

# **Membangun Kemampuan Literasi Media Digital pada Lembaga Pendidikan**

Ahmad Saifudin, Moch. Yaziidul Khoiri  
Sekolah Tinggi Agama Islam Darussalam Nganjuk  
Email: [ahmadsaifudin316@gmail.com](mailto:ahmadsaifudin316@gmail.com), [khoirzada@gmail.com](mailto:khoirzada@gmail.com)

## **Abstract:**

*As part of the media audience, society today appears increasingly "dominated" by media, as if media has become a basic necessity akin to food, drink, and shelter. New media, as one form of media that attracts global attention, has now become a primary choice for meeting various informational needs. This media has transformed into an "addiction" for society due to its vast capability to provide the necessary information. According to data from We Are Social, the number of internet users in Indonesia reached 202.6 million in 2021. The most popular social media platforms among Indonesian internet users include YouTube, WhatsApp, Instagram, Facebook, and Twitter. Consequently, the use of new media requires a wise, intelligent, precise, appropriate, and proper approach, aiming to enhance the quality of communication and interaction in daily life. Digital media literacy has become increasingly essential to master, as it encompasses technical skills, cognitive aspects, and socio-emotional dimensions in navigating the ever-evolving digital environment. To develop quality human resources, the state of education and educational institutions must be evaluated to determine whether they align with the rapid global developments. The challenge lies in how the education system can keep pace with significant advancements in various fields, such as science, business, medicine, communication, and others, which have progressed much faster compared to the previous centuries.*

**Keywords:** *literacy, media, digital, educational institutions*

## **Abstrak:**

Sebagai bagian dari khalayak media, masyarakat saat ini tampak semakin "dikuasai" oleh media, seolah-olah media telah menjadi kebutuhan dasar layaknya makanan, minuman, dan tempat tinggal. Media baru, sebagai salah satu bentuk media yang menarik perhatian masyarakat global, kini menjadi pilihan utama dalam memenuhi berbagai kebutuhan informasi. Media ini telah menjelma menjadi "candu" bagi masyarakat karena kemampuannya yang luas dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan. Menurut data dari We Are Social, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta pada tahun 2021. Media sosial yang paling populer di kalangan pengguna internet Indonesia meliputi YouTube, WhatsApp, Instagram, Facebook, dan Twitter. Oleh karena itu, penggunaan media baru memerlukan pendekatan yang bijaksana, cerdas, cermat, tepat, dan sesuai, dengan tujuan meningkatkan kualitas komunikasi dan interaksi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Literasi media digital menjadi semakin penting untuk dikuasai, terutama karena mencakup keterampilan teknis, aspek kognitif, serta sosial-emosional dalam menghadapi lingkungan digital yang terus berkembang. Untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, kondisi pendidikan dan lembaga pendidikan kita perlu ditinjau apakah sudah sejalan dengan perkembangan dunia yang begitu cepat. Tantangan yang dihadapi adalah bagaimana sistem pendidikan dapat mengejar kemajuan signifikan di berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, bisnis, kedokteran, komunikasi, dan lainnya yang berkembang pesat dibandingkan dengan abad-abad sebelumnya.

**Kata kunci:** *literasi, media, digital, lembaga pendidikan*

## **Pendahuluan**

Salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar adalah Indonesia. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia *Ahmad Saifudin – Moch. Yaziidul Khoiri*

(Pjii) dan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom) Universitas Indonesia menunjukkan bahwa pada awal tahun 2015, ada 88,1 juta pengguna internet di Indonesia. Namun, penelitian yang diterbitkan oleh wearesocial.sg menunjukkan bahwa pada tahun 2017 terdapat 132 juta pengguna internet di Indonesia, dengan peningkatan sebesar 51% dalam satu tahun terakhir.<sup>1</sup>

