

Digital Literation Models Development Based School Culture to Improve Students' Life Skill in the 21st Century

Mandra Saragih¹, Habib Syukri Nst², Rita Harisma³, Ismail Hanif Batubara⁴

DOI: 10.35445/alishlah.v13i1.362

Article Info

Keywords:
Digital Literacy Model
School Culture
Life Skill

Kata kunci:
Model Literasi Digital,
Budaya Sekolah,
Kecakapan Hidup.

Abstract

This research aims to develop digital literacy model through a school culture-based. Digital literacy was chosen considering the development of information through digital media. This study used Research and Development (R&D). The research step was to collect data and design a product in a literacy model design based on school culture. The components of developing a school culture-based digital literacy model consist of participants, select participants, a digital literacy program in the form of training, the content of digital literacy programs in the form of exercise, media, teaching materials, assessment, program socialization, implementation, evaluation and mentoring. This research is the design of a guideline for implementing a school culture-based digital literacy model that can be used in digital literacy activities in schools.

Abstrak

Riset ini bertujuan untuk mengembangkan model literasi digital berbasis budaya sekolah. Literasi digital dipilih mengingat perkembangan informasi melalui media digital. Project penelitian ini direalisasikan melalui konsep Metode *Research & Development* or R&D. Proses riset ini idalah mengumpulkan data dan merancang produk yang berbentuk rancangan model literasi digital berbasis budaya sekolah. Adapun komponen desain model literasi digital berbasis budaya sekolah ini terdiri dari; peserta, memilih peserta, program literasi digital dalam bentuk pelatihan, Isi program literasi digital dalam bentuk pelatihan, media, materi belajar, evaluasi, sosialisasi, implementasi, evaluasi, dan pendampingan. Hasil penelitian ini adalah desain satu pedoman pelaksanaan model literasi digital berbasis budaya sekolah yang dapat digunakan dalam kegiatan literasi digital di sekolah.

PENDAHULUAN

Pada masa revolusi yang keempat disebut juga dengan revolusi digital, yang mana segala informasi didapat dengan cepat dan *Real Time*. Dengan terdapatnya *Browser* yang dapat membantu kita dalam mencari materi referensi yang dibutuhkan dengan biaya rendah dan cepat. Dikarenakan

¹Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia
Email: mandrasaragih@umsu.ac.id

²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia
Email: habibsyukri71@gmail.com

³Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia
Email: ritaharisma@umsu.ac.id

⁴Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia
Email: ismailhanif@umsu.ac.id

Bahan pelajaran aktivitas berinteraksi sudah direkam dengan majunya teknologi. (Junanto & Afriani, 2016), menggambarkan berubah tersebut dikatakan sebaga *“the world is flat”* yang mengacu pada salah satu kondisi yang mana tidak terbatasnya dunia antar negara ataupun pada zona waktu dikarenakan cepatnya perkembangan teknologi. Berkembangnya teknologi informasi sudah membuat salah satu uang baru yang mempunyai sifat artifisial dan tidak nyata yang dikenal dengan nama *cyberspace* (Piliang, 2012).

Sebuah negara dengan jumlah pemakai internet terbanyak di dunia yaitu Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau disingkat dengan APJII dengan Pusat Kajian Komunikasi atau Puskakom Universitas Indonesia, kuantitasnya pada tahun 2015 ialah 88,1 *user*. Namun, hasil survey yang dilakukan oleh APJII jumlahnya semakin mengalami peningkatan menjadi 196,7 *user* sampai kuartal II tahun 2020.

Berkembangnya dunia digital dapat mengakibatkan dua sisi yang berlainan dalam hubungannya dengan perkembangan literasi digital. Dengan digitalisasi yang berkembang dan pengaksesan informasi yang ada memberikan peluang dan tantangan sekaligus. Suatu hal yang menjadi kekhawatiran yaitu mengenai banyaknya kalangan muda yang mempunyai akses pada internet yang tinggi, yaitu sekitar 70 juta pengguna. Generasi muda dapat menghabiskan waktu mereka dengan menggunakan internet,, baik melalui *handphone*, PC, ataupun laptop. Hal ini bisa mereka lakukan hingga 5 jam per hari. Penetrasi internet yang tinggi pada kalangan muda ini tentu memberikan keresahan tersendiri dan dari data yang diperlihatkan bahwa akses data anak di Indonesia mengenai konten yang berbau tidak senonoh setiap harinya mencapai 25ribu pengguna (Republika, 2017). Jika dibandingkan dengan kondisi saat ini, data Kominfo menunjukkan bahwa sebanyak lebih dari 1 (satu) juta konten pornografi telah dihapus. Hal ini tentu mengurangi sajian negatif terkait pornografi di internet. Belum lagi perilaku penggunaan internet yang tidak pada tempatnya, diperlihatkan dengan tersebarnya informasi atau berita, intoleransi dan ujaran kebencian pada dunia maya. Tentu peristiwa tersebut menjadi sebuah tantangan bagi para orangtua yang bertanggung jawab untuk mendidik generasi abad ke 21 atau kalangan yang mempunyai kompetensi di bidang digital.

