MODEL/ RANCANGAN MBKM

MODEL PEMBELAJARAN AKTIVITAS 5M

PENERBIT LAKEISHA
Jl. Jalinan Boyolali,
Sidoarum, RT.003, Rw.001,
Pucangmiliran, Tulung,
Klaten, Jateng, Indonesia 57462
Email : penerbit_lakeisha@yahoo.com
HP/WA : 085868860852
Website : http://www.penerbitlakeisha.com/

MODEL/ RANCANGAN MBKM MODEL PEMBELAJARAN AKTIVITAS 5M

Penerbit
LAKEISHA

MODEL/ RANCANGAN MBKM

MODEL PEMBELAJARAN AKTIVITAS 5M



Dr. Andi Mursidi, M.Si.
Buyung, S.Pd., M.Pd.
Eka Murdani, S.Si., M.PFis.

MODEL/RANCANGAN MBKM:

MODEL PEMBELAJARAN AKTIVITAS 5M

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Pasal 1:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan.

Pasal 9:

2. Pencipta atau Pengarang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan a. Penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan Ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemen, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinan; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. Penyewaan Ciptaan.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100. 000. 000, 00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500. 000. 000, 00 (lima ratus juta rupiah).

Dr. Andi Mursidi, M.Si
Buyung, S.Pd, M.Pd
Eka Murdani, S.Si, M.PFis

MODEL/RANCANGAN MBKM:
MODEL PEMBELAJARAN AKTIVITAS 5M

Penerbit Lakeisha
2023

MODEL/RANCANGAN MBKM: MODEL PEMBELAJARAN AKTIVITAS 5M

Penulis:
Dr. Andi Mursidi, M.Si
Buyung, S.Pd.,M.Pd
Eka Murdani, S.Si, M.PFis

Editor : Andriyanto, S.S,. M.Pd.
Layout : Yusuf Deni Kristanto, S.Pd.
Desain Cover : Tim Lakeisha

Cetak I Januari 2023
15.5 cm × 23 cm, vi+57 Halaman
ISBN: 978-623-420-527-5

Diterbitkan oleh Penerbit Lakeisha
(**Anggota IKAPI No.181/JTE/2019**)

Redaksi
Srikaton, RT 003, RW 001, Pucangmiliran, Tulung, Klaten, Jawa Tengah
Hp. 08989880852, Emai: penerbit_lakeisha@yahoo.com
Website: www.penerbitlakeisha.com

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Alhamduillah atas izin Tuhan Yang Mahakuasa, buku ini telah terbit.

Literasi digital merupakan kecakapan hidup (life skill) yang tidak hanya melibatkan kemampuan penggunaan perangkat TIK semata, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan sebagai insan pembelajar, maupun memiliki sikap, berpikir kritis, kratif, serta inspiratif sebagai kompetensi dalam literasi digital. Literasi digital suatu kemampuan dalam mengetajui sumber informasi, mengakses, memilih, mengelolah, memakai dan memanfaatkan informasi digital dengan baik yang offline maupun online untuk mencapai keunggulan ekonomi, sosial dan politik. Literasi digital merupakan salah satu program pemerintah yang harus didukung. Pengaruh revolusi 4.0 memberikan banyak tantangan dan peluang. Dengan memanfaatkan perangkat teknologi dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kratif dan inovatif. Secara khusus buku ini menyorot tentang konsep pembelajaran berbasis kegiatan 5M pada kurikulum MBKM.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan penerbitan buku ini. Kami juga mengharap saran serta kritik untuk perbaikan buku ini. Semoga bermanfaat.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**

MODEL PEMBELAJARAN AKTIVITAS 5M PENGUATAN LITERASI DIGITAL **1**

A. Definisi Literasi Digital 1
B. Tujuan Literasi Digital 12
C. Kompetensi Literasi Digital 13
D. Literasi Digital Mendukung Merdeka Belajar 20
E. Model Pembelajaran Aktivitas 5m Untuk MBKM dan Literasi Digital 33
F. Referensi 52

MODEL PEMBELAJARAN AKTIVITAS 5M PENGUATAN LITERASI DIGITAL

A. Definisi Literasi Digital

Digital merupakan menggunakan perhitungan dalam metode numerik atau "diskrit". Pada televisi dan komputer modern, digital lebih baik daripada "analog". Digital lebih efisien dan mengikuti sebuah standar serta kecepatan yang lebih besar dalam transmisi data, gambar, dan teks, yang dikonversi dalam nol dan satu (encoding), ditransmisikan sebagai paket melalui internet, yang kemudian diterjemahkan ulang sebagai data, gambar, dan teks pada penerima akhir (decoding) (Atmanta, 2005:16).

Literasi berasal dari Bahasa Inggris, yaitu literacy yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian, pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas sosial.

Menurut UNESCO literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung dan menggunakan bahan cetak dan tulis yang terkait dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan serangkaian pembelajaran yang memungkinkan individu mencapai tujuan mereka, untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi mereka, dan untuk berpartisipasi secara penuh dalam komunitas mereka dan masyarakat luas.

Sedangkan kata digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (sistem bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (Binary Digit).

Literasi digital adalah seperangkat kemampuan dasar teknis untuk menjalankan perangkat komputer dan internet lebih lanjut, juga memahami dan mampu berpikir kritis serta melakukan evaluasi media digital serta mampu merancang konten komunikasi. literasi digital ialah pemanfaatan sarana digital untuk menggali berbagai referensi dalam menambah pengetahuan. Pemanfaatan literasi digital di Madrasah muncul kemudian, ketika masyarakat Indonesia mulai meningkat kebutuhan akan mengakses informasi secara cepat dengan internet. Pada masyarakat Islam, pemanfaatan literasi digital semakin meningkat untuk mengakses kajian keagamaan (Skala, 2019). Para ahli mengatakan bahwa literasi digital muncul karena adanya kebutuhan untuk mengaksesdan mengolah informasi, dalam bentuk konten audio, audio-visual maupun catatan.Dalam konteks madrasah, literasi digital bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran, dengan tujuan menciptakan SDM yang memiliki kompetensi dalam bidang teknologi(Husna & Novita, 2022).

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efesien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari. Lain halnya menurut Martin, literasi digital merupakan gabungan dari beberapa bentuk literasi, yaitu: komputer, informasi, teknologi, visual, media, dan komunikasi. Dengan enam keterampilan literasi dasar tersebut, Martin merumuskan beberapa dimensi literasi digital berikut in (Allan Martin,

2008:151):

1) Literasi digital melibatkan kemampuan aksi digital yang terikat kerja, pembelajaran, kesenangan dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari.
2) Literasi digital secara individual bervariasi tergantung situasi sehari- hari yang ia alami dan juga proses sepanjang hayat sebagaimana situasi hidup individu itu.
3) Literasi digital melibatkan kemampuan mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal selain itu juga kemampuan merencanakan, menjalankan, dan mengevaluasi tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah/tugas dalam hidup.
4) Literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital.

Berbasis pada literasi komputer dan informasi, Literasi digital menyangkut beberapa aspek berikut ini (Bawden, 2001:220):

1) Perakitan pengetahuan, yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang terpercaya.
2) Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet.
3) Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan (non-squential) dan dinamis.
4) Kesadaran tentang arti penting media konvesional dan menghubungkannya dengan media berjaringan (internet).
5) Kesadaran terhadap akses jaringan orang yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan.

6) Penggunaan saringan terhadap informasi yang datang.
7) Merasa nyaman dan memiliki akses untuk mengkomunikasikan dan memublikasikan informasi.

Literasi digital merupakan kecakapan hidup (*life skill*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan penggunaan perangkat TIK semata, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan sebagai insan pembelajar, maupun memiliki sikap, berpikir kritis, kratif, serta inspiratif sebagai kompetensi dalam literasi digital. Literasi digital suatu kemampuan dalam mengetajui sumber informasi, mengakses, memilih, mengelolah, memakai dan memanfaatkan informasi digital dengan baik yang *offline* maupun *online* untuk mencapai keunggulan ekonomi, sosial dan politik.

Literasi digital mencangkup literasi teknologi informasi dan komunikasi serta literasi informasi. Menjadi literasi digital bearti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengkomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahmi kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk berpikir secara kritis dan sadar terhadap berbagai dampak dari teknologi baik dampak positif dan dampak negatif yang bisa diberikan akibat dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut paul Gilster dalam bukunya yang berjudul Digital Literacy (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti computer (Simarmata, 2021). Literasi digital menurut pendapat tersebut kemampuan yang harus dimiliki agar bisa memiliki keterampilan yang terkait denga teknis seperti

mengakses, merangkai, memahami dan menyerluaskan informasi menggunakan teknologi. Menurut Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019) Literasi digital merupakan keterkaitan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakases, mengelola, menginteraksikan, menganalisis dan mengevaluasikan informasi, membangun pengetahuna baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisispasi secara efektif dalam masyarakat.

Literasi digital juga dikenal dengan literasi komputer yang biasa dianggap kemampuan menggunakan atau memanfaatkan perangkat komputer, penggunaan *internet,* dan alat-alat digital seperti *laptop*, *notebook* dan lainya. Kemampuan menggunakan komputer yang terkoneksi denga digital lainnya segingga diharapkan tidak terbatas pada kemampuan menulis, membaca, mendengar dan berbicara secara lisan.

Kemampuan dasar yang dibutuhkan setiap saat di sekolah atau di tempet bekerja merupakan literasi digital, kemapuan tersebut diperlukan untuk memecahkan masalah yang membutuhkan kemapuan berpikir, serta kemampuan numeric dan kemampuan visualisasi. Kemampuan teknis (keterampilan) juga diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang kritis, inovatif dan produktif melalui upaya penguatan keterampilan digital yang terintegrasi dengan pengetahuan lainnya, disertai dengan sikap dan afektif digital seginggga menjadi SDM yang memiliki karakter. Keterampilan literasi digital di luar penguasaan perangkat teknologi digital, dikemukakan hasil penelitian Martin & Grudziecki (2006) melalui hasil penelitian mereka, keterampilan literasi digital ditekankan pada sikap dan kesadaran seseorang dalam mengggunakan perangkat ICT untuk berkomunikasi, kemampuan berekspresi dalam kegiatan sosial, dengan maksud untuk mencapai tujuan pada berbagai situasi

kehidupan individu yang bersangkutan.