Dengan peningkatan literasi digital, ada dua sisi yang bertentangan terkait dengan perkembangan dunia digital. Meningkatnya alat digital dan ketersediaan data digital menimbulkan tantangan sekaligus peluang. Salah satu masalah yang muncul adalah sekitar 70 juta orang dari generasi muda yang menggunakan internet. Mereka menghabiskan hampir lima jam setiap hari untuk mengakses internet melalui ponsel, komputer, atau laptop. Data menunjukkan bahwa rata-rata 25 ribu anak-anak Indonesia mengakses konten pornografi setiap hari, menunjukkan bahwa penetrasi internet yang tinggi di kalangan generasi muda jelas mengkhawatirkan banyak pihak. Selain itu, penyebaran berita atau informasi palsu, pernyataan kebencian, dan ketidaktoleranan di media sosial adalah tanda perilaku berselancar di internet yang tidak sehat. Fenomena ini jelas menimbulkan kesulitan yang signifikan bagi orang tua, yang.<sup>2</sup>

Teknologi dalam pendidikan melakukan banyak hal, seperti menjadi bagian dari kurikulum, metode pengajaran, alat bantu, dan alat untuk memaksimalkan pembelajaran. Di dunia akademik dan bisnis, pendidikan sangat penting. Pertama-tama, pelatihan membantu karyawan melakukan pekerjaan yang berbeda dari sebelumnya. Pendidikan juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Teknologi dapat membantu siswa memahami dan mengingat ide. Teknologi saat ini menuntut pendidik untuk belajar dengan menggunakan perangkat teknologi yang ada di sekolah selama proses pembelajaran. Akibatnya, kebutuhan akan pelatihan guru meningkat. Konsep para guru tentang penggunaan komputer sangat penting untuk keberhasilan penerapan TI dan komunikasi di bidang pendidikan. Teknologi informasi dalam pendidikan<sup>3</sup>

Literasi kontemporer seolah-olah merupakan representasi dari peradaban kontemporer. Survei yang dilakukan oleh Central of Connecticut State University (CCSU) pada tahun 2016 mengurutkan negara-negara dengan tingkat literasi tertinggi di dunia. Hasilnya, dari 61 negara yang berpartisipasi, Indonesia menduduki urutan kedua terakhir, hanya di atas Botswana. Menurut survei ini, lima negara Nordik—Finlandia, Norwegia, Islandia, Denmark, dan Swedia—dianggap memiliki kualitas pendidikan terbaik di dunia. Selanjutnya, kita akan melihat bagaimana sistem pendidikan saat ini berhubungan dengan kebiasaan literat masyarakat. Kriteria yang diambil oleh CCSU, seperti jumlah surat kabar yang didistribusikan, keberadaan perpustakaan di berbagai kota, durasi pendidikan formal yang dijalani masyarakat, dan ketersediaan komputer di sekolah-sekolah, ternyata sangat memengaruhi hasil akademik siswa. Akses terhadap informasi dan produksi pengetahuan juga disebutkan dalam laporan CCSU.<sup>4</sup>

## Metode Penelitian

---

<sup>1</sup> Mahfirotul Fitria, Meilan Arsanti, and Cahyo Hasanudin, "Strategi Meningkatkan Literasi Digital Pada Masyarakat Di Era Society 5.0 Mahfirotul," *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya(Protasis)* 1, no. 2 (2022): 91-97.

<sup>2</sup> Miliantoro Argo Pambudi and Windasari, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa," *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* 10, no. 3 (2022): 636-46.

<sup>3</sup> Kingpen Tresia Yuniorda and Universitas Riau, "Literasi Digital : Ringkasan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan," no. January 2017 (2021).