Penelitian menunjukkan bahwa kalangan muda yang mempunyai kompetensi untuk melakukan akses kepada media sosial, sekarang tidak dapat diimbangi dengan keahliannya dalam memakai media digital untuk keperluan mendapat informasi dalam hal pengembangan diri. Perihal tersebut juga tidak ditunjang dengan penambahan informasi atau materi yang ada pada teknologi beragam, signifikansi, dan validasi (Bawden, 2001). Perkembangan kuantitas media di Indonesia saat ini telah ada kurang lebih 243 media. Maka, publik dengan cepat memperoleh informasi dari beragam sumber media yang ada, di di tidak resmi pada beritanya (Kumparan, 2017). Hal ini ditandai dengan budaya membaca masyarakat yang semakin merosot dan masih pada tingkatan yang kurang. Dengan adanya peralatan gawai atau gadget yang dapat memberikan hubungan dengan Jaringan internet membuat terali nya berubah pihak dalam membaca buku ke *handphone* atau gadget yang mereka punyai.

Media digital yang berkembang mempunyai potensi diantaranya untuk memberikan peningkatan potensi bisnis *e-commerce*, melahirkan lapangan pekerjaan yang baru dalam basis digital, yang mengembangkan keahlian literasi dengan tidak berlainan dengan teks yang basis cetak. Digitalisasi yang mempunyai perkembangan yang pesat dapat bermanfaat dengan tumbuhnya industri kreatif dan dan bisnis baru yang membuat kesempatan kerja meningkat. Salah satu user internet tertinggi di dunia yaitu Indonesia dan pemerintah meninjau ini sebagai sebuah potensi untuk membangun 1000 teknopreneur dengan angka bisnis sejumlah 10 miliar US Dollar dengan angka *e-commerce* menuju angka 130 us Dollar pada tahun 2020. Tahun 2021 ini, peluang tersebut masih tetap ada. Hal ini didukung oleh prediksi Direktur Bank Indonesia yang menyatakan bahwa pada tahun 2021, peningkatan transaksi *e-commerce* akan naik sebanyak 33%. Perkiraan ini didasari oleh transaksi dari tahun 2019 sebesar 204,5 triliun menjadi 253 triliun pada tahun 2021. Dengan adanya *e-commerce* dapat memberi manfaat untuk memberi peluang pada ada-ada ganisasi untuk memberikan peningkatan kepada penjualan jasa dan barang secara internasional, Dengan menekan biaya promosi dan waktu yang singkat dari kegiatan pemasaran dikarenakan adanya informasi secara kumulatif di di

media digital dengan waktu yang tidak terbatas. Disamping itu, Kesempatan kerja yang menggunakan media digital semakin meningkat diantaranya taksi online atau ojek online, analisis media sosial dan *marketing digital*.

Disamping itu pula, jaringan internet dan alat yang dapat menjadi media yang dapat membantu dalam pengembangan keahlian literasi mereka dengan tidak menegaskan teks dengan basis cetak (Nasrullah et al., 2017). Namun dengan adanya digitalisasi ini dapat menjadi media penghubung untuk meraih praktik literasi yang mendapatkan hasil teks berbasis cetak (Nurjanah et al., 2017). Contohnya, aktivitas menulis di website atau Blog pribadi dapat mengarahkan untuk menghimpun tulisan agar kemudian dapat dicetak menjadi sebuah buku yang terdiri dari kumpulan tulisan dengan judul tertentu yang di dapat blog (Kurnia & Astuti, 2017). Generasi muda yang pandai menulis di sosial media dapat mengarah hanya untuk menulis dan berlatih juga mengemukakan pendapat mengenai suatu hal yang mereka sukai (Kurniawati & Baroroh, 2016).

