Urgensi Literasi Digital Bagi Guru, Siswa dan Orang Tua

Oleh : Ahmad Teguh Purnawanto
Dosen STAI Muhammadiyah Blora
NIDN 2128058202

Abstrak:

Pandemi Covid-19 telah memberikan hikmah salah satunya adalah percepatan penggunaan teknologi digital, khususnya di dunia pendidikan. Dimana masyarakat menjadi terbiasa menggunakan fasilitas digital untuk mentransformasi data dan informasi yang perlu diakses. Dalam menghadapi PJJ di masa pandemi ini, guru, siswa maupun orang tua perlu memiliki satu pemahaman literasi digital. Implementasi literasi digital harus semakin didorong terlebih di masa pandemi ini.

Pendidikan berbasis digital menjadi transformasi yang tepat di tengah perpaduan situasi pandemi dan perkembangan teknologi informasi. Ruang kelas di sekolah bukan lagi menjadi fasilitas utama penunjang keberlangsungan pembelajaran. Sehingga guru dituntut memberikan materi secara *virtual* ataupun *online* kepada para peserta didik lewat kelas virtual ataupun fasilitas kelas digital. Literasi digital bertujuan untuk menanamkan kesadaran, keterampilan, dan pengetahuan baru untuk memahami cara beraktivitas di ruang digital secara produktif, bijaksana, dan kreatif.

Empat pilar literasi digital untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman mengenai perangkat teknologi informasi dan komunikasi, yaitu digital *skill,* digital *culture,* digital *ethics,* dan digital *safety.*

Kata kunci: *literasi, literasi digital, Pandemi Covid*

Pendahuluan

Peran internet semakin penting dalam kehidupan sosial, ekonomi dan politik di dunia global. Setiap tahun internet semakin dalam memengaruhi kehidupan umat manusia. Tak dapat disangkal teknologi ini telah merubah peradaban dunia dengan cepat. Pengguna internet diseluruh dunia baik *mobile* maupun *fixed* mengalami kenaikan terus menerus.

Berdasarkan laporan International Telecommunication Union (ITU) yang merupakan badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) jumlah pengguna internet dunia 2018 sebesar 3,9 miliar melebihi setengah populasi dunia.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2018, jumlah pengguna internet di indonesia sebesar 171,1 juta naik sebesar 27,9 juta dari tahun lalu yang berjumlah 143,2Juta. Diprediksi pada 2019 dan seterusnya akan mengalami tren kenaikan dikarenakan selesainya proyek jaringan palapa RING yang akan menambah keandalan koneksi diseluruh indonesia. Kecenderungan internet telah bergerak menjadi kebutuhan pokok bagi tiap orang. Nyaris semua kebutuhan seseorang dapat dipenuhi melalui internet sehingga pengeluaran untuk dapat terus mengakses internet cenderung semakin besar. Kenaikan jumlah itu juga dialami oleh indonesia.

Munculnya digitalisasi disebabkan oleh teknologi yang berkembang dalam segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa ini, mengharuskan setiap manusia untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami digitalisasi itu sendiri, karena digitalisasi menuntut untuk perkembangan pengetahuan agar tidak terjadinya ketinggalan informasi dan perkembangan zaman yang semakin berkembang secara berkelanjutan. Kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan serta memahami teknologi digital agar dapat memanfaatkan digitalisasi itu sendiri. Kemampuan dalam bidang digital tersebut disebut dengan literasi digital dimana kemampuan tersebut sangat berguna pada zaman saat ini karena segala aspek telah dipengaruhi oleh adanya keberadaan teknologi yang dimanfaatkan dengan sedemikian rupa.

Berbagai macam kegiatan komunikasi, transaksi, produksi, distribusi telah menggunakan teknologi di dalam kegiatannya, termasuk penerapan teknologi internet yang telah menjadi kebutuhan sehari hari. Teknologi dan

internet saat ini merupakan dua aspek yang saling berkaitan, sehingga internet tanpa teknologi adalah suatu hal tidak mungkin untuk digunakan, oleh sebab itu perlunya literasi digital untuk menghadapi perkembangan teknologi tersebut serta berkembangnya internet yang begitu pesat.

Adanya pandemi Covid-19 dan pesatnya teknologi telah mengubah cara masyarakat beraktivitas dan bekerja. Kehadiran teknologi sebagai bagian dari kebutuhan masyarakat semakin mempertegas wawasan terhadap teknologi. Implementasi literasi digital harus semakin didorong terlebih di masa pandemi ini. Pandemi Covid-19 telah memberikan hikmah salah satunya adalah percepatan penggunaan teknologi digital, khususnya di dunia pendidikan. Dimana masyarakat menjadi terbiasa menggunakan fasilitas digital untuk mentransformasi data dan informasi yang perlu diakses.

