



Analisis Urgensi Penggunaan Literasi Digital dalam Pelaksanaan Pendidikan pada Masa Pandemi di Sekolah Menengah Pertama

Melvin M. Simanjuntak

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

E-mail : melvin.stak@gmail.com

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan literasi digital dalam pelaksanaan pendidikan sangat dibutuhkan, terutama pada era pandemi Covid 19 yang mewajibkan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran dituntut untuk bisa terampil dalam penggunaan fasilitas dan berbagai platform yang dapat memudahkan seluruh kegiatan pembelajaran, untuk itu urgensi dalam penggunaan digital literasi pada masa pendidikan dimasa pandemi ini sangatlah menjadi prioritas utama dan menjadi kebutuhan. Tujuan dari pelaksanaan kajian literasi ini adalah untuk mengetahui urgensi penggunaan literasi digital dalam pelaksanaan pendidikan dimasa pandemi di SMP, Metode yang digunakan adalah dengan studi literatur, Langkah yang dilakukan yaitu mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia yang relevan dengan kajian tentang urgensi literasi digital dalam pelaksanaan pendidikan pada masa daring. Hasil yang diperoleh yakni literasi digital sangat dibutuhkan dan menjadi prioritas yang harus dikembangkan dalam pendidikan terutama pada masa pandemi keseruhan pendidikan berbasis Daring maka literasi digital dalam pendidikan bukan lagi hanya sekedar penting tetapi sudah menjadi kebutuhan.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pandemi Covid 19, Pembelajaran Digital Masa Covid 19.

Abstract

Along with increasingly rapid technological developments, the use of digital literacy in the implementation of education is very much needed, especially in the era of the Covid 19 pandemic which requires all parties involved in the learning process to be skilled in the use of facilities and various platforms that can facilitate all learning activities. Therefore, the urgency in using digital literacy during the educational period during this pandemic is a top priority and a necessity. The purpose of carrying out this literacy study is to determine the urgency of using digital literacy in the implementation of education during the pandemic at SMP. The method used is literature study. The steps taken are identifying, reviewing, evaluating, and interpreting all available research that is relevant with a study of the urgency of digital literacy in the implementation of online education. The results obtained are that digital literacy is needed and a priority that must be developed in education, especially during the pandemic of online-based education, digital literacy in education is no longer just important but has become a necessity.

Keywords: Digital Literacy, Covid 19 Pandemic, Digital Learning During the Covid 19 Period.

Copyright (c) 2022 Melvin M. Simanjuntak

✉ Corresponding author

Email : melvin.stak@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2547>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Literasi berasal dari bahasa latin “littera” (huruf) yang artinya melibatkan system sistem tulisan dan seluruh konvensi yang menyertainya (Hartati, 2016). Secara etimologi literasi dapat diartikan sebagai keberaksaraan atau kemampuan untuk menulis dan membaca (Subekti, 2017) sedangkan secara terminology literasi adalah suatu kemampuan seseorang dalam hal menulis, membaca ataupun disiplin keilmuan tertentu yang merupakan keahlian profesinya (Schroeter, 2015) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa literasi adalah kemampuan menulis dan membaca artinya suatu kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidupnya (Hassugian, 2018). Oleh karena itu dalam perspektif ilmu pengetahuan literasi seringkali dimaknai sebagai melek informasi yaitu kemampuan seseorang dalam mengakses informasi dan memamfaatkannya secara benar.

