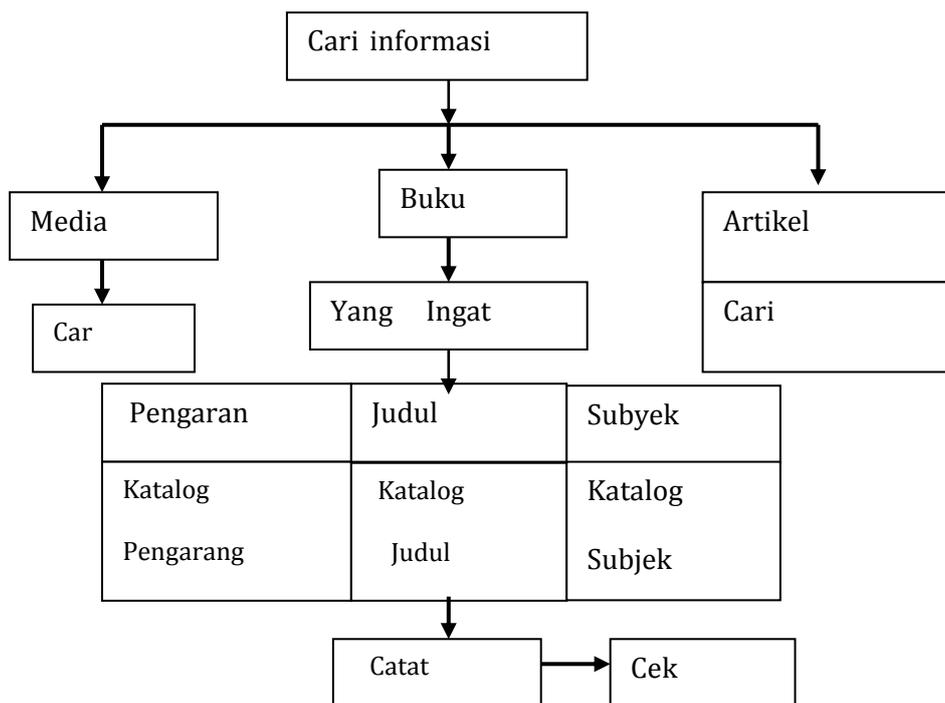
### a. Penelusuran Informasi Konvensional

Salah satu alat penelusuran informasi yang ada di perpustakaan sekolah, alat penelusuran ini digunakan untuk mencari bahan pustaka yang dibutuhkan oleh pemustaka. Buku yang telah diolah dan diberi nomor klasifikasikan, kemudian identitas buku akan dimasukkan kedalam katalog perpustakaan. Buku yang telah diolah tadi di kelompok berdasarkan DDC. Salah satu bentuk nomor klasifikasi di perpustakaan sekolah:

- 1) 000 Komputer, informasi dan referensi umum
- 2) 100 Filsafat dan psikologi
- 3) 200 Agama
- 4) 300 Ilmu sosial
- 5) 400 Bahasa
- 6) 500 Sains dan matematika
- 7) 600 Teknologi
- 8) 700 Kesenian dan rekreasi
- 9) 800 Sastra
- 10) 900 Sejarah dan geografi

*Dewey Decimal Classification* (DDC) adalah alat organisasi pengetahuan umum yang terus direvisi untuk mengikuti dengan pengetahuan. Sistem ini disusun oleh Melvil Dewey pada tahun 1873 dan pertama kali diterbitkan pada tahun 1876. DDC adalah sistem klasifikasi yang paling banyak digunakan di dunia. Perpustakaan di lebih dari 135 negara menggunakan DDC untuk mengatur dan menyediakan akses ke koleksi mereka, dan nomor DDC yang ditampilkan dalam bibliografi nasional lebih dari 60 negara.

