

**PENGUATAN LITERASI DIGITAL  
DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *SQR*ACT  
TERHADAP MAHASISWA  
PRODI PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA DAN DAERAH  
SEMESTER V FKIP UNIBBA TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

**Rina Andriani**

Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bale Bandung

Email: [rinawijaya66@gmail.com](mailto:rinawijaya66@gmail.com)

**Abstrak**

Setiap individu perlu memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern sekarang ini. Oleh karena itu, agar tidak tertinggal informasi maka harus dilakukan penguatan terhadap literasi digital mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Semester V Tahun Akademik 2020/2021 dengan Menggunakan Strategi *SQR*ACT. Metode Penelitian yang dipergunakan *postest – pretest design*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kompetensi membaca pretest 25,6 % menjadi 50,4% pada posttest, kompetensi menulis pretest 23,4% menjadi 48,6% pada posttest, dan kemampuan menghasilkan produk digital pretest 22,8% menjadi 60,2% pada posttest. Simpulan dari penelitian ini, penguatan literasi digital dapat meningkat dengan menggunakan Strategi *SQR*ACT.

## 1. PENDAHULUAN

Sejarah peradaban umat manusia menunjukkan bahwa bangsa yang maju tidak dibangun hanya dengan mengandalkan kekayaan alam yang melimpah dan jumlah penduduk yang banyak. Bangsa yang besar ditandai dengan masyarakatnya yang literat, yang memiliki peradaban tinggi, dan aktif memajukan masyarakat dunia. Keberliterasian dalam konteks ini bukan lagi sekedar urusan

bagaimana suatu bangsa bebas dari buta aksara melainkan juga, dan yang lebih penting, bagaimana warga bangsa tersebut memiliki kecakapan hidup agar mampu bersaing dan bersanding dengan negara lain untuk menciptakan kesejahteraan dunia. Dengan kata lain, bangsa dengan budaya literasi tinggi berbanding lurus dengan kemampuan bangsa tersebut berkolaborasi dan memenangi persaingan global

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Bersama dengan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom) Universitas Indonesia, total jumlah pengguna Internet di Indonesia per awal 2015 adalah 88,1 juta orang. Akan tetapi, sesuai dengan riset yang dilansir oleh wearesocial.sg pada tahun 2017 tercatat ada sebanyak 132 juta pengguna internet di Indonesia dan angka ini tumbuh sebanyak 51 persen dalam kurun waktu satu tahun. Hal ini mengindikasikan betapa luar biasanya pertumbuhan dan kebutuhan terhadap dunia digitalisasi yang sangat mempengaruhi terhadap perkembangan literasi digital.

Sekaitan dengan literasi digital setiap individu perlu memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern sekarang ini literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran, berpikir kritis dan kreatif terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Memacu

individu untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas.

Berbagai upaya dilakukan oleh berbagai *stakeholder* didalam memberikan pemahaman tentang apa dan bagaimana literasi digital tersebut, terutama di dalam pengaplikasian literasi digital dalam konteks tantangan kehidupan terkhusus dunia pendidikan yang menuntut siswa atau mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Penguatan Literasi Digital Dengan Menggunakan Strategi *SQRACT* terhadap Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Semester V FKIP UNIBBA Tahun Akademik 2020/2021”

## 2. KAJIAN TEORI

### a. Literasi

Pada awal perkembangannya literasi dimaknai secara sederhana sebagai praktik membaca, menulis, dan berhitung (*numerik*) yang menjadi kompetensi dasar dalam sistem pendidikan. Literasi dasar ini dipelajari dan menjadi keterampilan dasar (*basic skills*) para siswa dalam menapaki setiap jenjang pengetahuan di sekolah. Namun seiring berjalannya waktu literasi berkembang menjadi kompetensi yang harus dimiliki setiap individu dalam mengembangkan kapasitas dirinya serta mampu menjawab kompleksitas persoalan hidup pada masa mendatang (Anshori, 2021: 4).

