

**Makalah
Pendamping**

**Transformasi dan Inovasi
Pembelajaran Di Era
Digital**

E-ISSN : 2830-4535

Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah

Alifia Dityasari¹, Ika Kartika², Joko Purwanto³, Elyas Djufri⁴

¹²³⁾ UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, St. Laksda Adisucipto Depok Sleman DIY,

⁴⁾ Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, ST. Tunjungan No.1043, Tahunan, Umbulharjo, DIY.

e-mail: ¹⁾ alifiadityasari@gmail.com ; ²⁾ Ika.kartika@uin-suka.ac.id ; ³⁾ joko.purwanto@uin-suka.ac.id ; ⁴⁾ elyas.djufri@ustjogja.ac.id

Abstrak

Transformasi teknologi memberikan berbagai dampak yang variatif terhadap perubahan kebiasaan, keterampilan, dan perilaku pada masyarakat. Pada lingkungan sekolah perkembangan teknologi informasi menjadi sarana pembelajaran yang inovatif dan tuntutan untuk beriringan menyeimbangkan diri dalam kebaruan teknologi. Keterampilan dalam pencarian sumber informasi digital sebagai sarana pembelajaran diperlukan alat yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Literasi digital menyajikan gagasan dan panduan untuk menggunakan media digital dengan tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi digital siswa sekolah menengah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, dengan populasi siswa sekolah menengah dari wilayah DIY dan Jawa Tengah. 41 orang sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik acak. Data dikumpulkan menggunakan angket kuesioner dengan *skala likert* rentang data (1-5). Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden dengan jumlah skor 154,2 kategori setuju pada kemampuan literasi digital indikator intensitas penggunaan dan pemanfaatan dan jumlah skor 97,8 kategori tidak setuju pada literasi digital dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Abad 21, Literasi Digital, Pembelajaran*

Pendahuluan

Keterbaruan dan fleksibilitas dari perubahan dunia selalu membuka lebar diskusi, kerja sama, bahkan polemik dari berbagai lini keilmuan. Masyarakat dunia pun berlomba-lomba mengaktualisasi diri dan kualitas hasil kerja dalam rangka meningkatkan kesejahteraan hidup masing-masing (Wijaya et al., 2016). Industry 4.0 di Eropa, Smart Cities di Asia, Made in China 2025, Industrial Internet di Amerika Utara, dan Society 5.0 oleh Jepang merupakan beberapa contoh percepatan transformasi digital yang di perkenalkan masyarakat dunia sebagai pilar- pilar kebijakan industri saat ini (Fukuyama, 2018). Perubahan transformasi digital yang signifikan ini tidak lain digunakan untuk memudahkan kebutuhan hidup manusia serta meningkatkan kualitas hidup yang berkelanjutan (Sugiono, 2020).

Pilar-pilar revolusi industri abad-21 diwarnai dengan munculnya perkembangan Artificial Intelligent (AI), Big Data, Internet of Things (IoT), Blockchain, robotic, metaverse, dan teknologi lainnya yang sepadan. Fenomena tersebut ikut serta memberikan disrupsi pada aspek bidang lain selain bidang teknologi seperti social, hukum, dan ekonomi (Prasetyo & Trisyanti, 2018) Perjalanan disrupsi teknologi serta digitalisasi di sisi lain merupakan real change yang memiliki dampak positif dan negatif pada aspek-aspek tertentu, seperti pola berfikir masyarakat, konsumerisme, mental health, dan tentu saja pendidikan (Sukartono, 2018). Dalam rangka mencegah kemungkinan terburuk, serta mengantisipasi hal-hal yang dapat merugikan dalam manusia sendiri maupun lingkungan. Pada abad-21 masyarakat dunia ditantang untuk mampu membuat dan mengembangkan lingkungan pendidikan yang dapat ikut menyiapkan masyarakat serta generasi pemimpin masa depan yang sadar tananan sosial, ekonomi, dan pengetahuan yang layak (Wijaya et al., 2016).

