

LITERASI DIGITAL

(Telaah Administrasi Persiapan Pembelajaran)

Nuraini

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Abstract

Digital learning itself is a system that can help students learn more widely, more varied, or more. With the support provided, students can conduct their learning activities anywhere, anytime, regardless of location, time, or distance. The teaching materials offered can also be more diverse than just oral forms, such as: Text, images, visuals, audio, movement, and so on. Digital learning requires interactive communication between students and teachers using information and communication technology. For example, the use of computer media with the internet, smartphones with various applications, video, telephone or fax. Literacy learning planning teachers design learning designs on certain subjects or materials that are adjusted to the characteristics of the class. For this reason, before designing, teachers should make observations that can be strengthened by interviews to find out the condition of the class and analyse the needs of students. During the teaching and learning process, the teacher is not only the one who transfers knowledge but the teacher must also be able to provide the means for students to form their thoughts as well as their attitudes. In addition, teachers must have a strong desire to carry out their duties, a sense of responsibility for their position, and interest in the plans they make in the form of lesson plans. In this evaluation, teachers use various methods and instruments to measure the extent to which students understand the basic concepts of digital literacy, such as digital safety, online ethics and information management. In addition, the evaluation also includes assessing students' practical skills in using software, applications and digital tools, such as information retrieval, data processing and online communication.

Keywords: Digital Literacy, Learning Preparation Administration.

Abstrak

Pembelajaran digital sendiri merupakan suatu sistem yang dapat membantu siswa belajar lebih luas, lebih variatif, atau lebih. Dengan dukungan yang diberikan, siswa dapat melakukan kegiatan belajarnya di mana saja, kapan saja, terlepas dari lokasi, waktu, atau jarak. Bahan ajar yang ditawarkan juga bisa lebih beragam dari sekedar bentuk lisan, seperti: Teks, gambar, visual, audio, gerakan, dan lain sebagainya. Pembelajaran digital membutuhkan komunikasi interaktif antara siswa dan guru menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Misalnya penggunaan media komputer dengan internet, smartphone dengan berbagai aplikasi, video, teleponatau fax. Perencanaan pembelajaran literasi guru merancang desain pembelajaran pada pokok bahasan atau materi tertentu yang disuaikan dengan karakteristik kelas. Untuk itu sebelum merancang desain, guru hendaknya melakukan observasi yang dapat diperkuat dengan wawancara untuk mengetahui kondisi kelas dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Selama proses belajar mengajar, guru tidak hanya menjadi orang yang mentransfer pengetahuan tetapi guru juga harus mampu menyediakan sarana agar siswa dapat membentuk pemikiran sekaligus sikapnya. Selain itu guru harus memiliki keinginan kuat untuk melaksanakan tugasnya, rasa tanggung jawab terhadap posisinya, dan minat terhadap rencana yang dibuatnya dalam bentuk RPP. Dalam evaluasi ini, guru menggunakan berbagai metode dan instrumen untuk mengukur sejauh mana siswa memahami konsep-konsep dasar literasi digital, seperti keamanan digital, etika online, dan pengelolaan informasi. Selain itu, evaluasi juga mencakup penilaian terhadap keterampilan praktis siswa dalam menggunakan perangkat lunak, aplikasi, dan alat-alat digital, seperti pencarian informasi, pengolahan data, dan komunikasi online.

Kata Kunci: Literasi Digital, Administrasi Persiapan Pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan abad -21 ini, dituntut untuk memiliki keterampilan memahami informasi secara analitis, kritis dan reflektif. Di sekolah pembelajaran berusaha mewujudkan hal itu, walaupun masih perlu mempersiapkan berbagai hal untuk bisa mencapai pembelajaran literasi digital di sekolah. Mendorong kebijakan penguatan literasi yakni masarakat global dituntut untuk dapat mengatasi kemajuan teknologi bdan keterbaruan. Terkait dengan hal tersebut maka pada era 4.0 dikenal

dengan literasi baru yakni literasi data, teknologi, dan manusia (Hendra Kurniawan dkk, 2019: 4). Pada masa perkembangan awal, literasi didefinisikan kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide. Hal ini memungkinkan untuk berbagi informasi, interaksi, dengan orang lain dan untuk membuat makna. Literasi merupakan proses yang kompleks yang melibatkan pembangunan pengetahuan sebelumnya budaya dan pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan baru dan pemahaman yang lebih dalam. Literasi berfungsi untuk menghubungkan individu dan masyarakat, serta merupakan alat penting bagi individu untuk tumbuh dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis (Yunus Abidin, 2020: 2).

Perkembangan kebutuhan masyarakat atas SDM yang berkualitas secara perlahan semakin meningkat dari tahun ketahun. Hal ini sejalan dengan tuntutan dunia kerja yang tidak hanya membutuhkan SDM yang berorientasi untuk kebutuhan dunia industri. SDM yang dibutuhkan saat ini adalah SDM yang memiliki kompetensi unggulan terutama kemampuan dalam hal berpikir (Yunus Abidin, 2020: 43). Ada tujuh yang merupakan tantangan guru dalam konteks pendidikan antara lain guru harus mengajar dengan berorientasi pada (1) konstruksi makna, (2) pembelajaran aktif (3) Akuntabilitas, (4) penggunaan teknologi, (5) peningkatan kompetensi siswa, (6) Kepastian pilihan, (7) Masyarakat multikultural (Yunus Abidin, 2020:44). pelaksanaan kebijakan, Kemendikbud juga berpijak pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2019-2024 dan Renstra Arah kebijakan baru penyelenggaraan USBN pada 2020 diterapkan dengan ujian yang diselenggarakan hanya oleh sekolah. Penyelenggaraan UN diubah menjadi Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter, yang terdiri dari kemampuan bernalar menggunakan bahasa (literasi), kemampuan bernalar menggunakan matematika (numerasi), dan penguatan pendidikan karakter (Yunus Abidin, 2020; 46).

Sejalan dengan hal tersebut abad 21 dikenal dengan abad informasi. Perkembangan informasi tersebut secara cepat dan global. Perkembangan informasi tersebut didukung oleh berkembangnya teknologi komunikasi khususnya dalam bidang komputerisasi, sehingga hampir setiap kegiatan rutinitas manusia bersifat otomatis. Untuk memenuhi semua itu yang terpenting yang harus dimiliki oleh manusia adalah kemampuan yang bersifat literasi. Kemampuan literasi ini ditandai dengan empat hal penting yakni kemampuan pemahaman yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi serta kemampuan berpikir kritis (Yunus Abidin, 2020: 276). Untuk memenuhi semua tuntutan tersebut bagaimana lembaga sekolah terutama guru mempersiapkan pembelajaran yang memenuhi tuntutan tersebut dan menghasilkan lulusan yang memenuhi standar dan tuntutan literasi.