Teknik penelusuran menggunakan katalog perpustakaan ini biasanya difokuskan untuk menemukan sebuah kode atau angka klasifikasi yang akan menuntun pemakai ke dalam sumber informasi/ koleksi perpustakaan yang dibutuhkan. Pemakai akan diarahkan kepada jajaran koleksi perpustakaan. pemustaka dapat menelusur melalui 3 entri penting yakni berdasarkan judul, pengarang dan/ atau subjek. Berikut secara ringkas dapat diberikan ilustrasi diagram alur penelusuran informasi melalui katalog.



**Gambar 2** Diagram Penelusuran Informasi

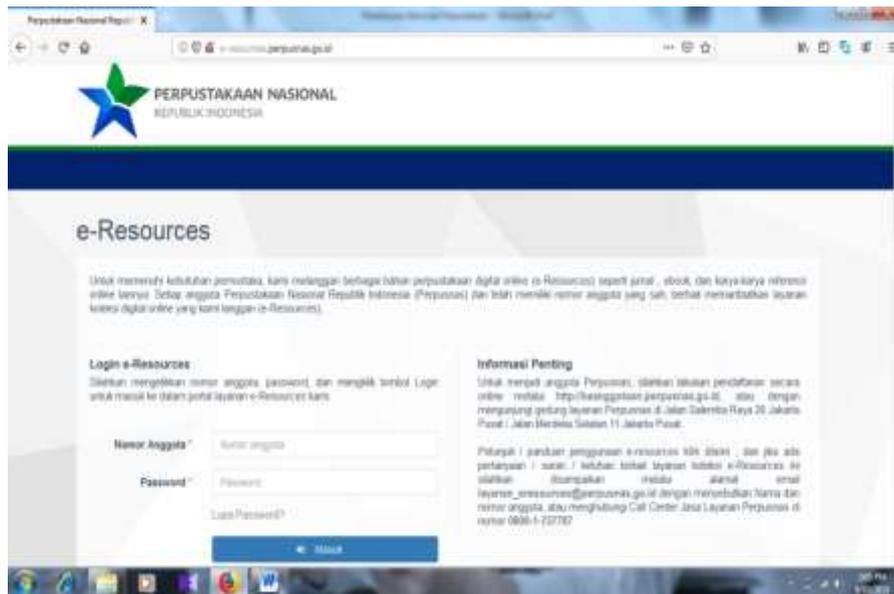
b. Penelusuran Informasi Digital/ *Online*

Adapun penelusuran informasi digital atau elektronik, seperti disebutkan di atas merupakan satu metode penelusuran informasi yang menggunakan teknologi informasi dan computer terutama untuk keperluan penelusuran koleksi atau sumber-sumber informasi yang berupa file elektronik atau digital. Sehingga pada penelusuran informasi digital atau elektronik ini, apa yang dicari dan alat yang digunakan untuk dicaripun sama-sama merupakan hasil dari sebuah pengembangan teknologi informasi dan komputer yang berupa digital atau elektronik.

Sumber-sumber digital dapat digunakan di perpustakaan sekolah adalah sebagai berikut:

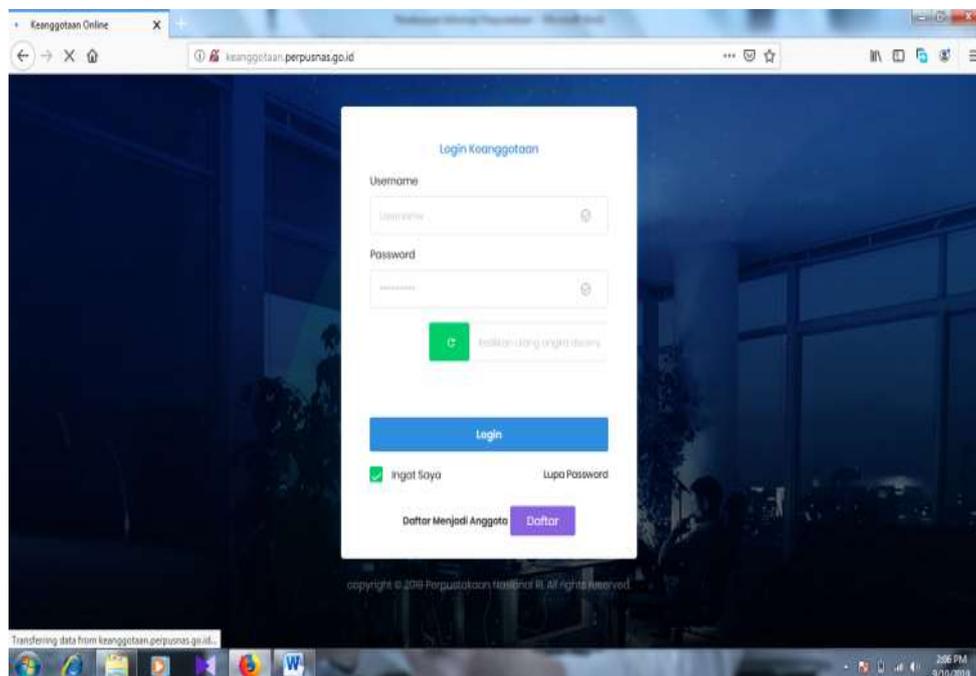
1) *e-Resource* (Perpustakaan Nasional Indonesia)

Perpusnas mempunyai kewajiban untuk menjamin ketersediaan keragaman koleksi perpustakaan, diantaranya melalui penyediaan koleksi E-Resource dalam bentuk *e-book* dan *e-journal*. Perpustakaan Nasional mulai mengembangkan koleksi e-Resources sejak tahun 2008 dan sampai tahun 2019 sudah memiliki 21 database, terdiri dari terbitan dalam negeri dan luar negeri. Koleksi *e-Resource* Perpusnas dapat diakses melalui situs web perpusnas, <http://e-resources.perpusnas.go.id/>.



**Gambar 3** Beranda e-Resources PNRI

Pemustaka dapat memanfaatkan koleksi *e-resource* Perpustakaan Nasional dengan terlebih dahulu mendaftar menjadi anggota Perpustakaan Nasional. Untuk menjadi anggota Perpustakaan Nasional dapat mendaftar di situs web pendaftaran anggota perpustakaan, <http://keanggotaan.perpusnas.go.id/>.



**Gambar 4** Login Anggota

Kunjungan pemustaka pada portal *e-Resources* Perpustakaan Nasional dari tahun 2014-2018 sebanyak 2.611.477 pemustaka, jumlah ini dihitung berdasarkan hit counter login, sedangkan

jumlah pemustaka langganan *e-Resources* sebanyak 1.777.878 pemustaka, jumlah ini dihitung berdasarkan jumlah temu kembali hasil dokumen Full-text dan Abstrak.

Salah satu bentuk koleksi yang ada pada *e-Resource* adalah koleksi *e-Book*. Buku elektronik (*e-book*) atau dikenal juga buku digital mulai muncul pada bulan Juli 1971, melalui Proyek Gutenberg. Perpustakaan saat ini mempunyai koleksi *e-book* sebanyak 24.603 judul (pengadaan tahun 2010-2018).

## 2) iPusnas

iPusnas adalah aplikasi perpustakaan digital persembahan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. iPusnas merupakan aplikasi perpustakaan digital berbasis media sosial yang dilengkapi dengan *e-Reader* untuk membaca *e-book*. Dengan fitur-fitur media sosial siswa dapat terhubung dan berinteraksi dengan pengguna yang lain. Siswa juga dapat memberikan rekomendasi buku yang sedang dibaca, menyampaikan ulasan buku serta mendapatkan teman baru. Membaca *e-book* di iPusnas jadi lebih menyenangkan karena kita dapat membaca *e-book* secara online maupun *offline*.

