

Literasi Digital dalam Pembelajaran

by Turnitin Instructor

Submission date: 26-Jul-2024 07:44AM (UTC+0700)

Submission ID: 2422132195

File name: BAB_5_LITERASI_DIGITAL_DALAM_PEMBELAJARAN.doc (1.84M)

Word count: 3675

Character count: 25307

BAB

5

LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Era digital menghendaki setiap individu menyadari bahwa teknologi sebagai bagian dari kehidupan mereka, yang berarti bahwa penguasaan alat-alat digital saat ini sangatlah penting (Sarker *et al.*, 2019; Imran *et al.*, 2021; Levin and Mamlok, 2021; Haddock *et al.*, 2022; Kraus *et al.*, 2022). Bagaimanapun, kehidupan kita sehari-hari telah didigitalkan, dilacak, dan diikat dalam metrik. Diri kita yang sebenarnya telah terpecah menjadi semacam avatar online, gambar profil, dan pembaruan status. Media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter/X, LinkedIn dan lainnya adalah alat canggih yang berpotensi membangun komunitas, menghubungkan kerabat di tempat yang jauh, meningkatkan karier, dan bahkan alat politik, dengan segala kelebihan dan kekurangannya telah mengubah kesadaran kolektif kita akan realitas (Thomas, 2016).

Kondisi ini menuntut adanya masyarakat yang memiliki literasi digital, sebagaimana dicontohkan oleh Gambar 5.1. Literasi digital mencakup pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk: membuat, mengelola, mengkomunikasikan dan menyelidiki data, informasi dan ide; menyelesaikan masalah; dan bekerja secara kolaboratif di sekolah dan dalam kehidupan mereka di luar sekolah. Literasi digital melibatkan siswa: mengidentifikasi secara kritis dan memilih serta menggunakan perangkat atau sistem digital dengan tepat; belajar memanfaatkan teknologi yang tersedia bagi mereka; beradaptasi dengan cara-cara baru dalam melakukan sesuatu seiring dengan berkembangnya teknologi; dan melindungi keselamatan diri mereka sendiri dan orang lain di lingkungan digital (ACARA, 2021).



Gambar 5.1: Siswa dan Pentingnya Literasi Digital

Sumber : (Sternx, 2023)

UNICEF mendefinisikan literasi digital dalam konteks pendidikan sebagai “pengetahuan, keterampilan dan sikap yang memungkinkan anak-anak tumbuh dan berkembang di dunia digital yang semakin global, aman dan berdaya, dengan cara yang sesuai dengan usia mereka serta budaya dan konteks lokal.” Melalui kacamata pendidikan ini, kita dapat menganggap literasi digital sebagai kemampuan siswa dalam menggunakan alat dan teknologi digital untuk bekerja, belajar, dan berinteraksi. Literasi digital diwujudkan dalam bentuk keterampilan kognitif dan teknis (Nascimbeni and Vosloo, 2019).

Mengapa literasi digital penting? Literasi digital penting karena sejumlah alasan – antara lain dapat meningkatkan pembelajaran, membantu siswa memahami informasi yang salah, dan memberi mereka akses ke berbagai sumber daya. Namun yang terpenting, anak-anak lebih banyak terpapar dunia digital dibandingkan generasi tua. UNICEF melaporkan bahwa 70% anak usia 15-24 tahun sudah menggunakan internet, sehingga mereka mengembangkan keterampilan digital mereka sendiri. Hal ini memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan literasi digital yang buruk, kecuali ada pengajaran yang bertujuan di sekolah mereka (University of San Diego, 2024).

Negara-negara di seluruh dunia menunjukkan tingkat literasi digital yang berbeda-beda, dan negara-negara berpendapatan rendah memiliki tingkat literasi digital yang paling rendah. Kesenjangan antara negara-negara berpendapatan menengah dan tinggi juga sangat besar. Sebuah studi yang dilakukan oleh [United Nations Industrial Development Organization \(UNIDO\)](#) atau [Organisasi Pengembangan Industri Perserikatan Bangsa-Bangsa](#) menemukan bahwa di Chad dan Republik Afrika Tengah, masing-masing hanya 1,6% dan 2,4% orang dewasa yang pernah menyalin atau memindahkan folder. Keterampilan seperti menggunakan rumus dasar dalam spreadsheet juga sangat rendah di negara-negara berpenghasilan rendah dan menengah. Di negara-negara maju, seperti AS, orang Amerika mempunyai tingkat pengetahuan digital yang berbeda-beda.

