

MEMBANGUN LITERASI DIGITAL SISWA ERA *NEW NORMAL***Gustina Erlianti¹⁾, Marlini²⁾**^{1,2}Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padanggustinaerlianti@fbs.unp.ac.id,marlininasr@yahoo.com

artikel diterima 10 April 2022, direvisi 16 Mei 2022, disetujui 27 Mei 2022

Abstract

The purpose of this research is to build students' digital literacy through digital literacy training. The research method uses a quasi-experimental method with a one group pre-test and post-test design. The results of the pre-test and post-test showed an increase in students' understanding of digital literacy skills as indicated by an increase in the average score from 50.8 in the pre-test to 96.2 in the post-test. From these statistical results, it can be concluded that this digital literacy training activity is able to increase students' understanding of digital literacy skills in schools.

Keywords: *digital literacy, school, student, new normal***Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun literasi digital siswa melalui pelatihan literasi digital. Adapun metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain one group pre-test dan post-test design. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman para siswa terhadap keterampilan literasi digital yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata dari 50,8 pada pre-test menjadi 96,2 pada post-test. Dari hasil statistik ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan literasi digital ini mampu meningkatkan pemahaman para siswa terkait dengan keterampilan literasi digital di sekolah.

Kata kunci: *literasi digital, sekolah, siswa, new normal***PENDAHULUAN**

Memasuki tahun 2022, penyakit COVID-19 masih menjadi ancaman bagi masyarakat Indonesia karena munculnya varian terbaru yaitu Omicron. GISAID mencatat, perkembangan kasus COVID-19 varian Omicron (B.1.1.529) di Indonesia telah mencapai 8.047 kasus per Minggu, 13 Maret 2022. Varian Omicron di Indonesia ini memiliki selisih 208 kasus dibandingkan hari sebelumnya. Secara mingguan, kasus di Indonesia ini tumbuh 10,34 persen yang mana menjadikan Indonesia berada di urutan pertama di Asia Tenggara (Darmawan, 2022). Dampak virus pada mulanya sangat berpengaruh pada sektor perekonomian dan menjalar pada semua sektor termasuk pendidikan.

Kebijakan yang diambil oleh negara terkait sektor pendidikan ini adalah melaksanakan pembelajaran jarak jauh (pembelajaran daring) seperti yang diutarakan juga oleh Maryanti (2021). Dengan demikian baik siswa, mahasiswa, guru, maupun dosen harus beradaptasi dengan kondisi ini agar pembelajaran tetap berjalan dengan yang semestinya. Terkait dengan fenomena di atas, kemampuan utama yang harus dimiliki oleh warga sekolah maupun setiap orang adalah kemampuan literasi digital untuk menunjang mereka dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Literasi pada awal perkembangannya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai

sesuatu (Bruce, 2000; UNESCO, 2018; dan Bawden, 2021). 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. Aspek ini juga selaras dengan yang disampaikan oleh Bundi (2004), prinsip dan standar literasi digital yang utama adalah kreatif, inovatif, dan kritis dalam menggunakan perangkat teknologi sehingga bisa cekatan dalam mengelola informasi yang diperolehnya. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya mengasah keterampilan digital agar siswa mampu mengelola informasi dan terampil menggunakan perangkat teknologi sehingga menunjang proses pembelajaran jarak jauh di sekolah.

Berbanding terbalik dengan penjelasan di atas, ternyata kebanyakan siswa khususnya siswa SMPN 1 Banuhampu, Kabupaten Agam yang kurang mengasah kemampuan literasi digitalnya dalam menjalankan proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya rujukan tugas siswa yang menggunakan sumber-sumber tidak valid, kebiasaan “*copy-*

paste” dan tugas yang tidak terstruktur sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan maksimal. Adapun kebiasaan lainnya, mereka juga cenderung memanfaatkan gawai untuk bermain *game*, menonton dan bersosial media yang pada akhirnya menyebabkan mereka untuk malas belajar.

Berdasarkan fenomena inilah penulis tertarik untuk melakukan pelatihan literasi digital siswa sebagaimana yang telah dilakukan terlebih dahulu oleh Indah Kurnianingsih (2017) kepada guru dan pustakawan yang hasilnya secara umum menjelaskan bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan terkait dengan kemampuan literasi informasi guru dan pustakawan tersebut.