Jelajahi fitur-fitur unggulan iPusnas :

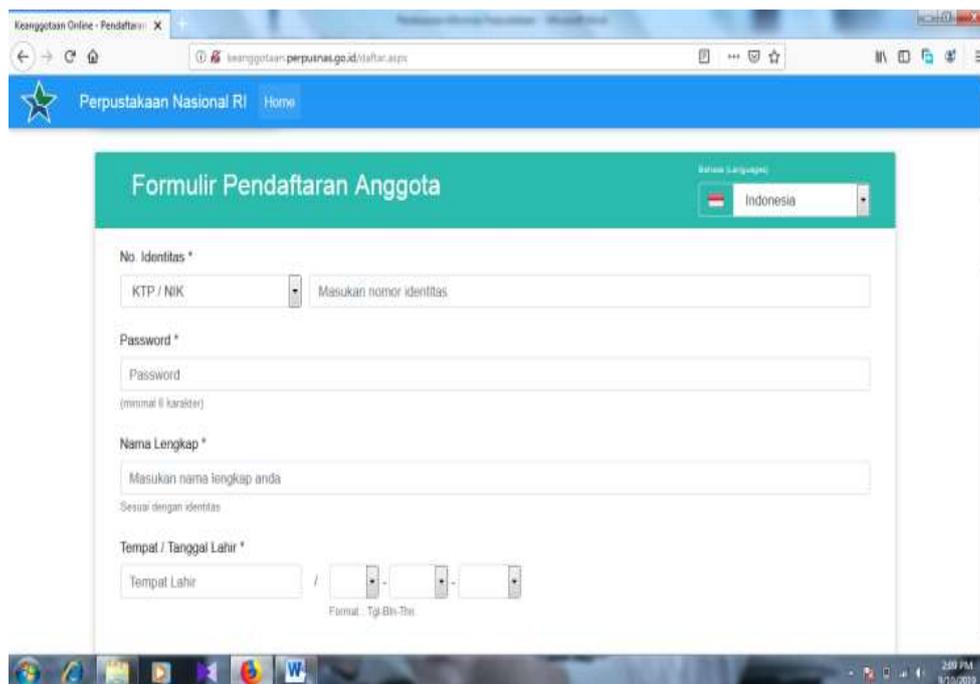
- a) koleksi buku: Ini adalah fitur yang mengantarkan kita menjelajahi ribuan judul ebook yang ada di iPusnas. Pilih judul yang kita inginkan, pinjam dan baca hanya dengan ujung jari.
- b) ePustaka: Fitur unggulan iPusnas yang memungkinkan kita bergabung menjadi anggota perpustakaan digital dengan koleksi beragam dan menjadikan perpustakaan berada dalam genggamannya.
- c) Feed: Untuk melihat semua aktifitas pengguna iPusnas seperti informasi buku terbaru, buku yang dipinjam pengguna lain dan beragam aktifitas lainnya.
- d) Rak buku: Merupakan rak buku virtual milik kita di mana semua riwayat peminjaman buku tersimpan di dalamnya.
- e) eReader: Fitur yang memudahkan kita membaca ebook di dalam iPusnas
- f) Dengan iPusnas, membaca buku jadi makin mudah dan menyenangkan.

Cara mendaftar iPusnas:

- a) Pertama-tama bila kita belum menjadi anggota Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, maka kita harus mendaftar diri terlebih dahulu pada *website* <http://keanggotaan.pnri.go.id>,