Menurut Silvana, H., & Darmawan, C. (2018) bahwa Digital Literacy atau keterampilan abad 21, tercakup dalam keterampilan belajar dan inovasi, berpikir kritis dalam pemecahan masalah, komunikasi dan keterampilan kolaborasi. Menurut Alkalai (2004) dalam Silvana, H., & Darmawan, C. (2018) terdapat 5 jenis kemahiran yang tercakup dalam istilah umum *digital literacy* meliputi:

1) *Photo-visual literacy* adalah kemampuan untuk membaca dan menyimpulkan informasi dari visual;
2) Reproduksi *literacy* adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital untuk menciptakan karya baru dari pekerjaan;
3) Percabangan *literacy* adalah kemampuan untuk berhasil menavigasi di media non-linear dari ruang digital;
4) Informasi *literacy* adalah kemampuan untuk mencari, menemukan, menilai dan mengevaluasi secara kritis informasi yang ditemukan di *web*;
5) Sosio-emosional *literacy* mengacu pada aspek-aspek sosial dan emosional hadir secara online, apakah itu mungkin melalui sosialisasi, dan berkolaborasi atau hanya mengkonsumsi konten.

Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. Dengan demikian, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan cenderung aman dan kondusif. Membangun budaya literasi digital perlu melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama. Keberhasilan membangun literasi digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan. 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.

Menurut UNESCO konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, dalam Literasi TIK (ICT Literacy) yang merujuk pada kemampuan teknis yang memungkinkan keterlibatan aktif dari komponen masyarakat sejalan dengan perkembangan budaya serta pelayanan publik berbasis digital.

Literasi TIK dijelaskan dengan dua sudut pandang. Pertama, Literasi Teknologi (Technological Literacy)–sebelumnya dikenal dengan sebutan Computer Literacy—merujuk pada pemahaman tentang teknologi digital termasuk di dalamnya pengguna dan kemampuan teknis. Kedua, menggunakan Literasi Informasi (Information Literacy). Literasi ini memfokuskan pada satu aspek pengetahuan, seperti kemampuan untuk memetakan, mengidentifikasi, mengolah, dan menggunakan informasi digital secara optimal.

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

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 (Gilster, 1997; Martin (2006, h.18). Kompetensi literasi digital lebih luas dipaparkan dari hasil penelitian Bhatt (2012) menyatakan, keterampilan teknologi komunikasi dan informasi menjadi inti kompetensi dalam literasi digital.

Seseorang harus memiliki kemampuan dalam penguasaan perangkat teknologi digital, dengan harapan individu tersebut sudah memiliki keterampilam literasi digital. Perangkat teknologi digital yang dikuasai tidak hanya internet saja, tetapi berbagai tipe teknologi digital seperti yang dinyatakan Bhatt, de Roock & Adams (2015), yaitu penguasaan sistem komunikasi dengan efektif. Salah satu karakteristik kemampuan literasi digital pada generasi digital natives dikemukakan Ng (2012): seperti teknologi media sosial (web 2.0) dengan berbagai komunitas online yang melingkupinya, kemudian penguasaan perangkat teknologi mobile itu sendiri. Menurut Ng (2012), penguasaan teknologi digital seperti itu dianggap sebagai tahapan jelas untuk kemampuan literasi digital. Keterampilan literasi digital di luar penguasaan perangkat teknologi digital, dikemukakan hasil penelitian Martin & Grudziecki (2008) melalui hasil penelitian mereka, keterampilan literasi digital ditekankan pada sikap dan kesadaran seseorang dalam mengggunakan perangkat ICT untuk berkomunikasi, kemampuan berekspresi dalam kegiatan sosial, dengan maksud untuk mencapai tujuan pada berbagai situasi kehidupan individu yang bersangkutan.

Kemampuan literasi digital akan menjadi lebih baik, bila mampu dikembangkan dalam situasi kehidupan yang nyata, serta mampu memecahkan masalah. Kemampuan literasi digital menjadikan seseorang mampu mentranformasikan kegiatan

melalui penggunaan perangkat teknologi digital. Setiap orang harus memiliki kesadaran sebagai orang-orang yang melek digital, dalam konteks kehidupan, pekerjaan maupun belajar. Penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari menjadi hal penting bagi generasi digital natives melalui penguasaan literasi digital. Penyelesaian masalah kehidupan termasuk, penyelesaian tugastugas perkuliahan bagi mahasiswa (Kenton & Blummer, 2010). Kompetensi literasi digital ditinjau pada aspek berpikir kritis, dikemukakan (Meyers, Ingrid, Ruth, 2013); (Gilster, 1997), aspek berpikir kritis dalam literasi digital sangat penting, karena beragamnya informasi di internet, dan kemudahan konten informasi diciptakan pengguna internet.

Keterampilan literasi digital sebagai pengembangan berpikir, artinya kesadaran berpikir terhadaptugas-tugas yang dibebankan kepada seseorang. Cara berpikir kritis seharusnya menjadi bagian penting dalam mengembangkan tahapan literasi informasi pada level mengevaluasi informasi secara kritis (Goodfellow, 2011). Seperti yang dinyatakan oleh Martin (2006, h.18), bahwa aspek berpikir kritis menjadi hal penting dalam mengembangkan kompotensi literasi digital, bahwa berpikir kritis dan evaluasi kritis terhadap apa yang ditemukan dalam internet, serta mampu menerapkan dalam kehidupan.

Kompetensi literasi digital ditinjau dari aspek partisipasi, Meyers, Ingrid & Ruth (2013) menyatakan, bahwa literasi digital adalah cara seseorang untuk mampu berpartisipasi secara efektif dalam lingkungan yang serba digital. Terdapat tiga perspektif terkait literasi digital yaitu: pertama, literasi digital sebagai akuisisi dari keterampilan-keterampilan informasi yang berkembang pada abad ini. Seseorang dianggap telah memiliki keterampilan dalam sistem informasi, dianggap sebagai proses yang dibutuhkan. Seseorang diharapkan sudah menggunakan sumber-sumber digital dengan efektif untuk memenuhi

kebutuhan informasi, mengevaluasi dokumen digital terbaru, relevan dan yang memiliki kredibilitas, serta mampu melakukan elaborasi seperti menciptakan berbagi informasin online dalam forum-forum berbasis pengguna dan beragam media sosial atau jaringan sosial online. Kedua, literasi digital sebagai pengembangan dari 'kebiasaan berpikir'. Pada perspektif ini ditekankan aspek kognitif seseorang.

Faktor kognitif sebagai bagian kemampuan berpikir, artinya kemampuan seseorang untuk memproses informasi-informasi dalam kepalanya. Penekanan pada aspek kognitif dalam literasi digital juga dikemukakan Kenton & Blummer (2010), literasi digital bagi generasi digital natives, yaitu keterampilan kognitif untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam lingkungan digital. Ketiga, literasi digital (Meyers, Ingrid & Ruth (2013), sebagai ikatan erat dalam praktek dan budaya digital. Pada perspektif ini bentuk partisipasi sebagai kunci utama untuk mengembangkan literasi digital. Melalui perspektif ini, dibangun cara baru bagi generasi digital natives untuk berpartisipasi dalam budaya digital dan memfasilitasi adanya cara baru atau bentuk lain dari pembelajaran.

Kemampuan literasi digital bagi Goodfellow (2011) sebagai keterampilan multi literacies yaitu, penguasaan terhadap kesadaran, sikap, dan kemampuan, individu dalam memanfaatkan

perangkat digital untuk berkomunikasi, dan mengekspresikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut meliputi literasi-literasi: teknologi informasi, literasi media, literasi visual, audio serta literasi berkomunikasi.

Penguasaan multi literacies adalah inti keterampilan literasi digital, dikemukakan juga Ng(2012), dengan maksud literasi digital tidak hanya berfokus pada penguasan teknologi digital semata, tetapi menekankan pada penguasaan keterampilan

lainnya seperti: komputer, internet, teks, media, visual, audio, ataupun web 2.0, yang dipresentasikan melalui perangkat teknologi digital. Ng (2012) mengartikan keterampilan multi literacies dalam literasi digital dibagi menjadi tiga dimensi. Dimensi pertama, yaitu technical, di dalamnya adanya penguasaan operasional/mendasar terhadap penguasaan perangkat teknologi digital dan berpikir kritis.

Dimensi kedua, disebut cognitive, di dalamnya adanya keterampilan literasi informasi, berpikir kritis (critical literacy), photo-visual, audio, gestural, spatial, linguistics. Dalam dimensi kedua ini ditekankan berpikir kritis, mengevaluasi, menciptakan sebuah informasi digital, memilih perangkat lunak, pemahaman terhadap isu etika, moral, hukum yang melingkupi informasi digital tersebut. Jika dimensi pertama dan kedua digabungkan, maka disarikan adanya penguasaan keterampilan reproduction dan hypertext literacy, yaitu keterampilan dalam mengkontruksi dan mensintesakan pemahaman menggunakan perangkat teknologi digital.

Selanjutnya dimensi ketiga dari literasi digital, Ng (2012) adalah social emotional dimension, di dalamnya adala social-emotional literacy dan critical literacy. Jika dimensi kedua dan ketigan digabungkan, maka disarikan lagi, adanya penguasaan akan online etiquette literacy dan cyber safety literacy. Dalam gabungan kedua dimensi ini, ditekankan adanya pemahaman terhadap penggunaan internet secara bertanggung jawab untuk berkomunikasi, sosialisasi, belajar, perlindungan hak privasi seseorang, dengan kaitan penggunaan perangkat teknologi digital.

Integrasi tiga dimensi literasi digital adalah seperangkat keterampilan inti yang meliputi keterampilan teknis, kognitif, social emosional yang bisa diwujudkan dalam penguasaan keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi digital, mencari, mengidentifikasi, mengakses informasi untuk

tujuan belajar dan riset, serta mampu mengembangkan keterampilan penggunaan teknologi yang sesuai untuk pemecahan masalah, kemudian menciptakan pemahaman baru, serta berperilaku dengan santun dalam komunitas-komunitas online, termasuk perlindungan diri terhadap ancaman yang berasal dari lingkungan digital.

Pada paparan tentang kemampuan literasi digital, disimpulkan pada kemampuan secara multi literacies, penguasaan perangkat teknologi digital, kemampuan berpikir kritis, terutama mengkritisi informasi multi format sebelum digunakan sendiri, ataupun dibagikan kepada orang lain, menerapkan keterampilan literasi digital untuk penyelesaian masalah dalam kehidupan yang nyata, peka pada isu-isu hukum, sosial, budaya, dan perlindungan privasi seseorang, khususnya informasi pribadi bersifat digital, serta mampu berpartisipasi secara digital dalam komunitas online dengan ramah dan beretika. Pemahaman perangkat digital tidak terbatas pada perangkat hardware atau aplikasi komputer (software) tertentu. Seperti hasil survei APJII (2016) konten sosial, ekobnomi, adalah jenis konten yang banyak diakses melalui internet yaitu 97,4 % (APJII, 2016) di banding konten pendidikan, hiburan, berita.