Adapun perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek dan tempat penelitian. Subjek pada penelitian sebelumnya adalah guru dan pustakawan yang mana dapat dikategorikan sebagai generasi X sedangkan pada penelitian ini subjeknya adalah siswa yang dapat dikategorikan sebagai generasi Z. Menurut Putra (2016) antara generasi X dan generasi Z terdapat karakter yang berbeda dimana generasi X cenderung independen, tertutup, dan lahir sejak tahun-tahun awal berkembangnya teknologi dan informasi seperti penggunaan perangkat komputer (PC) sedangkan generasi Z cenderung lebih dekat dengan teknologi dan biasa dikenal dengan *iGeneration* (Generasi Internet).

Dari hasil penelitian Bencsick & Machova (2016) juga dapat memaparkan bahwa perbedaan signifikan antara generasi X dan Z adalah penguasaan teknologi, informasi, dan komunikasi yang mana generasi Z lebih menguasai karena teknologi dan internet sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sehari-hari. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Indah Kurnianingsih pada tahun 2017 adalah terjadinya peningkatan kemampuan literasi

informasi guru dan pustakawan yang dibuktikan dengan realisasi capaian pelatihan adalah 100%.

Dengan mengacu beberapa penjelasan di atas, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa untuk menunjang proses pembelajarannya di sekolah.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol (Arikunto, 2006). Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test dan post-test design*, di mana sebuah kelompok diukur dan diobservasi sebelum dan setelah perlakuan/*treatment* (Fraenkel, 2012). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Variabel terikat dalam metode ini diukur sebagai satu kelompok sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) sebuah perlakuan diberikan. Setelah sebuah perlakuan diberikan terhadap kelompok tersebut, nilai sebelum dan sesudah perlakuan dibandingkan. Keunggulan dari eksperimen ini adalah kita dapat

membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada partisipan yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama (Privitera, 2019).

Adapun rincian kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut. Tahap persiapan yang meliputi: penyebaran undangan pelatihan ke sasaran kegiatan (15 orang siswa SMPN 1 Banuhampu), koordinasi dengan para calon peserta, dan pembuatan modul pelatihan dengan topik literasi digital.

Evaluasi kegiatan pelatihan diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan literasi digital peserta sebelum dan sesudah memperoleh pelatihan. Adapun pertanyaan yang diberikan sesuai dengan indikator literasi digital yang telah disesuaikan dengan permasalahan yang dialami peserta.

Berdasarkan jawaban tes tersebut dapat terlihat perubahan kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan mengalami peningkatan atau tidak. Selain itu sebagai proses pendampingan evaluasi akan diberikan secara berkelanjutan terhadap penerapan di sekolah.

Adapun indikator dari pencapaian kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut (Tabel 1)

Tabel 1 Indikator Pencapaian dan Tolak Ukurnya

No	Indikator	Tolak Ukur Pencapaian	Target Capaian
1	Mengidentifikasi berbagai jenis bentuk sumber-sumber informasi potensial	Test Uji Kemampuan	85%
2	Menerapkan strategi penelusuran informasi	Test Uji Kemampuan	85%
3	Mengakses berbagai sumber-sumber informasi elektronik sesuai kebutuhan.	Test Uji Kemampuan	85%

4	Menjadi anggota/member e-resources perpunas	Non Test	85%
5	Mengevaluasi sumber-sumber informasi yang berasal dari web.	Test Uji Kemampuan	85%
6	Menguraikan permasalahan plagiarisme di sekolah dan solusinya	Non Test	85%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