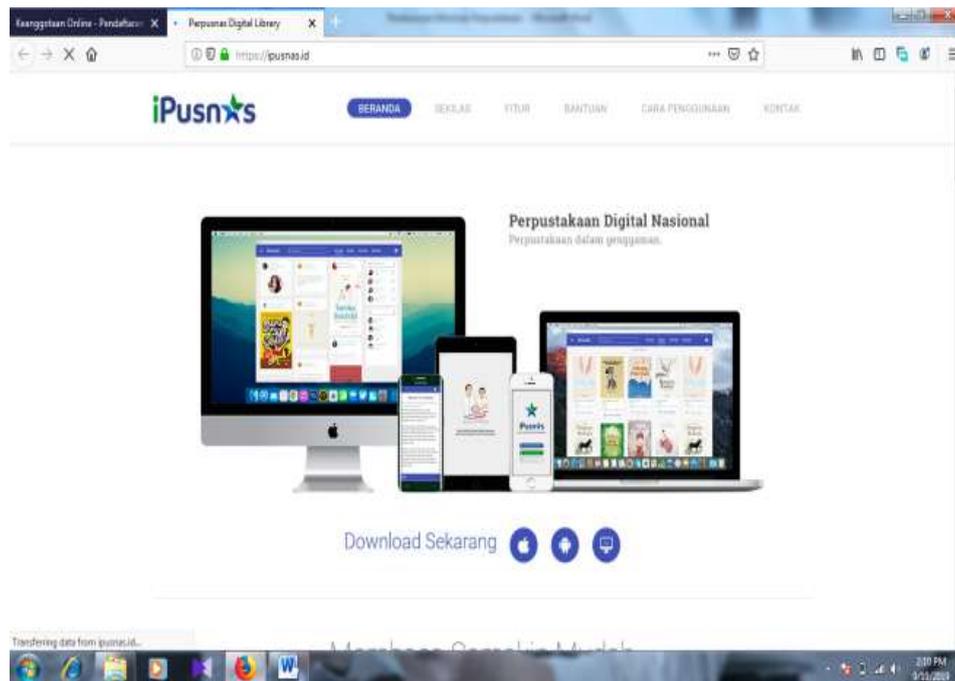
**Gambar 5** Laman Pendaftaran Anggota



**Gambar 6** Formulir Pendaftaran Anggota

Ikuti langkah-langkah pendaftaran. Isilah keterangan sesuai kartu identitas diri yang masih berlaku (pilihannya: kartu pelajar/mahasiswa, KTP, SIM, paspor atau kartu keluarga). Setelah mendaftar kita akan diberi nomor keanggotaan dan *password* pilihan kita. (Jika sebelumnya sudah menjadi anggota PNRI, maka bagian ini dapat langsung dilewati saja).

b) Kemudian setelah mendapatkan nomor keanggotaan, silahkan meluncur ke [ipusnas.id](http://ipusnas.id).



**Gambar 7** Beranda iPusnas

Pilih jenis gawai anda dan unduhlah aplikasinya. Atau bisa juga langsung dicari di *google play* atau *app store*. Logonya ialah bintang berwarna gradasi hijau dan biru. Ukurannya tidak terlalu besar, saya menggunakan android hanya sekitar 50Mb.

- c) Setelah terunduh, maka akan disambut dengan beberapa halaman pembuka, klik 'lanjut' di bagian tengah bawah.
  - d) Pilih cara pendaftaran yang diinginkan, jika memilih mendaftarkan lewat *email*, ketikkan email di kolom yang tersedia, ikuti langkah-langkah yang diminta: isi nama, nomor telepon genggam dan password. Ingat, *email* adalah *email* yang sama yang telah kita daftarkan terlebih dahulu di keanggotaan PNRI tadi.
  - e) Setelah terdaftar sebagai pemustaka! Silahkan masuk kembali untuk membuka *dashboard* iPusnas.
- 3) Buku Sekolah Digital (BSD)

Buku Sekolah Digital (BSD) merupakan program dari Departemen Pendidikan Nasional Indonesia yang bertujuan untuk menyebarkan buku pembelajaran dalam bentuk digital untuk semua jenjang pendidikan.

Aplikasi Buku Sekolah Digital memiliki lebih dari 2500 buku sekolah yang dapat diunduh dari tablet maupun smartphone secara gratis. Setiap buku yang dimasukkan dalam BSD telah dibeli hak ciptanya secara resmi oleh Departemen Pendidikan Nasional dari

penulis atau penerbit yang terkait, yang untuk selanjutnya, buku- buku tersebut diubah dalam bentuk buku digital (ebook).