B. Tujuan Literasi Digital

Membangun literasi digital yang mencangkup literasi informasi dan literasi TIK, ditunjukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang memiliki kemapuan daya saing pada abad 21. Adapun tujuan dari literasi digital sebagai berikut:

1) Mengetahui dan peduli pentingnya informasi dan TIK dalam kehidupan sehari-hari.

2) Memiliki pengalaman merasakan bahwa informasi sebagai komponen penting untuk pemecahan masalah dengan melibatkan sarana TIK untuk mencarinya.
3) Menggunakan informasi dan TIK dengan pola berulang dalam aktivitas sehari-hari
4) Memiliki standar penguasaan dan pemahaman terhadap informasi TIK yang diperlukan, serta menggunakan standar tersebut sebagai acuan aktivitas sehari-hari secara konsisten
5) Meningkatkan kinerja aktivitas sehari-hari secara signifikan dan terukur melalui pemanfaatan informasi dan TIK.
6) Menjadikan informasi dan TIK sebagai bagian yang tidak terpisah dari aktivitas sehari-hari, sehingga secara langsung telah menjadi prilaku dan budaya hidup.

Literasi digital merupakan salah satu program pemerintah yang harus didukung. Pengaruh revolusi 4.0 memberikan banyak tantangan dan peluang. Dengan memanfaatkan perangkat teknologi dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kratif dan inovati (Suherdi, D, 2021).

C. Kompetensi Literasi Digital

Kompetensi berasal dari kata competence yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara utuh yang merupakan dialetika (perpaduan) antara pengetahuan serta kemampuan. Dalam arti umum, kompetensi mempunyai makna yang hampir sama dengan keterampilan hidup atau "life skill", yaitu kecakapan-kecakapan, keterampilan untuk menyatakan, memelihara, menjaga, dan mengembangkan diri. Kompetensi atau keterampilan hidup dinyatakan dalam kecakapan, kebiasaan, keterampilan, kegiatan, perbuatan, atau

perfomansi yang dapat diamati bahkan dapat diukur (Nana Syodih, 2012:18).

Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit dari pada jenjang sebelumnya. Kompetensi digital. mensyaratkan literasi komputer dan teknologi. Namun, untuk dapat dikatakan memiliki literasi digital maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, media, dan komunikasi (Nana Syodih, 2012:18).

Ada empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain (Paul Gilster, 1997:18):

1) Pencarian di Internet (Internet Searching)

   Kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi diinternet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.

2) Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

   Kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi, seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing melalui internet, pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta kemampuan

memahami karakteristik halaman web.

3) Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

   Kompetensi ini merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam- macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu newsgroup/group diskusi.

4) Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)

   Kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen, yaitu: kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, kemampuan untuk membuat suatu personal newsfeed atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan

berlangganan berita dalam suatu newsgroup, mailing list maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, kemampuan untuk melakukan crosscheck atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

Masyarakat yang tidak memiliki kesiapan dalam menerapkan teknologi informasi, dan juga yang tidak melek terhadap informasi yang dibawa media menimbulkan berbagai permasalahan seperti masalah fisik dan psikis. Bagi pelajar yang tidak bijak terhadap media digital dapat menimbulkan tindakan konsumtif seperti kecanduan menonton televisi, bermain games baik *online* maupun *offline*, bersosial media tanpa batas waktu, mengakses situs pornografi, dan informasi lain yang kurang bermanfaat (Asari, Andi, 2014). Sebagian besar pelajar lebih cenderung menginternalisasi pesan-pesan media dan mengintegrasikannya dalam pembentukan diri, sehingga dapat menumbuhkan sifat individualisme, radikalisme dalam berfikir dan lebih eksis di dunia maya dari pada di dunia nyata (Asari, Andi, et al. 2018).

Pada saat ini, perkembangan media digital begitu pesat. Di dunia Pendidikan, media digital digunakan sebagai media pembelajaran terutama pada saat pandemi COVID-19 yang terjadi baru-baru ini. Pemanfaatan tersebut sangat positif dalam rangka mempersiapkan peserta didik dalam memahami kompetensi literasi digital. Kompetensi literasi digital merupakan aspek yang perlu dimiliki oleh peserta didik maupun para pendidik pada

generasi abad ke-21 ini. Hal ini diperkuat dengan pedapat dari Hoyles & Lagrange (Putrawangsa & Hasanah, 2018) yang mengatakan bahwa media digital merupakan sesuatu yang paling mempengaruhi bidang pendidikan di seluruh negara pada masa sekarang ini.

Menurut Prayogi & Estetika (2019) kompetensi digital pendidik erat kaitannya dengan kemampuan pendidik dalam menggunakan media digital untuk berkomunikasi dan memperoleh maupun menyampaikan informasi yang bersumber pada kaidah pedagogis dengan menyadari pengaruhnya terhadap metode yang digunakan di dalam pendidikan. Kecakapan pendidik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi inilah yang tentu saja sangat diperlukan dalam proses pembelajaran jarak jauh seperti di masa pandemi COVID-19 ini. Kemampuan seseorang yang menggunakan teknologi dengan baik dan bijaksana inilah yang disebut dengan literasi digital. Membahas mengenai kemampuan literasi digital dimasa pandemi sekarang ini, seorang guru, dosen, peserta didik, maupun orang tua perlu meningkatkan kemampuan literasinya untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar berjalan dengan baik dan sebagaimana mestinya. Menurut Sujana & Rachmatin (2019) literasi digital tidak hanya sekedar menambahkan teknologi ke dalam proses pembelajaran, tetapi memanfaatkan untuk berbagai kepentingan dalam rangka meningatkan mutu pembelajaran tersebut.

Menurut Giovanni & Komariah (2020) saat ini literasi digital yang berkembang memiliki banyak manfaat dan turut dirasakan juga oleh remaja terutama siswa sekolah. Mereka dapat dengan mudah mencari informasi seputar materi pelajaran ataupun lain sebagainya yang positif. Literasi digital ini merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap siswa karena sangat bermanfaat terutama di dunia pendidikan. Empat kompetensi digital yang paling mendasar untuk dimiliki oleh

seorang siswa menurut Giovanni & Komariah (2020) yaitu:

1) Kompetensi informasi, mencakup kemampuan siswa dalam mencari, mengolah, menilai, dan menggunakan informasi secara akuntabel.
2) Kompetensi komunikasi, mencakup kecakapan siswa dalam penggunaan fitur media sosial untuk berdiskusi dengan yang lainnya.
3) Kompetensi kreasi konten, mencakup kemampuan siswa dalam menciptakan sebuah karya yang inovatif.
4) Kompetensi keamanan yang berguna untuk memproteksi segala data yang dimiliki.

Keempat kompetensi dasar tersebut memiliki ranah cakupan masing-masing yang tentunya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Semakin baik siswa menguasai keempat kompetensi dasar tersebut, maka semakin tinggi pula tingkat literasi digital mereka. Tingkat literasi digital yang tinggi ini tentu saja berdampak positif pada hasil belajar siswa yang semakin baik. Namun peran orang tua sangat penting untuk keberlangsungan literasi digital, mengingat dimana saat ini literasi digital dalam pembelajaran dimulai pada saat pandemi COVID-19. Menurut Cahyati & Kusumah (2020) dalam pendidikan, perlu diingatkan bahwa peranan orang tua sangat penting dalam mendidik anak, dimana hal tersebut telah dibuktikan dalam beberapa penelitian. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Valeza (2020) yang diperoleh bahwa keterlibatan orang tua dalam menentukan prestasi hasil belajar siswa sangatlah tinggi. Karena itu, pendidik utama dan pertama di rumah atau di dalam keluarga adalah orang tua.

Menurut Gilster dalam (Heriyanto, 2018), mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

1. Pencarian di Internet (Internet Searching)

   Kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk mengoperasikan smartphone, jaringan perangkat keras dan lunak, meliputi:

   a) Mengoperasikan internet browser

   b) Mengoperasikan mesin pencari berbasis internet

   c) Mengoperasikan bentuk dasar internet

2. Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

   Kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini terdiri dari keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan layout situs web yang berbeda, meliputi:

   a) Menjelajah internet

   b) Menjaga pendirian saat menavigasi internet

3. Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

   Kompetensi ini merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk

mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup komponen yaitu: Mencari Informasi yang diperlukan antara lain: kemampuan untuk menemukan, memilih, dan mengevaluasi sumber-sumber dari internet.

4. Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)

   Kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup komponen mengacu kepada kapasitas individ untuk menggunakan internet sebagai sarana untuk mencapai tujuan pribadi dan profesional, meliputi: Mengambil keuntungan/ mendapat manfaat dari tujuan internet.

D. Literasi digital mendukung Merdeka Belajar

Menurut Kamus Bahasa Indonesia Lengkap, kata penerapan berasal dari kata “terap” yang berarti juru, berukir, kemudian jadi kata “penerap” yang berarti orang yang menerapkan, sementara “penerapan” adalah pemasangan atau pengenaan. Penerapan dengan istilah lain adalah implementasi, yang berarti penggunaan peralatan dalam kerja, pelaksanaan, pengerjaan hingga terwujud, pengejawantahan (Daryanto, 1997:605).

Literasi digital sekolah harus dikembangkan sebagai mekanisme pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terkoneksi dengan sistem belajar mengajar. Siswa perlu ditingkatkan keterampilannya, guru perlu ditingkatkan

pengetahuan dan kreativitasnya dalam proses pengajaran literasi digital, dan kepala sekolah perlu memfasilitasi guru atau tenaga kependidikan dalam mengembangkan budaya literasi digital sekolah.

Penerapan literasi digital di sekolah menuntut guru sebagai fasilitator untuk tidak hanya mendayagunaan sumber-sumber belajar yang ada di sekolah seperti hanya mengandalkan bahan bacaan buku ajar saja, tetapi dituntut untuk mempelajari berbagai sumber beljar, seperti majalah, surat kabar, internet, dan media digital. Hal tersebut sangat penting diterapkan, agar apa yang dipelajari sesuai dengan kondisi dan perkembangan dunia (Mulyasa, 2009:177).