O’Sullivan dkk (1994: 170) mendefinisikan istilah literasi sebagai sebuah institusi sosial menulis (tulisan) atau institusi sosial komunikasi. Artinya sebuah

pelembagaan kegiatan menulis dan komunikasi atau bentuk apapun di luar berbicara (*speech*) secara sosial.

Selain itu, konsep literasi juga diartikan secara sederhana sebagai kemampuan menginterpretasi “coretan” dalam potongan kertas sebagai sebuah tulisan yang Ketika digabungkan akan membentuk rangkaian kata yang memiliki makna (CML, 2008).

Harjasujana dan Damaianti (2003: 31) mengemukakan bahwa literasi adalah membaca kata-kata yang tercetak; berbicara yang jelas; ringkas, dan meyakinkan; menulis dengan mudah dan menyenangkan; menyampaikan ide-ide yang esensial melalui kata-kata tertulis; memahami pesan lisan; mengikuti tuturan yang telah ditetapkan dan makna yang dinyatakan secara tidak langsung yang dicerminkan dalam pilihan kata, struktur kalimat, serta pola tekanan dan pola struktur ujaran; serta menemukan kepuasan, tujuan, dan perolehan melalui berbagai kegiatan literasi. Dari rumusan tersebut menggambarkan bahwa literasi mencakup keterampilan membaca, berbicara, dan memahami Bahasa tertulis. Selain itu karena literasi adalah proses interaksi dan transaksi ide dalam teks. Melalui teks, kita mengenal pikiran orang lain dan melalui kegiatan literasi kita dapat menyelami kedalaman pikiran tersebut, demikian pula sebaliknya orang lain dapat memahami pikiran kita.

#### **b. Literasi Digital**

Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Bawden (2001) menawarkan

pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat. Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi.

Gilster (1997:1-2), literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Gilster menjelaskan bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol. Jadi Gilster lebih menekankan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital. Selain itu Gilster (1997:3) menjelaskan bahwa selain seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yakni mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda. Hal ini berarti seorang individu tidak hanya dituntut untuk aktif di dalam menggunakan *search engine* namun juga dituntut untuk menangkap informasi secara kritis dan kreatif artinya aktivitas individu harus secara reflektif menimbulkan sikap mempertanyakan, menganalisis, menyintesis, serta mengevaluasi.

Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan

pandangan yang kritis dan kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokasi, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan berbasis digital. (GLN, 2017: 5). Sementara itu Douglas A.J. Belshaw (2011) mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut.

- Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
- Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
- Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
- Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
- Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
- Kritis dalam menyikapi konten;
- Bertanggung jawab secara sosial.

#### c. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Prinsip pengembangan literasi digital antara lain, sebagai berikut.

1. Pemahaman
2. Saling ketergantungan
3. Faktor sosial
4. Kurasi

Oleh karena itu dalam literasi digital ada dua aspek yaitu pendekatan konseptual yang berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan. Mayes dan Fowler (2006) mengemukakan bahwa prinsip pengembangan literasi digital

bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital, yaitu berikut.

1. Kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku;
2. Kompetensi penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu;
3. Transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital.

#### d. Strategi SQRACT

Strategi 5MT (*SQRACT*) adalah strategi yang memiliki kriteria pembelajaran berbasis pada langkah-langkah pembelajaran ilmiah sekaligus terhadap fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu. Proses pembelajaran dengan menerapkan strategi 5 MT (*SQRACT*) harus dipandu dengan kaidah-kaidah ilmiah. Strategi ini bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengumpulan informasi, pengabsahan, dan penjelasan serta membuat kesimpulan tentang suatu kebenaran sekaligus pengujian terhadap kemampuan diri sendiri melalui mencipta atau memproduksi sesuatu benda atau informasi baru. Dengan demikian proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah.