Kecakapan literasi saat ini menjadi tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Hingga saat ini, Indonesia berpartisipasi dalam survei yang mengukur kecakapan literasi peserta didik dalam tiga ranah, yaitu kemampuan memahami bacaan, kecakapan numerasi, dan kecakapan literasi sains. Sejak tahun 2000, Indonesia berpartisipasi dalam Programme for International Student Assessment (PISA), Progress International Reading Literacy Study (PIRLS), dan Trends in International Mathematics and Science Studies (TIMSS). Selain itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga menyelenggarakan tes serupa yaitu Indonesia National Assessment Program (INAP) atau Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia(AKSI) (Kemendikbud Dirjen, 2021: 3).

B. PEMBAHASAN

1. Konsep Literasi digital Pendidikan Abad 21

Keterampilan abad 21 terbagi atas 3 *core subjects*, yaitu: *life and career skills, learning and innovation skills*, dan *information, media, and technology skills* (Kennedy & Sundberg, 2020; Trilling & Fadel, 2009). Penelitian ini fokus pada aspek learning and innovation skills dari keterampilan abad-21, yang mana pada aspek ini terdiri dari empat keterampilan utama yang dikenal dengan istilah 4C, yaitu: keterampilan berkomunikasi (communication), keterampilan bekerjasama (collaboration), keterampilan berfikir kritis (critical thinking), dan keterampilan berfikir kreatif dan inovatif (creative thinking). Pada penelitian ini yang digali adalah informasi tentang bagaimana menilai keterampilan yang mereka miliki. Sehingga 4C tadi dilihat dari penilaian diri (Adelia Alfama Zamista, 2023: 750).

2. Gambaran Aplikasi literasi Digital di Sekolah

Berdasarkan materi yang dipaparkan oleh Prof. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag., pada seminar Acer Edu Tech 2023 di Surabaya yang bertajuk “Literasi Digital untuk Penguatan Karakter dalam Kurikulum Merdeka”, literasi digital diartikan sebagai penggunaan, pemahaman, keterampilan mengakses, mengelola, mengumpulkan, dan mengevaluasi informasi melalui sumber berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Literasi digital dibagi ke dalam beberapa indikator, yakni sebagai berikut:

- *Creation, innovation, and scholarship*
- *Information, data, and media literacies*
- *Teaching, learning, and self-development*
- *Communication, collaboration, and participation*
- *Technical proficiency*

Prof. Evi menyampaikan dalam materinya bahwa kelima indikator tersebut menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dan tidak boleh dilewatkan ketika melakukan penerapan literasi digital, utamanya di bidang pendidikan.

Manfaat Literasi Digital. Literasi digital yang baik dapat membawa banyak manfaat positif bagi masyarakat, antara lain yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan untuk mencari dan memahami informasi sehingga wawasannya bertambah.
- b. Meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara.
- c. Meningkatkan konsentrasi dan daya ingat.
- d. Membuat seseorang terbiasa untuk memastikan kebenaran suatu fakta sebelum mempercayainya.
- e. Meningkatkan kemampuan seseorang dalam memahami dan memanfaatkan berbagai teknologi baru yang muncul.
- f. Meningkatkan motivasi seseorang dalam mempelajari hal baru.
- g. Menghindarkan seseorang dari adanya kejadian atau penipuan yang dilakukan melalui media digital.
- h. Menghemat waktu karena pencarian informasi secara digital dapat dilakukan kapan saja dan dari mana saja.

Contoh Literasi Digital

Literasi digital dapat diterapkan melalui berbagai aktivitas. Contoh literasi digital yang bisa dimanfaatkan guru dan siswa dalam lingkup pendidikan antara lain:

1. Menggunakan Aplikasi dan Perangkat Lunak

Contoh literasi digital yang pertama adalah kemampuan untuk menggunakan berbagai aplikasi dan perangkat lunak dengan efektif. Misalnya seperti mengoperasikan program pengolah dokumen seperti Microsoft Word dan Microsoft Excel. Selain itu, penggunaan aplikasi desain grafis *online* seperti Canva juga dapat menjadi salah satu contoh literasi digital yang bisa diterapkan di sekolah.

2. Mencari dan Mengevaluasi Informasi

Guru juga bisa melatih siswa untuk mencari informasi secara *online* dan mengevaluasi keakuratannya sebelum benar-benar mempercayai informasi tersebut. Hal ini dapat menghindarkan siswa dari penipuan atau berita *hoax*.

3. Memahami Privasi dan Keamanan Digital

Guru juga perlu mengajarkan kepada siswa pentingnya memahami privasi dan keamanan digital. Dengan begitu siswa bisa mengetahui bagaimana cara melindungi informasi pribadi serta mengamankan perangkat dari ancaman keamanan seperti virus, *malware*, atau pencurian identitas.

4. Etika Digital

Contoh literasi digital lainnya juga bisa diterapkan melalui pembelajaran mengenai norma-norma etika yang berlaku di dunia digital, seperti menghormati hak cipta, berinteraksi secara santun di dunia maya, dan tidak menyebarkan berita palsu yang mungkin bisa merugikan orang lain.

5. Mengembangkan Konten Digital

Guru bisa memberi tugas kepada siswa untuk membuat konten digital yang berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah. Misalnya, siswa diminta untuk membuat konten berupa video yang isinya membahas mengenai materi tertentu yang sedang dipelajari.

6. Menggunakan *Platform Learning Management System*

Contoh literasi digital di bidang pendidikan juga bisa dilaksanakan dengan menggunakan *platform learning management system* (LMS), seperti Jelajah Ilmu. Dengan menggunakan LMS, guru bisa mengelola pembelajaran dengan lebih terorganisir dan tersistem. Selain itu, pembelajaran menggunakan LMS juga bisa dilakukan di mana saja secara *online*.(
<https://www.acerid.com/pendidikan/penerapan-literasi-digital-untuk-penguatan-karakter-kurikulum-merdeka>),

3. Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 merupakan fenomena yang mengkolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Revolusi Industri 4.0 dikenal juga dengan istilah “cyber physical system”. Konsep penerapannya berpusat pada otomatisasi. Dibantu teknologi informasi dalam proses pengaplikasianya, keterlibatan tenaga manusia dalam prosesnya dapat berkurang. Dengan demikian, efektivitas dan efisiensi pada suatu lingkungan kerja dengan sendirinya bertambah. Dalam dunia industri, hal ini berdampak signifikan pada kualitas kerja dan biaya produksi. Namun sesungguhnya, tidak hanya industri, seluruh lapisan masyarakat juga bisa

mendapatkan manfaat umum dari sistem ini. Dalam Revolusi Industri 4.0, setidaknya ada lima teknologi yang menjadi pilar utama dalam mengembangkan sebuah industri siap digital, yaitu: Internet of Things, Big Data, Artificial Intelligence, Cloud Computing dan Additive Manufacturing (<https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/>).