Meskipun sebagian besar menunjukkan pemahaman tentang konsep digital dasar seperti penipuan *phishing*, banyak yang kesulitan dengan topik yang lebih maju. Misalnya, hanya 28% yang dapat mengidentifikasi autentikasi dua faktor, dan hanya 24% yang memahami keterbatasan mode "penjelajahan pribadi", seperti yang dipublikasikan oleh studi Pew Research Center tahun 2019. Kesenjangan dalam literasi digital ini menggarisbawahi pentingnya pendidikan berkelanjutan, terutama seiring dengan semakin terintegrasinya teknologi ke dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kurangnya literasi digital di seluruh dunia, meskipun dalam proporsi yang berbeda, permintaan akan keterampilan digital di berbagai negara masih perlu dipenuhi. Meskipun di beberapa negara Afrika melihat adanya peningkatan permintaan akan keterampilan digital dasar, beberapa negara Eropa, ASIA dan Amerika Serikat menuntut ketangkasan digital yang lebih maju (Gripp, 2023).

Selain menguraikan urgensi literasi digital, buku ini juga menguraikan kerangka literasi digital dan rangkaian pembelajaran literasi digital. Hal ini terinspirasi dari Amerika Serikat dan Australia.

B. Kerangka Literasi Digital

Kita hidup di dunia digital; bahkan siswa yang masih sangat muda pun perlu berpikir secara digital. Pembelajaran ini dapat membantu mereka membangun

keterampilan dan disposisi yang mereka perlukan untuk menjadi pengguna internet yang aman dan cerdas. Oleh karena itu, Learning for Justice (2024), menyarankan Kerangka Literasi Digital yang dapat diajarkan, diurutkan berdasarkan keterampilan mulai dari kelas 2 SD hingga kelas 12 SMA/ sederajat.

1. Kelas 2

- a) *Memilih Sumber yang Dapat Dipercaya.* Pelajaran ini, yang merupakan bagian dari seri Literasi Digital, membahas pentingnya menemukan dan memverifikasi sumber yang dapat dipercaya ketika bekerja dengan informasi online. Pelajaran ini ditujukan untuk audiens muda dan didasarkan pada asumsi bahwa banyak siswa di kelas yang belum membaca dan menulis secara mandiri.
- b) *Bagian dari Komunitas Daring.* Pelajaran ini berfokus pada membantu anak-anak belajar berpartisipasi dalam berbagai jenis komunitas digital. Siswa akan memantapkan dan mengerjakan apa yang mereka ketahui tentang menjadi bagian dari komunitas mana pun.
- c) *Iklan dan Anda.* Pelajaran ini dimulai dengan menunjukkan kepada anak-anak beberapa jenis iklan yang mungkin mereka temui secara online dan membantu mereka menganalisis iklan tersebut dengan pandangan kritis.

2. Kelas 3-5

- a) *Mengevaluasi Sumber Terpercaya.* Pelajaran ini, bagian dari seri Literasi Digital, membahas pentingnya menemukan dan memverifikasi sumber terpercaya ketika bekerja dengan informasi online.
- b) *Memahami Pencarian Online.* Dengan mempelajari algoritma pencarian, siswa akan mulai memahami bahwa informasi yang mereka peroleh dari pencarian online tidak muncul begitu saja! Pemahaman ini akan memungkinkan siswa mengevaluasi secara kritis hasil pencarian.
- c) *Berpartisipasi dalam Komunitas Digital.* Pelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa belajar berpartisipasi secara aman dan penuh hormat dalam berbagai jenis komunitas digital.
- d) *Privasi dan Keamanan Online.* Siswa akan mendiskusikan pedoman dasar untuk menjaga privasi dan keamanan online. Untuk membantu mereka menginternalisasikan aturan-aturan ini, siswa akan mengilustrasikan apa artinya mengikuti setiap pedoman.
- e) *Memproduksi Informasi Digital.* Pelajaran ini berfokus pada apa artinya memproduksi konten digital dan berbagi informasi menggunakan platform online.
- f) *Konsumen yang Bijaksana.* Karena anak-anak semakin sering menggunakan media digital, pengiklan yang bekerja dengan platform digital terus memahami anak-anak sebagai target audiens yang ideal. Artinya, penting untuk membantu anak-anak belajar membaca iklan online secara bijaksana dan kritis.
- g) *Aktivisme Daring.* Pelajaran ini memperkenalkan anak-anak pada berbagai cara generasi muda menggunakan internet untuk berupaya mencapai perubahan sosial yang positif.