Partnership for 21st Century Skills (P21) merilis keterampilan esensial yang harus dimiliki oleh siswa untuk menyiapkan masa depan, keterampilan tersebut meliputi kreativitas dan inovasi, berfikir kritis dan menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi (P21, 2015). Ketercapaian efektifitas terhadap kemampuan dan keterampilan fungsional serta berfikir kritis yang berkaitan informasi, media, dan teknologi dari pendidik terhadap isu-isu digital dengan lingkungan belajar online yang baik memungkinkan membentuk warga digital yang bertanggung jawab, kompeten, serta mampu mentransformasikan aktivitas melalui pengaplikasian perangkat teknologi digital (Mardina, 2017; P21, 2015; Peruccia et al., 2018). Pembiasaan dalam memanfaatkan teknologi pun dengan didukung fasilitas, motivasi diri, dan kemandirian belajar menjadi kebutuhan yang penting untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi perubahan (Patimah, 2022). Hal ini selaras menurut Mayes dan Fowler bahwa pengembangan literasi digital sifatnya berjenjang, keterampilan, konsep, penekatan, dan perilaku pada jenjang pertama, penggunaan digital merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks pada jenjang kedua, dan jejang ketiga kreativitas serta inovasi untuk mengimplementasikan transformasikan literasi digital (Nasrullah et al., 2017).

Pada tahun 2012, PISA (The Programme for International Student Assesment) menanyakan kepada siswa usia 15 tahun tentang berapa banyak waktu yang mereka habiskan di internet. Pada 2018, PISA kembali menanyakan pertanyaan yang sama dengan hasil menunjukkan bahwa penggunaan internet pada rentang usia mereka meroket 66% (OECD, 2021). Sebagai contoh siswa di Jepang dan Korea menghabiskan 22-23 jam

perminggu untuk terhubung di internet, di Denmark dan Sweden siswa menghabiskan 45 jam per minggu untuk terhubung disana (OECD, 2021). Banyak waktu yang dihabiskan untuk berselancar, belajar, maupun bekerja dengan internet oleh para siswa . OECD menekankan kembali bahwa dengan konsumsi penggunaan internet yang masif, membaca merupakan kunci dari keterampilan abad 21. Membaca dengan literasi digital menjadi kunci keterhubungan masyarakat dunia memenuhi kebutuhan dan menumbuhkan peranan kuat dalam pemetaan kurikulum pendidikan selanjutnya (OECD, 2021).

Gerakan Literasi Nasional (GLN) oleh Pemerintah Republik Indonesia ikut serta dalam membangun dan mencanangkan kesuksesan literasi digital dunia. GLN

menghimbau keterlibatan publik, sekolah, masyarakat, keluarga untuk bersama-sama bersinergi menumbuhkan dan membudayakan literasi digital di Indonesia (Nasrullah et al., 2017; Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.). Melihat fakta bahwa dalam kegiatan aktivitas internet masyarakat Indonesia belum memaksimalkan dengan baik. Melihat laporan survey literasi digital tahun 2020 oleh Katadata Insight Center sebanyak 39% responden menyatakan tidak pernah menggunakan akses layanan pendidikan (Katadata, 2022). Angka yang cukup besar untuk dikatakan sebagai melek digital. Mengingat bahwa siswa dengan kemampuan literasi digital baik bercirikan upaya melakukan seleksi dan pencarian terhadap informasi penting yang memahami, mengkomunikasikan, dan menyampaikan ide-ide di ruang digital (Dinata, 2021). Semakin tinggi literasi digital semakin bijak perilaku masyarakat perilaku dalam akses layanan media digital (Prihatini & Muhid, 2021) Dengan melihat dunia digital yang di hadapi saat ini kemampuan literasi digital pada siswa menjadi prioritas penting kebutuhan mereka.