Pendayagunaan sumber belajar dalam pembelajaran memiliki arti yang sangat penting, selain untuk melengkapi, memelihara, dan memperkaya khasanah belajar, sumber belajar juga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa, sehingga pendayagunaan sumber belajar secara maksimal, memberikan ketepatan dalam menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang kajian, sehingga pembelajaran literasi digital akan senantiasa "up to date", dan mampu mengikuti akselerasi teknologi dan seni dalam masyarakat yang semakin global. Sehingga dengan melakukan penerapan literasi digital di sekolah, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan wawasan siswa dan membantu siswa menyelesaikan tugas mereka dalam menemukan informasi dari konten digital yang tepat, akurat, dan waktu yang relatif singkat. Penerapan literasi digital melibatkan keterampilan siswa untuk menggugah media baru, dan pengalaman dari internet (Mulyasa, 2009:177).

Di sekolah, literasi digital dapat dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), komputer, dan mata

pelajaran lainnya.

Misalnya, dalam mata pelajaran bahasa ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa seperti membaca, menyimak, dan menulis. Jika dihubungkan dengan literasi digital, keterampilan membaca, menyimak, dan menulis dilakukan dengan media digital seperti melalui komputer, internet (blog, media sosial, web), dan handphone (Mulyasa, 2009:177).

a. Penguatan Kapasitas Fasilitator

Penguatan aktor atau fasilitator literasi di lingkungan sekolah ditekankan pada pelatihan kepala sekolah, pengawas, guru, dan tenaga kependidikan tentang literasi digital. Pelatihan-pelatihan tersebut terkait dengan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan sekolah, misalnya, kepala sekolah dan pengawas diberikan pelatihan tentang penggunaan media digital dalam manajemen sekolah, guru diberikan pelatihan tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, serta peserta didik didorong untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara cerdas dan bijaksana. Pelatihan di sini juga ditekankan pada keteladanan yang diberikan oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan terkait dengan penerapan literasi digital di lingkungan sekolah.

b. Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu

Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu di sekolah menjadi kebutuhan yang harus dilaksanakan oleh sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dalam era digital menuntut pembaharuan dan penambahan pengetahuan baru di lingkungan sekolah. Dalam hal ini, sekolah dituntut dapat meningkatkan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu bagi warga sekolahnya, terutama untuk peserta didik.

Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh sekolah dalam peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu terkait literasi digital di lingkungan sekolah adalah sebagai berikut.

1. Penambahan Bahan Bacaan Literasi Digital di Perpustakaan

Perpustakaan menjadi salah satu jantung pengetahuan sekolah. Penambahan bahan bacaan literasi dalam berbagai bentuk sumber belajar perlu ditingkatkan. Misalnya, menyediakan bahan bacaan bertemakan digital, menyediakan bahan bacaan dalam bentuk salinan lunak, atau penyediaan alat peraga sebagai sumber belajar terkait dengan literasi digital.

2. Penyediaan Situs-Situs Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah

Situs edukatif dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah. Misalnya, guru dapat menggunakan situs ruangguru.com atau belajar.indonesiamengajar.org atau situs lain untuk mengembangkan pengetahuan diri terkait dengan pembelajaran. Kepala sekolah dapat menggunakan situs sahabatkeluarga. kemdikbud.go.id atau sekolahaman.kemdikbud.go.id sebagai sumber belajar untuk pengembangan sekolah.

3. Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah

Aplikasi-aplikasi edukatif yang bisa digunakan oleh warga sekolah adalah Jelajah Seru, Anak Cerdas, 101 lagu Anak-Anak, Kumpulan Dongeng, dan sebagainya. Kepala sekolah dan guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut untuk menambah pengetahuan dan kreativitas. Guru juga dapat mengaitkan aplikasi-aplikasi tersebut dalam pembelajaran.

4. Pembuatan Mading Sekolah dan Mading Kelas

Majalah dinding yang sering disebut mading adalah sarana yang dapat digunakan warga sekolah dalam menyediakan sumber informasi dan untuk belajar. Dalam kaitannya dengan literasi digital, warga sekolah dapat mengisi konten mading dengan hal-hal bertemakan digital atau memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memperoleh informasi dalam pembuatan karyanya.

3. Perluasan Akses Sumber Belajar Bermutu dan Cakupan Peserta Belajar

1) Penyediaan Komputer dan Akses Internet di Sekolah

Penyediaan komputer dan akses internet merupakan salah satu upaya yang penting dalam perkembangan ilmu pengatahuan pada era digital ini. Sumber belajar yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan menggunakan akses internet dengan sangat cepat dan efisien. Kebutuhan warga sekolah terutama peserta didik dalam mempelajari ilmu teknologi informasi dan komunikasi harus ditunjang dengan ketersediaan perangkat komputer dan internet di sekolah.

2) Penyediaan Informasi Melalui Media Digital

Penyediaan layar dan papan informasi digital di beberapa titik strategis di lingkungan sekolah dapat membantu warga sekolah dalam memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Konten-konten perkembangan ilmu pengetahuan dunia, fakta-fakta sains sederhana, berita-berita terkini, permainan edukatif yang menantang, dan lain sebagainya dapat ditampilkan dan disediakan sebagai penambahan wawasan warga sekolah.

4. Peningkatan Pelibatan Publik

   1) Sharing Session

      Sharing session dapat dilakukan dengan mengundang pakar untuk berbagi bagaimana mereka mengaplikasikan teknologi digital di dalam profesi dan kehidupan sehari-hari.Pelibatan para pakar, praktisi, dan profesional secara personal atau kelembagaan yang berkaitan dengan dunia teknologi informasi dan komunikasi di sekolah dapat meningkatkan literasi digital warga sekolah melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan, seperti pada kelas inspirasi dan kelas berbagi. Materi yang dibagikan oleh pakar, praktisi, dan profesional dapat disesuaikan dengan kebutuhan warga sekolah.

   2) Pelibatan Para Pemangku Kepentingan

      Para pemangku kepentingan yang dimaksudkan di sini adalah pemerintah pusat, pemerintah daerah, dunia usaha dan industri, relawan pendidikan, dan media. Pelibatan semua pemangku kepentingan dalam rangka pengembangan literasi digital di sekolah dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, misalnya, membuat aktivitas literasi digital dalam bentuk pameran karya peserta didik dalam hal literasi digital, menyediakan sarana dan prasarana pendukung literasi digital, dan memfasilitasi pelatihan fasilitator literasi digital di lingkungan sekolah.

   3) Penguatan Forum Bersama Orang Tua dan Masyarakat

      Forum bersama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat di sektiar lingkungan sekolah sudah diwadahi melalui komite sekolah. Forum yang melibatkan orang tua dan masyarakat dalam segala hal terkait dengan perkembangan sekolah, terutama yang akan berdampak peserta didik, perlu disesuaikan dengan perkembangan

teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih. Misalnya, dengan menggunakan media sosial, komunikasi antara orang tua dan sekolah dapat terjalin dengan baik dan cepat. Forum bersama juga dapat mengimbau orang tua untuk terlibat dalam mengontrol peserta didik dalam mengakses gawai dan internet di luar sekolah.

5. Penguatan Tata Kelola

   1) Pengembangan Sistem Adminstrasi secara Elektronik (administrasi-e)

      Sekolah mengembangkan sistem administrasi secara digital melalui penyediaan aplikasi atau format yang memudahkan sekolah dalam mengadministrasikan segala keperluan sekolah. Misalnya, dalam mencatat data peserta didik, daftar pengeluaran sekolah, dan lain-lain. Petugas administrasi sekolah juga dilatih dengan keterampilan dalam mengelola administrasi dengan memanfaatkan sistem administrasi berbasis elektronik.

   2) Pembuatan Kebijakan Sekolah tentang Literasi Digital

      Pembuatan kebijakan sekolah terkait dengan pemanfaatan teknologi dan media digital dapat mendukung pengembangan sekolah yang lebih baik dan inovatif. Misalnya, guru diwajibkan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, menggunakan aplikasi rapor yang terintegrasi dengan kepala sekolah dan orang tua, mengimbau peserta didik untuk bermain aplikasi permainan edukatif tertentu, menggunakan akses gawai dan internet pada waktu-waktu tertentu, mengelola perpustakaan sekolah dengan memanfaatkan teknologi dan media digital, dan mengelola sarana prasarana tentang teknologi yang baik dan berkala.

Munculnya era digital juga menjadi tantangan sekaligus peluang bagi para dosen di perguruan tinggi pesantren untuk melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Dosen di perguruantinggi pesantren dituntut untuk memiliki kemampuan literasi digital. Penyesuaian diri perguruan tinggi dalam penggunaan media digital pada proses pembelajaran menjadi hal yang urgen, termasuk juga di Universitas Darussalam Gontor. Ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan dengan fokus literasi digital dan pemanfaatan ICT (Information, Communication and Technology) dalam dunia pendidikan khususnya tentang pemanfaatan e-learning. Pada tahun 2012 Yazdi menulis artikel tentang e-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk akhir pembelajaran e-learning diharapkan menjadi aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi (Yazdi, 2012). Penelitian tentang e-learning juga pernah dilakukan oleh Chandrawati tentang pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-learning ada tiga kemungkinan dalam sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu web course, web centric course, dan web enhanced course (Chandrawati, 2010). Disamping itu, Afandi, Junianto, dan Afriani menulis sebuah artikel ilmiah tentang literasi di era digital (Afandi et al., 2016). Kesimpulan dalam artikel tersebut menjelaskan bahwa merujuk pada dokumen yang diterbitkan enGauge 21st century skill terdapat 4 domain pokok, salah satunya adalah domain Digital-Age Literacy yang terdiri dari delapan aspek, yakni dasar, ilmiah, informasi, visual, teknologi, dan literasi multikultural serta kesadaran global.

Tujuh elemen literasi digital tersebut meliputi: (1) Information literacy adalah kemampuan mencari, mengevaluasi dan menggunakan informasi yang dibutuhkan secara efektif

(Hasugian, 2008), (2) Digital scholarship adalah elemen yang mencakup partisipasi aktif pengguna media digital dalam kegiatan akademik untuk menjadikan informasi dari media digital tersebut sebagai referensi data, misalnya pada praktik penelitian atau penyelesaian tugas kuliah (Stefani, 2017), (3) Learning skills merupakan belajar secara efektif berbagai teknologi yang mempunya fitur-fitur lengkap untuk aktivitas pembelajaran formal maupun informal, (4) ICT literacy atau disebut dengan melek teknolog informasi dan komunikasi yang fokus pada cara-cara untuk mengadopsi, menyesuaikan dan menggunakan perangkat digital dan media berbasis TIK baik aplikasi dan layananya.