3. Kelas 6-8

- a) *Menganalisis Bagaimana Kata-kata Mengkomunikasikan Bias.* Pelajaran ini, bagian dari seri Literasi Digital, berfokus pada pengajaran siswa untuk mengidentifikasi bagaimana penulis dapat mengungkapkan bias mereka melalui pilihan kata dan nadanya. Siswa akan mengidentifikasi kata-kata “bermuatan” yang mengkomunikasikan suatu sudut pandang. Siswa akan memahami bagaimana penulis mengkomunikasikan suatu sudut pandang secara implisit dengan menulis berita mereka sendiri yang bermuatan.
- b) *Memahami dan Mengevaluasi Pencarian Online.* Di era Google dan mesin pencari lainnya, pelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa menavigasi bagaimana informasi datang kepada mereka melalui alat pencarian online.
- c) *Keterlibatan Masyarakat dan Komunikasi sebagai Anggota Komunitas Digital.* Sama seperti kita melibatkan siswa dalam menetapkan pedoman untuk membangun ruang kelas yang inklusif dan aman, penting bagi siswa untuk belajar cara berkomunikasi dalam kelompok internet dan menanggapi bias secara online.
- d) *Paradoks Privasi.* Pelajaran ini mengajarkan siswa untuk memahami dampak tindakan online terhadap privasi pribadi mereka.
- e) *Aktivisme Digital Dicampur.* Ketika keterlibatan media sosial di kalangan generasi muda terus meningkat, siswa menjadi semakin terpapar dan terlibat dalam kampanye hashtag yang berkaitan dengan tema identitas, keberagaman, keadilan, dan aksi sosial.
- f) *Beriklan di Internet.* Pelajaran ini berfokus pada pengajaran siswa untuk memahami peran identitas di pasar online dan periklanan online, dan niat pengiklan untuk memanipulasi konsumen.
- g) *Media Sosial untuk Aksi Sosial.* Pelajaran ini akan melibatkan siswa dalam perdebatan tentang kemanjuran media sosial sebagai alat untuk perubahan sosial.
- h) *Konsumen dan Kreator Media, Apa Hak dan Tanggung Jawab Anda?* Pelajaran ini berfokus pada konsep "berita palsu" dan tanggung jawab pencipta dan konsumen berita dan media. Siswa akan mempelajari Undang-Undang Hak dan Tanggung Jawab Konsumen Berita PEN Amerika dan membaca artikel tentang "berita palsu" yang menyajikan strategi tentang cara mendekati sumber digital.
- i) *Berita Undang-undang Hak dan Tanggung Jawab Konsumen.* Pelajaran ini berfokus pada Undang-undang Hak dan Tanggung Jawab Konsumen. Siswa akan membaca undang-undang hak asasi manusia, menyusun ulang beberapa hak dan tanggung jawab, dan mengurutkan hak-hak tersebut berdasarkan kepentingannya. Terakhir, siswa akan bekerja sama untuk menyusun sandiwara dramatis pendek yang menunjukkan pentingnya satu hak yang mereka pilih.

4. Kelas 9-12

- a) *Mengevaluasi Sumber Online.* Dalam pelajaran ini, siswa akan menemukan dan memverifikasi sumber informasi yang dapat dipercaya.
- b) *Memahami Bagaimana Informasi Digital Datang kepada Anda.* Dalam pelajaran ini, siswa akan mempelajari cara kerja berbagai mesin pencari.
- c) *Terlibat Secara Konstruktif dalam Komunitas Digital.* Pelajaran ini akan memperkenalkan siswa pada perlunya melatih inklusivitas dan empati ketika terlibat dalam komunikasi digital.