Berkaitan dengan peluang di atas, setiap sekolah harus harus mengetahui literasi ialah suatu hal yang signifikan diperlukan dalam melakukan partisipasi pada dunia modern saat ini. Literasi digital mempunyai kesamaan yang penting dengan kegiatan membaca menulis berhitung dan juga bidang ilmu lainnya (Ibda, 2018). Kalangan yang tumbuh dengan pengaksesan yang tidak terbatas mengenai digital teknologi memilih pola pikir yang berlainan dari kalangan sebelumnya (Maulana, 2015). Harusnya setiap sekolah hendaknya memberikan fasilitas kepada pengguna teknologi untuk melakukan interaksi dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan media sosial dapat memungkinkan setiap orang berinteraksi atau melakukan komunikasi komunikasi dengan teman atau keluarga nya pada setiap hari (Akbar & Anggraeni, 2017). Akan tetapi sangat disayangkan bahwa dunia internet Saat ini semakin banyak dipenuhi dengan konten yang berisi mengenai ujaran kebencian, radikalisma, dan berita bohong, dan penipuan. Konten yang negatif keberadaannya akan merusak lingkungan digital sekarang ini hanya dapat dicegah dengan membuat kesadaran dari masing-masing orang. (Makmur, 2019).

Sekolah di era digital ini harus mampu melahirkan generasi digital yang produktif (Puspito, 2017). Literasi digital dapat mempunyai arti bahwa ketika memperoleh bermacam informasi dapat mengetahui pesan dan komunikasi yang efektif dengan individu lain dalam bermacam model (Mustofa & Budiwati, 2019). Berkaitan dengan hal ini, model disebut tergolong pembentukan, pengaloborasian, pengkomunikasian, Dan pekerjaan yang sesuai dengan etika peraturan, serta memberi pemahaman bagaimana dan kapan teknologi harus dipakai sehingga dapat meraih sasaran yang efektif (Syaripudin et al., 2017). Hal tersebut juga termasuk berpikir kritis kepada bermacam akibat negatif dan positif yang akan terjadi ketika menggunakan teknologi pada setiap harinya. (Syarifuddin, 2014). Memberikan acuan kepada peserta didik untuk melakukan peralihan dari konsumen informasi yang pasif menjadi aktif secara perorangan ataupun secara kelompok. Apabila peserta didik belum menguasai keahlian digital hal ini mengakibatkan resiko bagi peserta didik untuk Tersisih dalam persaingan mendapatkan pekerjaan dan demokrasi partisipasi juga hubungan sosial.

Literasi digital juga menjadi satu-satunya pilihan di tengah wabah covid-19 yang berdampak pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran jarak jauh daring sebagai satu-satunya cara yang paling efektif menuntut guru dan siswa untuk mampu menggunakan aplikasi atau platform digital dalam melakukan pembelajaran dan penilaian. Sekolah, dalam hal ini guru dan siswa, diharuskan untuk menguasai teknologi informasi digital. Dalam membangun budaya literasi digital di sekolah harus dilaksanakan bersama sama dengan semua pihak (Makmur, 2019). Kesuksesan dalam sasaran tersebut ialah sebuah ukuran dalam mencapai pada faktor kebudayaan dan pendidikan (Maulana, 2015).

Penelitian tentang literasi digital telah dilaksanakan oleh beberapa penulis sebelumnya. Pusat perhatian riset yang dilakukannya adalah kompetensi literasi digital guru dan pelajar di lingkungan sekolah kabupaten Malang oleh Andi Asari, dkk (2019) dengan memberikan pelatihan literasi digital kepada guru dan pelajar. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital guru dan pelajar masih belum meningkat secara signifikan. Kemudian, Desi (2019) juga melakukan riset mengenai

literasi digital bagi pelajar di SMP Karitas Ngaglik Sleman. Hasil penelitiannya memberikan kontribusi bagi kebijakan literasi digital di sekolah. Kedua penelitian ini merekomendasikan agar adanya kebijakan tertulis berupa pedoman dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi literasi digital di sekolah. Penelitian yang dilakukan ini berbeda dalam hal luaran yang diharapkan. Penelitian ini memiliki kelebihan pada hasil pedoman literasi digital yang dapat digunakan sekolah secara berkelanjutan.