Melalui uraian diatas penulis merasa perlu menganalisis kemampuan literasi digital siswa dengan tujuan sampai mana ketercapaian siswa dalam penggunaan literasi digital pe yang mana mereka tumbuh, berproses, dan belajar pada lingkungan digital beserta pesatnya transformasi teknologi.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan literasi digital pembelajaran pada siswa sekolah menengah. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menganalisis indikator-indikator yang dijadikan aspek ketercapaian penggunaan literasi digital oleh siswa. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan mengidentifikasi keadaan, kondisi, ataupun hal-hal yang lain yang di representasikan ulang pada laporan penelitian (Arikunto, 2006). Pengumpulan data dengan teknik penelitian survey berfungsi menghimpun data masa lampau dan saat ini terkait kelayakan, opini, karakteristik, dan hubungan (Sugiyono, 2021)

Rentang data ditujukan kepada siswa sekolah menengah dengan dikumpulkan melalui Google Form. Hasil survey di peroleh melalui kuesioner menggunakan skala likert dengan rentang 1-5 (STS-TS-N-S-SS) dan beberapa soal dengan uraian singkat. Melalui data yang dihimpun dan dianalisis peneliti menganalisis kembali untuk mengetahui kemampuan literasi digital siswa dengan beberapa indikator. Skor yang diperoleh disesuaikan kriteria pada tabel 1 (Widoyoko, 2012)

| Interval | Kategori |
|---------------|---------------------|
| 41<n<73,8 | Sangat Tidak Setuju |
| 73,8<n<106,6 | Tidak Setuju |
| 106,6<n<139,4 | Netral |
| 139,4<n<172,2 | Setuju |
| 172,2<n<205 | Sangat Setuju |

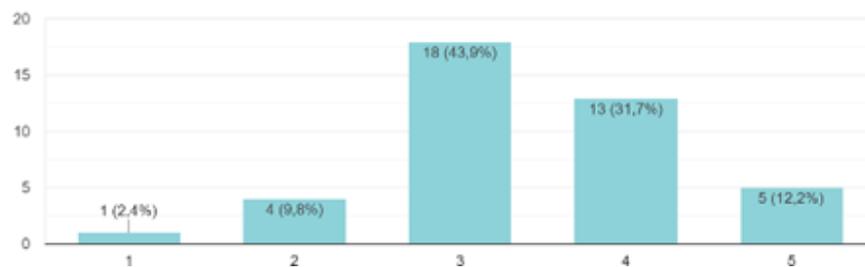
Hasil Penelitian

Ketercapaian kemampuan literasi digital siswa diperoleh dengan menggunakan kuesioner digital berbantuan Google Form. Kemampuan survey literasi digital meliputi elemen-elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital yaitu budayaa (kultural), kognitif, konstruktif. Komunikatif, kepercayaan diri, kreatifitas, kritis, dan bertanggungjawab secara sosial (Belshaw, 2012; Nasrullah et al., 2017)

Responden penelitian diperoleh sebanyak 41 siswa sekolah menengah dari wilayah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta dipilih secara acak. Hasil penelitian dipaparkan pada sub bagian berikut presentase dan uraian sebagai berikut:

1. Waktu yang dihabiskan untuk bermain media sosial <5 setiap harinya

Saya menghabiskan waktu ≤5 jam setiap harinya untuk bermain media sosial
41 jawaban

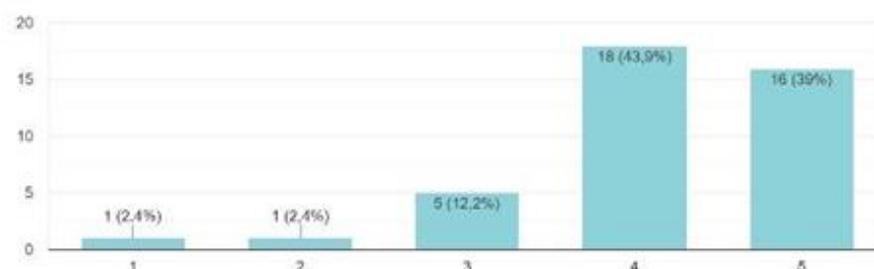


Gambar 1 menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan “netral” pada uraian pertanyaan waktu yang dihabiskan untuk bermain media sosial. Data tersebut apabila di jumlah skor memperoleh angka 153 dengan konversi nilai kategori setuju.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa responden meluangkan waktu yang cukup banyak untuk bermain media sosial, melihat hasil rata-rata survey oleh OECD tahun 2018 bahwa rata-rata penggunaan internet sebanyak 35 jam perminggu (OECD, 2021)