Literasi digital merupakan kesadaran dan kemampuan seorang individu dalam menggunakan peralatan dan fasilitas digital secara tepat dan akurat (Mintasih, 2018). Setiap Individu yang memiliki kemampuan literasi digital diharapkan dapat menggunakan, mengakses, mengelola dan menganalisis informasi digital dengan efektif, hal tersebut dapat membangun pengetahuan baru, serta dapat berkomunikasi dengan banyak pihak (Yojana, 2022). Dalam menentukan konsep literasi digital, beberapa ahli cenderung mendefinisikannya sebagai koneksi antara keterampilan dan kompetensi yang diperlukan dalam menggunakan internet dan teknologi digital secara efektif (Sherly et al., 2021). Falloon menyatakan bahwa literasi digital melibatkan penggabungan beberapa jenis literasi, diantaranya literasi teknologi informasi, literasi informasi, literasi teknologi, literasi media, dan literasi visual yang telah mendapat peran baru yang kemudian menjadi semakin penting dengan adanya lingkungan digital. Literasi digital merupakan kemampuan dalam mengelola, memilah aplikasi yang tepat digunakan dan memperoleh pemahaman yang mendalam dari isi informasi digital tersebut (Piliang, 2012). Istilah literasi digital dipopulerkan oleh Paul Gilster yang menerbitkan bukunya pada tahun 1997 dengan judul *Digital Literacy*. Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*, literasi dapat digital diartikan sebagai kemampuan untuk dapat memahami dan menggunakan informasi ke dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui perangkat komputer. Literasi komputer berkembang pada awal dekade 1980-an, ketika komputer dengan kemampuan mikro semakin luas dipergunakan, tidak hanya di lingkungan bisnis, ekonomi, pendidikan dan juga di masyarakat. Kemudian literasi informasi baru menyebar luas pada decade tahun 1990-an ketika informasi semakin mudah diperoleh, disusun, diakses, dan kemudian disebarluaskan melalui teknologi informasi yang berjejaring. Perkembangan teknologi dan masa pandemi covid 19 membuta peerta didik harus melakukan pembelajaran mandiri. Pembelajaran mandiri adalah siklus di mana orang belajar tanpa bantuan orang lain yang dijunjung tinggi oleh inovasi yang terkomputerisasi dan serba guna, aplikasi inovasi diciptakan untuk mengeksplorasi ide belajar mandiri (Silalahi et al, 2021). Inovasi terkomputerisasi di sini mencakup berbagai perangkat dan pemrograman PC, seperti PDA, instrumen web, pemrograman aplikasi, korespondensi, dan administrasi kapasitas (Yazdi, 2019). Mendorong siswa untuk menjadi siswa bebas adalah tujuan berkelanjutan bagi instruktur, namun tidak semua siswa memiliki kemampuan bimbingan diri yang penting untuk pelatihan online (Setiyani, 2015). Salah satu penelitian mengusulkan bahwa mengenal penggunaan inovasi canggih dapat menegakkan kemandirian belajar bagaimana bereaksi terhadap kebutuhan yang jelas dari pendidik masa depan (Silalahi et al., 2021). Kemudian, pada saat itu, penelitian dari (Susanti, 2016) bahwa inovasi canggih dan portabel adalah aset penting yang membantu persyaratan pengembangan mandiri. Penelitian tentang pembelajaran gratis di masa komputerisasi umumnya masih kurang, namun ada perluasan pemanfaatan inovasi sel sebagai metodologi untuk bekerja dengan pembelajaran mandiri, kasual, dan kebetulan. Untuk situasi ini, tidak ada yang meneliti pendidikan lanjutan yang terkait dengan pembelajaran mandiri. Sedapat mungkin masalah kemampuan kemahiran terkomputerisasi ke kemampuan tugas, kemampuan berpikir, kemampuan usaha bersama, kemampuan *mindfulness*.

Penggunaan web di Indonesia telah mengalami perkembangan yang luar biasa selama sepuluh tahun terakhir. Perubahan yang terkomputerisasi dan Internet sangat memengaruhi pengamanan lebih banyak kemampuan yang membantu sekolah dan landasan mereka untuk lingkungan kerja. Pembelajaran gratis pada masa komputerisasi juga merupakan kekhasan yang berkembang dengan saran untuk sistem pembelajaran dan penilaian siswa. Web dan inovasi canggih memberikan landasan korespondensi utama dan mengarahkan dalam rutinitas rutin individu. Memperluas pemanfaatan inovasi memiliki konsekuensi signifikan untuk asosiasi dan pendekatan lingkungan kerja yang dapat mendukung proses belajar mandiri yang kuat di usia lanjut (van Thao et al., 2021). Setiap kali inovasi menjunjung tinggi informasi otoritatif para eksekutif, para pekerja harus memiliki kemampuan pendidikan yang tinggi, misalnya bagaimana membuat data dengan memanfaatkan PowerPoint, media, dan sebagainya (van Thao et al., 2021). Orang yang belajar melalui inovasi tidak hanya perlu memiliki kemampuan dan kapasitas yang terkait dengan pemanfaatan peralatan mekanis, tetapi juga informasi tentang standar dan praktik penggunaan yang sah, yang dikenal sebagai pendidikan terkomputerisasi (Triana et al., 2021). Inovasi berperan penting dalam mendukung informasi para eksekutif, namun penting untuk mengetahui bagaimana memanfaatkan pendidikan lanjutan. Kemahiran terkomputerisasi adalah istilah yang terkenal digunakan saat ini. Pendidikan lanjutan dicirikan sebagai kemampuan tunggal dalam memanfaatkan gadget terkomputerisasi untuk membantu pencapaian tujuan dalam situasi kehidupan individu. Kemampuan dalam memanfaatkan inovasi terkomputerisasi memudahkan seseorang untuk melakukan pembelajaran mandiri (Ganovia et al., 2022).