Media berbasis TIK yang dimaksud misalnya komputer atau LCD proyektor/power point yang telah didesain/dirancang sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan sesuai dengan pemahamannya, apalagi sudah terkoneksi dengan internet sebagai basis pembelajarannya (Budhirianto, 2016), (5) Career and identy management berkaitan dengan cara-cara mengelola identitas online. Identitas seseorang dapat diwakili oleh sejumlah avatar berbeda yang mampu melakukan hubungan dengan lebih dari satu pihak dalam waktu yang hampir bersamaan (Damayanti, Maria Nala; Yuwono, 2013), (6) Communication and collaboration merupakan bentuk partisipasi secara aktif untuk pembelajaran dan penelitian melalui jaringan digital, dan (7) Media literacy atau literasi media mencakup kemampuan kritis membaca dan kreatif komunikasi akademik dan profesional dalam berbagai media. Adanya literasi media membuat khalayak tidak mudah terperdaya oleh informasiinformasi yang secara sekilas memenuhi dan memuaskan kebutuhan psikologis dan sosialnya (Rianto, 2016).

Merdeka belajar merupakan kebijakan baru yang dicetuskan oleh Bapak menteri yang tergabung dalam kabinet Indonesia maju Nadiem Anwar Makarim. Menurut Baro'ah, S. (2020) Merdeka Belajar terlahir dari banyaknya problem yang ada dalam pendidikan, terutama yang terfokus pada pelaku atau pemberdayaan manusianya. Kebijakan Merdeka Belajar bertujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian (Sudaryanto, Widayati & Amalia, 2020). Konsep merdeka belajar yang digaungkan oleh Nadiem Makarim terdorong dari keinginannya untuk menciptakan suasana belajar yang bahagia dan menyenangkan tanpa dibebani dengan nilai dan target pencapaiana tertentu. Sistem pembelajaran yang sekarang hanya dilaksanakan di dalam kelas akan berubah dan dibuat senyaman mungkin agar mempermudah interaksi antara murid dan guru.

Digitalisasi menjadi fokus utama kerja mendikbud di tahun 2021 dengan upaya untuk melakukan peningkatan sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah. Berbagai inovasi terus dilakukan untuk meningkatkan teknologi di sekolah untuk memepersiapkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar kebebasan belajar dapat dirasakan. Menurut Wijayanto (2021) digitalisasi akan mendorong kolaborasi yang dapat dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembalajaran. Harapannya pembalajaran menjadi lebih interaktif karena prosen pembelajaran melibatkan guru dan siswa, siswa mendapatkan informasi dan juga saling bertukar informasi dengan mudah, dengan demikian kemampuan literasi digital sebagai kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dalam mendukung merdeka belajar.

Pengunaan literasi digital untuk menunjang program MBKM, sangat penting dan sangat mendukung program merdeka belajar. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa dengan literasi digital mempermudah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan MBKM, memudahkan mencari informasi, dan pembelajaran menjadi tidak monoton (Hakim, L. Saputra & Nur, 2022). Selain itu, literasi digital merupakan kemampuan menggunakan TIK untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan informasi dengan kecakapan kognitif dan teknikal. Seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), literasi digital di Indonesia perlu ditingkatkan. Dengan begitu, masyarakat bisa meningkatkan kemampuan kognitifnya sehingga keterampilan yang dimiliki tidak hanya sebatas mengoperasikan.

Literasi digital memiliki empat prinsip dasar, yaitu:

1) Pemahaman artinya masyarakat memiliki kemampuan untuk memahami informasi yang diberikan media, baik secara implisit ataupun eksplisit,
2) 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,
3) sosial artinya media saling berbagi pesan atau informasi kepada masayrakat. Karena keberhasilan jangka panjang media ditentukan oleh pembagi serta penerima informasi, dan
4) 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.

Keempat prinip inilah yang mendasari bahwa siswa sangat mebutuhkan literasi digital untuk mendukung program MBKM. Pembelajaran secara digital mampu menarik minat siswa SMP dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan media pembelajaran text book. Literasi digital membantu siswa menjadi mampu meningkatkan kemampuan kognitif melalui berpiki dengan melihat konten digital (Soenandi, Angin, & Anu, 2021). Lietrasi digital sangat mendukung merdeka belajar dikarenakan mampu membantu siswa meningkatkan kreatitivitas dengan melakukan hal baru yang positif dengan mengakses internet yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan literasi digital siswa mampu megakses materi-materi pelajaran serta diharapkan mampu berpikir kritis.

kegiatan literasi dapat diperkuat dengan menumbuhkan budaya karakter siswa. Kegiatan literasi dapat berimbang dalam pembentukan karakter siswa. Data penelitian diatas menjelaskan bahwa kegiatan literasi sangat penting untuk diperkuat di sekolah dasar, namun dijelaskan strategi yang dipersiapkan untuk mendukung literasi untuk mendukung kebijakan pemerintah dalam merdeka belajar dan memperkuat kurikulum merdeka. Literasi digital kompetensi minimum atau kompetensi dasar yang dibutuhkan siswa untuk bisa belajar. Pelaksanaan asesmen tersebut akan dilakukan oleh siswa yang berada di tengah jenjang sekolah, sehingga dapat mendorong guru dan sekolah untuk memperbaiki mutu pembelajaran (Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). Dengan dilakukan pada tengah jenjang, hasil asesmen bisa dimanfaatkan sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa. Strategi dan upaya yang dapat dilakukan untuk memperkuat literasi dan numerasi untuk mendukung merdeka belajar. Strategi dimulai dari membangun budaya literasi di setiap satuan pendidikan.

Manfaat literasi digital tidak hanya dirasakan oleh siswa dalam merdeka belajar, melainkan juga dapat dirasakan oleh guru untuk meningkatkan kompetensinya. Kemudahan bagi guru ketika memanfaatkan literasi digital dalam penigkatan kompetensi seperti pelatiha, workshop, seminar karena kegitan tersebut dapat diikuti secara daring. Tidak hanya itu dalam proses pembelajaran guru juga dimudahkan membagikan materi kepada siswa, menghitung presensi siswa, memberikan tugas, melakukan evaluasi pembelajaran, membuat rekapitulasi rapor dan mengisi data sesuai data pkok pendidikan (Dapodik).

Literasi digital saat ini lebih menjurus pada penggunaan media sosial sebagai sumber informasi yang dirujuk oleh banyak kalangan masyarakat. Namun belum banyak kalangan pengajar, pelajar, dan akademisi lain yang mampu menggunakan berbagai platform atau aplikasi digital yang menunjang untuk proses belajardan mengajar(Novitasari & Fauziddin, 2022). Pelajar di zaman modern sekarang perlu menguasai banyak keterampilan yang ditunjang dengan mengakses aplikasi digital dalam mencari dan menambah bahan bacaan, seperti google scholar (M. Yusuf et al., 2022). Riset Central Connecticut State University tahun 2016 menyebut Indonesia menempati urutan 60 dari 61 negara. Hasil survei penilaian siswa pada PISA 2015 yang diumumkan pada awal Desember 2016 menunjukkan Indonesia urutan ke-64 dari 72 negara. Kurun 2012– 2015, skor PISA untuk kemampuan membaca hanya naik 1 poin dari 396 menjadi 397, sedangkan sains naik 21 poin dari 382 menjadi 403, dan matematika naik 11 poin dari 375 menjadi386. Hasil itu menunjukkan kemampuan membaca, khususnya teks dokumen pada anak-anak Indonesia usia 9-14 tahun berada pada sepuluh terbawah(Ahmadi & Ibda, 2018).Literasi tidak boleh sekadar membaca, sebab ia merupakan kemampuan kompleks. Selain empat keterampilan berbahasa (menyimak atau mendengarkan, membaca, menulis, dan

berbicara), literasi dimaknai sebagai semua usaha dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dan informasi. Aspek melek komputer dan menangkal berita bohong dan palsu masuk di dalamnya(Simanjuntak, 2022).

E. Model Pembelajaran Aktivitas 5m Untuk Mbkm dan Literasi Digital

Konsep pengajaran berangkat dari asumsi bahwa siswa diibaratkan "gelas kosong". Seperti gelas kosong siswa belum mengatahui apa-apa sama sekali dan pengalaman yang dimiliki juga masih kosong. Untuk mengisi atau menabung pengetahunan ke otak siswa (konsep bank). Konsep seperti ini sering terjadi kepada siswa karena siswa relative kurang sumber-sumber belajar untuk mendukung tabungan ilmu pengetahuan siswa seperti fasilitas akses internet, media elektronik, buku, radio, TV dan lain-lain. Berbeda dengan kondisi sekarang siswa mudah mengakses pengetahuan melalui berbagai sumber pengetahuan selain guru. Sebagian siswa bisa jadi telah mengalami pengalaman tertentu yang terkait dengan pembelajaran sementara gurunya justru belum mengalami. Contoh, seorang guru bisa saja belum pernah melakukan thawaf karena belum haji, tetapi siswanya sudah pernah melakukannya karena telah melaksanakan umrah bersama orang tuanya. Dengan demikian, siswa untuk konteks zaman sekarang tidak dapat diibaratkan bagai gelas kosong. Mereka punya potensi belajar dan pengetahuan dasar serta pengalaman tertentu terkait materi. Untuk itu, mereka perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Tujuannya pembelajaran membantu siswa belajar dengan memanipulasi lingkungan dan merekayasa kegiatan serta menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk melalui, mengalami atau melakukannya. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses membelajarkan siswa atau

membuat siswa belajar (*make student learn*).

Dalam konteks ini, mahasiswa lah yang aktif melakukan aktivitas belajar. Aktivitas belajar mahasiswa yang dimaksud di sini adalah aktivitas pembelajaran mengguanakan internet untuk mengakses materi pembelajaran atau perkuliahan. Model pembelajaran yang di rancang dalam panduan pembelajaran adalah model pembelajaran aktivitas 5M.