2. Penggunaan media sosial untuk berkomunikasi (mengirim pesan atau panggilan)

Saya menggunakan media social untuk berkomunikasi (mengirim pesan atau panggilan)
41 jawaban



Gambar 2. Menunjukkan bahwa responden mayoritas setuju pada penggunaan media sosial untuk berkomunikasi seperti mengirim pesan atau panggilan. Jumlah skor

hasil responden diperoleh nilai 170, jika dikonversikan kategori skor menunjukkan kategori setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian koresponden telah beralih ke media sosial untuk melakukan hubungan komunikasi baik jarak jauh maupun jarak dekat.

3. Penggunaan media sosial untuk memperoleh informasi (berita, news, entertainment)



Gambar 3. Menunjukkan bahwa responden mayoritas menyatakan kategori setuju pada penggunaan media sosial untuk memperoleh informasi (berita, news, entertainment). Rearta hasil korespdnen diperoleh nilai 171 , kategori skor setuju.

Dapat disimpulkan bahwa 24/7 responden memperoleh berita, news, maupun entertainment di iringi dengan muncul disinformasi, hoax, kontradiksi yang membahayakan masyarakat oleh karena itu kemampuan literasi digital penting diterapkan (OECD, 2021; Pradana, 2018)

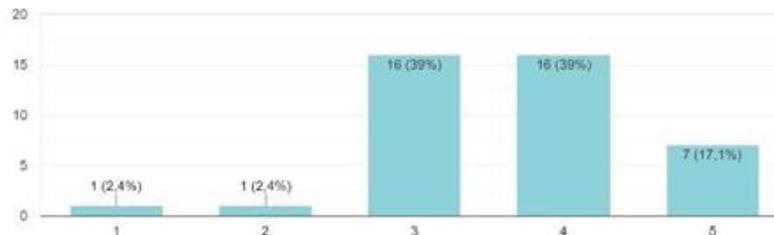
4. Penggunaan media sosial untuk berbelanja



Gambar 4. Menujukkan responden mayoritas menyatakan kategori setuju pada penggunaan media sosial untuk keperluan berbelanja (membeli atau menjual barang). Jumlah skor hasil kuesioner diperoleh nilai 140 kategori setuju.

5. Penggunaan media sosial untuk mencari sumber belajar alternative

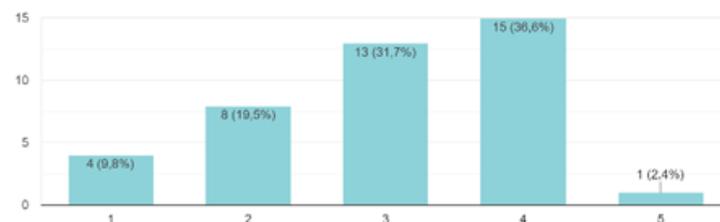
Saya menggunakan media social untuk mencari sumber belajar alternative (mengikuti seminar, workshop, pelatihan mandiri)
41 jawaban



Gambar 5. Menunjukkan responden menyatakan netral dan setuju dengan banyak yang sama. Jumlah skor hasil yang diperoleh 150, jika dikonversikan kategori skor menunjukkan kategori setuju.