<sup>4</sup> Sofie Dewayani and Pratiwi Retnaningdyah, *Suara Dari Marjin - Literasi Sebagai Praktik Sosial*, 2017. Ahmad Saifudin – Moch. Yazidul Khoiri

Penelitian ini menggunakan studi pustaka, dan fokusnya adalah mendapatkan informasi tentang topik kedisiplinan belajar siswa dari berbagai literatur. Sangat penting untuk memahami arti kata "metode" dalam konteks ini. "Metode" berasal dari bahasa Yunani "metodus", yang berasal dari "methodus" dalam bahasa Latin. Sementara hodos berarti jalan, arah, atau cara, meta berarti menuju, melewati, sesudah, atau mengikuti. Metode biasanya berarti mengikuti sistem atau aturan. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang definisi, tujuan, strategi, dan elemen yang memengaruhi kedisiplinan belajar, proses pencarian dan pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan perpustakaan online dan sumber literatur yang dapat dipercaya. "Penelitian" berasal dari kata "pencarian", yang berarti "pencarian", yang berarti "pencarian, penelusuran, penyelidikan, atau penelitian."<sup>5</sup>

## **Pembahasan**

### **1. Konsep Dasar Literasi**

Literasi adalah istilah yang mengacu pada kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa mereka untuk berinteraksi dalam berbagai cara sesuai dengan tujuannya, seperti membaca, menulis, dan menyimak. Literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis, menurut Sulzby (1986). Menurut Grabe & Kaplan (1992) dan Graff (2006), literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis.<sup>6</sup>

Literasi berasal dari bahasa latin Littera, yang berarti sistem tulisan yang Selain itu, literasi adalah hak asasi manusia dan dasar untuk belajar sepanjang hayat. Literasi membantu adaptasi dengan membawa pengetahuan ke berbagai situasi. Literasi adalah kemampuan untuk membaca, menulis, dan berhitung, yang merupakan tiga keterampilan hidup. Literasi adalah kemampuan dan keterampilan untuk belajar, menyesuaikan diri dengan lingkungan, yang dimiliki manusia dan berfungsi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hidup. Namun, kata "digital" berasal dari kata "digitus", yang dalam bahasa Yunani berarti "jari-jemari". Menghitung jari-jemari seseorang akan menghasilkan sepuluh. Jumlah sepuluh terdiri dari dua radix, yaitu satu dan zero. Akibatnya, digital adalah representasi suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (sitem).<sup>7</sup>

Kemampuan Membaca Saat anak-anak masuk kelas satu, sebagian besar dari mereka telah mampu "membaca" simbol seperti tanda panah, logo dari produk makanan atau minuman tertentu, serta mengenal teks dari nama mereka. Meskipun demikian, beberapa siswa bahkan dapat menyebutkan huruf atau membaca kata-kata, selain nama mereka sendiri. Pengalaman bahasa akan membantu siswa belajar literasi di tingkat selanjutnya.<sup>8</sup>

### **2. Membangun Kemampuan Literasi**

Kemampuan Membaca Saat anak-anak masuk kelas satu, sebagian besar dari mereka telah mampu "membaca" simbol seperti tanda panah, logo dari produk makanan atau minuman tertentu, serta mengenal teks dari nama mereka. Meskipun demikian, beberapa siswa bahkan dapat menyebutkan huruf atau membaca kata-kata,

---

<sup>5</sup> Rahmadi, S.Ag., *Pengantar Metodologi Penelitian, Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, vol. 44, 2011, [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf).

<sup>6</sup> Pambudi and Windasari, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa."

<sup>7</sup> Al. Datu, I., et, "Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. July (2019): 101-9.

<sup>8</sup> USAID, "Buku Sumber Untuk Dosen LPTK Pembelajaran Kelas Awal SD/MI Di LPTK," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 2014, 1-114.

selain nama mereka sendiri. Pengalaman bahasa akan membantu siswa belajar literasi di tingkat selanjutnya.<sup>9</sup>

Banyak pakar di berbagai tempat di dunia, termasuk Amerika Serikat, Eropa, Australia, Asia, dan Afrika, telah melakukan penelitian tentang literasi digital. Perkembangannya juga berlangsung dengan sangat cepat dari tahun ke tahun; bidang literasi digital menarik perhatian, membuat para ahli bekerja sama untuk melanjutkan penelitian ini. Fenomena ini menunjukkan bahwa masalah penelitian literasi digital telah menjadi perhatian utama para peneliti di luar negeri yang ingin memahami tingkat literasi seseorang dalam kelompok masyarakat tertentu sehubungan dengan interaksinya dengan media digital yang terus berkembang. Hanya 8% orang Asia terlibat dalam kajian literasi digital, berbeda dengan Amerika dan Eropa. Tidak banyak penelitian yang dilakukan di Indonesia tentang literasi digital.<sup>10</sup>