Berkenaan dengan pengajaran di Indonesia, kemajuan kemajuan inovatif harus diubah menjadi kerangka kerja dan desain pembelajaran yang berubah di sekolah atau universitas. Era komputerisasi dalam dunia pendidikan membutuhkan pembenahan dan pengerjaan sifat maju dengan menggunakan media canggih untuk memperoleh data logis dan bekerja dengan pencapaian tujuan pembelajaran, karena media komputerisasi akan benar-benar ingin membantu memperkenalkan materi pembelajaran dalam konteks. berorientasi dan media umum sehingga pembelajaran dapat terjadi dengan cara yang menarik, intuitif dan cerdas. Partisipatif (Rusman, 2014) (Munthe et al., 2021). Kemajuan dalam inovasi data dan web saat ini telah membawa akun data berbasis canggih menjadi berbeda dan berlimpah (Kurnianingsih, 2017) (Herman et al., 2021) dengan tujuan pembelajaran terkomputerisasi menjadi kebutuhan dan tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, latihan-latihan pembelajaran yang selama ini masih terbebani dengan model-model sastra adat yang menggunakan buku/buku sebagai acuan fundamental harus mulai dilakukan dengan memanfaatkan media komputerisasi (pendidikan usia lanjut).

Serta melalui observasi pengamatan ke sekolah menengah pertama khususnya di Sekolah Menengah Pertama diperoleh guru menggunakan pembelajaran daring yang juga bertautan dengan literasi digital. Oleh sebab itu dalam hal ini peneliti ingin mengkaji tentang urgensi literasi digital di dalam pendidikan khususnya sekolah menengah pertama.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu studi literatur. Pada tahap studi literatur penulis mempelajari dan memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal dan juga internet untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik guna menyelesaikan masalah yang di bahas dalam penelitian ini dan mempelajari penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti.

Sebagai bahan pendukung yang sangat berguna bagi penulis untuk mencari atau mengumpulkan datayang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa cara, yaitu : a. Pengamatan (observation) Kegiatan observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti guna mengetahui secara langsung mengenai wisata yang ada di desa Karangbenda. b. Wawancara

(Interview) Penulis melakukan penelitian lapangan dengan cara melakukan wawancara kepada pihak yang berkaitan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh penulis, dalam hal ini mewawancarai beberapa guru Sekolah Menengah Pertama.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Di masa pandemi covid-19 saat ini, setiap individu perlu menguasai bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern dan mengantisipasi penyebaran informasi buruk di masa pandemi covid-19 ini. Literasi digital saat ini akan menciptakan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis dan kreatif. Era pandemi saat ini atau yang kita kenal dengan penyakit virus “Corona”2019 (Covid-19) dimulai pada akhir tahun 2019 dan telah menjangkiti warga di seluruh negara di dunia. Banyak perubahan besar yang dilakukan pada semua sektor kehidupan dengan tujuan agar lini kehidupan tetap berjalan di tengah pandemi virus corona ini. Berbagai perubahan juga terjadi dalam dunia pendidikan, baik di tingkat sekolah menengah pertama hingga perguruan tinggi.

Proses pembelajaran yang awalnya berlangsung tatap muka (*offline*) kemudian berubah menjadi pembelajaran online, hal ini mengacu pada Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2020 tentang larangan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan. tatap muka langsung kemudian diperintahkan untuk melaksanakan seluruh proses pembelajaran jarak jauh secara *online* (*online*). Saat ini semua negara di dunia dihadapkan pada masa dimana mereka harus siap menghadapi segala aktivitas kehidupan dengan cara yang berbeda. Aktivitas yang biasanya dilakukan dengan aktivitas fisik secara langsung, saat ini belum bisa dilakukan karena harus membatasi semua aktivitas melalui aktivitas virtual. Semua kegiatan yang membutuhkan pertemuan tatap muka saat ini harus dilakukan secara online, seperti kegiatan bekerja, belajar, kuliah, rapat dan beberapa kegiatan lainnya yang memerlukan berkumpul atau berdiskusi dengan banyak orang. Saat ini kita akan membahas pembelajaran di sekolah menengah pertama yang sampai saat ini masih menggunakan pembelajaran jarak jauh atau online (*online*). Banyak orang tua, siswa, dan pendidik yang belum siap dengan kondisi saat ini, namun dengan kondisi pandemi COVID-19, suka atau tidak, semua orang diharapkan dapat terlibat langsung dalam pembelajaran online.