- d) *Bagaimana Komunikasi Daring Mempengaruhi Privasi dan Keamanan.* Dalam pelajaran ini, siswa akan memeriksa jejak digital mereka, mendiskusikan sisi positif dan negatif dari memiliki jejak kaki, dan menentukan cara paling aman untuk mengelola jejak kaki mereka.
- e) *Cara Kerja Penggunaan Wajar.* Pelajaran ini berfokus pada hak cipta dan penggunaan wajar. Siswa akan mendiskusikan konsep-konsep ini dan kemudian menyelesaikan proyek yang menunjukkan apa yang mereka pelajari.
- f) *Anda Adalah Produknya.* Dalam pelajaran ini, siswa akan mengeksplorasi konsep "menjadi viral" dan bagaimana pengiklan menggunakan media sosial untuk mempromosikan produk mereka dan mengidentifikasi pelanggan potensial.
- g) *Alat Digital sebagai Mekanisme Kewarganegaraan Aktif.* Dalam pelajaran ini, siswa akan mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat menjadi alat yang berguna untuk kewarganegaraan aktif.
- h) *Konsumen dan Kreator Media, Apa Hak dan Tanggung Jawab Anda?* Pelajaran ini berfokus pada konsep "berita palsu" dan tanggung jawab pencipta dan konsumen berita dan media. Siswa akan mempelajari Undang-Undang Hak dan Tanggung Jawab Konsumen Berita dan membaca artikel tentang "berita palsu" yang menyajikan strategi tentang cara mendekati sumber digital.
- i) *Berita Undang-undang Hak dan Tanggung Jawab Konsumen.* Pelajaran ini berfokus pada Undang-Undang Hak dan Tanggung Jawab Konsumen. Siswa akan membaca undang-undang hak asasi manusia, menyusun ulang beberapa hak dan tanggung jawab, dan mengurutkan hak-hak tersebut berdasarkan kepentingannya. Terakhir, siswa akan bekerja sama untuk menyusun sandiwara dramatis pendek yang menunjukkan pentingnya satu hak yang mereka pilih.

C. Rangkaian Pembelajaran Literasi Digital

Pemerintah Australian telah menetapkan *general capabilities* atau kemampuan umum. Kemampuan umum membekali generasi muda Australia dengan pengetahuan, keterampilan, perilaku dan kecenderungan untuk hidup dan bekerja dengan sukses di abad kedua puluh satu. Kemampuan umum dikembangkan melalui isi bidang pembelajaran; perlu diingat bahwa hal-hal tersebut bukanlah bidang pembelajaran, mata pelajaran, atau keterampilan yang terpisah. Literasi digital (sebelumnya dikenal dengan kemampuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)) merupakan bagian dari Kurikulum Australia F-10 yang mencakup tujuh kemampuan umum, selain literasi, berhitung, berpikir kritis dan kreatif, kemampuan pribadi dan sosial, pemahaman etis, dan pemahaman antarbudaya.

Menurut ACARA (2021) rangkaian pembelajaran literasi digital dapat disusun menjadi lima elemen, yaitu (1) mempraktikkan keamanan dan kesejahteraan digital (*practising digital safety and wellbeing*); (2) berkomunikasi dan berkolaborasi (*communicating and collaborating*); (3) menyelidiki (*investigating*), (4) menciptakan (*creating*), dan (5) mengelola dan mengoperasikan (*managing and operating*). Hal ini sebagaimana dapat divisualisasikan pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2: Unsur pengorganisasian kemampuan umum Literasi Digital
 Sumber : (ACARA, 2021)

1. Mempraktikkan keamanan dan kesejahteraan digital (*practising digital safety and wellbeing*)

Elemen ini disusun menjadi tiga sub-elemen:

- a) *Kelola kesejahteraan digital* – siswa memahami sifat dan dampak teknologi penggunaan pada kesehatan, produktivitas kerja, kesejahteraan dan gaya hidup mereka, seperti berlebihan waktu layar dan multitasking.
- b) *Kelola privasi dan keamanan online* – siswa mengembangkan teknik yang sesuai, keterampilan sosial, kognitif, komunikatif dan pengambilan keputusan untuk mengatasi risiko online. Mereka menyadari risiko konten yang mereka hadapi saat online, seperti konten buatan pengguna yang merugikan, dan strategi yang digunakan untuk menangannya.
- c) *Kelola identitas digital* – siswa menyadari pentingnya mengendalikan dan membentuk identitas digital mereka sendiri dengan menciptakan dan mengatur identitas online mereka untuk menyampaikan kisah mereka secara positif, sekaligus menyadari bagaimana penggunaan media digital secara pribadi dapat mempunyai implikasi.

2. Berkomunikasi dan berkolaborasi (*communicating and collaborating*);

Elemen ini disusun menjadi dua sub-elemen:

- a) *Berkomunikasi* – siswa mengenali berbagai jenis strategi, alat dan format komunikasi dan kolaborasi antar rekan, dan memutuskan metode mana yang paling efektif untuk tujuan individu atau kolaboratif.
- b) *Berkolaborasi dan bertukar pikiran* – siswa mengembangkan kapasitas untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan komunitas online yang terdiri dari rekan-rekan dan pakar untuk membangun dan menciptakan pengetahuan bersama.

Mereka juga dapat memanfaatkan keterampilan teknis mereka untuk bertukar ide dan bekerja sama secara efisien, bahkan ketika terpisah oleh jarak.

3. Menyelidiki (*investigating*)

Elemen ini disusun menjadi empat sub-elemen:

- a) *Menemukan informasi* – siswa mengumpulkan informasi dari sumber daya digital. Mereka secara efektif menggunakan strategi penelitian untuk menemukan informasi dan sumber daya lainnya. Siswa mengartikulasikan kebutuhan informasi dan konten mereka, dan secara efektif menavigasi informasi dan konten yang mereka temui.
- b) *Mengumpulkan dan menyusun data* – siswa memahami bagaimana data dapat dihasilkan, cara memproses data berdasarkan pemahaman statistik, dan cara membuat atau menggunakan algoritme kecerdasan buatan (AI) untuk mengenali pola signifikan dan meningkatkan proses pengambilan keputusan. Mereka menjelajahi kumpulan data yang relevan dan membaca, mengelola, dan memproses data dari berbagai sumber.
- c) *Menafsirkan data* – siswa membuat dan membangun pengetahuan dengan menganalisis data dan mengkomunikasikan maknanya kepada orang lain menggunakan berbagai alat visualisasi data. Mereka menyajikan pola, tren, dan wawasan analitis dari data untuk memfasilitasi pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
- d) *Mengevaluasi informasi* – siswa berhati-hati dan kritis terhadap informasi yang mereka temui ketika online, dan menunjukkan kearifan dalam evaluasi mereka terhadap keandalan dan kredibilitas informasi online.

4. Menciptakan (*creating*),

Elemen ini disusun menjadi tiga sub-elemen:

- a) *Perencanaan dan desain* – siswa menggunakan alat digital untuk merencanakan dan mengelola proses yang mempertimbangkan kendala dan risiko desain.
- b) *Membuat konten* – siswa melaksanakan rencana desain konten dan produk digital berdasarkan kebutuhan, kepraktisan, efisiensi dan fungsionalitas. Mereka mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan model untuk menciptakan produk asli atau menggunakan kembali atau mencampur sumber daya secara etis menjadi konten baru.
- c) *Menghormati kekayaan intelektual* – siswa memahami tanggung jawab etika dan hukum seputar kepemilikan dan pencampuran konten online, misalnya plagiarisme, hak cipta, penggunaan wajar, dan pemberian lisensi. Mereka menunjukkan tanggung jawab dan rasa hormat terhadap orang lain dengan melindungi kreasi digital mereka sendiri dan menghargai konten orang lain jika diperlukan.

5. Mengelola dan mengoperasikan (*managing and operating*).

Elemen ini disusun menjadi tiga sub-elemen:

- a) *Kelola konten* – siswa berinteraksi dengan informasi dan data, menyimpan konten menggunakan konvensi yang sesuai dan logis, dan mengambil konten dari ruang pribadi, jaringan, dan cloud.