Upaya penerapan strategi 5MT (*SQRACT*) dalam proses pembelajaran menjadi kekuatan tersendiri dalam pengembangan kreativitas siswa karena dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya selain itu juga mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian, Siswa dilatih

untuk mampu berpikir logis, runut, dan sistematis dengan menggunakan kapasitas berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking/HOT*). Adapun strategi 5MT (*SQRACT*) meliputi:

- a. *Survey* (mengamati)  
Pembaca mengidentifikasi bagian-bagian atau detail-detail dari fenomena tersebut sehingga dalam waktu yang relatif singkat pembaca akan segera mengetahui informasi – informasi yang disajikan
- b. *Question* (menanyakan)  
Kegiatan kedua yaitu sebelum memulai kegiatan membaca, pembaca merumuskan pertanyaan-pertanyaan sebagai informasi fokus. Pertanyaan-pertanyaan ini akan memandu pembaca pada saat dia melakukan aktivitas membaca. Oleh karena itu, disusun berdasarkan dimensi proses kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).
- c. *Read* (membaca)  
Aktivitas yang harus dilakukan yaitu membaca dengan sungguh-sungguh. Proses membaca disini dilakukan secara aktif untuk mencapai pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun.
- d. *Association* (menalar)  
Penalaran yang dimaksud adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi atau diamati untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.
- e. *Communicating* (mengomunikasikan)  
Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan kembali dengan bahasa sendiri, isinya singkat, padat, dan jelas, apa yang ditemukan berdasarkan hasil pengamatan, mencari informasi, mengasosiasikan, dan menemukan pola sehingga menjadi sebuah simpulan yang baru. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai

oleh guru sebagai hasil belajar siswa atau kelompok.

- f. Tes  
Kegiatan tes ini tujuannya untuk menguji diri siswa. Bentuk tes dapat berbentuk tes tertulis, lisan, dan tindakan atau keterampilan. Bertemali dengan aktivitas siswa, maka siswa melakukan penciptaan sesuatu hal yang baru melalui kegiatan mencipta.
- e. **Model Pembelajaran Penguatan Literasi Digital Dengan Menggunakan Strategi SQRACT terhadap Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Semester V FKIP UNIBBA Tahun Akademik 2020/2021**

Sintaks atau rangkaian langkah-langkah dalam penerapan strategi SQRACT meliputi semua komponen proses pembelajaran yakni tujuan, materi, metode, aktivitas mahasiswa dan dosen serta evaluasi. Adapun tahapan kegiatannya meliputi aspek perencanaan, proses pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (dimodifikasi dari Utomo, 2012 dan Rusman, 2012).

### **1. Perencanaan Pembelajaran**

- a. Dosen bersama mahasiswa merumuskan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian ini dosen menggiring mahasiswa ke dalam situasi rencana pembelajaran yang berbasis strategi SQRACT artinya pembelajaran yang menggunakan langkah-langkah *strategi 5MT (SQRACT)* yaitu *mengamati (survey) menanya (menanya), membaca (read), menalar (association), mencoba, membuat ringkasan* bagian per bagian atau keseluruhan, *mengulang kembali, melihat kembali, mengomunikasikan (communicating),* kemudian

terakhir *tes* (*menguji kemampuan siswa*) namun di dalam proses penerapan strategi 5MT (*SQRACT*) ini harus mampu menggali kemampuan mahasiswa. Oleh karena itu untuk menggalinya maka diajukanlah pertanyaan-pertanyaan yang menggunakan dimensi proses kognitif dari C1 (*mengamati*), C2 (*memahami*), C3 (*menerapkan*), C4 (*analisis*), C5 (*sintesis*) dan C6 (*mencipta*).

- b. Dosen melibatkan mahasiswa menyusun rancangan pembelajaran. Pada perancangan RPP
- c. Dosen menyampaikan BAP kepada mahasiswa untuk dibahas, dikomentari, dikurangi, atau ditambahkan baik ruang lingkup maupun sistematika materi yang disajikan. Kegiatan ini dilakukan pada saat kegiatan pendahuluan
- d. Dosen bersama mahasiswa memilih dan menentukan sumber belajar.
- e. Dosen bersama mahasiswa menyiapkan bahan dan sumber belajar yang akan digunakan.