Pendidikan berbasis digital menjadi transformasi yang tepat di tengah perpaduan situasi pandemi dan perkembangan teknologi informasi. Ruang kelas di sekolah bukan lagi menjadi fasilitas utama penunjang keberlangsungan pembelajaran. Sehingga guru dituntut memberikan materi secara virtual ataupun online kepada para peserta didik lewat kelas virtual ataupun fasilitas kelas digital. Bagaimana dari rumah masing-masing, aktivitas belajar-mengajar tetap bisa dilakukan secara interaktif dan komprehensif. Tentunya guru sangat membutuhkan keterbukaan wawasan ihwal literasi digital dalam dunia pendidikan.

Dunia pendidikan menjadi sektor yang sangat terdampak di masa pandemi ini. Orangtua, siswa dan guru merupakan segitiga emas yang harus beradaptasi dalam kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), baik luring maupun daring. Kondisi tersebut mau tidak mau mendorong segitiga emas ini beradaptasi dengan teknologi. Dalam menghadapi PJJ di masa pandemi ini, guru maupun orang tua perlu memiliki satu pemahaman literasi digital.

Karena dekatnya anak-anak dengan media sosial rentan terhadap pengaruh negatif. Kemudian dengan pemahaman literasi digital juga bisa mencegah terjadinya *cyber bullying* atau *phising* atau penipuan dengan berkedok iming-iming di dunia digital. Diperlukan usaha mendorong seluruh masyarakat untuk cerdas dalam literasi digital, cermat, serta bijak dalam memanfaatkan digital *tools* yang dimiliki.

Tanda-tanda rendahnya tradisi literasi begitu tampak dalam kehidupan sehari-hari, seperti: rendahnya minat membaca dan menulis di kalangan masyarakat. Masyarakat lebih senang menonton TV dan mendengarkan music, dll. Bagi anak-anak, tidak melek media mengakibatkan mulai dari kecanduan menonton tayangan televisi, bermain games online, chatting melalui social media, konten pornografi *internet, infotainment*, hingga berita kriminal. Anak-anak cenderung menginternalisasi pesan-pesan media dan mengintegrasikannya dalam pembentukan diri (Herlina, 2011). Bagi remaja, tidak melek media mengakibatkan perilaku konsumtif (terhadap pulsa internet), konten sinetron, musik, dan reality show. Remaja menganggap bahwa citra yang muncul di televisi adalah sesuatu hal yang nyata, sehingga mereka mencitrakan diri sebagai tokoh-tokoh sinetron dan penyanyi, mulai dari gaya berpakaian, potongan rambut, hingga perilaku sehari-hari (Suprati, 2011). Bagi ibu-ibu, selain menjadi konsumtif, tidak melek media dapat mencontohkan perilaku kecanduan konten media pada anak, sampai dengan menyerahkan pengasuhan anak pada televisi (Zamroni & Sukiratnasari, 2011). Kegagagapan dalam teknologi informasi ini menyebabkan beberapa peristiwa yang naas terjadi. Kasus penyebaran video porno siswa SMP yang berakhir dengan hilangnya masa depan terjadi.

Dalam era gawai dan internet seperti sekarang ini, rendahnya budaya literasi dapat merongrong jati diri sebagai manusia. Rendahnya budaya literasi dapat menyebabkan

kegagapan dalam menghadapi teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang luar biasa pada hari ini. Masyarakat mudah mengakses dan menyebarkan berita-berita atau informasi hoax. Tak sedikit kasus bullying, penipuan, dan pornografi/aksi yang berawal dari kurang cerdasnya berliterasi, baik yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung (Andi Asari, 2018).

Hoax adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca atau pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut adalah palsu. Salah satu contoh pemberitaan palsu yang paling umum adalah mengklaim sesuatu barang atau kejadian dengan suatu sebutan yang berbeda dengan barang/kejadian sejatinya. Suatu pemberitaan palsu berbeda dengan misalnya pertunjukan sulap; dalam pemberitaan palsu, pendengar/penonton tidak sadar sedang dibohongi, sedangkan pada suatu pertunjukan sulap, penonton justru mengharapkan supaya ditipu (Wikipedia). Bullying adalah tindakan menyakiti atau mengontrol orang lain dengan cara kekerasan. Ada banyak jenis bullying. Bisa menyakiti dalam bentuk fisik, seperti memukul, mendorong, dan sebagainya. Dalam bentuk verbal adalah menghina, membentak, dan menggunakan kata- kata kasar. Hoax dan bullying dalam internet adalah masalah serius yang perlu dipecahkan bersama. Masyarakat terutama kalangan muda perlu diberdayakan keterampilan berteknologinya agar berkarakter unggul dan berjati diri di tengah pesatnya arus teknologi informasi.