Belum adanya kesiapan baik dari segi program, konsep, media maupun metode belajar mengajar yang pada akhirnya mengharuskan semua pihak yang terlibat di dalamnya juga harus saling berpartisipasi dan bekerjasama dalam keseluruhan proses kegiatan tersebut. Saat ini semua pihak terutama guru atau pendidik dituntut untuk saling bersaing untuk merangsang kreativitas dalam melaksanakan program pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa atau siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara online mulai dari menerima penjelasan pelajaran, arahan dalam penyelesaian dan pemberian tugas, yang kesemuanya harus menggunakan perangkat media online. Pembelajaran online telah dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat menghubungkan pendidik dan siswa secara online dalam sebuah kelas yang disebut kelas virtual. Pembelajaran online atau online sangat di dukung dengan fasilitas media atau perangkat elektronik yang dapat terkoneksi dengan jaringan akses internet yang memadai, untuk itu diperlukan anggaran dalam jumlah tertentu untuk menyiapkan kuota atau wifi yang dapat terkoneksi dengan internet untuk mempermudah semua pembelajaran online. kegiatan dan kegiatan. Perangkat yang dibutuhkan adalah gadget, laptop, notebook dan didukung oleh platform yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, berbagai platform antara lain whatsapp, google meet, zoom meeting, google classroom, google form dan email yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi, penilaian dan atau bahkan mengumpulkan tugas.

Terdapat perbedaan cara atau pola pembelajaran yang dilakukan secara pembelajaran daring ini dilakukan, yaitu merubah tata cara atau pola kebiasaan yang biasa dilakukan oleh siswa ataupun tenaga pendidik yaitu dengan digital, salah satu nya adalah penggunaan digital literasi. Kemajuan teknologi saat ini

mewajibkan tenaga pendidik maupun siswa untuk terampil dalam penggunaan media dan perangkat elektronik agar mampu memberikan dampak positif dalam penggunaannya. Pola kebiasaan lama dalam literasi sebelumnya bisa menggunakan buku atau media cetak lainnya untuk memperoleh informasi literasi, tetapi tidak untuk saat ini. Karena hampir seluruh informasi dapat kita peroleh melalui media online, buku dengan online atau ebook atau tutorial atau pembelajaran dengan online pula dengan dibantu seorang tutor sehingga aktifitas dapat dilakukan tanpa harus berinteraksi langsung dengan orang lain diluar untuk menghindari kontak fisik secara langsung. Kemudahan akses internet sangat memudahkan bagi penggunaannya untuk bebas mencari informasi di dunia maya tanpa batas, hal tersebut diharapkan pengguna yang mampu untuk mengakses dan menganalisis segala bentuk informasi yang didapatkan dari internet. Hal itu menjadikan literasi digital menjadi suatu hal yang sangat penting agar semua informasi yang didapat dan di gunakan dapat bermanfaat.

Dimensi keterampilan yang digunakan untuk mengetahui tingkat literasi digital adalah *Information, Communication, Content-creation, Safety*, dan *Problem-solving*, seperti yang terlihat pada Gambar 1. Tentang konsep literasi digital.



Gambar 1. Konsep Literasi Digital (Ferrari, 2013)

Di masa inovasi digitalisasi seperti sekarang ini, hampir semua kalangan, terutama di bidang pengajaran, diandalkan untuk menguasai lima kemampuan pendidikan lanjutan. Ini menggabungkan 1. Informasi: mengenali, mencari, memulihkan, menyimpan, menemukan, mengoordinasikan, dan memecah data lanjutan, mensurvei signifikansi dan alasannya (Ferrari, 2013). Dalam komponen ini, siswa diharapkan memiliki pilihan untuk menyelidiki data yang didapat melalui web, menyalurkan data yang diperoleh, menilai data, mengonversi data yang sudah didapat dan kemudian membagikannya kepada orang lain. Semakin banyak waktu dibuat, semakin mudah untuk mendapatkan data baru sehingga siswa harus mendominasi aspek ini untuk memiliki opsi untuk memisahkan data yang tepat atau salah sehingga dapat lebih memudahkan siswa untuk mengubah data menjadi informasi yang sah.

2. Korespondensi, dalam komponen korespondensi, siswa diharapkan memiliki pilihan untuk dapat berbicara tentang materi melalui online baik dengan pertemuan atau orang.

3. Penciptaan konten, dalam komponen penciptaan substansi, siswa diandalkan untuk dapat membuat konten, dan berkonsentrasi pada materi secara inventif dalam membuat konten. Aspek ini dapat mempengaruhi siswa untuk memiliki pilihan untuk mengembangkan sifat imajinatif mereka.

4. Kesejahteraan, dalam komponen ini mahasiswa diharapkan memiliki akhlak yang baik dalam memanfaatkan gadget yang terkomputerisasi.

5. Berpikir kritis, dalam komponen ini peserta didik diharapkan dapat menangani persoalan-persoalan tentang materi dalam pembelajaran dan lebih jauh lagi tentang persoalan-persoalan kehidupan sehari-hari melalui dunia yang maju, dan memiliki pilihan untuk mengurus persoalan-persoalan yang dihadapinya.