Akibat fenomena konvergensi media, literasi digital sangat penting untuk menghadapi informasi yang berasal dari berbagai sumber digital yang terus berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam fenomena ini, konvergensi media didefinisikan sebagai proses penggabungan berbagai jenis media massa dan teknologi informasi ke dalam satu perangkat canggih yang membuat akses informasi dan tayangan semakin mudah. Oleh karena itu, konvergensi didefinisikan sebagai integrasi fungsi-fungsi yang berbeda dari berbagai media ke dalam bentuk media baru yang lebih kontemporer. Media digital berbasis internet, juga dikenal sebagai World Wide Web, disebut "media baru ini". Munculnya internet inilah yang menyebabkan ledakan besar informasi. Hal ini berkaitan dengan fitur internet, yang dapat menghubungkan informasi dari seluruh dunia, memungkinkan penyebaran informasi yang cepat dan mudah.<sup>11</sup>

Kemampuan untuk memahami literasi digital sangat penting untuk menghadapi berbagai informasi yang berasal dari berbagai sumber digital yang terus berkembang sebagai hasil dari kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi. Akibat fenomena konvergensi media, literasi digital sangat penting. Dalam fenomena ini, konvergensi media didefinisikan sebagai proses penggabungan berbagai jenis media massa dan teknologi informasi ke dalam satu perangkat canggih yang membuat akses ke berbagai tayangan dan informasi semakin mudah. Oleh karena itu, konvergensi didefinisikan sebagai integrasi berbagai fungsi media ke dalam satu bentuk media yang lebih kontemporer. Media baru ini adalah media digital yang berbasis internet, juga dikenal sebagai World Wide Web. Munculnya internet inilah yang menyebabkan ledakan besar informasi. Hal ini terkait dengan fitur internet yang dapat menghubungkan data dari seluruh dunia, memungkinkan penyebaran data dengan cepat.<sup>12</sup>

Setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia menggunakan internet dan menggunakan media digital sebagai cara utama untuk berkomunikasi. Hasil survei juga menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja telah menggunakan media online selama lebih dari satu tahun, dan hampir setengah dari mereka mengatakan bahwa mereka pertama kali menggunakan internet melalui teman. Sebagai hasil dari studi ini, 69%

---

<sup>9</sup> Tita Melia Milyane et al., *Literasi Media Digital*, vol. 01, 2023.

<sup>10</sup> Usman Dkk, *Literasi Digital Dan Mobile*, 2022.

<sup>11</sup> Mashuri Mashuri and Dwi Nurjannah, "Analisis SWOT Sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing," *JPS (Jurnal Perbankan Syariah)* 1, no. 1 (2020): 97–112, <https://doi.org/10.46367/jps.v1i1.205>.

<sup>12</sup> Fitria, Arsanti, and Hasanudin, "Strategi Meningkatkan Literasi Digital Pada Masyarakat Di Era Society 5.0 Mahfirotul."