Pendidikan abad ke-21 adalah medan pertempuran intelektual yang mencerminkan transisi mendalam dari paradigma pendidikan tradisional ke model yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan masa depan. Dengan munculnya teknologi digital sebagai kekuatan pendorong utama, pendidikan tidak lagi terpaku pada batasan fisik ruang kelas; sebaliknya, akses terhadap informasi global menjadi semakin mudah melalui internet, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar lingkungan sekolah. Namun, di tengah kemudahan tersebut, tantangan yang signifikan muncul. Perubahan teknologi yang cepat memerlukan penyesuaian yang konstan dalam kurikulum untuk tetap relevan dengan tuntutan pasar kerja yang terus berubah. Pendidikan abad ke-21 harus mampu mengintegrasikan keterampilan kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital ke dalam pengalaman belajar siswa, menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan (Muhammad Zulfikar Mansyur, 2024:1).

Peluang untuk inovasi dan transformasi dalam pendidikan abad ke-21 juga semakin terbuka lebar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan interaktif dan kedalaman pembelajaran, tetapi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individu. Di samping itu, inovasi kurikulum memungkinkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih relevan dengan tuntutan masa kini, termasuk pendekatan berbasis proyek, pengalaman praktis, dan kolaborasi lintas disiplin. Dengan memanfaatkan peluang ini sambil mengatasi tantangan yang ada, pendidikan abad ke-21 memiliki potensi besar untuk membentuk generasi yang siap menghadapi kompleksitas dan dinamika masyarakat modern serta mengejar kesuksesan di era global yang terus berkembang. Dengan demikian, pendidikan abad ke-21 menjadi tonggak penting dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi masa depan yang tidak pasti dan penuh dengan perubahan (Muhammad Zulfikar Mansyur, 2024:1).

Implementasi nanoteknologi dalam pendidikan bukan hanya tentang menghadirkan teknologi canggih ke dalam kelas, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mempromosikan eksplorasi kreatif. Dengan menggunakan alat-alat dan materi yang didukung oleh nanoteknologi, siswa dapat terlibat dalam eksperimen sains dan proyek inovatif yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep kompleks secara praktis (Muhammad Zulfikar Mansyur, 2024:179). Dalam pembelajaran abad 21 pendidik dituntut pula untuk melakukan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi/High Order Thinking Skill atau HOTS. HOTS merupakan proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan berpikir tingkat tinggi mengacu pada proses tingkat tinggi Taksonomi Bloom, yang dibedakan menjadi dua bagian yaitu 1) keterampilan tingkat rendah dalam proses pembelajaran yang mencakup mengingat atau (remembering) memahami (understanding) menerapkan (applying). 2) kecerdasan dan atau keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mencakup keterampilan menganalisis (analyzing) mengevaluasi (evaluating) dan mencipta atau (creating). (Nafiaty, 2021). Pembelajaran abad 21 yang berfokus pada student center dengan mengamati beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bertujuan untuk memberikan peserta didik

keterampilan berpikir antara lain berpikir kritis, memecahkan masalah, metakognisi, berkomunikasi, berkolaborasi, inovatif dan kreatif serta literasi informasi. Untuk memfasilitasi pembelajaran abad 21 guru sebaiknya mengutamakan agar peserta didik menguasai materi, menguasai materi pembelajaran, menguasai aplikasi komputer kontemporer serta pengembangan keterampilan belajar (Nadin Syamsudin, 2021: 93-97).

4. Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital sendiri merupakan sistem pembelajaran berbasis web atau digital. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan perencanaan yang tepat dan bagaimana materi pembelajaran disampaikan kepada siswa harus didasarkan pada rencana tersebut. Kisaran kompetensi pendidik pembelajaran digital meliputi perencanaan dan pengorganisasian kegiatan pembelajaran, keterampilan presentasi lisan dan nonverbal, kerjasama tim, keterampilan strategi pertanyaan, keahlian dalam menguasai materi pembelajaran, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, termasuk penyesuaian dengan kegiatan yang sebenarnya. Pengetahuan teori pembelajaran, pemahaman pembelajaran digital, pengetahuan RPP, penguasaan media pembelajaran. Sistem administrasi untuk pembelajaran digital berbeda dengan sistem tradisional. Sistem pembelajaran digital memerlukan infrastruktur dan teknologi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, antara lain komputer, akses internet, server, televisi, video interaktif, dan CD/DVDROM. Meskipun kita tidak dapat menggunakan teknologi ini secara sukarela, kita membutuhkan desain pembelajaran yang menggabungkan teknologi ini secara efektif. Pembelajaran digital memiliki beberapa variasi sesuai dengan mode yang digunakan. Artinya, dalam kombinasi dengan pendidikan sepenuhnya digital atau tatap muka. Tatap muka juga dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi seperti konferensi video dan telekonferensi (Andri Kurniawan, 2022:4).

Sistem pembelajaran digital yang sukses membutuhkan desain langkah demi langkah. Perancangan ini secara khusus ditujukan untuk menggunakan metode lanjutan dalam sistem pembelajaran digital, terutama dari segi aspek dan prinsip desain. Salah satunya adalah pengembangan digital dengan menyimpan materi tertulis dalam format HTML. Pada umumnya orang belajar dan memperhatikan percetakan. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, data yang semula dicetak telah didigitalkan, dan menjadi mungkin untuk diakses dan dicetak dari layar. Tidak seperti buku teks, materi yang tersedia di web digital harus dirancang untuk menyajikan dan mengatur teks. Hal ini dikarenakan kemampuan membaca melalui komputer dan membaca secara langsung berbeda. Desain digital sering disebut sebagai storyboard dan peta visual yang dikembangkan tidak hanya untuk program komputer, tetapi juga untuk acara TV, CB interaktif, dan lain-lain (Andri Kurniawan, 2022:5).