Aktivitas belajar mahasiswa dapat digolongkan ke dalam beberapa hal yaitu:

1) Aktivitas gerak (*motoric activities*) seperti memperagakan, melakukan, mengerjakan, menggambar, melukis, menggerakkan, mendorong, mengopera- sionalkan;
2) Aktivitas mendengarkan (*listening aktivities*) seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengara han;
3) Aktivitas visual (*visual activities*) seperti melihat, mengamati, memperhatikan;
4) Aktivitas intelektual (mengidentifikasi, berpikir, bertanya, menjawab, menganalisa, mereview, memecahkan masalah;
5) Aktivitas lisan (*oral activities*) seperti melafalkan, menirukan bunyi, bercerita, membaca, tanya jawab, mengungkapkan, menyampaikan, membahasakan, dan seterusnya.
6) Aktivitas menulis (*writting activities*) seperti mengarang, membuat makalah, membuat kesimpulan.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran memiliki arti yang sangat penting, mengingat:

1. Pembelajaran hanya bisa terjadi jika siswa terlibat secara aktif melakukan aktivitas. Karena proses perubahan dalam diri mereka baik perubahan kognitif, afektif maupun psikomotor dapat terjadi bila mereka aktif terlibat dengan menggunakan potensi belajar yang dimilikinya.

2. Setiap siswa memiliki potensi untuk bisa dikembangkan
3. Peran guru lebih sebagai fasilitator peembelajaran (yang memfasilitasi dan mempermudah hal yang sulit menjadi mudah untuk diperoleh siswa) baik pengetahuan maupun keterapilan.

Untuk mendorong siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru sepatutnya menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi yang membuat siswa melakukanberbagai kegiatan seperti membaca, melihat gambar (ilustrasi), menulis, berdiskusi, menyampaikan pikiran, beradu argumentasi, mempraktekan suatu ketrampilan, dan tidak memposisikan siswa sebagai pihak yang pasif, yang hanya dimita untuk mendengarkan ceramah gurunya. Metode yang demikian akan dapat melayani banyak siswa yang tentu memiliki modalitas atau gaya belajar yang berbeda-beda.

Model Pembelajaran menyebutkan tiga tipe orang dengan gaya belajar yang berbeda yaitu orang-orang tipe visual, orang-orang tipe auditorial, dan orang-orang tipe kinestetik. Lebih jauh, pembelajaran menurut Gagne & Briggs adalah sebagai suatu rangkaian events (kejadian, peristiwa, kondisi, dsb) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi pembelajar/siswa, sehingga proses belajar dan penanaman nilai dapat berlangsung dengan mudah.1 Knirk & Kent L. Gustafson mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan, keterampilan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 menyatakan bahwa: “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Berdasarkan konsep tersebut, dalam kata pembelajaran

terkandung dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Mengajar adalah kegiatan yang berkaitan dengan upaya membelajarkan siswa agar berkembang potensi yang ada pada dirinya serta terjadi proses perubahan dalam dirinya baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor. Ini berarti bahwa pembelajaran menuntut terjadinya komunikasi antara dua arah atau dua pihak yaitu pihak yang mengajar (guru) sebagai pendidik dengan pihak yang belajar (siswa) sebagai peserta didik.

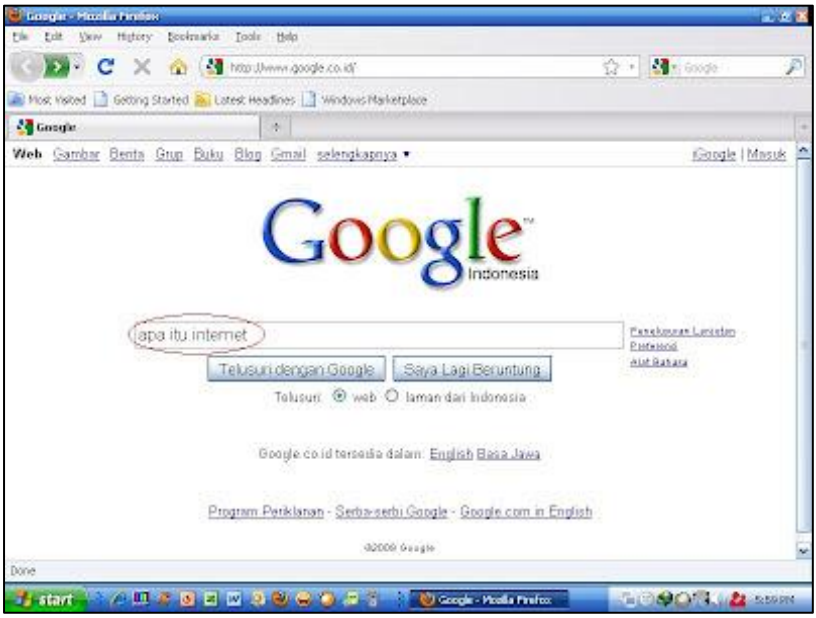
Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan program yang membantu mahasiswa melakukan inovasi belajar sehingga mampu menghasilkan mahasiswa yang kreatif, inovatif, pengembangan potensi diri secara maksimal sesuai dengan skil dan bakat yang dimiliki. Dasar dari MBKM bahawa kemandirian dan kemerdekaan bagi lembaga pendidikan baik PTN maupun PTS diseluruh Indonesia. Model/rancangan aktivitas 5 M relevan dan dapat dilaksanakan di era teknologi saat ini, sehingga proses pendidikan seperti pelaksanaan perkuliahan di pergururuan tinggi khusus bagi mahasiswa dapat dilaksanakan di luar perkuliahan, dalam hal ini yang dimaksud kegitan mahasiswa melakukan aktivitas 5 M. Mahasiswa di beri kesmpatan untuk mengikuti perkuliahan di luar atau kegiatan di luar perguruan tinggi selama satu semester yang setara dengan 20 sks.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran aktivitas 5 M dalam literasi digital yang di makasud adalah merujuk pendapat Paul Gilster (1997) mendukung MBKM.

1) M1 (Memilih dan mencari Informasi)
2) M2 (Mengolah Informasi)
3) M3 (Menganalisis Informasi)
4) M4 (Menggunakan Informasi)
5) M5 (Membagikan Informasi)

Penjelasan model aktivitas 5 M yang akan mendukung kegiatan MBKM sebagai berikut:

1. M1 (Memilih dan mencari Informasi)

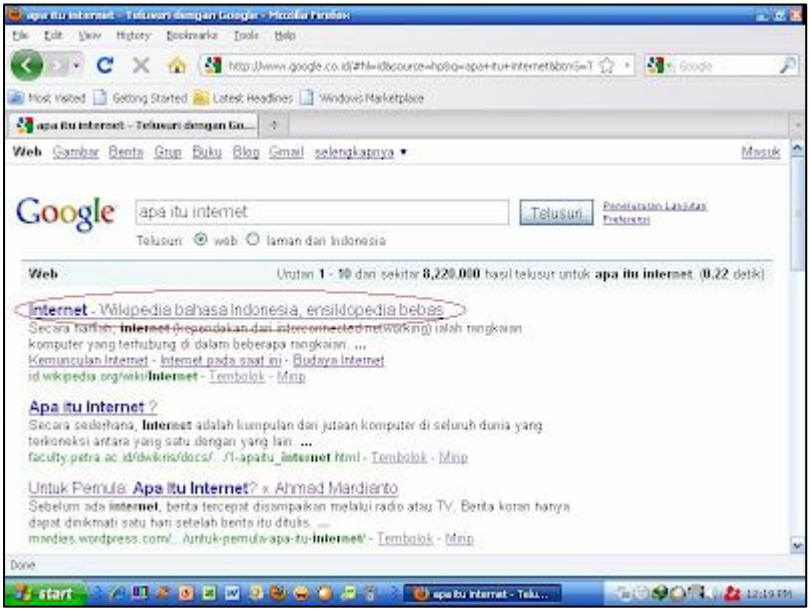


Sumber: http://chalimatusdyh.blogspot.com/2013/11/langkah-langkah-mencari-informasi-di.html

Pengguna media digital yang melakukan aktivitas memilih dan mencari informasi menggunakan internet dapat dikatakan berliterasi digital. Artinya jika seseorang dengan sengaja menggunakan mesin pencari di internet dan memilih salah satu informasi yang didapat maka orang tersebut dikatakan berliterasi digital. Contohnya seorang mahasiswa sedang melakukan penelitian dan ingin mencari artikel ilmiah di *google scholar*, kemudian mahasiswa tersebut mengetik di mesin pencari sesuai dengan kata kunci dari informasi yang diinginkannya, ketika mesin pencari mengarahkan pada kata kunci yang ditujukan, kemudian mahasiswa tersebut memilih

artikel ilmiah yang sesuai dengan penelitiannya.

2. M2 (Mengolah Informasi)



Sumber: http://chalimatusdyh.blogspot.com/2013/11/langkah-langkah-mencari-informasi-di.html

Aktivitas selanjutnya yaitu mengolah informasi yang didapatkan. Terkadang informasi yang didapatkan pada aktivitas pertama dapat langsung digunakan dan tidak dapat langsung digunakan. Oleh karena itu, untuk informasi yang tidak dapat langsung digunakan, pengguna dapat melakukan pengolahan informasi. Pengolahan informasi untuk menjadi informasi baru dapat dilakukan dengan cara pengeditan, penambahan, pengkonversian, penggabungan dari banyak informasi dan sebagainya.

Contohnya seorang mahasiswa mendapatkan tugas untuk membuat makalah untuk tugas kuliah, siswa tersebut sudah mendapatkan informasi yang relevan sesuai dengan materi

tugasnya tersebut, namun informasi tersebut masih dalam bentuk PDF, oleh sebab itu untuk mempermudah dalam pengeditan, mahasiswa tersebut harus mengolah informasi dengan mengkonversi informasi tersebut dalam bentuk dokumen Ms. *Word*.

3. M3 (Menganalisis Informasi)

   Aktivitas M3 yaitu menganalisis informasi. Pada tahap ini informasi yang didapatkan akan diindentifikasi menjadi beberapa komponen untuk dipelajari lebih lanjut. Untuk menganalisis informasi dapat dilihat dari bahasanya, genrenya ataupun ciri khasnya. Suatu informasi akan menarik jika sudah di analisis karena akan memberikan sebuah masukkan untuk mengambil sebuah keputusan.