METODE

Literature review ini menganalisis artikel yang relevan mempengaruhi kemampuan penggunaan digital literasi dalam pembelajaran selama masa pandemic. Adapun artikel yang digunakan pada literature review ini adalah artikel yang didapatkan dengan menggunakan Google Scholar dan Science Direct dengan memasukkan kata kunci “digital literacy”, “digital technology”.

HASIL DAN

PEMBAHASAN

Pada tahun 2018 United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk mengakses, memahami, membuat, mengomunikasikan, dan mengevaluasi informasi melalui teknologi digital. Sementara Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) mengelompokkan literasi digital menjadi 10 kompetensi, yaitu mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, membuktikan, mengevaluasi, mendistribusi, memproduksi, berpartisipasi, dan kolaborasi.

Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (Kemdikbud, 2017) literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi digital secara sederhana diartikan sebagai kecakapan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai tipe format sumber-sumber informasi yang lebih luas, dan mampu ditampilkan melalui perangkat komputer. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi.

Prinsip dasar literasi digital Menurut Nasrullah (2017) literasi digital memiliki empat prinsip dasar, yaitu: Pemahaman Artinya masyarakat memiliki kemampuan untuk memahami informasi yang diberikan media, baik secara implisit ataupun eksplisit. Saling ketergantungan Artinya antara media yang satu dengan lainnya saling bergantung dan berhubungan. Media yang ada harus saling berdampingan serta melengkapi antara satu sama lain. Faktor sosial Artinya

media saling berbagi pesan atau informasi kepada masayrakat. Karena keberhasilan jangka panjang media ditentukan oleh pembagi serta penerima informasi. Kurasi Artinya masyarakat memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami serta menyimpan informasi untuk dibaca di lain hari. Kurasi juga termasuk kemampuan bekerja sama untuk mencari, mengumpulkan serta mengorganisasi informasi yang dinilai berguna.

Kemampuan literasi digital adalah hal yang paling mendasar dan paling krusial dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini. Untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang tidak hanya mengenal teknologi namun juga cermat dalam menggunakan teknologi pada era disrupsi ini. Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat, literasi digital merupakan kunci dan fondasi utama yang harus dimiliki. Salah satu cara dalam mendukung terwujudnya agenda transformasi digital ini adalah menciptakan masyarakat digital. Bagi siswa agar bisa belajar mandiri dengan cara mengakses internet, mencari sumber-sumber belajar yang baik di internet, belajar dari orang lain yang lebih piawai di internet, maka mereka bisa melakukan pendalaman pengetahuan sesuai dengan bidangnya masing-masing secara mandiri.

Banyak masyarakat yang merasa ruang digital tidak ada aturannya, berbeda ketika di ruang fisik yang memiliki tata krama. Literasi digital ingin menumbuhkan bahwa ruang digital dan fisik tidak berbeda Dalam Roadmap Literasi Digital 2021-2024 menjelaskan Empat pilar literasi digital untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman mengenai perangkat teknologi informasi dan komunikasi, yaitu digital *skill,* digital *culture,* digital *ethics,* dan digital *safety.*
Digital *skill* berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras, perangkat lunak serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari,
digital *culture* merupakan bentuk aktivitas masyarakat di ruang

digital dengan tetap memiliki wawasan kebangsaan, nilai-nilai Pancasila, dan kebhinekaan. Digital *ethics* adalah kemampuan menyadari mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari. Digital *safety* adalah kemampuan masyarakat untuk mengenali, menerapkan, meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital.

Literasi digital bertujuan untuk menanamkan kesadaran, keterampilan, dan pengetahuan baru untuk memahami cara beraktivitas di ruang digital secara produktif, bijaksana, dan kreatif. Dalam jangkauan lebih jauh dengan literasi digital bahkan dimungkinkan masyarakat dapat menciptakan pekerjaan baru di dunia digital yang sebelumnya tidak ada dan mampu meningkatkan perekonomian Indonesia.

Literasi digital juga berusaha membangun budaya dan etika untuk membentuk jati diri individu di ruang digital. Budaya dan etika dapat memperlihatkan siapa diri kita dan nilai apa yang kita pegang dalam menjalani kehidupan kita di ruang digital. setiap individu dalam ruang digital harus menerapkan nilai sosial, budaya dan etika yang sama seperti dalam kehidupan di lingkungan fisik. Karena baginya, di ruang digital apa yang telah diunggah tidak bisa dihapus dan akan menjadi jejak digital individu tersebut selamanya.