6. Lupa waktu ketika bermain sosial media (terkai elemen bertanggung jawab secara sosial)

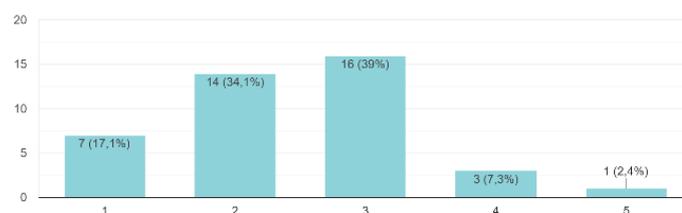
Saya selalu lupa waktu ketika sudah bermain media social
41 jawaban



Gambar 6. Menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan setuju lupa waktu ketika sudah bermain media sosial. Jumlah skor yang diperoleh menunjukkan jumlah skor 124, dan kategori skor netral.

7. Menghabiskan waktu dengan membuka hal-hak yang tidak bermanfaat di media sosial

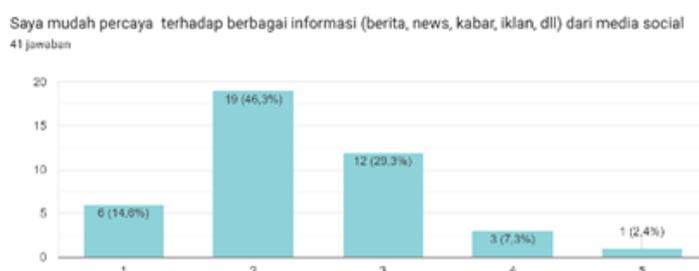
Saya menghabiskan waktu untuk membuka hal-hal yang tidak bermanfaat di media social
41 jawaban



Gambar 7. Menunjukkan bahwa mayoritas responden bersikap netral terhadap uraian menghabiskan waktu dengan membuka hal-hal yang tidak bermanfaat di media sosial. Jumlah skor hasil kuesioner memperoleh jumlah skor 100, dengan kategori tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran kuesioner terhadap penggunaan media sosial dengan bijak dan layak mulai ditumbuhkan. Tentu saja hal ini sebanding dengan kemampuan literasi digital yang baik (Fernanda et al., 2020)

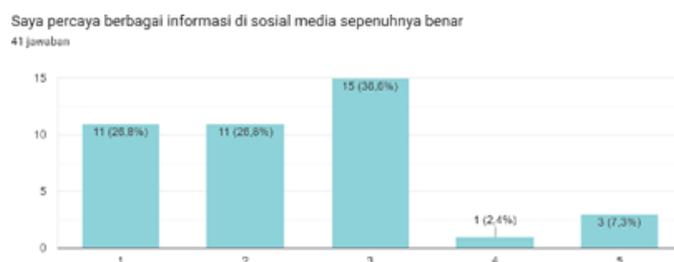
8. Mudah percaya terhadap berbagai informasi



Gambar 8. Menunjukkan bahwa responden mayoritas menyatakan tidak setuju pada uraian mudah percaya terhadap berbagai informasi baik itu berita, news, kabar, iklan, ataupun yang lain di media sosial. Rata-rata hasil kuesioner ditunjukkan dalam jumlah skor 97, kategori skor tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital mulai membaik dengan masyarakat yang menerapkan sikap kritis ketika memperoleh berbagai informasi baru dari media sosial (Nasrullah et al., 2017; Pradana, 2018)

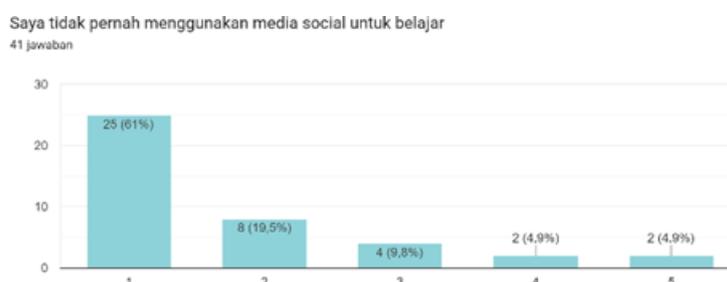
9. Percaya sepenuhnya benar



Gambar 9. Menunjukkan bahwa mayoritas responden memilih jawaban netral pada uraian mudah percaya terhadap berbagai informasi di media sosial sepenuhnya benar. Jumlah skor diperoleh 97, dengan kategori skor tidak setuju.