Teknologi informasi dan komunikasi mencakup semua aspek yang berkaitan dengan penggunaan mesin (komputer dan telekomunikasi) dan teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, mendistribusikan, dan menyediakan informasi dalam jumlah besar. Komputer yang mengatur segala bentuk ide dan informasi yang memegang peranan penting. Akuisisi, pemrosesan, penyimpanan, dan distribusi audio, gambar, numerik, dan informasi tekstual melalui kombinasi komputasi dan telekomunikasi berbasis mikroelektronika. Teknologi informasi dan komunikasi menyatukan berbagai bidang teknis: bidang komputer, telekomunikasi, elektronik, dan bidang informasi, seperti data dan proses faktual. Dengan kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, kebutuhan akan komunikasi informasi

menjadi sangat penting. Pada saat ini jaringan semakin berkembang dimana jaringan tidak memerlukan kabel atau yang sering disebut dengan wireless LAN (WLAN). LANnirkabel sangat sering digunakan untuk menyediakan jalur komunikasi data yang menggantikan jaringan area lokal (LAN). Dengan adanya LAN nirkabel ini, beberapa penyedia layanan Internet kini menawarkan hotspot. Hotspot adalah lokasi dengan koneksi internet nirkabel yang dapat diakses menggunakan PC, tablet, notebook, smartphone, dan beberapa perangkat lain yang mendukung teknologi ini. Dalam bidang pendidikan, mutu pembelajaran perlu mendapat perhatian dan prioritas yang layak guna meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Upaya peningkatan kualitas melalui pengembangan pendidikan berorientasi siswa dimungkinkan, dengan mempertimbangkan kondisi dan kemungkinan kerangka kerja yang berbeda. Ini adalah salah satu upaya kami untuk menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menciptakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menarik, beragam dan interaktif. Siswa harus memiliki keterampilan yang dapat mereka gunakan untuk masa depanPerkembangan teknologi dan infrastruktur yang mendukungnya memudahkan penggunaan teknologi dalam sistem, atau upaya peningkatan kualitas pembelajaran, yang sering disebut dengan pembelajaran digital (digital learning). Pembelajaran digital sendiri merupakan suatu sistem yang dapat membantu siswa belajar lebih luas, lebih variatif, atau lebih. Dengan dukungan yang diberikan, siswa dapat melakukan kegiatan belajarnya di mana saja, kapan saja, terlepas dari lokasi, waktu, atau jarak. Bahan ajar yang ditawarkan juga bisa lebih beragam dari sekedar bentuk lisan, seperti: Teks, gambar, visual, audio, gerakan, dan lain sebagainya. Pembelajaran digital membutuhkan komunikasi interaktif antara siswa dan guru menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Misalnya penggunaan media komputer dengan internet, smartphone dengan berbagai aplikasi, video, teleponatau fax. Penggunaan media ini akan tergantung pada struktur materi yang dipelajari dan jenis komunikasi yang diperlukan. Pembelajaran berbasis web menggunakan transkrip percakapan, contoh informasi, dokumen tertulis dari sumber digital, atau contoh teks lengkap adalah upaya khas untuk menunjukkan pentingnya materi yang didokumentasikan secara digital (Andri Kurniawan, 2024: 24).

Meningkatnya kebutuhan manusia terhadap teknologi informasi dan komunikasi pada dasarnya bertautan langsung dengan literasi komputer dan literasi informasi, tentunya hal ini akan berdampak signifikan pada tingkat kesejahteraan masyarakat. Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi adalah bentuk dari pengembangang teknologi komputer. Komputer yang dimaksud merupakan alat yang digunakan dan dimanfaatkan sebagai perangkat utama dalam pengolahan data. Pengolahan data dengan komputer disebut juga dengan Elektronic Data Processing (EDP). (Hayati Noveri, 2020 dalam Andri Kurniawan, 2020: 37).

Peran penting literasi digital dan teknologi informasi dalam pembelajaran:

1. Akses ke sumber daya pendidikan: Dengan literasi digital dan akses ke teknologi informasi, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia secara online. Mereka dapat menjelajahi koleksi e-book, jurnal ilmiah, video pembelajaran, dan kursus online yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai topik.
2. Meningkatkan keterlibatan siswa: Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, penggunaan platform pembelajaran online, forum diskusi, dan alat kolaborasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran dan dengan sesama siswa.

3. Pembelajaran yang personal dan adaptif: Teknologi informasi memungkinkan adanya pembelajaran yang personal dan adaptif. Dengan mengumpulkan dan menganalisis data tentang kemajuan siswa, sistem pembelajaran dapat menyesuaikan materi dan metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan individual siswa. Ini membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan efisien.
4. Pengembangan keterampilan digital: Literasi digital melibatkan pengembangan keterampilan teknologi yang penting untuk kehidupan dan karier di era digital. Dengan menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilan seperti pencarian informasi, evaluasi sumber daya, pemecahan masalah teknologi, dan komunikasi digital.
5. Memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi: Teknologi informasi memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan mudah baik dengan rekan sekelas maupun dengan guru di dalam dan di luar lingkungan belajar fisik. Alat seperti email, chat online, dan platform kolaborasi memungkinkan siswa untuk berbagi ide, bekerja dalam kelompok, dan mendapatkan umpan balik dari teman sejawat dan guru.
6. Pembelajaran sepanjang hayat: Literasi digital dan teknologi informasi memainkan peran penting dalam pembelajaran sepanjang hayat. Dengan mengembangkan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi, siswa dapat terus belajar dan mengakses informasi baru sepanjang hidup mereka. Mereka juga dapat terhubung dengan komunitas pembelajaran online dan mengambil kursus atau pelatihan tambahan untuk mengembangkan keterampilan baru (Dinata, 2021 dalam Muhammad Zulfikar Mansyur, 2024, 14-15).

Di era teknologi saat ini, penggunaan perangkat dan alat pembelajaran digital sangat penting untuk meningkatkan pembelajaran. Beberapa alat dan perangkat yang dapat membantu pembelajaran digital termasuk (Pakpahan et al., 2020): 1. Komputer dan laptop adalah perangkat utama yang dibutuhkan untuk mengakses internet dan aplikasi pembelajaran digital. 2. Tablet dan smartphone juga dapat digunakan sebagai perangkat alternatif. 3. Proyektor: digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran digital di dinding atau layar yang lebih besar. 4. Whiteboard interaktif: memungkinkan pengguna menulis atau menggambar pada layar, dan juga menampilkan materi pembelajaran digital. 5. Kamera dan webcam: keduanya digunakan untuk merekam dan membagikan video pembelajaran secara online. Mikrofon: digunakan untuk memperbaiki kualitas suara video pembelajaran saat merekam. 6. Headset: digunakan untuk mendengarkan video pembelajaran dengan lebih jelas dan menghindari suara bising. 7. Sistem Manajemen Pembelajaran, atau LMS: digunakan untuk mengelola dan mengatur konten pembelajaran online, serta memberikan tugas dan ujian online. 8. Aplikasi Pembelajaran Digital: seperti game edukasi, quiz, dan video pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. 9. Sistem Konferensi Video: seperti Zoom, Microsoft Teams, dan Google Meet yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara online melalui video (Muhammad Zulfikar Mansyur, 2024: 21).