Aplikasi Buku Sekolah Digital yang praktis dan lengkap tidak hanya bisa dimiliki dengan gratis, selain menggunakan website [www.bukusekolahdigital.com](http://www.bukusekolahdigital.com)



**Gambar 8** Aplikasi Buku Sekolah Digital

Namun juga dapat diunduh dari *Appstore*, *Google Play* & *Windows Store*. Dengan mengunduh aplikasi ini dan menyimpannya di smartphone, tablet atau laptop; maka seluruh pelajar Indonesia dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Bukan tidak mungkin jika daerah-daerah pelosok Indonesia yang distribusi buku sekolahnya kurang lancar, tetap dapat belajar sesuai standar pendidikan nasional. Para guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk tetap memberikan pembelajaran yang dibutuhkan para siswanya. Koleksi yang tersedia pada aplikasi ini adalah semua koleksi untuk siswa SD- siswa SMA/ SMK.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Perkembangan teknologi yang sangat cepat berbanding lurus dengan pola perilaku tiap-tiap generasi, termasuk generasi Z. Generasi ini ditandai dengan ketergantungan terhadap gadget dan kemampuan multitasking (mengerjakan beberapa hal dalam waktu yang sama). Fenomena ini juga berpengaruh pada proses pembelajaran di mana kecenderungan siswa memperoleh informasi secara tepat tanpa mengidentifikasi terlebih dahulu apakah valid dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan permasalahan tersebut, literasi digital menjadi solusi utama untuk membantu siswa dalam memperoleh informasi yang valid dan sesuai dengan kebutuhannya. Cara yang dapat dilakukan terkait peningkatan literasi siswa adalah

sosialisasi cara mengakses informasi serta situs-situs resmi yang dapat menunjang proses belajar di sekolah.

## 2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk sekolah SMPN 4 Palembang Kabupaten Agam adalah sebagai berikut.

- a. membuat gebrakan terbaru terkait dengan metode pembelajaran sehingga menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik;
- b. bekerjasama dengan pustakawan untuk mengetahui karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik;
- c. melakukan sosialisasi tentang sumber-sumber informasi elektronik yang valid (tepercaya) sehingga menunjang proses pembelajaran di kelas;
- d. memilih perwakilan setiap angkatan untuk menjadi duta literasi digital sehingga memotivasi peserta didik lainnya untuk menggunakan internet/ gadget secara bijak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Belshaw, D. A. (2011). *What is 'digital literacy'?* Retrieved 11 30, 2019, from neverendingthesis.com: <http://neverendingthesis.com/doug-belshaw-edd-thesis-final.pdf>
- Bencsik, A., Csikos, G., & Juhaz, T. (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8 (3), 90–106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Bohang, F. K. (2018). *Berapa Jumlah Pengguna Internet Indonesia?* Retrieved 11 29, 2019, from KOMPAS.com: <https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internetindonesia>
- Elita, R Funny Mustikasari. (2004). Memahami Memori. *Jurnal Komunikasi*. Bandung: Fikom Unisba, Vol.5/No.1/2004
- Hermiyanto, I. (2013). *Literasi Digital*. Retrieved 11 29, 2019, from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/iinhermiyanto/55280e9df17e61ba098b45bc/literasi-digital>
- Hinduan, Z.r., M.I. Agia, dan S. Kholiq. (2017). Generation Z in Indonesia: Psychological Capital, Work Value, and Learning Style. Universitas Padjadjaran.
- Martin, Allan. (2008). Digital Literacy and the 'Digital Society' dalam Lankshear, C and Knobel, M (ed). *Digital literacies: concepts, policies and practices*. Die Deutsche Bibliothek.
- Moleong, L.J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Surachman, Arif. (2007). Materi Pelatihan PUSDOKINFO: Penelusuran Informasi, Yogyakarta: Perpustakaan UGM.
- Taspcott, Don (2008). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. McGraw-Hill.
- UNESCO. (2018). *Education for All: Literacy for Life*. Retrieved 11 29, 2019, from uis.unesco.org: <http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/gmr06-en.pdf>