Aspek ini membimbing siswa untuk memiliki opsi untuk memanfaatkan dunia maju dan memiliki opsi untuk bertindak secara kreatif, sehingga mereka dapat membantu siswa menyelesaikan tugas. Setiap lembaga pendidikan harus membuat program yang efektif untuk merencanakan pelatihan mekanis bagi siswa untuk memiliki pilihan untuk menjadi dinamis dalam kerangka pembelajaran baik melalui pembelajaran berbasis pengembangan dan kegiatan pendahuluan yang luar biasa untuk memperkenalkan dan mengatur lima segmen keterampilan canggih. Orang yang belajar melalui perkembangan tidak hanya membutuhkan kemampuan dan batasan yang berhubungan dengan penggunaan alat-alat mekanis, tetapi juga data tentang prinsip dan praktik dalam penggunaan yang sah dari alat-alat tersebut, yang kita sebut sebagai kemampuan tingkat lebih lanjut. Kemampuan maju adalah istilah yang biasa digunakan saat ini. Pelatihan mekanis digambarkan sebagai kapasitas tersendiri untuk menggunakan perangkat kompleks untuk membantu pencapaian tujuan dalam keadaan kehidupan individu (Ganovia et al., 2022). Kapasitas untuk menggunakan pengembangan mekanis membuat lebih mudah bagi seseorang untuk melakukan pembelajaran mandiri. Belajar mandiri adalah siklus di mana individu belajar tanpa bantuan orang lain yang dikelola oleh komputerisasi dan pengembangan sel, aplikasi kemajuan dibuat untuk memanfaatkan kemungkinan belajar gratis. Perkembangan modern di sini mencakup berbagai perangkat dan perangkat PC seperti ponsel, perangkat web, perangkat lunak aplikasi, surat menyurat, dan organisasi batas. Membantu siswa menjadi siswa mandiri adalah tujuan berkelanjutan bagi pengajar, namun tidak semua siswa memiliki kemampuan mandiri yang diharapkan untuk sekolah online.

Ide kemahiran komputerisasi tidak tetap tunggal, karena terhubung dengan beberapa ide pendidikan lainnya. Banyaknya siswa yang memanfaatkan perpustakaan terkomputerisasi ini menunjukkan bahwa usia milenial saat ini sudah memiliki kemampuan kecakapan yang tinggi. Mereka dapat memilih dan mengurutkan data yang diharapkan untuk memenuhi kebutuhan datanya. Sepuluh keuntungan pendidikan lanjutan yang dapat dirasakan adalah menghemat waktu, belajar lebih cepat, menyisihkan uang, membuat lebih aman, berpikiran maju 100% dari waktu dengan data, secara konsisten terkait dan terkait, menetapkan pilihan yang lebih baik, dapat membuat Anda bekerja, membuat Anda lebih gembira, dan berdampak pada dunia. Dididik dengan cermat berarti memiliki opsi untuk menangani berbagai jenis data, memiliki opsi untuk menerima pesan, dan memiliki opsi untuk berdiskusi dengan sukses dengan orang lain dalam berbagai jenis pemanfaatan. Untuk situasi ini, struktur yang dimaksud meliputi membuat, bekerja sama, memberikan, dan bekerja sebagaimana ditunjukkan oleh pedoman moral, dan mendapatkan kapan dan bagaimana inovasi harus digunakan agar dapat bertahan dalam mencapai tujuan (Shopova, 2014).

Ukuran kemahiran terkomputerisasi terdiri dari empat variabel yang mengandung 12 penanda: faktor utama dan kemampuan kerja terkait terdiri dari penegasan, pengungkapan, dan pertunjukan, elemen berikutnya adalah kemampuan berpikir yang terdiri dari pemeriksaan, penilaian, dan imajinasi, unsur ketiga adalah kemampuan upaya terkoordinasi yang terdiri dari kerjasama, administrasi sistem, dan berbagi, komponen keempat adalah kemampuan mindfulness yang terdiri dari moral, pendidikan yang sah, dan menjaga diri.