Teknik pengelolaan pembelajaran digital secara individu perlu memperhatikan hal berikut: 1. menjelaskan aplikasi pembelajaran bagi peserta didik 2. menentukan jadwal harian maupun pekanan untuk setiap item kegiatan serta adanya tindak lanjut dari program pembelajaran bagi peserta didik secara berkesinambungan. Melaksanakan monitoring secara lengkap untuk melihat kemajuan dan hasil kegiatan belajar 4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik agar

mereka bisa memulai sesi belajar mereka dengan baik 5. Memberikan dorongan maupun pujiannya terhadap pencapaian keberhasilan peserta didik 6. Memberikan umpan balik kepada peserta didik setiap selesai kegiatan kelas 7. Menyampaikan Langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik selanjutnya (Andri Kurniawan, 2020: 47).

Sebagai alat komunikasi agar terjalin interaksi dan terlaksana pembelajaran. Dalam hal mengakses informasi digital digunakan oleh kedua belah pihak baik pendidik maupun peserta didik. Sebagai media penyampaian materi digital mengubah konteks dan kondisi belajar lebih menarik dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar. Pembelajaran digital dapat terwujud dengan penerapan TPACK (Technological, Pedagogical, Content, Knowledge) dan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics). Pembelajaran yang mengacu pada pendekatan TPACK dan STEAM menerapkan digital sebagai media pembelajaran secara bervariasi. Media digital ini dapat berupa power point slide yang ditayangkan lewat proyektor, video, game, animasi, film, drama, audio-visual conversation, dan lain sebagainya. Dengan kondisi demikian fungsi digital dalam pembelajaran adalah primer atau utama. Jika dikilas balik kependidikan pada masalalu digital masih berfungsi sebagai suplemen atau tambahan dalam pembelajaran pendidik dan peserta didik tidak diharuskan untuk menggunakan digital mencari informasi terhadap pembelajaran karena sudah cukup memenuhi kebutuhan kegiatan pembelajaran dalam ruang kelas. Digital digunakan hanya sebagai penambah informasi dalam pembelajaran setelah materi telah ditransfer oleh pendidik. Dan kadang kala digital berfungsi sebagai pelengkap yakni digital dalam pembelajaran digunakan sebagai pelengkap pada pembelajaran yang terlaksana secara onsite. Digital berfungsi sebagai pengayaan saja terhadap materi pembelajaran (Batubara, 2021 dalam Henrda Kurniawan, 2019: 45).

5. Persiapan Pembelajaran Literasi Digital di Kelas

Perencanaan pembelajaran literasi guru merancang desain pembelajaran pada pokok bahasan atau materi tertentu yang disuaikan dengan karakteristik kelas. Untuk itu sebelum merancang desain, guru hendaknya melakukan observasi yang dapat diperkuat dengan wawancara untuk mengetahui kondisi kelas dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara itulah guru merancang desain pembelajaran yang tepat. Desain pembelajaran yang dirancang bisa berbentuk RPP atau bisa juga dengan merancang bahan ajar (Hendra Kurniawan, 2019: 65). Perencanaan selanjutnya yang dilakukan oleh guru yaitu menyiapkan bahan ajar dengan menggunakan media power point dan video. Selain itu guru juga menyiapkan video animasi sesuai materi contohnya “teori-teori masuknya agama Islam ke Nusantara. Video digunakan untuk mengembangkan keterampilan literasi dengan membangkitkan imajinasi peserta didik (Hendra Kurniawan, 2019: 66).

Perencanaan pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru juga diantaranya adalah:

1. Mendesain pembelajaran literasi dengan teknologi
2. Mampu membuat video pembelajaran bermakna
3. Membuat video ajar
4. Mengidentifikasi MiskONSEPsi Literasi
5. Menjelaskan manfaat dan pentingnya literasi (<https://www.karier.mu/program/mendesain-pembelajaran-literasi-dengan-integrasi-teknologi>).

Hague & Payton dalam bukunya *Digital Literacy across the Curriculum*, mengartikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreativitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang. Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki anak. Oleh sebab itu literasi digital diperlukan dalam masyarakat, khususnya anak untuk memilih berita yang dipresentasikan di media sosial. Literasi digital dimaknai sebagai kompetensi memahami, menganalisis, mengatur, mengevaluasi informasi dengan memakai teknologi digital. Literasi yang tidak baik bisa mengganggu pada psikologis anak. Hal ini diakibatkan oleh emosi anak atau siswa yang masih labil. Anak dalam menerima informasi belum mempunyai filter yang bagus, mereka menerima secara instan karena tidak didasari tentang kebenaran dan asal informasi tersebut. Ketidakmampuan anak mengartikan literasi digital berakibat pada watak dan sikap anak (<https://bpmpprovsumut.kemdikbud.go.id/proses-literasi-digital-bagi-anak-peserta-didik-4/>).

Selama berlakunya *social distancing* proses pendidikan harus tetap berjalan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada. Guru mempersiapkan pembelajaran melalui media Daring sesuai dengan fasilitas yang dimiliki sekolah dan kemampuan siswa, misalnya *teleconference* melalui media Webex, Zoom, atau media sosial lainnya. Selama berlangsungnya aktifitas pembelajaran jarak jauh ini, peran orang tua juga harus dipertimbangkan. Karena peranan orang tua dalam hal ini adalah untuk membimbing dan mengarahkan anak selama proses pembelajaran. Ini berarti bahwa terjadi kerja sama antara guru dan orang tua dalam proses pembimbingan dan pendampingan bagi anak dalam pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh (Daring). Selama proses terjadinya aktifitas pembelajaran jarak jauh ini, anak dibiasakan dengan penggunaan alat digital dan memanfaatkan informasi sesuai dengan tuntutan dari gerakan literasi digital. Hal ini untuk menjawab tantangan bagaimana membangun literasi digital bagi masyarakat Indonesia dan peran sekolah menjadi dasar bagi menumbuh-kembangkan anak usia dini dalam rangka melek dengan dunia digital. Wabah Covid-19 ini dapat kita ambil dari sisi positifnya yaitu terjadinya proses pembiasaan bagi anak dalam melek digital yang dilaksanakan sekolah (guru) dan orang tua sehingga akan menghasilkan generasi yang memiliki literasi digital yang baik (<https://bpmpprovsumut.kemdikbud.go.id/proses-literasi-digital-bagi-anak-peserta-didik-4/>).