responden menggunakan komputer untuk mengakses internet.<sup>13</sup>

Sekitar 34% orang menggunakan laptop, dan hanya 2% terhubung melalui permainan video. Lebih dari setengah responden (52 persen) menggunakan ponsel untuk mengakses internet, tetapi kurang dari 25% (21 persen) menggunakan smartphone dan hanya 4% menggunakan tablet. Data menunjukkan bahwa kaum remaja lebih sering menggunakan teknologi digital untuk mendapatkan informasi melalui internet untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka.<sup>14</sup> Menurut survei yang dilakukan oleh Kemenkominfo, remaja adalah kelompok usia yang paling sering mengakses internet. Berbagai studi sebelumnya terhadap remaja di SMP, SMA, dan mahasiswa di Surabaya dapat menjelaskan analisis tentang perilaku pemanfaatan internet oleh remaja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Astutik (2009) tentang perilaku remaja di wilayah perkotaan, terlihat bahwa remaja generasi awal SMP dan SMA juga menggunakan internet untuk melakukan tugas dan berbagai aktivitas lainnya. Selain itu, penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam beberapa tahun terakhir, ketergantungan siswa terhadap internet untuk mencari informasi atau materi yang terkait dengan tugas atau pelajaran telah meningkat. Selain itu, siswa generasi akhir menggunakan internet dalam aktivitas sehari-hari mereka. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan.<sup>15</sup>

### 3. Pembelajaran Literasi Digital

Pengetahuan teknologi yang tidak mudah diakses dapat menyebabkan pendekatan belajar teknologi yang lebih beragam dan kurang terstandarisasi dalam penerapannya di sekolah. Hal ini mengarah pada ketidakseimbangan dalam pemanfaatan teknologi antara guru, siswa, dan sekolah, yang pada akhirnya memengaruhi efektivitas pembelajaran. Praseto (2019) menyimpulkan bahwa revolusi industri 4.0 telah membawa disrupsi besar di berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Perubahan yang begitu cepat ini menuntut para pendidik untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang tidak hanya mengubah cara mengajar, tetapi juga mengubah kebutuhan dan harapan siswa dalam belajar. Jika teknologi tidak mudah diakses, maka kesempatan untuk mengeksplorasi pembelajaran berbasis teknologi akan terbatas, sehingga menghasilkan kesenjangan dalam penguasaan literasi digital di kalangan siswa.

Dalam menghadapi tantangan ini, peran pemerintah sebagai pengambil kebijakan sangat penting untuk memastikan akses teknologi yang merata di seluruh lembaga pendidikan. Salah satu langkah yang perlu diambil adalah mendukung pengadaan infrastruktur teknologi yang memadai dan memberikan pelatihan bagi para pendidik untuk meningkatkan keterampilan digital mereka. Pemerintah juga perlu memastikan adanya kebijakan yang mendukung implementasi literasi teknologi dalam kurikulum yang dapat diakses oleh semua sekolah. Dengan demikian, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Selain

---

<sup>13</sup> A Asari et al., *Manajemen Pendidikan Di Era Transformasi Digital*, 2023, <https://repository.um.ac.id/5446/%0Ahttps://repository.um.ac.id/5446/1/fullteks.pdf>.

<sup>14</sup> "Pendahuluan Sistem Pengelolaan Perencanaan Baik Strategis Maupun Rencana Operasional , Yang Semula System Desentralisasi Yang Memiliki Pola Top down Berubah Menjadi System Otonomi Yang Memiliki Pola Bottom up , Ternyata Mengalami Kendala , Masalah , Dan S" 1, no. 1 (2021): 11-19.

<sup>15</sup> John F. Munro and George A. Giannopoulos, "Publicly Funded Research and Innovation in the P. R. China and the Outlook for International Cooperation," *Lecture Notes in Mobility* 5, no. 2 (2018): 55-104, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-68198-6\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-319-68198-6_3).

itu, kebijakan yang konsisten dan terstruktur sangat diperlukan untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi yang terus berkembang.

Sebagai pengelola pembelajaran, kepala sekolah memegang peranan penting dalam memastikan bahwa seluruh elemen pendidikan, mulai dari guru hingga siswa, memiliki pemahaman dan keterampilan yang sama dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Kepala sekolah harus memberikan arahan yang jelas mengenai pentingnya literasi pembelajaran berbasis teknologi, serta menciptakan lingkungan yang mendukung penerapan teknologi secara merata di seluruh mata pelajaran. Dengan adanya model aplikasi yang konsisten dan terintegrasi, baik guru maupun siswa dapat mengakses dan menggunakan teknologi dengan cara yang sama, yang pada gilirannya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membangun literasi digital siswa. Penerapan yang konsisten akan memastikan bahwa seluruh proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan relevan dengan perkembangan zaman, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.<sup>16</sup>