- b) *Melindungi konten* – siswa mengidentifikasi potensi ancaman dan menerapkan praktik keamanan siber yang relevan, seperti menggunakan kata sandi yang aman, dan memahami firewall dan aplikasi anti-malware. Mereka menggunakan teknologi tanpa mengorbankan data dan perangkat mereka.
- c) *Memilih dan mengoperasikan alat* – siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan teknis untuk memilih, menggunakan dan memecahkan masalah alat digital yang sesuai. Mereka mengembangkan pemahaman tentang komponen perangkat keras dan perangkat lunak, serta pengoperasian sistem digital yang sesuai, termasuk fungsi, proses, dan prosedurnya. Siswa dapat mentransfer pengetahuan mereka ketika mereka mengeksplorasi teknologi baru.

D. Pembelajaran Untuk Mendorong Literasi Digital Pada Peserta Didik

Telah banyak sekolah yang menetapkan fokus pada pengajaran literasi digital mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas; sejalan dengan realitas pasca-COVID dan pembelajaran online yang merupakan kondisi normal baru (Dhawan, 2020; Dayagbil *et al.*, 2021; Huck and Zhang, 2021; Kang, 2021; Singh, Steele and Singh, 2021; Stoian *et al.*, 2022; Sato *et al.*, 2024). Menurut Vos (2023), dimanapun lokasi kita, kurikulum umum, atau program pembelajaran yang memang dirancang online, maka pendidik dapat melakukan hal berikut:

1. Ajari siswa cara mengevaluasi informasi yang mereka temukan online

Jelaskan cara menilai apakah sumber tersebut dapat diandalkan dan apakah informasi di situs web tertentu benar atau salah. Untuk memulai, seorang guru dapat memberikan daftar sumber daya pendidikan untuk dilihat siswa sebagai contoh situs web yang dapat dipercaya. Teliti sumber daya tersebut sebelum merekomendasikannya untuk memastikan sumber daya tersebut aman dan andal.

2. Diskusikan privasi online dengan siswa

Luangkan waktu untuk menjelaskan cara memilih dan menyimpan kata sandi yang aman, kapan tidak boleh membagikan informasi pribadi, dan cara menggunakan media sosial secara bertanggung jawab. Ceritakan bagaimana aplikasi atau situs web favorit mereka menyimpan informasi dan apa yang mereka lakukan dengannya.

3. Bantu siswa memahami etiket online

Diskusikan gambar atau teks mana yang tidak pantas untuk diposkan dan bagaimana cara berkomunikasi secara online untuk mencegah penindasan, pelecehan, atau perilaku menyinggung lainnya. Mendorong komunikasi yang saling menghormati: Siswa harus memahami bahwa mereka bertanggung jawab atas apa yang mereka katakan atau lakukan secara online.

4. Ajarkan menulis digital

Beri tahu siswa perbedaan tulisan tradisional dengan konten online sehingga mereka tidak bingung satu sama lain. Mereka harus tahu cara menyertakan tautan dan referensi dalam tulisan, merevisi teks tergantung pada target audiens, memilih

dan menyertakan gambar, dll. Sama seperti kita mengajarkan perbedaan antara esai pribadi dan makalah penelitian, ada baiknya menjelaskan cara memposting di Instagram berbeda dengan postingan blog atau siaran pers untuk majalah online.

5. Diskusikan alat AI dan integritas akademik

Plagiarisme dan aspek integritas akademik lainnya adalah masalah yang dihadapi banyak pendidik. Dan titik-titik nyeri ini semakin diaktifkan setelah ChatGPT masuk ke ruang online. Meskipun ada yang merasa khawatir tentang ancaman alat tulis AI terhadap dunia pendidikan, ada pula yang mendiskusikan peluang yang bisa diberikan alat tulis AI tersebut bagi guru.