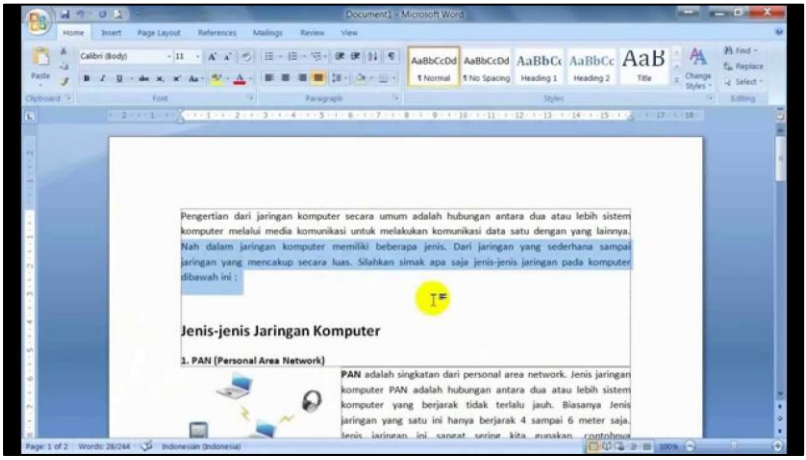


Sumber: http://chalimatusdyh.blogspot.com/2013/11/langkah-langkah-mencari-informasi-di.html

Pada tahap ini pengguna media digital harus mempunyai kemampuan membaca dengan cermat sehingga dapat mempermudah dalam menganalisis sebuah informasi. Contoh dari aktivitas M3 adalah seorang mahasiswa diminta dosen menganalis tentang informasi suatu artikel yang didapatkan dari internet. Mahasiswa tersebut sudah mendapatkan informasi tersebut, kemudian membaca dan menganalisisnya berdasarkan kajian permasalahan.

4. M4 (Menggunakan Informasi)

Aktivitas berikutnya adalah menggunakan informasi yang didapat. Aktivitas ini terkesan mudah namun sebenarnya memerlukan sebuah pemikiran kritis untuk membuat keputusannya. Karena pada tahap ini, semua keputusan yang dilakukan pada tahap sebelumnya akan digunakan dan menjadi penentu keberhasilan dari informasi yang didapat.



Sumber: screenshoot video pada laman https://www.youtube.com/watch?v=KuB7gm85qOY

Contoh seorang mahasiswa mencari artikel untuk tugas kuliahnya, sebelum menggunakan artikel mahasiswa tersebut mencari relevan artikel tersebut yang akan di gunakan untuk tugas kuliahnya. Berdasarkan informasi artikel tersebut mahasiswa memilih salah satu artikel yang menurutnya bagus untuk tugas kuliahnya. Pada contoh tersebut tampak mahasiswa melakukan aktivitas dengan menggunakan informasi.

5. M5 (Membagikan Informasi)

   Tahap ini merupakan aktivitas terakhir setelah melakukan aktivitas sebelum-sebelumnya. Aktivitas membagikan informasi sangat dapat memberikan manfaat bagi para pengguna media digital. Dan sebelum melakukan aktivitas ini pengguna harus melakukan aktivitas sebelum ini semua. Karena jika tidak melakukan aktivitas sebelumnya maka informasi yang dibagikan akan dipertanyakan kebenarannya.



Sumber: https://agustinablog.weebly.com/blog/jumlah-pengguna-media-sosial-di-dunia

Contohnya seorang mahasiswa membagikan video materi pembelajaran tentang konsep operasi perkalian yang benar, video tersebut derisikan informasi yang didapatkan dari internet.

Kelima aktivitas 5 M tersebut sangat berdampak dalam pengembangan literasi digital. Jika pengguna menggunakan kelima aktivitas tersebut maka dapat dikatakan pengguna media digital tersebut sudah melakukan literasi digital dengan bijak dan benar.



Sumber: https://steemit.com/indonesia/@bukharisulaiman/stop-share-berita-hoax-20171011t142058211z

Program MBKM merupakan kebijakan baru dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mulai diterapkan oleh perguruan tinggi. Pokok-pokok dari kebijakan MBKM meliputi: (1) pembukaan program studi baru yang diatur pada Permendikbud No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian,

Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta, serta Permendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang AkreditasiProgram Studi dan Perguruan Tinggi; (2) sistem akreditasi perguruan tinggi yang diatur pada Permendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi; (3) perguruan tinggi badan hukum yang diatur pada Permendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Perubahan Tinggi Negeri menjadi Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum dan Permendikbud No 6 Tahun 2020 tentang Penerimaan Mahasiswa Program Sarjana pada Perguruan Tinggi Negeri; dan (4) hak belajar tiga semester di luar program studi yang diatur pada Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Contoh implementasi aktivitas 5m mendukung MBKM dalam RPS mata kuliah.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)			
1.	**Identitas Mata Kuliah**		
	Program Studi	**:**	**Pendidikan Matematika**
	Mata Kuliah	**:**	**Metode Penelitian Pendidikan**
	Kode Mata Kuliah	**:**	**-**
	Kelompok Mata Kuliah	**:**	**MK-Prodi**
	SKS/Semester	**:**	**3/ 5**
	Dosen Pengampu	**:**	**-**
2.	**Deksripsi Mata Kuliah :** Mata Kuliah ini membahas mengenai wawasan keanekaragaman, kesederajatan, dan kebermartabatan manusia sebagai individu dan mahluk sosial berkehidupan masyarakat. selain itu, memberikan pemahaman tentang estetika, etika, dan nilai-nilai budaya yang menjadi pedoman		

hidup dalam menata hidup bersama dalam masyarakat.

3. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah :

S-3: Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;

S-9 : Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;

P-5 : Menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pembelajaran matematika dan pendidikan secara umum.

KU-1: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;

KU-2 : Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;

CP-MK

CPMK 1. Sikap. Menunjukak tanggung jawab dalam mengikuti perkuliahan dan dalam menyelesaikan tugas.

CPMK-2. Keterampilan Umum. Mampu berkomunikasi secara matematis dalam bentuk tulisan

CPMK-3. Pengetahuan. Menguasai secara mendalam materi yang berkaitan metode penelitian.

CPMK-4. Keterampilan Khusus. Mampu menguasai penyelesaian masalah dalam lingkup matematika maupun aplikasi matematika terkait metode penelitian.

4. Deksripsi Rencana Pembelajaran

Berikut rencana pembelajaran selama 16 pertemuan termasuk Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

P Ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria, indikator Penilaian dan Bentuk Penilaian	Bobot Nilai
1.	Memahami deskripsi mata kuliah metode penelitian pendidikan	Pengenalan mata kuliah metode penelitian pendidikan	Ceramah dan tanya jawab	3 x 50’	Membuka perkuliahan, memberikan acuan, dan kaitan mata kuliah metode penelitian pendidikan matematika dengan mata kuliah lain Menjelaskan deskripsi dan proses perkuliahan Mahasiswa menyimak penjelasan Tanya jawab Menyimpulkan materi	Tes lisan	0-100
2.	Memahami defenisi dan konsep dasar metode penelitian	Pengantar metode penelitian	ktivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50’	Mahasiswa Mengerjakan tugas dari dosen mengenai defenisi dan konsep dasar metode penelitian	Tes Lisan dan kuis	0-100

3.	Memahami definisi dan konsep dasar metode penelitian kuantitatif dan kualitatif	Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif	Aktivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50'	Mahasiswa menyimak dan Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai definisi dan konsep dasar metode penelitian kuantitatif dan kualitatif	Kuis, tes lisan, dan tugas terstruktur	0-100
4.	Memahami konsep dasar metode penelitian kuantitatif dan kualitatif	Metode Penelitian Mix Method, Deskriptif, dan PTK	Aktivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50'	Mahasiswa menyimak dan Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai Mix Method, Deskriptif, dan PTK	tes lisan	0-100
5.	Memahami konsep dasar metode penelitian kuantitatif dan kualitatif	Metode Korelasi dan PTK	Aktivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50'	Mahasiswa menyimak dan Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai Metode Korelasi dan PTK	tes lisan	0-100

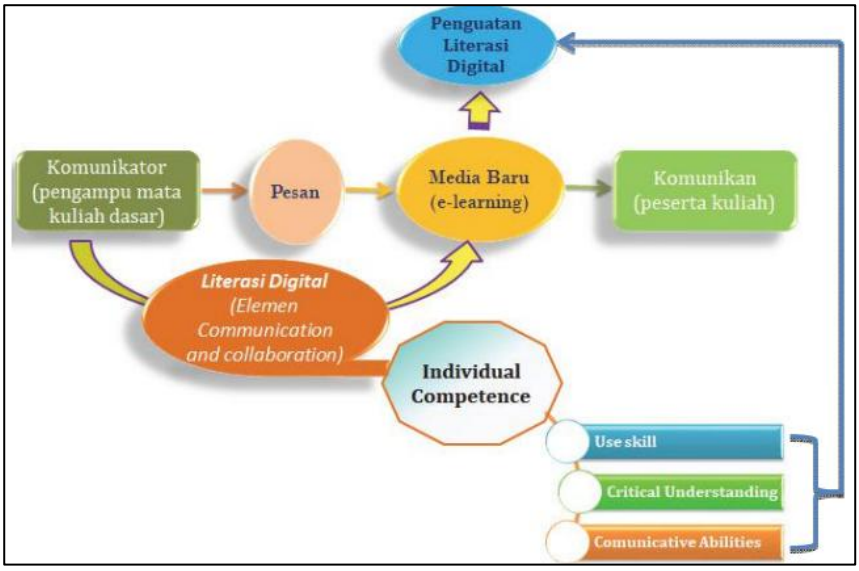
6.	Memahami definisi, syarat-syarat, dan sumber masalah penelitian	Masalah dan pembatasan masalah penelitian	ttivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50’	Mahasiswa menyimak dan Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai Masalah dan pembatasan masalah penelitian	Tes lisan, partisipasi kelas, dan tugas mandiri	0-100
7.	Memahami definisi populasi dan sampel serta teknik samping	Menentukan populasi dan sampel	Aktivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50’	Mahasiswa menyimak dan Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai Menentukan populasi dan sampel	Tes lisan, partisipasi kelas, dan kuis	0-100
8.	UTS					UTS	
9.	Memahami latarbelakang dan rumusan masalah	Latar belakang dan rumusan masalah	Aktivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50’	Mahasiswa menyimak dan Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai Latar belakang dan rumusan masalah	Tes lisan, partisipasi kelas, dan tugas mandiri	0-100

10.	Memahami tujuan dan manfaat penelitian	Tujuan dan Manfaat Penelitian	ttivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50'	Mahasiswa menyimak dan Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai Tujuan dan Manfaat Penelitian	Tes lisan, partisipasi kelas, dan tugas mandiri	0-100
11.	Memahami kajian teori	Kajian Teori	Aktivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50'	Mahasiswa menyimak dan Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai Kajian Teori	Tes lisan, partisipasi kelas, dan tugas mandiri	0-100
12.	Memahami kerangka berpikir dan hipotesis	Kerangka Berpikir Dan Hipotesis	Aktivitas 5M M1 (Memilih dan mencari Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)	3 X 50'	Mahasiswa menyimak dan Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai Kerangka Berpikir Dan Hipotesis	Tes lisan, partisipasi kelas, dan tugas mandiri	0-100
13-15	Memahami metode penelitian	Metode Penelitian	Aktivitas 5M M1 (Memilih dan mencari	3 X 50'	Mahasiswa menyimak dan	Tes lisan, partisipasi kelas, dan	0-100

			Informasi) M2 (Mengolah Informasi) M3 (Menganalisis Informasi) M4 (Menggunakan Informasi) M5 (Membagikan Informasi)		Mengerjakan tugas berdiskusi mengenai Metode Penelitian	tugas mandiri	
16.	UAS						

Literasi digital mempermudah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan MBKM, memudahkan mencari informasi, dan pembelajaran menjadi tidak monoton. Hakim, L. L., Saputra, Y. P., & Nur, S. (2022) literasi digital merupakan kemampuan menggunakan TIK untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan informasi dengan kecakapan kognitif dan teknikal. Seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), literasi digital di Indonesia perlu ditingkatkan. Dengan begitu, masyarakat bisa meningkatkan kemampuan kognitifnya sehingga keterampilan yang dimiliki tidak hanya sebatas mengoperasikan gawai.