“Literasi digital dapat membantu proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Bagi tenaga pengajar, literasi digital dapat berfungsi sebagai bekal untuk dapat membedakan sumber-sumber belajar yang benar, signifikan, dan dapat memberikan manfaat,” terang Ketua Tim Literasi Digital Sektor Pendidikan Kementerian Kominfo Republik Indonesia (<https://bpmpprovsumut.kemdikbud.go.id/proses-literasi-digital-bagi-anak-peserta-didik-4/>), Kerangka Literasi Digital Indonesia Secara umum yang dimaksud dengan literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan

kecakpan kognitif maupun teknikal. Ada banyak model kerangka (framework) untuk literasi digital yang dapat ditemukan di Internet, dengan ragam nama dan bentuk. Setiap model memiliki keunikan dan keunggulannya masing-masing. Untuk memperkaya khasanah dan diskursus tentang literasi digital di Indonesia, maka ICT Watch merilis tawaran alternatif "Kerangka Literasi Digital Indonesia". Kerangka ini didisain berdasarkan pengalaman ICT Watch secara menjalankan pilar Internet Safety "Internet Sehat" sejak 2002 dan dilanjutkan dengan pilar Internet Rights dan Internet Governance yang berkesinambungan hingga saat ini. Adapun kerangka yang ditawarkan adalah sebagai berikut: Kerangka terdiri atas 3 (tiga) bagian utama, yaitu 1). proteksi (safeguard), 2). hak-hak (rights), dan 3). pemberdayaan (empowerment) (Acep Syaripudin dkk, 2018 dalam Andi Asari dkk, Proseding: 217).

Materi yang kedua adalah filterisasi informasi yang dikemas dalam penyaringan informasi di internet. Sumber informasi di internet, selain menyediakan informasi yang berguna, juga banyak yang tidak berguna, bahkan menyesatkan. Untuk itu, para pelajar, orang tua dan guru harus mampu menyaring informasi dari sumber yang terpercaya melalui mesin pencari (search engines/browsers). Mesin pencari informasi atau referensi di internet, selanjutnya dalam tulisan ini disebut mesin pencari. Beberapa teknik atau strategi yang sangat berguna untuk melakukan penyaringan referensi di internet mencakup, Filterisasi dengan Simbol Matematika , Filterisasi dengan Simbol Boolean, Host Searching, URL Searching, Filetype Searching, Title Searching, Wildcards Searching dan Search by Language (Andi Asari dkk, Proseding: 218).

Kemudian materi yang ketiga adalah internet positif atau internet sehat. Yang merupakan program yang berangkat dari kepedulian komunitas TI terhadap citra Internet di mata masyarakat. Internet sehat akan terus melakukan advokasi dan diskusi dengan masyarakat dan institusi. Internet Sehat akan bekerjasama dengan kalangan ISP, warnet, pendidikan, industri TI, dll. Ada beberapa tips internet sehat & aman. Tempatkan internet di tempat terbuka, Jangan menanggapi email dari orang yang tidak dikenal, Segera tinggalkan / keluar situs liar yang tidak pantas untuk anak-anak., Jangan menanggapi ajakan untuk pertemuan langsung, Dampingi dan beri pengertian manfaat internet, Tegaskan kepada anak-anak supaya tidak menanggapi ajakan untuk pertemuan langsung, Jangan memberikan data pribadi dan keluarga, alamat rumah, kantor, sekolah, nomor telpon, tgl lahir, password dan data diri kepada orang lain ataupun saat mengisi data diri pada situs personal serta Catatan Untuk Remaja : Jangan mudah percaya dengan data pribadi orang lain karena banyak sekali orang iseng yang berpura-pura menjadi orang lain, mis"19/f/jkt", sebenarnya "50/m/anywhere" Selain tips diatas juga ada beberapa strategi untuk melindungi privasi keluaraga, langkah-langkahnya sebagai berikut, Pasang software Firewall, Selalu lakukan Update, Gunakan software antivirus terkini, Kenali berbagai fitur software (bisa konsultasi), Lindungi dari berbagai penipuan / jangan mudah tergoda, Waspada terhadap e-mail spam, Jangan sembarang mendownload dan menginstall software dari internet (Andi Asari dkk, Proseding: 218).

3. Pelaksanaan Pembelajaran Literasi Digital di Kelas

Kegiatan pembelajaran tentu saja sesuai dengan perencanaan yang dibuat. Hal ini dikarenakan RPP merupakan acuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Selama proses belajar mengajar, guru tidak hanya menjadi orang yang mentransfer pengetahuan tetapi guru juga harus mampu menyediakan sarana agar siswa dapat membentuk pemikiran sekaligus sikapnya. Selain itu guru harus memiliki keinginan kuat untuk melaksanakan tugasnya, rasa tanggung jawab terhadap posisinya, dan minat terhadap rencana yang dibuatnya dalam bentuk RPP. Terdapat tiga kegiatan yang dilaksanakan di kelas yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Hendra Kurniawan, 2019: 46). Penerapan proses belajar mengajar harus lebih menarik dan menyenangkan dari sekedar latihan teori. Untuk memastikan bahwa siswa dapat dengan mudah memahami proses pembelajaran, penyediaan bahan ajar harus diberikan pertimbangan yang cermat. Untuk itu perlu adanya pemanfaatan media digital untuk pembelajaran online. Namun, saat ini dikatakan bahwa generasi muda masih belum dapat menggunakan perangkat digital mereka untuk mencari informasi untuk pengembangan pribadi mereka sendiri (Hendra Kurniawan, 2019: 24).

Saat ini sekolah semakin didorong untuk menanamkan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di semua bidang pelajaran. Mempertimbangkan bagaimana literasi digital mengandung subjektivitas pengetahuan dimana dapat dapat memastikan dengan penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran daripada sekedar menjadi pelengkap dalam pengajaran. Dalam dunia pendidikan, peserta didik merupakan salah satu pengguna informasi. Informasi yang dibutuhkan peserta didik tidak hanya dalam media cetak. . Internet menyajikan informasi dalam format berbeda, yaitu digital. Informasi tersebut disajikan melalui berbagai fasilitas yang disediakan internet seperti website, blog, atau mailing list. Penggerjaan tugas sangat efisien penyelesaiannya dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital (R. Hendaryan, Taufik Hidayat, Shely Herliani, 2022:146).