Alat seperti ChatGPT sangat menggoda untuk digunakan dalam tugas menulis. Jika sebelumnya para pendidik kesulitan dengan esai yang dipesan siswa dari layanan terkait, kini para siswa tersebut dapat meminta AI untuk membuat esai untuk mereka, yang tidak ada hubungannya dengan integritas. Namun alih-alih melarang siswa menggunakan AI dan mengancam sanksi atas plagiarisme, diskusikan cara kerja ChatGPT dan cara menggunakannya untuk kebaikan.

Teknologi berkembang dan menjadi sebuah keniscayaan. Jadi, inilah saatnya untuk fokus pada literasi digital, di mana pun kita berada dalam perjalanan ini. Siswa perlu mengetahui cara berinteraksi dengan dunia digital, dan kita dapat membimbing mereka menuju interaksi online yang sehat dan sekaligus aman.

E. Kesimpulan

Literasi digital penting karena dapat meningkatkan pembelajaran, membantu siswa memahami informasi yang salah, dan memberi mereka akses ke berbagai sumber daya digital. Learning for Justice (2024), menyarankan Kerangka Literasi Digital yang dapat diajarkan, diurutkan berdasarkan keterampilan mulai dari kelas 2 SD hingga kelas 12 SMA/ sederajat. Di sisi lain, menurut ACARA (2021) rangkaian pembelajaran literasi digital dapat disusun menjadi lima elemen, yaitu (1) mempraktikkan keamanan dan kesejahteraan digital (*practising digital safety and wellbeing*); (2) berkomunikasi dan berkolaborasi (*communicating and collaborating*); (3) menyelidiki (*investigating*), (4) menciptakan (*creating*), dan (5) mengelola dan mengoperasikan (*managing and operating*).

Mengajarkan literasi digital secara holistik mengharuskan sekolah memikirkan kembali integrasi pendidikan dengan teknologi. Pembelajaran atau keterampilan teknologi secara mandiri tentu penting, namun harus dilengkapi dengan mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini memberi banyak kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan modern atau keterampilan abad ke-21 yang diperlukan untuk menavigasi dunia digital. Dengan bimbingan pihak sekolah (guru), dan kepedulian orang tua, maka siswa yang paham digital dapat tumbuh menjadi warga digital yang bertanggung jawab dan berdaya menghadapi kemajuan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- ACARA (2021) *General capabilities: Digital literacy (Previously ICT)*. Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority (ACARA). Available at: www.australiancurriculum.edu.au/copyright-and-terms-of-use.
- Dayagbil, F.T. *et al.* (2021) 'Teaching and learning continuity amid and beyond the pandemic', *Frontiers in Education*, 6(July), pp. 1–12. Available at: <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.678692>.
- Dhawan, S. (2020) 'Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis', *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), pp. 5–22. Available at: <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>.
- Gripp, M. (2023) *What is Digital Literacy and its Role in Education?*, *Futurize*. Available at: <https://www.futurize.studio/blog/what-is-digital-literacy-and-its-role-in-education#:~:text=Digital literacy is the comprehensive,and securely using digital technologies.> (Accessed: 21 May 2024).
- Haddock, A. *et al.* (2022) 'Positive Effects of Digital Technology Use by Adolescents: A Scoping Review of the Literature', *International Journal of Environmental Research and Public Health*. Available at: <https://doi.org/10.3390/ijerph192114009>.
- Huck, C. and Zhang, J. (2021) 'Effects of the COVID-19 Pandemic on K-12 Education: A Systematic Literature Review', *New Waves-Educational Research and Development Journal*, 24(1), pp. 53–84. Available at: <https://bris.idm.oclc.org/login?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/effects-covid-19-pandemic-on-k-12-education/docview/2580882502/se-2?accountid=9730%0Ahttps://bris.on.worldcat.org/atoztitles/link?sid=ProQ:&issn=1526-8659&volume=24&issue=1&ti>.
- Imran, F. *et al.* (2021) 'Digital Transformation of Industrial Organizations: Toward an Integrated Framework', *Journal of Change Management*, 21(4), pp. 451–479. Available at: <https://doi.org/10.1080/14697017.2021.1929406>.
- Kang, B. (2021) 'How the COVID-19 Pandemic Is Reshaping the Education Service', in J. Lee and S.H. Han (eds) *The Future of Service Post-COVID-19 Pandemic, Volume 1: Rapid Adoption of Digital Service Technology*. Singapore: Springer Singapore, pp. 15–36. Available at: https://doi.org/10.1007/978-981-33-4126-5_2.
- Kraus, S. *et al.* (2022) 'Digital transformation in business and management research: An overview of the current status quo', *International Journal of Information Management*, 63, p. 102466. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2021.102466>.
- Learning for Justice (2024) 'Digital Literacy Lessons'. Southern Poverty Law Center. Available at: <https://www.learningforjustice.org/digital-literacy-lessons>.
- Levin, I. and Mamlok, D. (2021) 'Culture and Society in the Digital Age', *Information*. Available at: <https://doi.org/10.3390/info12020068>.
- Nascimbeni, F. and Vosloo, S. (2019) *Digital Literacy for Children: Exploring*