Tahap pelaksanaan, dengan mempertimbangkan berbagai syarat yang dibutuhkan dalam kegiatan pelatihan Literasi Digital berupa jaringan internet yang memadai maka kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di labor komputer SMPN 1 Banuhampu, berlangsung sejak pukul 08.00 hingga 16.00 WIB. Total waktu pelatihan 8 jam sesuai dengan waktu yang ditargetkan. Narasumber kegiatan terdiri dari 3 orang dosen yang dibantu oleh 2 orang mahasiswa sebagai panitia sekaligus sebagai asisten pelatihan. Modul yang digunakan dalam sesi pelatihan ini berupa modul digital yang dibagikan kepada peserta pelatihan. Total jumlah peserta adalah 15 orang yang berasal dari SMPN 1 Banuhampu, Kabupaten Agam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Literasi Digital dilaksanakan di labor komputer SMPN 1 Banuhampu yang berlangsung sejak pukul 08.00 hingga 16.00 WIB. Total waktu pelatihan 8 jam sesuai dengan waktu yang ditargetkan. Narasumber kegiatan terdiri atas 3 orang dosen yang dibantu oleh 2 orang mahasiswa sebagai panitia sekaligus sebagai asisten pelatihan. Modul yang digunakan dalam sesi pelatihan ini berupa modul digital yang dibagikan ke peserta pelatihan. Adapun peserta berjumlah 15 orang yang berasal dari SMPN 1 Banuhampu, Kabupaten Agam.

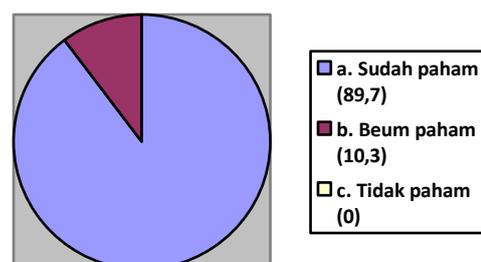
Berikut ini merupakan hasil pengisian *pre-test* dan *post-test* yang telah diisi oleh para peserta.

A. Pemahaman Terhadap Literasi Digital

Untuk mengetahui pemahaman terhadap literasi digital, tim peneliti mengajukan pertanyaan berupa “Apakah Saudara sudah memahami konsep literasi digital?”



Gambar 1. Pemahaman terhadap literasi digital sebelum pelatihan

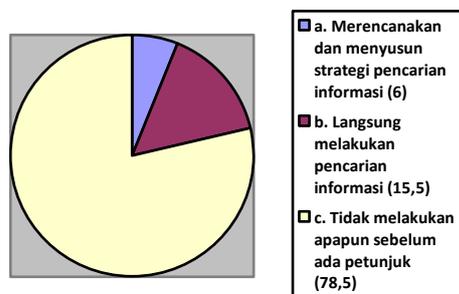


Gambar 2. Pemahaman terhadap literasi digital setelah pelatihan

Berdasarkan gambar 1 dan 2 di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta antara sebelum dan sesudah pelatihan. Pemahaman tentang literasi digital perlu disampaikan agar para peserta pelatihan mengetahui dan memahami manfaat dari keterampilan literasi digital serta dampak secara sosial, ekonomi, dan bidang lainnya yang dapat terjadi jika seseorang tidak menguasai literasi digital tersebut.

B. Strategi Pencarian Informasi

Untuk mengetahui strategi pencarian informasi, tim peneliti mengajukan pertanyaan berupa “Apa langkah yang pertama kali Saudara lakukan ketika mencari informasi di internet?”



Gambar 3. Langkah awal dalam penelusuran informasi sebelum pelatihan

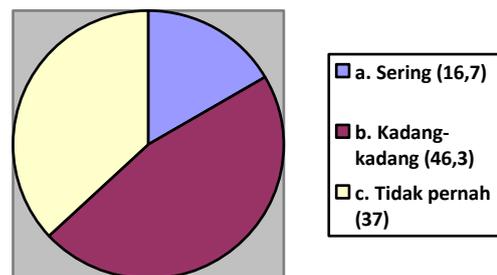


Gambar 4. Langkah awal dalam penelusuran informasi setelah pelatihan

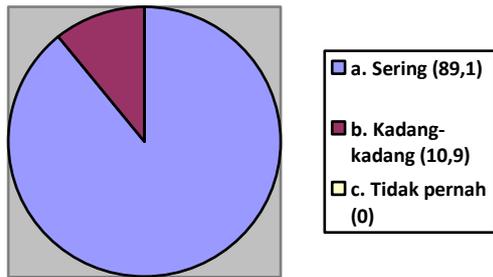
Berdasarkan gambar 3 dan 4 di atas terjadi perubahan cara atau strategi dalam pencarian informasi. Pada gambar 3, masih ada 78,5% peserta yang tidak melakukan pencarian sebelum memperoleh instruksi/petunjuk lebih lanjut terkait langkah pencarian informasi. Adapun setelah mendapatkan materi tentang strategi pencarian informasi peserta menjadi paham dan menjawab sebanyak 98,2% menyatakan bahwa perlu terlebih dahulu membuat perencanaan dan menyusun strategi terkait dengan pencarian informasi.