Berdasarkan tantangan dan peluang di atas, sekolah perlu memiliki panduan yang dapat diterapkan secara praktis dan terukur dalam mewujudkan peserta didik yang literat digital. Perubahan orientasi hidup dari menjadi pekerja konvensional menjadi pekerja digital harus disambut sekolah dengan program literasi digital yang aplikatif. Panduan literasi digital berbasis budaya sekolah dinilai penting karena mengingat banyak sekolah yang merasa sudah melaksanakan literasi digital tetapi tidak memiliki produk digital yang dapat mendukung kecakapan hidup peserta didik di masa depan.

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun model penerapan praktis literasi digital dengan basis budaya sekolah untuk mengembangkan kecakapan hidup siswa di Abad 21. Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai alternatif panduan pelaksanaan literasi digital berbasis budaya sekolah. Panduan ini dinilai penting karena sekolah tidak memiliki ukuran dan indikator keberhasilan literasi digital. Padahal keterlaksanaan program literasi digital ini sangat membantu peserta didik untuk mendukung kecakapan hidup mereka di abad 21 yang hampir semua lini berbasis digital. Dengan panduan ini, sekolah akan lebih mudah untuk menerapkan dan mengukur sejauh mana capaian literasi digital dan faktor apa saja yang perlu dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan hidup abad 21.

METODE

Metode riset yang dipergunakan ialah metode riset dan pengembangan atau *Research & Development* atau R&D. Model *Research and Development* yang dipakai adalah versi Borg and Gall. Tujuan dasar penerapan Metode penelitian ini adalah untuk mewujudkan sebuah hasil/produk sekaligus mampu melakukan pembuktian terhadap keefektifan sebuah hasil tersebut secara komprehensif. Adapun target luaran yang dicapai dalam project penelitian ini adalah sebuah prototype model pengembangan literasi digital berbasis budaya sekolah untuk mendukung kecakapan peserta didik abad 21. Implementasi pada riset ini memakai dua teknik yakni method deskriptif dan metode evaluatif. Penggunaan Metode deskriptif bertujuan untuk menginvestigasi situasi dan kondisi sekolah, sedangkan penggunaan Metode evaluatif bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan model pengembangan literasi digital berbasis budaya sekolah untuk menunjang kecakapan hidup siswa di abad 21. Hal ini diwujudkan dalam bentuk panduan kegiatan dan indikator keberhasilan literasi digital berbasis budaya sekolah. Proses selanjutnya ialah memperoleh masukan-masukan yang positif perihal kekurangan dan kelebihan sebuah produk yang dikelola oleh Pihak Kemendikbud

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 13 Binjai. Hasil dari pengamatan peneliti diketahui bahwa sekolah ini telah menerapkan tahapan literasi yang direkomendasikan oleh pemerintah. Catatan proses literasi di sekolah ini juga patut diapresiasi. Ini dibuktikan dengan beberapa prestasi tingkat nasional di bidang literasi yang diperoleh peserta didiknya. Yang menjadi perhatian khusus oleh peneliti adalah sekolah ini menuliskan secara jelas kata literasi berbasis digital di dalam visi sekolah sejak tahun 2018. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, sekolah ini sudah memiliki perpustakaan digital berbasis aplikasi. Fasilitas teknologi informatika yang menunjang penerapan model literasi digital berbasis budaya sekolah juga sudah memadai. Atas dasar pertimbangan itu, peneliti memilih SMP Negeri 13 Binjai sebagai subjek penelitian terapan ini.

Subjek penelitian adalah SMP Negeri 13 Binjai yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa. Prosedur riset yang direalisasikan pada riset ini menggunakan teori Borg & Gall (2003: 772) yang bertujuan mengembangkan produk dan uji coba keefektifan produk dalam meraih sasaran. Berikut ini tahapan yang dilakukan dalam mewujudkan riset ; 1) mendisain pendahuluan, 2) merancang desain, 3) mendisain konsep panduan kegiatan literasi digital berbasis budaya sekolah, serta 4) uji coba produk.

Prosedur pengembangan model literasi digital berbasis budaya sekolah selengkapnya dapat dijelaskan berikut:

1. Mendesain Pendahuluan

Tahapan awal dalam penelitian ini adalah pengumpulan data tentang situasi dan kondisi riil sekolah tentang proses pelaksanaan kegiatan literasi digital. Dari proses tersebut maka ditemukan beraneka ragam potensi dan masalah dalam pelaksanaan literasi berbasis digital.