- Definitions and Frameworks, United Nations Children's Fund (UNICEF)*. United Nations Children's Fund (UNICEF).
- Sarker, M.N.I. *et al.* (2019) 'Leveraging Digital Technology for Better Learning and Education: A Systematic Literature Review', *International Journal of Information and Education Technology*, 9(7), pp. 453–461. Available at: <https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.7.1246>.
- Sato, S.N. *et al.* (2024) 'Navigating the New Normal: Adapting Online and Distance Learning in the Post-Pandemic Era', *Education Sciences*. Available at: <https://doi.org/10.3390/educsci14010019>.
- Singh, J., Steele, K. and Singh, L. (2021) *Combining the Best of Online and Face-to-Face Learning: Hybrid and Blended Learning Approach for COVID-19, Post Vaccine, & Post-Pandemic World*, *Journal of Educational Technology Systems*. Available at: <https://doi.org/10.1177/00472395211047865>.
- Sternx (2023) 'Teaching Digital Literacy: A Guide for Teachers'. SternX gmbh. Available at: <https://sternx.de/en/teaching-digital-literacy/>.
- Stoian, C.E. *et al.* (2022) 'Transition from Online to Face-to-Face Education after COVID-19: The Benefits of Online Education from Students' Perspective', *Sustainability*. Available at: <https://doi.org/10.3390/su141912812>.
- Thomas, S. (2016) *How Social Media Changes Our Perception of Reality*, *Insight Digital Magazine*. Available at: <https://www.thechicagoschool.edu/insight/from-the-magazine/a-virtual-life/> (Accessed: 21 May 2024).
- University of San Diego (2024) 'A Teacher's Guide to Digital Literacy & Digital Literacy Skills in the Classroom'. University of San Diego. Available at: <https://pce.sandiego.edu/digital-literacy/>.
- Vos, L.J. (2023) 'Teaching Digital Literacy To Students In 2023 - eLearning Industry'. eLearning Industry. Available at: <https://elearningindustry.com/teaching-digital-literacy-to-students-in-2023>.

Tentang Penulis



Dr. Husamah, S.Pd., M.Pd., adalah dosen tetap Prodi Pendidikan Biologi FKIP-UMM. Ia pernah diamanahi sebagai Kepala Pusat Studi Lingkungan dan Kependudukan UMM (2015-2017), dan Sekretaris Prodi Pendidikan Biologi FKIP-UMM (2017-2021). Sejak 2023 ia diamanahi sebagai Kepala Divisi/Bidang Pengendalian Dokumen dan Pendampingan di BPMI-UMM. Saat ini ia aktif mengelola berbagai jurnal, diantaranya JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia) [SINTA 2, EBSCO, ERIC, DOAJ, ACI], Journal of Community Service and Empowerment (SINTA 3, DOAJ), dan Research and Development in Education (RaDEn) [SINTA 2, EBSCO, DOAJ]. Ia juga aktif menjadi editor, reviewer, dan fasilitator di berbagai jurnal nasional dan internasional. Ia telah menulis 40an buku/chapter skala nasional dan internasional. Ia dapat dihubungi via email usya_bio@umm.ac.id dan husamahumm@gmail.com. Berbagai karyanya dapat diakses di Google Scholar/Scopus.

Literasi Digital dalam Pembelajaran

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

< 1%

★ www.antaranews.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On