C. Identifikasi Sumber-Sumber Informasi Elektronik

Untuk mengetahui pemahaman terhadap sumber-sumber informasi elektronik, tim peneliti mengajukan pertanyaan berupa “Apakah Saudara pernah menggunakan sumber-sumber informasi digital baik berupa *e-book*, koleksi audio/visual dalam proses kegiatan pembelajaran?”



Gambar 5. Penggunaan multimedia sebelum pelatihan



Gambar 6. Penggunaan multimedia setelah pelatihan

Berdasarkan gambar 5 dan 6 terjadi perubahan motivasi tentang pemanfaatan sumber-sumber informasi digital dalam kegiatan pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan peserta mampu mengidentifikasi berbagai sumber informasi digital potensial yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga 89.1% peserta menjawab akan menggunakan sumber-sumber digital untuk pemenuhan kebutuhannya.

D. Identifikasi Sumber-sumber Digital Potensial

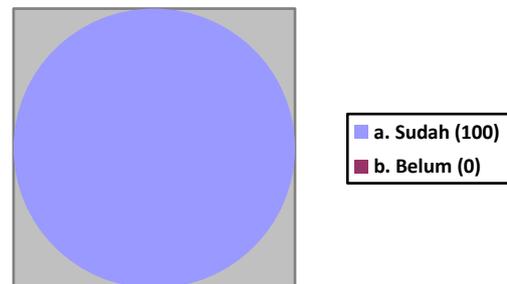
Dewasa ini pemerintah telah meluncurkan berbagai program untuk mendukung kegiatan literasi di sekolah. Dari pihak Perpustakaan Nasional Republik Indonesia telah membuat layanan *e-resources* yang beralamat di <http://e-resources.perpusnas.go.id/> dan layanan digital yang berisi berbagai sumber informasi elektronik berupa jurnal, *e-book*, multimedia, naskah manuskrip dan lain sebagainya. Begitu pun dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia meneruskan program *e-book* dalam bentuk layanan portal yang beralamat di www.bukusekolahdigital.com yang bisa diakses oleh semua orang.

Untuk mengetahui pemahaman terhadap sumber digital potensial tersebut, tim peneliti mengajukan 2 pertanyaan berupa “Apakah Saudara mengetahui layanan *e-resources* perpunas? dan

Apakah Saudara mengetahui layanan Buku Sekolah Digital (BSD).



Gambar 7. Akses layanan *e-resources* perpunas sebelum pelatihan

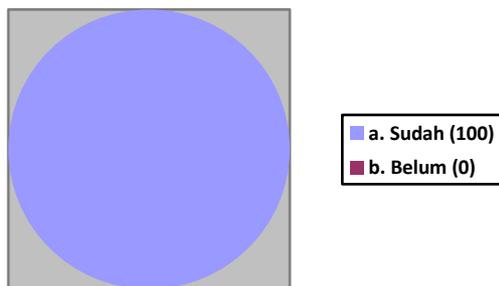


Gambar 8. Akses layanan *e-resources* perpunas setelah pelatihan

Berdasarkan gambar 7 sebagian besar peserta belum pernah menggunakan atau mengakses layanan *e-resources* yang dibuat oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Hal ini disebabkan masih minimnya informasi yang didapatkan oleh para peserta. Melalui pelatihan ini peserta diarahkan untuk sekaligus mendaftar keanggotaan secara *online* di layanan *e-resources* tersebut sehingga pada saat pelatihan peserta dapat mengakses berbagai layanan digital yang telah disediakan. Sesuai gambar 8 peserta 100% telah mengakses dan memiliki keanggotaan di *e-resources* perpunas.