Guru dan literasi digital

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).

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam mendorong literasi digital yaitu:

1. Permulaan (muncul/*merging*)

Pada tahap ini guru memulai proses pengenalan teknologi komputer dan internet dalam aktivitas di sekolah, baik dalam proses kegiatan belajar mengajar ataupun administrasi sekolah. Contohnya: guru memberikan tugas ke peserta didik dengan peranti lunak office word, atau guru berbagi informasi melalui email. Dalam tahap permulaan, target utama adalah guru mampu mengenali teknologi yang akan digunakan, sehingga dapat menggunakannya dalam beberapa aktivitas mereka.

2. Penerapan (menerapkan/*applying*)

Pada tahap ini penggunaan komputer dan internet diperkaya, dengan menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar, seperti pembelajaran dengan berbasis e-learning, aplikasi google classroom atau yang lainnya, dan menggunakan sistem administrasi yang lebih terstruktur dengan teknologi jaringan komputer. Guru diminta mampu mengaplikasikan lebih banyak teknologi komputer dan internet dalam kesehariannya.

3. Penanaman (menanamkan/*infusing*)

Pada tahap ini teknologi telah diterapkan bersamaan dengan kurikulum. Sehingga seluruh proses belajar mengajar dan administrasi telah menggunakan solusi teknologi yang ada. Guru mampu bekerja dengan teknologi secara lebih

baik, dan menerapkannya untuk mendukung aktivitas mereka sebagai pendidik.

4. Perubahan (transformasi)

Pada tahap ini, teknologi telah terintegrasi dan menciptakan perubahan-perubahan positif dalam proses belajar mengajar dan administrasi sekolah. Setiap komponen sekolah telah memanfaatkan teknologi secara menyeluruh, dan menggunakannya secara lebih kreatif. Guru telah mampu menciptakan ide baru dalam proses pembelajaran, dengan bantuan teknologi komputer dan internet.

Setidaknya ada tiga topik yang perlu dikuasai guru untuk memperkenalkan literasi digital pada siswa. Pertama, mengindentifikasi berbagai sumber informasi berdasarkan kualitas dan kredibilitasnya. Kedua, ketrampilan teknis untuk mencari informasi. Ketiga, pengetahuan dan teknik menghindari plagiasi dan tindakan tidak etis lainnya.

Pertama, sumber informasi dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu primer, sekunder dan tersier. Sumber primer merupakan sumber asli ketika informasi belum intrepretasikan. Termasuk di dalam sumber primer adalah: laporan penelitian, laporan penjualan, naskah pidato, surat (fisik dan elektronik), karya seni, foto, catatan harian, catatan perjalanan, wawancara, dokumentasi kegiatan. Sumber sekunder menyediakan informasi yang telah diintrepretasi, dianalisis atau diringkas. Contohnya sumber sekunder: buku, jurnal, majalah, artikel ilmiah dan populer, berita, kritik dll. Sumber tertier merupakan hasil kompilasi dari beragam data seperti abstrak, bibliografi, ensiklopedia, pangkal data, buku panduan dsb. Sumber informasi yang paling berkualitas dan kredibel adalah sumber primer karena belum dipengaruhi oleh sudut pandang dan teknik presentasi pihak ketiga (Wilson, 2011).

Kedua, ketrampilan untuk mencari informasi diawali dengan kemampuan mengindentifikasi dan menemukan cara pencarian dari berbagai sumber. Setidaknya

ada 5 sumber pencarian informasi digital: (1) internet, (2) daftar isi dan indeks, (3) perpustakaan, (4) pangkal data, (5) RSS feed. Teknik pencarian internet berkaitan dengan cara pencarian umum dan khusus berkaitan dengan bidang tertentu. Guru juga perlu memahami nama domain (edu, gov, org dll). Cara pencarian dengan gambar-suara, video dengan melalui piranti lunak atau website tertentu. Ketrampilan paling mahir berkaitan dengan pencarian sumber ilmiah (*www.researchgate.com, www.doaj.org, www.googlescholar* dll). Selanjutnya, pencarian sumber melalui daftar isi, indeks dan pencarian di file pdf membantu menemukan sumber informasi dengan cepat. Perpustakaan juga memiliki sistem penelusuran koleksi yang perlu diketahui oleh pengguna informasi. Sistem tersebut meliputi katalog, terbitan periodic, indeks, abstrak dan buku referensi. Pangkal data juga banyak menyediakan informasi. Beberapa diantaranya yang populer AGRICOLA, AGRIS/CARIS, EBSCO or Expanded Academic ASAP. Pencarian dapat dilakukan menggunakan kata kunci, kombinasi kata, subyek, penulis, waktu, bahasa dan jenis publikasi. Terakhir, RSS feed adalah merupakan suatu teknologi yang memungkinkan kita berlangganan pada situs web tertentu secara otomatis. Pengguna dapat memanfaatkan seperti kotak penyimpanan untuk mengikuti perkembangan isu tertentu (Wilson, 2011).