Data yang dikumpulkan meliputi:

- a. Kuantitas dan keberagaman materi bacaan dan peralatan peraga dengan basis digital.
- b. Seberapa sering penggunaan digitalisasi pada peminjaman buku
- c. Frekuensi aktivitas dalam menggunakan informasi teknologi.
- d. Frekuensi sajian data sekolah dengan memakai halaman website dan media digital.
- e. Kuantitas kebijakan sekolah mengenai pemakaian informasi teknologi dan komunikasi di sekolah.
- f. Frekuensi dan implementasi informasi digital pada pelayanan sekolah (contohnya, , pengelolaan keuangan, e rapor dapodik, profil sekolah dan pemanfaatan data siswa).

2. Merancang konsep Desain Pengembangan

Pada tahap ke dua yang dilakukan adalah perancangan (*planning*) dengan tujuan merancang membuat rencana yang tersusun mengenai pengembangan produk. Diantaranya meliputi tahapan pengembangan, cakupan model literasi digital berbasis budaya sekolah berdasarkan cakupan data di atas. Rangkaian sajian bahan, tahapan produksi, pengujian, evaluasi, dan penyempurnaan

3. Pengujian dan Evaluasi Produk

Pengujian dan evaluasi telah diwujudkan Untuk memastikan hasil kelayakan model literasi digital berbasis budaya sekolah sudah sesuai dengan kebutuhan. Proses tersebut dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu:

a. Uji Validitas terhadap materi dan bahan ajar oleh Ahli/panduan literasi digital

Pada tahapan ini, peneliti mengundang ahli/pakar untuk melakukan uji validitas terhadap materi yang ingin dikembangkan di sekolah. Langkah ini hal yang paling mendasar dilakukan karena berbagai ide dan gagasan yang didapatkan melalui kegiatan tersebut Sehingga kepastian produk dapat diwujudkan di sekolah. Adapun tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah uji validitas produk oleh pakar media serta dilakukan analisis dan memperbaiki produk sesuai dengan masukan ahli untuk memastikan sebuah kelayakan produk tersebut. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir atau mencegah sebuah kesalahan materi, kecocokan media dan mengantisipasi pada uji lapangan. Penentuan seorang pakar/ahli meliputi berbagai kriteria seperti: 1) mempunyai dibidang pendidikan informal, 2) memiliki *digital literacy competency* yang mumpuni, 3) Praktisi pendidikan (literasi). Sedangkan penentuan ahli dibidang Bahan ajar/Media Pembelajaran berpijak pada beberapa kriteria sebagai berikut: 1) memiliki keahlian dibidang teknologi pendidikan dan pendidikan informal, 2) memiliki keahlian dibidang digital literacy competency yang baik untuk mengembangkan konten digital.

Rentang kategori penetapan angka dan predikatnya adalah sebagai berikut:

- | | |
|-------|-------------------|
| 0 – 1 | Sangat Tidak Baik |
| 1 – 2 | Tidak Baik |
| 2 – 3 | Cukup Baik |
| 3 – 4 | Baik |
| 4 – 5 | Sangat Baik |

b. Pengujian Lapangan (*Field Evaluation*)

Uji lapangan ini bertujuan untuk memastikan hasil kelayakan produk dan ketertarikan untuk digunakan. Untuk mendapatkan akurasi, maka Produk diujicobakan kembali di sekolah. Dengan pengujian classical dapat menghasilkan respon secara luas dan kompleks mengenai penggunaan produk dan kemudahan akses berliterasi. Panduannya dilaksanakan pada guru kepala sekolah dan

siswa SMP Negeri 13 Binjai. Selesai uji coba kepala sekolah, guru, dan siswa mengisi anget yang berisi respon mereka kepada Panduan literasi digital berbasis budaya sekolah, selanjutnya dengan dengan analisa dan perubahan produk didasari hasil pengujian lapangan hingga dapat memberikan hasil produk akhir

4. Penyempurnaan Produk

Proses penyempurnaan produk hasil pengujian lapangan dilakukan sesuai dengan informasi yang didapatkan dari dua tahapan proses uji coba tersebut. Upaya penyempurnaan dan perbaikan produk terus dilaksanakan untuk menghasilkan sebuah prototype panduan literasi digital berbasis budaya sekolah yang aplikatif, kreatif dan sehingga dapat diimplementasikan pada saat aktifitas pembelajaran. Proses perbaikan untuk penyempurnaan produk terus dilaksanakan sesuai dengan hasil pengujian sehingga hasil akhir produk ini benar-benar sudah sempurna untuk digunakan diberbagai sekolah.