### 3. Program Literasi Digital Literasi digital

Program literasi digital di sekolah harus menjadi bagian integral dari kurikulum yang diterapkan, dengan tujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk berpikir kritis, mengakses informasi secara efektif, serta mengevaluasi dan memanfaatkan teknologi untuk tujuan yang positif. Oleh karena itu, setiap aspek pembelajaran harus terhubung dengan teknologi, mulai dari penyampaian materi hingga tugas dan penilaian. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar untuk menggunakan teknologi, tetapi juga memahami cara berpikir yang kritis dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk pengembangan diri dan masyarakat.

Selain itu, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran literasi digital, pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi harus terus ditingkatkan. Guru bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang dapat mengarahkan siswa untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam belajar. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Guru harus dilatih untuk memahami berbagai aplikasi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran serta memahami cara mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum secara efektif. Dengan demikian, mereka dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Peran kepala sekolah juga sangat penting dalam menciptakan budaya literasi digital di sekolah. Sebagai pemimpin, kepala sekolah harus memberikan arahan yang jelas mengenai pentingnya literasi digital dan mendukung guru serta tenaga kependidikan dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam bidang ini. Kepala sekolah harus menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan teknologi dalam semua aspek kegiatan sekolah, baik dalam kegiatan akademik maupun administratif. Dengan memberi contoh dan mendorong budaya penggunaan teknologi yang positif, kepala sekolah akan membantu menciptakan sekolah yang siap menghadapi tantangan di era digital. Selain itu, mereka juga perlu memastikan bahwa

---

<sup>16</sup> Moh Hasan Afini Maulana, *Manajemen Humas Pada Lembaga Pendidikan Pesantren*, ITQAN : Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, vol. 10, 2019, <https://doi.org/10.47766/itqan.v10i1.282>.  
Ahmad Saifudin – Moch. Yazidul Khoiri

infrastruktur teknologi yang memadai tersedia untuk seluruh warga sekolah, sehingga literasi digital dapat diakses dan dimanfaatkan secara maksimal oleh seluruh komunitas sekolah.

4. Meningkatkan Kemampuan Fasilitator

Pelatihan kepala sekolah, pengawas, guru, dan tenaga kependidikan tentang literasi digital ditekankan untuk memperkuat aktor atau fasilitator literasi di lingkungan sekolah. Pelatihan tersebut berkaitan dengan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan sekolah. Misalnya, mereka memberikan pelatihan kepada pengawas dan kepala sekolah tentang cara menggunakan media digital dalam manajemen sekolah, mereka memberikan pelatihan kepada guru tentang cara menggunakan media digital dalam pembelajaran, dan mereka mendorong siswa untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan cara yang cerdas. Di sini, pelatihan juga menekankan pada contoh yang diberikan oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan mengenai penerapan literasi digital di sekolah.

5. Meningkatkan Jenis dan Jumlah Sumber Belajar Berkualitas

Sekolah harus meningkatkan jumlah dan jenis sumber belajar berkualitas. Pembaruan dan penambahan pengetahuan baru di lingkungan sekolah diperlukan karena perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dalam era digital. Dalam hal ini, sekolah harus dapat meningkatkan jumlah dan variasi sumber belajar berkualitas tinggi untuk siswanya, terutama untuk siswa. Ini adalah beberapa langkah yang dapat diambil oleh sekolah untuk meningkatkan jumlah dan jenis sumber belajar yang berkualitas terkait literasi digital yang tersedia di sekolah. Salah satu pilar pengetahuan sekolah adalah penambahan bahan bacaan literasi digital ke dalam perpustakaan. Bahan bacaan literasi harus ditambahkan ke berbagai sumber belajar. Misalnya, menyediakan materi bacaan dalam format digital, menyediakan salinan lunak dari materi bacaan, atau menyediakan alat peraga sebagai sumber belajar yang berkaitan dengan literasi digital.