Gambar 2. Kriteria Literasi Digital (Shopova, 2014)

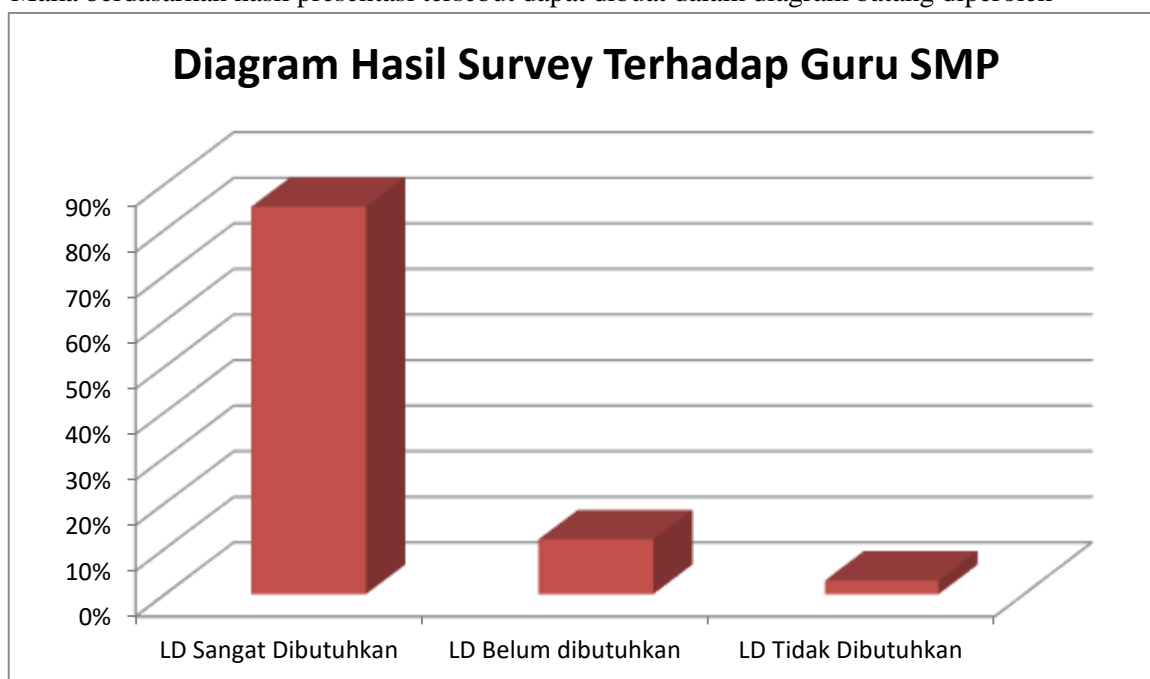
Kriteria literasi digital terdiri dari empat elemen yang mengandung 12 penanda, khususnya: 1. Faktor utama, kemampuan Operasi terdiri dari tiga penanda: pemahaman, pengungkapan, dan pertunjukan. Penanda utama adalah penegasan yang mengacu pada informasi dan pemahaman tentang TIK dan media komputerisasi. Ini menggabungkan tekad dan pemisahan pemanfaatan inovasi dalam keadaan yang berbeda dan cara yang tepat. Petunjuk pengembangan mengacu pada kemampuan untuk menggabungkan dan menerapkan TIK dan media canggih untuk mencari pekerjaan, membuat informasi, atau meningkatkan. Tunjukkan penunjuk adalah kemampuan untuk memperkenalkan substansi lanjutan dalam pengaturan yang berbeda, misalnya, memilih organisasi yang cocok untuk kelompok kepentingan utama untuk memberi dan mendapatkan kritik yang berhasil. 2. Komponen selanjutnya, kemampuan berpikir terdiri dari pemeriksaan, penilaian, dan penciptaan. tindakan. Pemeriksaan adalah kapasitas untuk mempertimbangkan, mencerna, menguraikan, dan melacak koneksi konten dalam data terkomputerisasi. Ini termasuk menyusun substansi dalam konfigurasi seperti mengatur, memesan, atau menghitung, untuk menjumlahkan atau tujuan tertentu lainnya. Penilaian adalah kapasitas untuk mengevaluasi data sejauh kebutuhan, penggunaan, ketepatan, idealisme, dan ketergantungan, serta mengenali penipuan, publisitas, dan wacana meremehkan. Imajinasi mencakup kapasitas berpikir kritis, respons yang berbeda, kemampuan beradaptasi, dan penalaran positif yang diterapkan pada wahyu dan informasi baru untuk manfaat jangka panjang. 3. Komponen ketiga, Kemampuan kolaborasi terdiri dari tiga hal, yaitu spesifik, kerjasama, administrasi sistem, dan berbagi. Kerjasama adalah kapasitas untuk melibatkan TIK dan media komputerisasi dalam upaya bersama dengan orang lain baik sebagai pelopor atau individu dari suatu kelompok. Ini menggabungkan pemanfaatan penuh potensi untuk bekerja sama dan mencapai tujuan kelompok. Pointer jaringan adalah kemampuan untuk membuat atau membeli ke dalam pertemuan organisasi online untuk membangun koneksi yang umumnya menguntungkan. Berbagi adalah kemampuan untuk memperdagangkan data melalui TIK dalam konfigurasi lanjutan dan melalui saluran yang tepat mengenai nilai dan kenyamanan bagi penerima manfaat. *Computerized Literacy Operational Skills* - penegasan - pengungkapan - *show Thinking Skills* - investigasi - penilaian - imajinasi Kolaborasi Keterampilan - kerjasama - pengorganisasian - berbagi Kesadaran Keterampilan - moral - pendidikan halal - merawat diri sendiri 4. Komponen keempat, kemampuan Kesadaran terdiri dari tiga petunjuk: moral, peraturan kecakapan, dan pemeliharaan diri. Moral mengacu pada latihan yang diakui oleh masyarakat secara keseluruhan atau berdasarkan konvensi. Ini termasuk netiket untuk memperhatikan keragaman dan ketidakseimbangan pertemuan dalam korespondensi inovasi terkomputerisasi. Edukasi yang halal adalah informasi, pemahaman, dan kesesuaian dengan peraturan dan pedoman yang terkait dengan pemanfaatan dan akses inovasi data dan media canggih. Melindungi diri Anda sendiri adalah kemampuan untuk mengawasi informasi individu dengan memahami bahaya bawaan di Internet.