Gambar 9. Akses layanan buku sekolah digital sebelum pelatihan



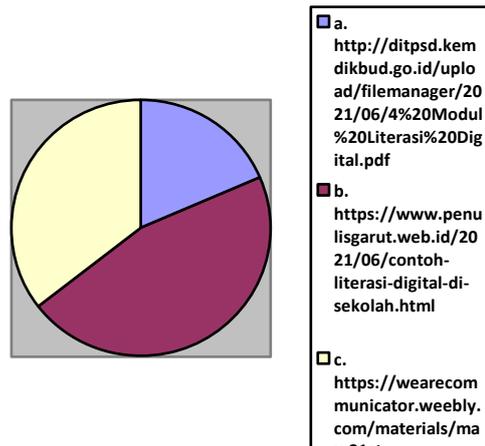
Gambar 10. Akses layanan buku sekolah digital setelah pelatihan

Berdasarkan gambar 9, seluruh peserta belum pernah mengakses layanan buku sekolah digital yang telah diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang berisi berbagai buku teks dan penunjang. Melalui pelatihan ini peserta dididiki dan disosialisasikan cara pemanfaatan koleksi tersebut untuk menunjang kegiatan pembelajaran mereka di sekolah.

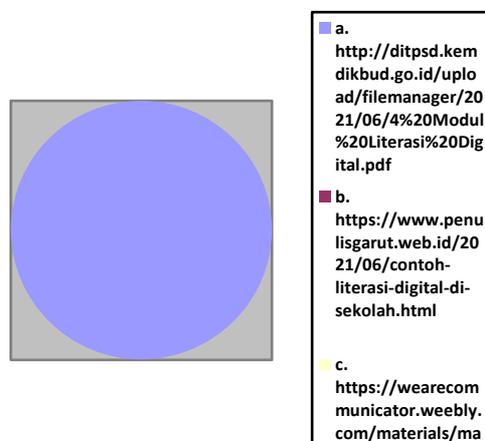
E. Evaluasi Sumber-sumber Informasi

Melalui pelatihan ini peserta diajarkan cara mengevaluasi informasi yang ada di internet, cara menyajikan informasi yang etis dan legal, serta pembahasan tentang plagiarisme yang sangat marak terjadi di masyarakat terutama di dunia pendidikan. Adapun untuk mengevaluasi, tim peneliti mengajukan pertanyaan “Apabila Saudara ditugaskan untuk mencari informasi terkait

literasi digital di sekolah, sumber manakah yang Saudara pilih?”



Gambar 11. Pemilihan sumber informasi valid sebelum pelatihan



Gambar 12. Pemilihan sumber informasi valid setelah pelatihan

Untuk menilai akurasi sebuah *website* maka salah satu yang dapat dilakukan adalah melihat unsur domain yang digunakan. Berdasarkan gambar 11, peserta masih banyak yang memilih informasi dari blogspot sehingga kita tidak mengetahui apakah orang yang membuat informasi tersebut pakar dalam bidang literasi digital atau tidak. Setelah mengikuti pelatihan sesi evaluasi informasi peserta 100% mampu menjawab dengan pilihan yang benar.

Setelah melakukan *pre-test* dan *post-test*, kegiatan terakhir tim peneliti adalah memberikan sosialisasi terkait plagiarisme.

Hal ini menjadi penting karena untuk menjadi seseorang yang literet, kita harus mengetahui dan paham terlebih dahulu tentang etika dalam penggunaan informasi sehingga semua tugas yang diberikan oleh

guru di sekolah bisa dipertanggungjawabkan dengan baik.

Berdasarkan pembahasan di atas maka maka didapatkan hasil realisasi capaian sebagai berikut (Tabel 2)

Tabel 2. Realisasi Capaian

No	Indikator	Tolak Ukur Pencapaian	Target Capaian
1	Mengidentifikasi berbagai jenis bentuk sumber-sumber informasi potensial	Test Uji Kemampuan	89,7%
2	Menerapkan strategi penelusuran informasi	Test Uji Kemampuan	98,2%
3	Mengakses berbagai sumber-sumber informasi elektronik sesuai kebutuhan.	Test Uji Kemampuan	89,1%
4	Menjadi anggota/member e-resources perpusnas	Non Test	100%
5	Mengevaluasi sumber-sumber informasi yang berasal dari web.	Test Uji Kemampuan	100%
6	Menguraikan permasalahan plagiarisme di sekolah dan solusinya	Non Test	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

Berdasarkan tabel di atas, Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman para siswa terhadap keterampilan literasi digital yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata dari 50,8 pada *pre-test* menjadi 96,2 pada *post-test*. Dari hasil statistik ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman para siswa terkait dengan keterampilan literasi digital di sekolah.