a. Menyediakan Situs Web Edukatif untuk Membantu Alumni Sekolah Belajar Situs web sekolah tersedia untuk semua siswa. Misalnya, pendidik dapat menggunakan situs web seperti [ruangguru.com](http://ruangguru.com) atau [belajar.indonesiamengajar.org](http://belajar.indonesiamengajar.org), antara lain, untuk meningkatkan pengetahuan mereka sendiri terkait pembelajaran. Untuk mendukung pengembangan sekolah, kepala sekolah dapat menggunakan situs [sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id](http://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id) atau [sekolahaman.kemdikbud.go.id](http://sekolahaman.kemdikbud.go.id) sebagai sumber belajar.

b. Penggunaan aplikasi pendidikan untuk membantu siswa belajar Aplikasi seperti Jelajah Seru, Anak Cerdas, 101 lagu Anak-Anak, dan Kumpulan Dongeng adalah aplikasi edukatif yang dapat digunakan siswa di sekolah. Gerakan literasi digital nasional mendorong guru dan kepala sekolah 16 sekolah untuk menggunakan aplikasi ini untuk meningkatkan pengetahuan dan kreativitas. Aplikasi ini juga dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Pembuatan permainan untuk sekolah dan kelas Mading, atau majalah dinding, adalah alat yang dapat digunakan warga sekolah untuk mendapatkan informasi dan belajar. Dalam hal literasi digital, siswa sekolah dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendapatkan informasi saat mereka membuat karya mereka atau mengisi konten mading dengan materi digital.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Rullie Nasrullah et al., "Materi Pendukung Literasi Digital," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2017, 43, <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>.  
*Ahmad Saifudin – Moch. Yazidul Khoiri*

Literasi telah menjadi bagian dari kehidupan dan perkembangan manusia sejak zaman dahulu, dari prasejarah hingga modern. Manusia pada zaman prasejarah hanya dapat membaca tanda alam untuk berburu dan mempertahankan diri. Dinding gua ditulis dengan simbol dan gambar buruannya. Kehidupan manusia telah berkembang dari tidak mengenal tulisan hingga mengembangkan pemikiran dan membuat kode yang terdiri dari huruf dan angka, sehingga manusia dianggap sebagai makhluk yang mampu berpikir. Pemikiran ini akhirnya menghasilkan kebudayaan. Proses perkembangan literasi dimulai dengan penemuan tulisan, yang dilakukan dengan menggunakan perkamen sebagai media untuk menulis. Perkamen adalah alat tulis yang dibuat dari kulit binatang seperti biri-biri, kambing, atau keledai untuk menggantikan kertas. Halaman buku, codex, atau manuskrip yang digunakan oleh masyarakat global biasanya terbuat dari perkamen.

Bersama dengan kemajuan dan kemajuan berbagai teknologi audio visual. Ternyata, proses penayangan informasi tidak memenuhi kebutuhan masyarakat saat itu. Komputer ditemukan pada tahun 1941 karena kebutuhan alat yang sangat ditunggu untuk membuat, mendesain, mengolah, dan menyimpan data. Komputer (perangkat keras) dan perangkat lunak mengalami kemajuan teknologi yang pesat. Aplikasi berbasis teks digunakan pada awal penggunaan komputer. Aplikasi pendukung untuk media digital telah muncul sejak ditemukannya sistem operasi Windows yang mudah digunakan. Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat global untuk kemudahan mobilitas, laptop saat ini sangat populer. Seiring dengan peningkatan jaringan internet, penggunaan laptop mulai digantikan oleh penggunaan gawai untuk media digital.