## 2. Proses Pembelajaran

- a. Dalam proses pembelajaran dosen mengajak mahasiswa secara aktif terlibat di dalamnya. Hal yang perlu diingat dalam proses pembelajaran ini karena berbasis strategi 5MT (*SQRACT*) artinya pembelajaran yang menggunakan langkah-langkah *strategi 5MT (SQRACT)* yaitu *mengamati menanyakan, membaca, menalar, mencoba, membuat ringkasan* bagian per bagian atau keseluruhan, *mengulang kembali, melihat kembali, mengkomunikasikan,* dan

terakhir *tes* (*menguji kemampuan siswa*).

- b. Memasuki kegiatan inti dosen mengajak mahasiswa untuk memanfaatkan sumber belajar yang sudah disiapkan bersama-sama, baik melalui media cetak, komputer, internet, dan lingkungan sekitar siswa.
- c. Dosen mengajak mahasiswa *survey (mengamati)* fenomena-fenomena yang ditampilkan dan disajikan dalam sumber dan bahan belajar yang berasal dari media sosial. Dari kegiatan ini diharapkan siswa akan termotivasi untuk *bertanya* tentang segala hal terkait bahan dan sumber yang dihubungkan dengan pengetahuan dan pengalaman mereka.
- d. Dosen meminta mahasiswa untuk *membaca* fenomena-fenomena yang disajikan baik dalam bentuk gambar maupun teks wacana yang ditayangkan dalam media sosial seraya *menalar* apa yang tersurat dan tersirat dalam bahan pembelajaran tersebut.
- e. Dosen mengajak mahasiswa melakukan kegiatan *mencoba*. Dalam kegiatan mencoba ini, dosen melibatkan mahasiswa baik melalui kegiatan observasi, melakukan percobaan di laboratorium atau di lapangan sampai pada pembuatan laporan yang harus dikomunikasikan/dipresentasikan.
- f. Dosen menyampaikan materi/bahan ajar tambahan sebagai tambahan data-data agar mahasiswa mencoba untuk *menalar/mengolah semua informasi* yang telah ada dan yang baru diperoleh dalam bentuk laporan.

- g. Dosen mengajak berdiskusi multi arah yaitu interaksi mahasiswa dengan mahasiswa atau interaksi mahasiswa dengan dosen. Dosen harus menciptakan interaksi yang sifatnya transaksional (*mengomunikasikan*) dengan melibatkan mahasiswa dalam menyampaikan pendapatnya dalam kegiatan belajar mengajar, misalnya: bertanya, menjawab, menyanggah, menambahkan, mengomentari, mengulas, menyimpulkan, dan sebagainya namun tetap dalam arahan dosen.
- h. Mahasiswa secara bersama-sama baik secara individu atau kelompok diskusi menyusun laporan sesuai dengan tema/sub tema yang telah dipelajari, *melihat kembali, mengulang membaca kembali*. Untuk melaporkan hasil diskusi mahasiswa diminta untuk membuat laporan dalam bentuk laporan digital sedangkan aktivitas dosen menilai sesuai dimensi proses kognitif yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa.
- i. Mahasiswa *mengomunikasikan* hasil simpulannya bersama-sama secara bergantian baik secara lisan maupun tertulis dalam bentuk digital.

### 3. METODE PENELITIAN

#### a. Desain Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini, ada beberapa metode yang penulis gunakan dengan mengacu kepada pendapat Sukmadinata (2005, hlm.167) yaitu tahap deskriptif, evaluatif, dan eksperimen.