1. Harus mengetahui dan memahami apa itu literasi, literasi komputer informasi, dan teknologi komunikasi. Literasi sendiri menurut National Institute for Literacy (NIFL) adalah kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah sesuai keahlian dibutuhkan dalam konteks pekerjaan, keluarga, dan masyarakat. Isi komponen pendukung lainnya ialah literasi komputer, informasi, dan teknologi komunikasi. Sehingga maksudnya seseorang mampu untuk menggunakan komputer, informasi, dan teknologi komunikasi sesuai dengan tujuannya.
2. Harus mengetahui dunia informasi dan sifat sumber daya informasi. Apabila kita memiliki kemampuan literasi digital maka kita tentunya telah mengetahui dimana kita hendak mencari informasi dalam media digital serta karakteristik atau sifat sumber informasi yang hendak kita tuju misalnya dalam mencari berita kita hendak menggunakan media online yang didalamnya terdapat jurnal, artikel, berita, dan sebagainya atau mencari informasi melalui televisi, radio, media sosial dan sebagainya.
3. Pemahaman apakah teknologi yang digunakan itu berformat digital atau non digital, mampu untuk menciptakan dan mengkomunikasikan informasi secara digital, mengevaluasi informasi yang didapatkan dari berbagai media digital, menyusun informasi yang kita dapat dari media digital serta menyaring informasi yang datang dan menyimpulkan sesuatu berdasarkan apa yang disampaikan oleh media digital

secara bijak, selain itu tidak hanya mencari informasi dari satu sumber, dan yang terakhir adalah literasi informasi dan literasi media.

Literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting untuk dipahami dan diterapkan. Literasi digital singkatnya adalah pemahaman tentang dunia digital yang mencakup cara menggunakan perangkat digital, mencerna informasi, berinteraksi secara digital, hingga memahami risiko dunia digital (Vida, id/id/bloq/contoh-literasi-digital.diunduh 02/11/2024, 14.51). Di sekolah semakin didorong untuk penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di semua bidang pelajaran. Mempertimbangkan bagaimana literasi digital dalam pembelajaran daripada dalam pengajaran. Dalam dunia pendidikan, peserta didik merupakan salah satu merupakan dibutuhkan peserta didik tidak hanya dalam media cetak. Internet menyajikan informasi dalam format berbeda, yaitu digital. Informasi tersebut disajikan melalui berbagai fasilitas yang disediakan internet seperti website, blog, atau mailing list. Pengajaran tugas sangat efisien penyelesaiannya dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital. Setelah dilakukannya kegiatan efektivitas pelaksanaan kegiatan literasi merupakan yang sebelumnya literasi baca-tulis dan sekarang kegiatan literasi memanfaatkan teknologi yaitu berupa digital merupakan kegiatan literasi yang mampu meningkatkan keterampilan literasi peserta didik yaitu literasi baca-tulis. Dilihat dari hasil wawancara dan observasi saat penelitian dilakukan dari kegiatan literasi baca-tulis dan literasi digital. Kelebihan literasi digital antara lain: banyak sumber bacaan yang dapat diakses di media sosial, karena pernyataan tersebut sama halnya dengan pendapat Kotler dan Keller (Kotler & Keller, 2012) media sosial merupakan sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, audio dan video dengan satu sama lain dan dengan mengikuti perkembangan teknologi, membaca menjadi sesuatu diminati peserta didik yang menarik; dan semua informasi yang dapat menambah ilmu dan pengetahuan peserta didik dapat ditemukan. Kelebihan literasi baca-tulis yaitu: peserta didik fokus membaca apa yang mereka baca, tidak membuka hal-hal yang lainnya, dan sumber bacaan bagi peserta didik telah disediakan oleh pihak sekolah. Sejalan dengan pendapat Gibbons (Gibbons, 1991) dalam Abid Rifki dkk, 171).

Kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran digital adalah:

- a. Kemampuan berpikir pada aspek kognitif ini diantaranya: a) Mengenal budaya, pekerjaan, lingkungan, dan kebutuhan masyarakat b) memecahkan masalah teknik, c) menganalisis sistem teknik, d) merancang dan membuat produk teknik, e) Mengetahui, menguasai dan mengerti teknologi pembelajaran, f). Mengetahui dan mahir dalam operasi komputer dan perangkat teknologi pembelajaran lain yang menunjang pembelajaran, g) Mengetahui teknik-teknik pendidikan menggunakan teknologi pembelajaran.
- b. Sikap yang ditunjukan ketika memanfaatkan teknologi adalah bekerjasama, menghargai pendapat orang lain, berani mengambil keputusan, kreatif dan inovatif, bersikap kritis.
- c. Memiliki pemahaman tentang etika, hukum, dan peraturan keselamatan dalam penggunaan teknologi pembelajaran, peka terhadap teknologi pembelajaran terkini dalam dunia pendidikan.
- d. Kemampuan atau keterampilan, yaitu memahami dan menggunakan peralatan teknologi secara aman untuk menghasilkan produk dan sistemnya. Memiliki kemampuan dalam

pemilihan hardware dan software sebagai media pendidikan (Daryanto dan Bambang Suryanto, 2022:234).

4. Evaluasi Pembelajaran Literasi Digital di Kelas

Evaluasi literasi digital dan teknologi informasi dalam pembelajaran merupakan proses yang penting untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan media digital dan teknologi informasi secara efektif. Dalam evaluasi ini, guru menggunakan berbagai metode dan instrumen untuk mengukur sejauh mana siswa memahami konsep-konsep dasar literasi digital, seperti keamanan digital, etika online, dan pengelolaan informasi. Selain itu, evaluasi juga mencakup penilaian terhadap keterampilan praktis siswa dalam menggunakan perangkat lunak, aplikasi, dan alat-alat digital, seperti pencarian informasi, pengolahan data, dan komunikasi online (Wati, Kabariah and Adiyono, 2023). Guru juga menilai kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang mereka temukan secara online, serta kemampuan mereka dalam berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif menggunakan teknologi. Hasil evaluasi ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang kekuatan dan kelemahan siswa dalam literasi digital, yang dapat digunakan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif, menyesuaikan strategi pembelajaran, dan mengembangkan program literasi digital yang lebih efektif. Dengan evaluasi yang teratur dan terarah, siswa dapat terus meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan dan peluang yang datang dari era digital ini (Muhamad Zulfikar Mansyur, 2024: 20).

Relevansi evaluasi pembelajaran di era ini terpadu dengan pemahaman bahwa pengetahuan tidak statis; ia bergerak, tumbuh, dan berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Jika dahulu penilaian didominasi oleh ujian tertulis yang mencerminkan retensi memori jangka pendek, kini evaluasi harus menjangkau lebih dalam, mengukur kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menganalisis situasi, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata yang lebih luas. Pendekatan evaluasi di abad ke-21 harus secara efektif melahirkan individu yang tidak hanya paham teori, tetapi juga siap menghadapi tantangan dunia nyata dan mampu berkontribusi atas perubahan sosial (Muhamad Zulfikar Mansyur, 2024: 163).