SIMPULAN

Membangun literasi digital siswa SMPN 1 Banuhampu, Kabupaten Agam melalui pelatihan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan literasi digital peserta yang semula nilai rata-rata menunjukkan angka 50,8 pada *pre-test* menjadi 96,2 pada *post-test* dalam hal mengidentifikasi berbagai

jenis bentuk sumber-sumber informasi potensial, penerapan strategi pencarian informasi, kemampuan mengakses berbagai sumber-sumber informasi digital sesuai dengan kebutuhan, kemampuan mengevaluasi sumber-sumber informasi yang berasal dari web serta penggunaan informasi secara bijak dan sesuai dengan etika. Oleh sebab itu perlu adanya keberlanjutan dari pelatihan ini untuk memaksimalkan kemampuan literasi digital siswa di sekolah lainnya sehingga dapat menunjang pembelajaran jarak jauh di era *new normal*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada LP2M Universitas Negeri Padang dan SMPN 1 Banuhampu, Kabupaten Agam atas kerja sama yang terjalin sehingga penelitian ini dapat diselenggarakan dengan baik. Semoga

kerja sama yang telah terjalin dapat berkesinambungan dan bermanfaat untuk kemajuan dunia pendidikan terutama sekolah.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian- Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bawden, D. (2001). —Information and Digital Literacies: A Review of Concepts. *Journal of Documentation*, 57(2): 218—259.
- Belshaw, D. A. (2011). What is 'digital literacy'? Retrieved 11 30, 2019, from neverendingthesis.com: <http://neverendingthesis.com/doug-belshaw-edd-thesis-final.pdf> diakses pada tanggal 03 April 2022.
- Bencsik, A., & Machova, R. (2016). Knowledge Sharing Problems from the Viewpoint of Intergeneration Management. In ICMLG2016 - 4th International Conference on Management, Leadership and Governance: ICMLG2016 (p.42). Academic Conferences and Publishing Limited.
- Bruce, C. S. (2000). —Information Literacy Research: Dimensions of the Emerging Collective Consciousness. *Australian Academic & Research Libraries* 31,2 (June): 91—109
- Buku Sekolah Digital dalam www.bukusekolahdigital.com
- Bundy, A. (2004). —Australian and New Zealand Information Literacy Framework Principles, Standards and Practice. 9 Februari 2012. http://www.usyd.edu.au/ab/committees/TLCommittee/2004/ANZ_ILF.pdf.
- Darmawan, A.G. (2022). Update Omicron: Total di Indonesia Ada 8.047 Kasus (Minggu, 13 Maret 2022) dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/13/update-omicron--total-di-indonesia-ada-8047-kasus-minggu-13-maret-2022> diakses pada tanggal 03 April 2022.
- E-Resources PNRI dalam <http://e-resources.perpusnas.go.id/>
- G. J. Privitera and L. A. Delzell. (2019) “Quasy-Experimental and Single-Case Experimental Designs,” in *Research Methods for Education*, SAGE Publications, Inc., 2019, pp. 333-370.
- J. R. Fraenkel, N. E. Wallen, and H. H. Hyun. (2012). *How to Design And Evaluate Research In Education*, 8th ed. New York: Mc Graw Hill.
- Kurnianingsih, I. (2017). Pelatihan Literasi Informasi di Era Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat dalam <https://jurnal.ugm.ac.id/jpkm/article/downloadSuppFile/25370/2642> diakses pada tanggal 04 April 2022.
- Maryanti. (2021). “Dampak COVID-19 Bagi Kehidupan” tersedia dalam <https://smk-akpelni.sch.id/dampak-covid-19-bagi-kehidupan/> diakses pada tanggal 18 Mei 2022
- UNESCO. (2018). *Education for All: Literacy for Life*. Retrieved 11 29, 2019, from uis.unesco.org dalam <http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/gmr06-en.pdf> diakses pada tanggal 04 April 2022.
- Putra, Y.S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi dalam <https://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/viewFile/%20142/133> diakses pada tanggal 16 Mei 2022