Ketiga, soal hak intelektual perlu diperkenalkan pada siswa untuk memastikan mereka dapat berproduksi tanpa menganggu hak orang lain. Nilai utama yang perlu ditanamkan pada siswa adalah kejujuran dalam berkarya. Jika seseorang menggunakan karya orang lain dalam berkarya maka ia harus mencantumkan kontribusi orang tersebut. Hak Kekayaan Intelektual atau disingkat "HKI" adalah hak yang timbul atas hasil olah pikir otak manusia yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia (Samsudin, 2016: 1). Secara umum HKI mencakup 2 bagian yaitu: Hak cipta (*copyrights*) dan Hak Kekayaan

Industri (*Industrial Property Rights*) yang mencakup : Paten (*Patent*); Merek (*trademark*); Desain industri (industrial designs); - Desain tata letak sirkuit terpadu *(integrated circuits*); - Rahasia dagang *(trade secret*), - Indikasi Geografis (*Geographical Indication*) dan - Perlindungan Varietas Tanaman (PVT) (Samsudin, 2016: 5-6). Lebih lanjut hak intelektual di biang penulisan karya berkaitan dengan plagiarisme. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan RI Nomor 17 Tahun 2010 "Plagiat adalah perbuatan sengaja atau tidak sengaja dalam memperoleh atau mencoba memperoleh kredit atau nilai untuk suatu karya ilmiah, dengan mengutip sebagian atau seluruh karya dan atau karya ilmiah pihak lain yang diakui sebagai karya ilmiahnya, tanpa menyatakan sumber secara tepat dan memadai". Lebih detail Patriquin (2003) menyebutkan ada empat jenis plagiarisme: (1) tidak mencantumkan sumber informasi atau data, (2) tidak mencantumkan kutipan pada kata, frase dan kalimat yang diambil dari sumber lain, (3) mencuri gagasan dari orang lain, (4) meniru struktur kalimat atau tulisan orang lain dengan bentuk aslinya masih kentara.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan di atas, adapunsimpulan dalam artikel ini, adalah sebagai berikut.

1) Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.
2) Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan

bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan.

3) Empat pilar literasi digital untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman mengenai perangkat teknologi informasi dan komunikasi, yaitu digital *skill,* digital *culture,* digital *ethics,* dan digital *safety.*
4) Unsur-unsur pembentuk literasi digital antara lain: (1) keterampilan menganalisis informasi digital, (2) kemampuan berkreasi dan berkolaborasi menciptakan materi pelajaran, kuis, metode belajar, maupun bentuk evaluasinya, (3) kemampuan menggunakan perangkat digital dan membagikan data digital; (4) kepahaman norma, adab dan etika bersosialisasi di dunia digital.
5) Guru harus mengusahakan menjadi pribadi yang literat untuk bisa membawa perubahan kepada siswa yang lebih bijaksana dalam dunia digital.

DAFTAR RUJUKAN

Acep Syaripudin dkk, 2018 diakses melalui https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2019/04/4.-Seri-Buku-Literasi-Digital-Kerangka-Literasi-Digital-Indonesia.pdf

Asari, A. (2014). Kesiapan Perpustakaan dalam Menerapkan Teknologi Informasi. Diss. Universitas Gadjah Mada.

Asari, A. (2018). "LITERACY BASED SHARING KNOWLEDGE ON THE COMMUNITY." ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture 2.2 (2018): 92-98.

Bawden, D. 2001. “Information and Digital Literacy: A Review of Concepts”. Journal of Documentation, 57(2). Hlm. 218–259

Gilster, P. 1997. Digital Literacy. New York: Wiley.

Nahdi, D.S. & Jatisunda, M.G. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru SD dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Clasroom di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Cakrawala Pendas. Volume 6 Nomor 2.

Nasrullah, Rullie, dkk. 2017. Literasi Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Redaksi Kemdikbud.go.id. (2020). Kemdikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah [Online]. Available: https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah

Shopova, T. (2014). Digital literacy of students and its improvement at the university. Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science, 26–32. https://doi.org/10.7160/eriesj.2014.070201

UNESCO. 2011. Digital Literacy in Education. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education