#### 1. Tahap Deskriptif

Tahap deskriptif ini merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan (*research and development*). Langkah ini dijadikan studi pendahuluan di dalam

mengetahui kondisi awal kemampuan literasi digital mahasiswa yang dianggap sebagai langkah pengamatan atau kajian empirik sedangkan kajian teoretik dilakukan dengan cara mengkaji teori strategi SQ3R, strategi PQRSST, Pendekatan Saintifik.

#### 2. Tahap Evaluatif

Pada tahap ini digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi, baik evaluasi hasil maupun evaluasi proses. Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan-penyempurnaan.

#### 3. Tahap Eksperimental

Tahap terakhir adalah tahap eksperimen yang digunakan untuk menguji keefektifan suatu strategi pembelajaran yang merupakan hasil modifikasi. Walaupun dalam tahap uji coba telah ada evaluasi (pengukuran), tetapi pengukuran tersebut belum ada kelompok pembanding. Dalam tahap eksperimen ini dilakukan pengukuran selain pada kelompok eksperimen juga terhadap kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ini dilakukan secara tidak acak atau *purposive sampling*. Perbandingan hasil eksperimen pada kedua kelompok tersebut menunjukkan tingkat keefektifan dari strategi yang dihasilkan.

Tahapan penerapan strategi 5MT (*SQRACT*) mencakup : perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi strategi pembelajaran yang telah dirancang. Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh melalui angket, dan observasi yang disebarkan kepada mahasiswa kemudian dilakukan perbaikan.

Di dalam penelitian pengembangan ini akan dilakukan dalam bentuk kegiatan

pembelajaran, oleh karena itu variabel yang akan diuji yaitu variabel *proses* yang merupakan aktivitas yang dilakukan dosen dan mahasiswa baik pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, serta variabel *produk* yaitu hasil pembelajaran. Kedua variabel tersebut dianggap memiliki hubungan satu sama lain.

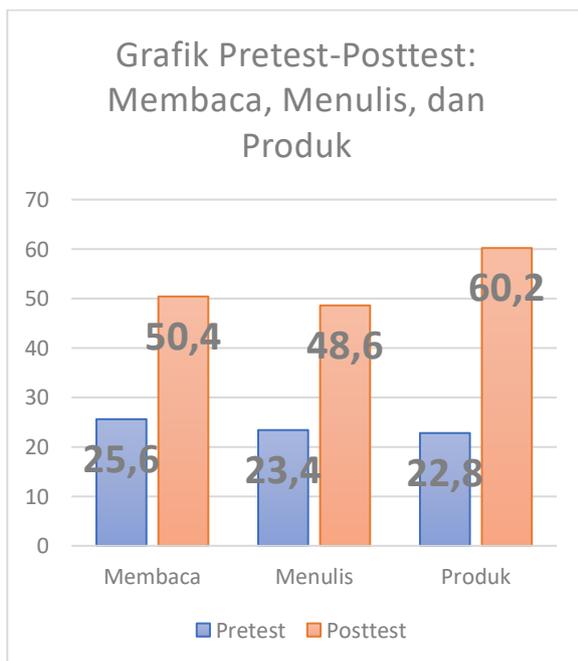
**b. Pelaksanaan Pembelajaran**

Dalam pelaksanaan pembelajaran mahasiswa diharapkan dapat menangkap dan menghasilkan informasi dalam bentuk digital melalui strategi SQRACT. Oleh karena itu mahasiswa harus mampu mengoperasikan teknologi dalam hal ini media digital baik gawai, laptop, ataupun perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**a. Hasil**

Penelitian ini dilakukan dengan metode pretest – posttest design. Hal ini untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada subjek penelitian sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Hasil dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