Masyarakat mulai sadar bahwa tidak semua informasi yang disebarluaskan secara umum seperti pada media sosial tidak sepenuhnya benar.

10. Penggunaan media sosial untuk belajar



Gambar 10. Menunjukkan bahwa hasil kuesioner mayoritas responden menyatakan sangat tidak setuju pada uraian penggunaan media sosial untuk belajar. Hasil jumlah skor dari kuesioner diperoleh nilai 71, apabila dikonversikan kategori skor berada pada kategori sangat tidak setuju.

Melalui hasil kuesioner tersebut masyarakat ternyata mulai sadar akan ketertarikan dalam penggunaan media sosial dalam belajar, oleh karena itu literasi digital pada bagian uraian ini dapat dinyatakan baik.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian yang dilakukan peneliti melalui angket kuesioner memperoleh hasil bahwa kemampuan literasi digital siswa menunjukkan respon telah menggunakan media sosial sebagai sumber berbagai informasi baik komunikasi, entertainment, retail, sumber belajar dengan bijak dengan rata-rata uraian 154,2 kategori setuju pada kemampuan literasi digital indikator intensitas penggunaan dan pemanfaatan dan jumlah skor 97,8 kategori tidak setuju pada literasi digital dalam pembelajaran dengan simpulan kemampuan literasi digital mulai dimaksimalkan. Uraian ini memberikan informasi bahwa literasi digital masih terus ditumbuhkan, diterapkan, dan diinformasikan kepada masyarakat luas khususnya siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Belshaw, D. A. (2012). What is 'digital literacy'? Douglas A. J. Belshaw. *Durham E-Theses Online*, 0, 0–274. <http://etheses.dur.ac.uk/3446>
- Dinata, K. B. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 105. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>
- Fernanda, F. F. H., Rahmawati, L. E., Putri, I. O., & Nur'aini, R. (2020). PENERAPAN LITERASI DIGITAL di SMP NEGERI 20 SURAKARTA. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 141–148. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12842>
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society*. *Japan SPOTLIGHT*, August, 47–50. https://www.jef.or.jp/journal/pdf/220th_Special_Article_02.pdf

- Katadata, I. C. (2022). Indeks Literasi Digital Indonesia Masuk Kategori Sedang pada 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/20/indeks-literasi-digital-indonesia-masuk-kategori-sedang-pada-2021>
- Mardina, R. (2017). Literasi Digital Bagi Generasi Digital Natives. Seminar Nasional Perpustakaan & Pustakawan Inovatif Kreatif Di Era Digital, May 2017, 340–352.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. In L. A. Mayani (Ed.), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. TIM GLN Kemendikbud. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- OECD. (2021). 21st-Century Readers Developing Literacy Skills in A Digital World. In Oecd.
- OECD Publishing. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- P21. (2015). 21st Century Student Outcomes. 1–9. <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>
- Patimah, E. (2022). Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring : Literature Review. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 993–1005.
- Pendidikan dan Kebudayaan, K. (n.d.). Kilasan Gerakan Literasi Nasional. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/tentang-gln/>
- Peruccia, N., Andelkovic, K., Radunovic, V., & Markovski, D. (2018). Digital Literacy for Digital Natives. 1–14.
- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital. Untirta Civic Education Journal, 3(2), 168–182.
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial. IPTEK Journal of Proceedings Series, 0(5), 22–27. <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2018i5.4417>
- Prihatini, M., & Muhid, A. (2021). Literasi Digital terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam di Kalangan Remaja Muslim Kota. Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi, 6(1), 23–40. <https://doi.org/10.33367/psi.v6i1.1307>
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi, 22(2), 175–191. <http://dx.doi.org/10.33164/iptekkom.22.2.2020.175-191>
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Sukartono. (2018). Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya terhadap Pendidikan di Indonesia. FIP PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta, 1–21.
- Widoyoko, E. P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. Jurnal Pendidikan, 1, 263–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21

Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf.
diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.