Hasil penelitian berdasarkan Observasi langsung ke Sekolah Menengah Pertama diperoleh literasi digital menjadi suatu kebutuhan yang sebaiknya perlu dikembangkan dan diberikan pelatihan pelatihan tentang literasi digital khususnya terhadap guru guru di sekolah menengah pertama. Hasil ini diperoleh dengan mewawancara 12 guru di Sekolah Menengah Pertama “Literasi Digital menurut para guru sangat dibutuhkan namun masih banyak kalangan guru yang belum paham terkait literasi digital, mulai dari penggunaan hingga pengajaran dengan literasi digital, masih hanya sebagian yang menggunakannya oleh sebab itu tidak semua siswa memperoleh pembelajaran dengan literasi digital.” Berikut ini hasil tabel survey pendapat guru tentang literasi digital.

Tabel 1. Hasil Survey Kebutuhan guru Sekolah Menengah Pertama terkait literasi digital

Penilaian	Hasil Survey
Literasi Digital Sangat Dibutuhkan	85%
Literasi Digital Belum sangat Dibutuhkan	12%
Literasi Digital Tidak Dibutuhkan	3%

Maka berdasarkan hasil presentasi tersebut dapat dibuat dalam diagram batang diperoleh



Gambar 3. Hasil Survey Terhadap Guru SMP

Sehingga dapat diketahui melalui kajian literasi terhadap berbagai jurnal dan observasi serta wawancara langsung kepada guru di Sekolah Menengah Pertama Literasi digital sangat sangat dibutuhkan dan penting, oleh sebab itu penting pula bagi pemerintah untuk melakukan sosialisasi pelatihan terkait dengan literasi digital ini.