Metode pengumpulan data yang diimplementasikan pada riset ialah teknik pengamatan atau wawancara (Interview), dan kuesioner. Semua metode pengumpulan data tersebut direalisasikan seperti dibawah :

1. Penggunaan Teknik pengamatan dan wawancara bertujuan untuk mendapatkan atau mengidentifikasi situasi dan kondisi aktifitas proses belajar pembelajaran dan konsep panduan literasi digital yang dipergunakan di sekolah, sebagai dasar dalam mengembangkan panduan literasi digital berbasis budaya sekolah.
2. Penggunaan Teknik kuesioner bertujuan untuk mendapatkan tentang penilaian kelayakan panduan literasi digital berbasis budaya sekolah menurut pendapat tutor dan praktisi, pendapat pakar (ahli literasi digital), serta pendapat kepala sekolah, guru dan peserta didik (pengguna).

Standar yang dipakai dalam pengumpulan data pada riset ini di antaranya lembar pengamatan dan angket. Lembar pengamatan dipergunakan untuk menulis informasi dari lapangan pada riset awal, menulis fenomena yang ada saat penguji terbatas. Digunakan untuk melakukan pengukuran kelayakan produk panduan kegiatan dan pembelajaran yang dikembangkan. Setiap faktor meliputi faktor materi media dan faktor penerapan.

Data yang telah terhimpun dalam riset awal, evaluasi ahli materi dan ahli digital, pengujian terbatas, serta uji coba keefektifan lalu akan dianalisa dan dijabarkan. Terdapat dua metode analisa data yang dipergunakan. Metode analisa data yang dilaksanakan dengan melihat data keadaan awal yang berbentuk keberadaan panduan literasi digital yang digunakan di sekolah diperlihatkan dalam bentuk tabel dan dianalisa juga dijabarkan secara narasi. Setelah itu di analisa data kelayakan produk panduan pada aktivitas dan pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan pendapat ahli teori, media pembelajaran, serta berdasarkan evaluasi pengguna dianalisa dan dijabarkan secara kualitatif. Informasi tersebut diperlihatkan dalam model tabel, gambar, penjelasan narasi deskripsi.

Data untuk untuk menilai keadaan efektif panduan aktivitas dan pembelajaran dianalisa secara statistik kuantitatif dengan memakai presentasi kebersihan dalam implementasi panduan kegiatan tersebut juga respon pengguna panduan aktivitas dan pembelajaran dinyatakan efektif jika keberhasilan sekolah dalam mempraktikkan panduan yang tersusun dalam panduan aktivitas literasi digital berbasis budaya sekolah.

Dalam melihat produk yang efektif, dilaksanakan dengan memberikan respon dan praktik pada siswa. Evaluasi praktik didasari pada ketentuan yang ada pada tahapan literasi digital berbasis budaya sekolah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menampilkan hasil uji coba modul yang dikembangkan di SMP Negeri 13 Binjai. Untuk memastikan hasil yang baik, pakar/ahli dihadirkan untuk melakukan beberapa tahapan kegiatan yaitu uji coba awal materi/produk. Tahapan uji coba selanjutnya yang dilakukan bertujuan untuk menginvestigasi kepatutan dan kelayakan produk/ sebuah buku panduan model literasi digital berbasis budaya sekolah. Pada saat proses uji coba dan validasi pakar atau ahli, peserta didik terlibat

langsung dengan jumlah yang terbatas terdiri dari 2 kelompok berjumlah 12 peserta didik. Setelah melakukan rangkaian kegiatan validasi ahli/pakar dan uji coba tersebut menghasilkan perkembangan yang sangat positif khususnya yaitu buku panduan model literasi digital. Hal ini terwujud akibat komunikasi yang baik antara instruktur, ahli materi, ahli materi belajar dan siswa dalam memberikan saran dan masukan.