Salah satu kunci keberhasilan dari implementasi Kebijakan MBKM adalah mengupayakan agar proses pembelajaran di Perguruan Tinggi lebih otonom dan fleksibel(Yusufet al., 2020), sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan perguruan tinggi. Dalam hal ini, program studi berupaya mengembangkan kurikulum dengan menyesuaikan perkembangan zaman dan menghasilkan alumnisiap kerja sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan(Nanggalaet al, 2020).



Gambar 1 Model Penguatan literasi digital

Baharuddin, M. R. (2021) Kebijakan MBKM mengutamakan pembelajaran aktif dengan mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Prinsip kebijakan MBKM tertuang dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pasal 18. Dijelaskan bahwa pemenuhan masa dan beban studi bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan: 1) mengikuti keseluruhan proses pembelajaran pada program studi pada masa pendidikan tinggi beban studi; dan 2) mengikuti proses pembelajaran di program studi untuk memenuhi sebagian masa studi dan beban dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar program studi di perguruan tinggi yang sama atau di perguruan tinggi yang berbeda, diprogram studi yang sama atau di program studi yang berbeda. . Oleh karena itu, terdapat dua pesan acuan dalam

pengembangan kurikulum MBKM, yaitu: (1) diperolehnya hasil belajar dengan siswa menempuh mata kuliah secara tuntas di program studinya; atau (2) memperoleh hasil belajar, beberapa mata kuliah dapat diambil dari luar program studi, baik di dalam universitas itu sendiri maupun di universitas lain termasuk magang di lapangan.

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya. Literasi digital diperlukan dalam penggunaan teknologi. Salah satu komponen dalam lingkungan belajar dan akademis yaitu literasi digital. Penerapan literasi digital dapat membuat masyarakat jauh lebih bijak dalam menggunakan serta mengakses teknologi. Dalam bidang teknologi, khususnya informasi dan komunikasi, literasi digital berkaitan dengan kemampuan penggunanya. Kemampuan untuk menggunakan teknologi sebijak mungkin demi menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif.Literasi digital memiliki empatprinsip dasar, yaitu: (1) Pemahaman artinya masyarakat memiliki kemampuan untuk memahami informasi yang diberikan media, baik secara implisit ataupun eksplisit, (2) 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, (3) sosial artinya media saling berbagi pesan atau informasi kepada masayrakat. Karena keberhasilan jangka panjang media ditentukan oleh pembagi serta penerima informasi, dan (4) 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 dinilaiberguna. Keempat prinip

inilah yang mendasari bahwa mahasiswa sangat mebutuhkan literasi digital untuk mendukung program MBKM.

Kriteria literasi digital yang pertama adalah use skill. Use skill merupakan keahlian dalam aktivitas akses dan pengoperasian media. Use skill memiliki tiga kriteria, yaitu keahlian dalam penggunaan media secara standar (rendah), keahlian secara aktif dalam penggunaan media, dan keahlian yang tinggi menggunakan dan memanfaatkan media. Indikator keterampilan atau use skill khususnya pada pemanfaatan computer dan akses internet terdiri dari kepemilikan komputer/laptop; penggunaan komputer/ laptop; kepemilikan akun media social dan e-mail; situs yang sering dikunjungi; download dan upload.

F. Referensi

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

Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka (Fokus: model MBKM program studi). Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 4(1), 195-205.

Nanggala, A., & Suryadi, K. (2020). Analisis Konsep Kampus Merdeka dalam Perspektif Pendidikan Kewarganegaraan. Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan, 9(2), 10-23

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

Baro'ah, S. (2020). Kebijakan merdeka belajar sebagai strategi peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, *4*(1), 1063-1073.

Bhatt, I., (2012). Digital literacy practices and their layered multiplicity. *Educational Media International*, 49 (4), 289-301.

Bhatt, I., de Roock R.J., & Adams, J. (2015). Diving deep into digital literacy: emerging methods for research. *Language and Education*, 29 (6), 477-492.

Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). *Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran di Rumah Saat Pandemi Covid 19*. 04(1), 4–6.

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Giovanni, F., & Komariah, N. (2020). Hubungan Antara Literasi Digital Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 6 Kota Bogor. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 7(1), 147. https://doi.org/10.21043/libraria.v7i1.5827.

Goodfellow, R. (2011). Literacy, literacies and the digital in higher education. *Teaching in Higher Education*, 16 (1), 131-144.

Hakim, L. L., Saputra, Y. P., & Nur, S. (2022). Analisis Survey Merdeka Belajar Kampus Merdeka Terhadap Literasi Digital Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam Nusantara. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, *6*(1), 77-86.

Jan H. Kietzmann, et all. (2011). Social-Media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media, Business Horizons 54, 241-251

Kenton, J., Blummer, B. (2010). Promoting digital literacy skills: examples from the literature and implications for academic librarians. *Community & Junior College Librarie*, 16 (2), 84-99.

Martin, A. (2006). Literacies for the digital age: preview of part 1. In Martin, A., & Madigan, D., (Ed.). *Digital literacies learning*. (h. 3-25). London: Facet Publishing.

Martin, A., & Grudziecki, J., (2006). DigEuLit: concepts and tools for digital literacy development. Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences, 5 (4), 1-19.

Meyers, E.M., Ingrid, E., & Ruth, V.S. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction. *Learning, Media and Technology*, 38 (4), 355-367.

Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). Strategi Menguatkan Literasi dan Numerasi untuk Mendukung Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(3), 4847-4855.

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives and digital literacy? *Computers & Education*, 59, 1065-1078.

Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151.

Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203

Respati, S. (2017). *Mengapa Banyak Orang Mudah Percaya Berita—Hoax‖?*Kompas.com. Retrieved from http://nasional.kompas.com/read/2017/01/23/1818195

1/mengapa.banyak.orang.mudah.percaya.berita.hoax.

Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Aspikom*, *3*(6), 1200-1214.

Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di kota bandung. *Pedagogia*, *16*(2), 146-156.

Simarmata, J., Sihotang, J. I., Karim, A., Purba, R. A., Hazriani, H., Koibur, M. E., ... & Jamaludin, J. (2021). *Literasi Digital*. Yayasan Kita Menulis.

Soenandi, I. A., Angin, P. P., & Anu, B. (2021). Peningkatan Kesiapan Literasi Digital Dalam Menunjang MBKM Kampus Mengajar di Wilayah Desa Tajur Halang SD, SMP Sinar Kasih dan Masyarakat Sekitar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ*, *4*(3), 237-246.

Sudaryanto, S., Widayati, W., & Amalia, R. (2020). Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia. *Kode: Jurnal Bahasa*, *9*(2).

Suherdi, D. (2021). *Peran literasi digital di masa pandemik*. Cattleya darmaya fortuna.

Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 1–7.

Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 268–283. https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420.

Daryanto. (1997). *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya: Apollo.

Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatifdan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). *Kurikulim dan Pembelajaran Kompetensi.*Bandung: Refika Aditama.

Bawden. (2001). *Information and Digital Literacies*: *A New of Concepts. Journal of documentation,* 218-259.

Hakim, L. L., Saputra, Y. P., & Nur, S. (2022). Analisis Survey Merdeka Belajar Kampus Merdeka Terhadap Literasi Digital Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam Nusantara. Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan, 6(1), 77-86.

Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). Media Literasi Sekolah (Teori Dan Praktik). Semarang: Cv. Pilar Nusantara.

Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3570–3577. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V6i4.2333.

Simanjuntak, M. M. (2022). Analisis Urgensi Penggunaan Literasi Digital Dalam Pelaksanaan Pendidikan Pada Masa Pandemi Di Sekolah Menengah Pertama. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2), 2599– 2608. Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i2.2547.

Yusuf, M., Saifudin, A., Darussalam, S., Nganjuk, K., Nuruz, A., Stai, Z., & Krempyang Nganjuk, D. (2022). Strategi Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Pada Masa Pandemi Covid-19. Intizam, 5(2),

81–96.

Rianto, P. (2016). Media Baru, Visi Khalayak Aktif dan Urgensi Literasi Media. Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia, 1(2), 90–96.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2016). Survei infografis penetrasi dan perilaku internet di Indonesia. Retrieved from https://www.apjii.or.id/

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy ?. Computers & Education, 59, 1065- 1078.

Goodfellow, R. (2011). Literacy, literacies and the digital in higher education. Teaching in Higher Education, 16 (1), 131-144.

Kenton, J., Blummer, B. (2010). Promoting digital literacy skills: examples from the literature and implications for academic librarians. Community & Junior College Librarie, 16 (2), 84-99.

Meyers, E.M., Ingrid, E., & Ruth, V.S. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction. Learning, Media and Technology, 38 (4), 355-367.

Martin, A. (2006). Literacies for the digital age: preview of part 1. In Martin, A., & Madigan, D., (Ed.). Digital literacies learning. (h. 3-25). London: Facet Publishing.

Bhatt, I., de Roock R.J., & Adams, J. (2015). Diving deep into digital literacy: emerging methods for research. Language and Education, 29 (6), 477-492.