Proses pembelajaran yang dikemas dalam teknologi digital, seperti pembelajaran virtual, aplikasi interaktif, dan kelas online, mendorong pergeseran penilaian dari model one-size-fits-all menjadi lebih individualisasi. Melalui pendekatan inovatif yang memungkinkan penyesuaian pembelajaran berbasis kebutuhan dan kecepatan masing-masing peserta didik, evaluasi berbasis digital menawarkan wawasan yang mendalam tentang kemajuan dan kebutuhan belajar siswa secara real-time. Dalam kerangka pendidikan modern, evaluasi merupakan jantung yang memompa vitalitas ke dalam setiap aspek proses belajar mengajar. Evaluasi mendefinisikan bukan hanya kemampuan kita untuk mengukur efek dari pendidikan, tetapi juga bagaimana kita sebagai masyarakat memahami, memperbaiki, dan memperkaya pengalaman belajar itu sendiri. Diibaratkan sebagai jembatan, evaluasi menghubungkan materi ajar yang diberikan oleh pendidik dengan tingkat pemahaman dan kemahiran yang dicapai oleh peserta didik. Lebih dari sekedar alat untuk menilai kinerja akademis, evaluasi dalam pendidikan modern adalah tolok ukur perbaikan dan pertumbuhan kontinu. Ini berarti,

evaluasi tidak berhenti pada pengambilan informasi tentang keberhasilan atau kegagalan seorang siswa dalam memenuhi standar tertentu, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana pengetahuan itu diberikan, diterima, dan diaplikasikan dalam situasi praktis (Muhammad Zulfikar Mansyur, 2024: 164).

Pentingnya evaluasi dalam pendidikan modern meningkat eksponensial dengan pertumbuhan dan perkembangan teknologi serta sains. Peserta didik saat ini harus menjalani pendidikan yang tidak hanya menghasilkan pengetahuan, tapi juga tangkas dalam mempergunakan pengetahuan tersebut dengan kreatif dan inovatif. Evaluasi membantu dalam menyediakan data dan insight yang berguna untuk mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengadvokasi pembelajaran individual yang memerhatikan kebutuhan dan kecepatan belajar yang unik dari setiap individu. Evaluasi di era modern ini juga meneropong kedalaman pemahaman, mengukur seberapa baik siswa dapat berinteraksi dengan materi yang dipelajari dan menerapkannya dalam konteks baru. Ini menciptakan platform bagi para pendidik untuk menyesuaikan pengajaran mereka, merespon kekuatan dan kelemahan siswa, serta memberikan dukungan yang dibutuhkan untuk belajar yang efektif (Muhammad Zulfikar Mansyur, 2024: 164).

C. PENUTUP

Pembelajaran digital sendiri merupakan sistem pembelajaran berbasis web atau digital. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan perencanaan yang tepat dan bagaimana materi pembelajaran disampaikan kepada siswa harus didasarkan pada rencana tersebut. Kisaran kompetensi pendidik pembelajaran digital meliputi perencanaan dan pengorganisasian kegiatan pembelajaran, keterampilan presentasi lisan dan nonverbal, kerjasama tim, keterampilan strategi pertanyaan, keahlian dalam menguasai materi pembelajaran, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, termasuk penyesuaian dengan kegiatan yang sebenarnya. Pengetahuan teori pembelajaran, pemahaman pembelajaran digital, pengetahuan RPP, penguasaan media pembelajaran. Di sekolah semakin didorong untuk penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di semua bidang pelajaran. Mempertimbangkan bagaimana literasi digital dalam pembelajaran daripada dalam pengajaran. Internet menyajikan informasi dalam format berbeda, yaitu digital. Informasi tersebut disajikan melalui berbagai fasilitas yang disediakan internet seperti website, blog, atau mailing list. Pengerjaan tugas sangat efisien penyelesaiannya dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital. Setelah dilakukannya kegiatan efektivitas pelaksanaan kegiatan literasi merupakan yang sebelumnya literasi baca-tulis dan sekarang kegiatan literasi memanfaatkan teknologi yaitu berupa digital merupakan kegiatan literasi yang mampu meningkatkan keterampilan literasi peserta didik yaitu literasi baca-tulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abid Rifqi 1 , Lulu Fatimah 2 , Susilawati, Pelaksanaan Literasi Digital di SDN 4 Kenanga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah.
- Adelia Alfama Zamista1* , May Shanda Charona, Tingkat Literasi Digital dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Abad-21 Mahasiswa ditinjau dari Perspektif Gender, Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 6 Nomor 4 (2023) ISSN : 2615-0891 (Media Online).

Andi Asari, 2 Taufiq Kurniawan, 3 Sokhibul Ansor, 4 Andika Bagus Nur Rahma Putra, PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU, ORANG TUA SISWA DAN PELAJAR DI LINGKUNGAN SEKOLAH KABUPATEN MALANG, Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat.

Andi Asari, 2 Taufiq Kurniawan, 3 Sokhibul Ansor, 4 Andika Bagus Nur Rahma Putra, PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU, ORANG TUA SISWA DAN PELAJAR DI LINGKUNGAN.

Andri Kurniawan dkk, Aplikasi Pembelajaran Digital, 2022, Padang: GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.

Daryanto dan Bambang Suryanto,(2022) Pembelajaran Abad 21,Yogyakarta: Gava Media.

Dirjen PAUD, Dikdas, dan Dikmen Kemendikbud, Panduan Penguan Literasi Dan Numerasi Di Sekolah, 2021, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hendra Kurniawan dkk, Pembelajaran Literasi Menuju Society 5.0, Yogyakarta: Budi Utama, 2019.

<https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/>

<https://bpmpprovsumut.kemdikbud.go.id/proses-literasi-digital-bagi-anak-peserta-didik-4/>

<https://www.acerid.com/pendidikan/penerapan-literasi-digital-untuk-penguatan-karakter-kurikulum-merdeka.>

<https://www.karier.mu/program/mendesain-pembelajaran-literasi-dengan-integrasi-teknologi>

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Paud, Dikdas, Dan Dikmen 2021, Panduan Literasi dan Numerasi Sekolah.

Muhamad Zulfikar Mansyur dkk, (2024), Belajar dan Pembelajaran di Abad 21, Yayasan Kita Menulis, 2024.

Muhamad Zulfikar Mansyur, dkk, Belajar dan Pembelajaran di Abad 21, 2024, Yayasan Kita Menulis.

Naidin Syamsuddin, (2021), Sistem Model Dan Desain Pembelajaran, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

R. Hendaryan, Taufik Hidayat, Shely Herliani, PELAKSANAAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA, Jurnal LITERASI Volume 6 | Nomor 1 | April 2022.

Vida, id/id/bloq/contoh-literasi-digital.diunduh 02/11/2024, 14.51.

Yunus Abidin dkk, Pembelajaran Literasi, Jakarta: Bumi Aksara, 2020.