Upaya pengembangan produk melalui uji coba terus dilakukan secara sistematis dan komprehensif dengan melibatkan langsung seorang pakar/ahli serta peserta didik. Uji coba tersebut dilakukan berdasarkan rambu-rambu atau ketentuan khusus yang didisain untuk proses evaluasi uji coba. Adapun hasil data uji coba dan hasil validasi yang diperoleh seperti dibawah:

Data Materi Belajar

Pengujian pengembangan produk kepada ahli materi belajar atau instrumen ialah informasi yang berhubungan dengan panduan yang digunakan secara tepat. Pada pengujian data ahli materi belajar tersaji pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Ringkasan Data Hasil Validasi dari Ahli Materi Belajar

No	Komponen	Skor	Keterangan
1	Kelayakan Isi	4,17	Sangat Baik
2	Kebahasaan	3,75	Baik
3	Sajian	4,20	Sangat Baik
4	Kegrafisan	4,25	Sangat Baik
5	Cover	4,33	Sangat baik
Angka rerata Faktor Panduan Materi Belajar= 4,13			Tergolong Kategori sangat Baik

Table 1 diatas menunjukkan bahwa hasil analisis hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli/pakar bidang bahan ajar pembelajaran sudah sangat baik. Hal ini terlihat dengan skor total rerata yang didapatkan 4,13 untuk faktor panduan bahan ajar. Setiap faktor diatas dapat diuraikan seperti; a) angka rerata faktor kelayakan isi sejumlah $25/6 = 4,17$ masih tergolong baik, b) angka rerata faktor kebahasaan sejumlah $15/4=3,75$ masih tergolong baik, c) angka rerata faktor sajian sejumlah $21/5=4,20$ tergolong kategori sangat baik, d) angka rerata faktor kegrafisan sejumlah $17/4=4,25$ termasuk kategori baik, e) angka rerata faktor cover sejumlah $13/3=4,33$ tergolong kategori sangat baik, dari uraian analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa produk buku panduan sudah layak digunakan di sekolah, karena nilai rata-rata 4,13 sudah bisa dikategorikan nilai sangat baik.

Data Ahli Materi

Pada pengujian data pengembangan panduan model literasi digital berbasis budaya sekolah dari ahli isi atau materi, dari pengumpulan data yang tersaji seperti dibawah:

Tabel 2. Ringkasan Rerata Data Pengujian Setiap Faktor Panduan dari Ahli Materi

No	Instrumen Faktor	Angka	Kategori
1	Faktor Panduan	4,00	Sangat Baik
2	Faktor Tujuan	4,20	Sangat Baik
3	Faktor Uraian Materi	3,80	Baik
4	Faktor Tampilan	4,00	Sangat Baik

Angka rerata faktor tampilan = 4,00

Tergolong kategori “Sangat Baik”

Berdasarkan table data diatas terlihat jelas bahwa nilai rata-rata keseluruhan hasil uji coba yang dilakukan oleh pakar materi adalah 4,00. Nilai ini mengidentifikasi bahwa uji coba tersebut mendapatkan predikat “sangat baik”. Secara langsung bisa disimpulkan bahwa target kelayakan dan kesesuaian terhadap bahan materi pengembangan model literasi digital berbasis budaya sekolah mengenai pembuatan video sederhana termasuk sangat memuaskan.

Data Uji Coba

Salah satu rangkaian kegiatan penting yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah uji coba lapangan. Aktivitas ini terwujud berdasarkan masukan dan saran dari tinjauan kajian ahli/pakar isi (content). Realisasi pelaksanaan uji coba ini melibatkan sepuluh (10) orang peserta didik sekolah SMP Negeri 13 Kota Binjai. Pemaparan hasil uji coba lapangan penelitian ini diwujudkan dengan menggunakan bentuk table tanggapan yang mencantumkan nilai setiap butir dan data nilai rata-rata. Uraian respon siswa pada pengujian lapangan terlihat pada data table dibawah ini:

Tabel 3. Ringkasan angka Rerata Data Pengujian Lapangan

No	Instrumen Faktor	Angka	Kategori
1	Faktor fisik Panduan	4,2	Sangat baik
2	Faktor Tujuan	4,2	Sangat baik
3	Faktor Uraian Materi	3,8	Baik
4	Faktor Tampilan	4,2	Sangat baik

Angka rerata faktor tampilan = 4,1
Tergolong kategori sangat baik

Kesimpulan dari data table 3 diatas secara umum menunjukkan bahwa produk/ panduan literasi digital sudah layak untuk dikembangkan dan digunakan di sekolah. kelayakan tersebut terbukti dengan nilai-nilai dari masing-masing indikator faktor menunjukkan angka nilai yang sangat baik atau sesuai dengan standard yaitu diatas 4,0.