Penelitian ini membahas mengenai literasi digital karena literasi informasi tidak hanya semata-mata membatasi pada kemampuan memahami dan menyeleksi informasi. Tetapi literasi komputer atau TIK terarah kepada penguasaan alat, sedangkan literasi digital yang terfokus pada platform digital yang mampu menempatkan mediasi sebagai persoalan utama. 'Literasi digital' tidak hanya melibatkan kemampuan 'mengoperasikan' alat-alat seperti komputer dan ponsel/ gadget, tetapi juga kemampuan untuk menyesuaikan kemampuan dan batasan alat-alat ini untuk mempertimbangkan dalam penggunaannya. Dengan kata lain, sementara kita mungkin kadang-kadang tampaknya fokus cukup besar pada bagian 'digital' dari literasi digital, yaitu, untuk memikirkan kemampuan dan batasan dari teknologi baru ini, yang benar-benar diminati bukanlah alat itu sendiri, tetapi proses mendapatkan informasi secara digital dan akurat, proses di mana orang menggunakan alat ini untuk mencapai praktik sosial tertentu, mulai dengan mengakses, menggunakan dan memanfaatkan ragam informasi yang didapatkan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu literasi digital sangat penting dan dibutuhkan dalam bidang pendidikan. Karena sesuai dengan perkembangan teknologi dan masa pandemi Covid 19, maka pembelajaran bersifat daring (dalam jaringan). Seluruh sekolah di Indonesia melaksanakan pembelajaran daring. Sehingga selain literasi informasi literasi digital juga sangat dibutuhkan untuk menunjukkan keberhasilan pembelajaran daring. Serta berdasarkan kajian literasi dari beberapa penelitian mengungkapkan bahwa literasi digital sudah menjadi kebutuhan yang seharusnya mampu dipenuhi terutama pada masa pandemi, yang dapat juga membawa dampak positif bagi perkembangan pendidikan. Serta melalui hasil survey observasi di Sekolah Menengah Pertama diperoleh 85% dari guru mengungkapkan literasi digital penting dan menjadi kebutuhan dalam pendidikan. Oleh sebab itu melalui kajian literasi ini hendaknya dapat ditindaklanjuti oleh pemerintah ataupun peneliti selanjutnya untuk membuat pelatihan pelatihan ataupun sosialisasi terkait literasi digital dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferrari, A. (2013). Digcomp: A Framework For Developing And Understanding Digital Competence In Europe. Luxemburg: Publication Office Of The European Union
- Ganovia, P., Sherly, S., & Herman, H. (2022). Efektivitas Hybrid Learning Dalam Proses Pembelajaran Untuk Siswa Kelas Xi Sma Kalam Kudus Pematangsiantar. 6(1), 1465–1468. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3141/2635>
- Hartati, T. (2016). Multimedia In Literacy Developmentat Remote Elementary Schools In West Java. *Edutech*, 301-310.
- Hassugian, J. (2018). Urgensi Literasi Informasi Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi Di Perguruan Tinggi. *Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan Dan Informasi*, 34-44.
- Herman, H., Silalahi, D. E., Sihombing, P. S. R., Sinurat, B., Sinaga, Y. K., Panjaitan, M. B., Purba, C. N., Hutauruk, B. S., Hutahaean, D. T., Marpaung, T. I., Pangaribuan, M., Purba, L., Munte, B., & Manahara Siahaan, T. (2021). Strengthening Character Education Through School Culture At Smk Swasta Teladan Tanah Jawa. *Abdi Dosen : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 178. <https://doi.org/10.32832/abdidos.V5i2.868>
- Kurnianingsih, I. R. R. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah Dan Guru Di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 61-76. *Indonesia*
- Mintasih, D. (2018). Mengembangkan Literasi Informasi Pendidikan Berbasis Web Dalam Pembelajaran Berbasis Kehidupan. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 271- 290.
- Munthe, B., Herman, Arifin, A., Nugroho, B. S., & Fitriani, E. (2021). Online Student Attendance System Using Android. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012048>
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi Dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sosioteknologi*, 143-156
- Rusman, D. K. (2014). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo
- Schroeter, C. L. M. (2015). The Impact Of Guided Vs. Self-Directed Instruction On Students' Information Literacy Skills. *Journal For Advancement Of Marketing Education*, 1-10.
- Setiyani, R. (2015). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika*

2608 *Analisis Urgensi Penggunaan Literasi Digital dalam Pelaksanaan Pendidikan pada Masa Pandemi di Sekolah Menengah Pertama – Melvin M. Simanjuntak*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2547>

Pendidikan Fakultas Ekonomi Unnes

- Sherly, Herman, Halim, F., Julyanthry, Dharma, E., Purba, R., & Manawari Girsang, R. (2021). Socialization For The Implementation Of E-Learning Teaching Models For Teachers And Education Staffs At Sma Sultan Agung Pematangsiantar. *Abdi Dosen: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 275. <https://doi.org/10.32832/Abdidos.V5i2.879>
- Shopova, T. (2014). Digital Literacy Of Students And Its Improvement At The University. *Eries Journal* 7 (2), 26 – 32
- Silalahi, R., Silalahi, Dumaris, E., & Herman. (2021). Students Perception Of Using Google Classroom As English Teaching Media During Corona Virus 2019 At Sma Negeri 4 Pematangsiantar. *Jeell (Journal Of English Education, Language And Literature)*, 7(2), 12–30. <https://doi.org/10.32682/Jeell.V7i2.1730>
- Subekti, H. (2017). Patrap Triloka Ethno-Pedagogy With Research-Based Learning Settings To Develop Capability Of Pre-Service Science Teachers: Literature Review. *1st International Conference On Matematichs, Science, And Education (Icomse 2017)*. Malang: Atlantis Press
- Susanti, M. S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning. *Jurnal Teknologi*, 53- 57
- Triana, M., Herman, H., Sinurat, B., & Silalahi, D. E. (2021). An Analysis Of Students Perception On The Use Of Google Classroom In English Language Learning. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 607–618. <https://doi.org/10.37329/Cetta.V4i3.1474>
- Van Thao, N., Herman, Napitupulu, E. R., Hien, N. T., & Pardede, H. (2021). Code-Switching In Learning Via Zoom Application: A Study In An Efl Context. *Asian Esp Journal*, 17(3), 91–111.
- Yazdi, M. (2019). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmu Foristek*, 143-152
- Yojana, Y. (2022). Gambaran Literasi Digital Tenaga Kesehatan Peserta Pelatihan Di Bapelkes Cikarang Kementerian Kesehatan Ri. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), Doi: <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i2.2262>