**b. Pembahasan**

Dari gambaran grafik batang di atas kompetensi literasi digital mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah mengalami peningkatan dan penguatan melalui penggunaan Strategi SQRACT. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase dari kompetensi membaca pada saat pretest 25,6% setelah mengalami perlakuan strategi SQRACT pada posttest menjadi 50,4%. Kenaikan yang ditunjukkan memperlihatkan bahwa (1) mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran lebih fokus dengan mempergunakan teknologi, (2) Dengan berselancar dalam gawai atau laptop mahasiswa mempunyai kebebasan memilih informasi yang lebih berwarna, baik dari sisi isi, ilustrasi sehingga antusiasme atau dorongan untuk mencari informasi lebih tinggi, (3) Hampir 80 % mahasiswa menganggap bahwa membaca melalui media digital lebih menarik daripada membaca buku. Jadi dari tiga hal tersebut peningkatan kompetensi membaca melalui media digital dengan menggunakan strategi SQRACT sangat signifikan. Kemudian kompetensi menulis pada saat pretest 23,4 % setelah mendapat perlakuan strategi SQRACT pada posttest menjadi 48,6%. Peningkatan kompetensi menulis pun hampir sama dengan kompetensi membaca, ketertarikan mahasiswa terhadap media digital mendorong mahasiswa untuk lebih giat dan aktif di dalam menulis informasi yang lebih beragam. Kompetensi yang tak kalah pentingnya dalam literasi terutama literasi digital adalah menghasilkan produk dalam bentuk digital yang merupakan hasil dari keterampilan membaca dan menulis yang dituangkan dalam bentuk digitalisasi pada saat pretest hanya 22,8% menjadi 60,2% pada saat posttest. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa literat digital dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi

efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk di dalamnya kesadaran untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghasilkan produk digitalisasi yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

## 5. SIMPULAN

Ada beberapa simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini.

1. Literasi digital tidak hanya sekedar kemampuan atau kompetensi membaca, menulis namun juga kompetensi untuk menangkap dan menghasilkan informasi dalam bentuk produk digital yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Literasi digital mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan yaitu peningkatan persentase dari kompetensi membaca pada saat pretest 25,6% setelah mengalami perlakuan strategi SQRACT pada posttest menjadi 50,4%. Kenaikan yang ditunjukkan memperlihatkan bahwa (a) mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran lebih fokus dengan mempergunakan teknologi, (b) Dengan berselancar dalam gawai atau laptop mahasiswa mempunyai kebebasan memilih informasi yang lebih berwarna, baik dari sisi isi, ilustrasi sehingga antusiasme atau dorongan untuk mencari informasi lebih tinggi sehingga mendorong mereka untuk membaca, (c) Hampir 80 % mahasiswa menganggap bahwa membaca melalui media digital lebih menarik daripada membaca buku. Jadi dari tiga hal tersebut peningkatan kompetensi membaca melalui media digital dengan menggunakan strategi SQRACT sangat signifikan. Kemudian kompetensi menulis pada saat pretest

23,4 % setelah mendapat perlakuan strategi SQRACT pada posttest menjadi 48,6%. Peningkatan kompetensi menulis pun hampir sama dengan kompetensi membaca, ketertarikan mahasiswa terhadap media digital mendorong mahasiswa untuk lebih giat dan aktif di dalam menulis informasi yang lebih beragam.

3. Literasi digital mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Semester V Tahun Akademik dapat ditingkatkan dengan mempergunakan Strategi SQRACT.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2015. *Pedoman Pelaksanaan Gerakan Nasional Literasi Bangsa*. Jakarta: Pusat Pembinaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anshori, Dadang S dan V. S. Damaianti. 2021. *Literasi dan Pendidikan Literasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- APJII. 2019. "Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia." Diambil dari <http://www.apjii.or.id/survei>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. *Pedoman Pelaksanaan Gerakan Nasional Literasi Bangsa*. Jakarta: Pusat Pembinaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Harjasujana, A.S. dan V.S. Damaianti. 2003. *Membaca dalam Teori dan Praktik*. Bandung: Mutiara.
- Andriani, Rina. 2016. *Pengembangan Model Strategi Pembelajaran 5 MT (CQRACT) Berbasis Dimensi Proses Kognitif Bagi Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Wacana Ilmiah Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Disertasi. Tidak dipublish.