Berikut ini adalah gambar sampul panduan literasi digital yang telah diujicobakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Cover Panduan Literasi Digital

Selain itu, uji coba lapangan ini juga mendapatkan berbagai informasi terkait kebermanfaatan panduan tersebut dalam meningkatkan pengetahuan, wawasan tentang dunia digital, peningkatan softskill dan termotivasi untuk berkreaitivitas khususnya dalam pembuatan video dan editing video tersebut. Perubahan perilaku positif tersebut dapat ditemukan melalui observasi pada pelaksanaan uji coba/praktek lapangan. Informasi lain yang dikumpulkan pada uji coba lapangan ini bahwa peserta

didik sangat mudah memahami isi panduan digital literasi dengan baik. Hal ini terbukti bahwa seluruh peserta didik mampu mempraktekan langkah-langkah atau tahapan-tahapan dalam pembuatan video sederhana dengan memuaskan sebagai pemula.

Merujuk pada panduan literasi digital yang disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017. Dalam panduan tersebut Kemdikbud membagi level kompetensi literasi digital menjadi *basic level*, *medium level*, dan *advanced level*. Ditemukan bahwa level kompetensi literasi di SMP Negeri 13 Binjai berada pada level dasar (*basic*) dan menengah (*medium*). Sejalan dengan riset Yolanda (2019) dan Andi Asari (2019). Tingkat penguasaan literasi digital di sekolah, terkhusus di SMP masih berada pada level dasar. Namun, dengan adanya pedoman literasi digital ini, SMP Negeri 13 Binjai sudah sampai pada level menengah.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa tahapan-tahapan rangkaian kegiatan yang sudah dilakukan, dengan demikian kesimpulannya desain model literasi digital berbasis budaya sekolah. Dalam menunjang keberhasilan literasi digital berbasis budaya sekolah tersebut, maka produk yang sudah melewati beberapa tahap uji coba oleh Ahli atau pakar sudah layak untuk dikembangkan disekolah. Adapun komponen desain model literasi digital berbasis budaya sekolah ini meliputi, peserta, pemilihan anggota, program literasi digital pada model pelatihan, materi program literasi digital pada model pelatihan, media, materi belajar, evaluasi, sosialisasi program, 9) implementasi program, program evaluasi dan pendampingan. Secara keilmuan, hasil riset dapat menjadi dasar kebijakan sekolah untuk menerapkan literasi digital di sekolah. Arah pembelajaran yang saat ini berorientasi pada digitalisasi menuntut guru dan siswa untuk menguasai literasi digital. Penerapannya dapat diwujudkan dalam *e-learning* baik melalui *learning management system (LMS)* atau platform aplikasi belajar lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F., & Anggraeni, F. D. (2017). Teknologi dalam pendidikan : literasi digital dan self-directed learning pada mahasiswa skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v1i1.4458>.
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>.
- Ibda, H. (2018). Penguatan literasi baru pada guru madrasah ibtidaiyah dalam menjawab tantangan era revolusi industri 4.0. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*. <https://doi.org/10.24260/jrtie.v1i1.1064>.
- Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains, February*, 2016–2113. <https://media.neliti.com/media/publications/173402-ID-none.pdf>.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra yang dilakukan oleh japelidi. *informasi*. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi media digital mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*.
- Makmur, T. (2019). Teknologi informasi. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*. <https://doi.org/10.24036/ib.v1i1.12>.
- Maulana, M. (2015). Definisi , manfaat dan elemen penting literasi Digital. *Seorang Pustakawan Blogger*.
- Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). Proses literasi digital terhadap anak: tantangan pendidikan di zaman Now. *Pustakaloka*. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v1i1.1619>.

- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi pendukung literasi digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan literasi digital dengan kualitas oenggunaan e-resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*.
<https://doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>.
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat informasi dan digital. *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 27(11), 143–156.
<http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/TAPIs/article/view/1529>.
- Puspito, D. W. (2017). Implementasi literasi digital dalam gerakan literasi sekolah. *Konferensi Bahasa Dan Sastra (International Conference on Language, Literature, and Teaching) II*.
- Syarifuddin, S. (2014). Literasi teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi*.
<https://doi.org/10.20422/jpk.v17i2.14>.
- Syaripudin, A., Ahmad, D., Ningrum, D. W., Banyumurti, I., & Magdalena., M. (2017). Keangka literasi digital Indonesia. In *BMC Public Health*.
- Wahono, H. T. T., & Effrisanti, Y. (2018). literasi digital di era millennial. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran STKIP PGRI Jombang*.