Banyak pakar di seluruh dunia—dari Amerika Serikat hingga Eropa, Australia, Asia, dan Afrika—telah melakukan studi literasi digital. Pertumbuhannya cukup cepat dari tahun ke tahun, dan literasi digital menarik perhatian para ahli, yang mendorong mereka untuk bekerja sama untuk mengembangkan penelitian ini. Berdasarkan fenomena yang ada, jelas bahwa topik penelitian literasi digital telah menjadi pilihan utama bagi para ahli di luar negeri untuk memahami kemampuan literasi suatu kelompok masyarakat tertentu dalam kaitannya dengan interaksi mereka dengan media digital yang terus berkembang. Partisipasi kajian literasi digital di Asia hanya 8%, berbeda dengan Amerika dan Eropa. Kajian literasi digital masih sangat sedikit di Indonesia. Literasi informasi adalah fokus penelitian sebelumnya.<sup>18</sup>

## **Kesimpulan**

Penguasaan literasi digital bukan hanya tentang interaksi siswa-guru dan interaksi pembelajaran di ruang kelas; itu juga tentang moral siswa dan cara mereka menggunakan teknologi. Selain itu, peran orang tua sangat penting sebagai pengawas siswa dan teknologi di luar sekolah, terutama di rumah dan lingkungan sekitarnya, karena orang tua adalah penjaga terakhir yang mengawasi interaksi siswa dengan media sosial. Di era teknologi saat ini, peran keluarga semakin penting dalam mendidik anak. Karena pandemi, orang tua harus lebih sering berada di dekat anak-anak mereka. Orang tua juga harus membantu anak mereka belajar melalui internet. Mereka harus mahir dalam teknologi untuk berkomunikasi dengan baik dan membuat indikator pembelajaran yang berurutan, terukur, dan valid yang dapat membantu siswa mengubah perilaku dalam pemanfaatan media pembelajaran.

---

<sup>18</sup> "Pendahuluan Sistem Pengelolaan Perencanaan Baik Strategis Maupun Rencana Operasional , Yang Semula System Desentralisasi Yang Memiliki Pola Top down Berubah Menjadi System Otonomi Yang Memiliki Pola Bottom up , Ternyata Mengalami Kendala , Masalah , Dan S." *Ahmad Saifudin – Moch. Yazidul Khoiri*

**Refrensi**

- A Asari et al., *Manajemen Pendidikan Di Era Transformasi Digital*, 2023, <https://repository.um.ac.id/5446/%0Ahttps://repository.um.ac.id/5446/1/fullteks.pdf>.
- Al. Datu, I., et, "Magistra : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. J
- Fitria, Arsanti, and Hasanudin, "Strategi Meningkatkan Literasi Digital Pada Masyarakat Di Era Society 5.0 Mahfirotul."
- Itria, Arsanti, and Hasanudin, "Strategi Meningkatkan Literasi Digital Pada Masyarakat Di Era Society 5.0 MahMahfirotul Fitria, Meilan Arsanti, and Cahyo Hasanudin, "Strategi Meningkatkan Literasi Digital Pada Masyarakat Di Era Society 5.0 Mahfirotul," *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya(Protasis)* 1, no. 2 (2022): 91–97.
- John F. Munro and George A. Giannopoulos, "Publicly Funded Research and Innovation in the P. R. China and the Outlook for International Cooperation," *Lecture Notes in Mobility* 5, no. 2 (2018): 55–104, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-68198-6\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-319-68198-6_3).
- Kingpen Tresia Yuniorda and Universitas Riau, "Literasi Digital : Ringkasan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan," no. January 2017 (2021).
- Mahfirotul Fitria, Meilan Arsanti, and Cahyo Hasanudin, "Strategi Meningkatkan Literasi Digital Pada Masyarakat Di Era Society 5.0 Mahfirotul," *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya(Protasis)* 1, no. 2 (2022): 91–97.
- Mashuri Mashuri and Dwi Nurjannah, "Analisis SWOT Sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing," *JPS (Jurnal Perbankan Syariah)* 1, no. 1 (2020): 97–112, <https://doi.org/10.46367/jps.v1i1.205>.
- Miliantoro Argo Pambudi and Windasari, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa," *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* 10, no. 3 (2022): 636–46.
- Moh Hasan Afini Maulana, *Manajemen Humas Pada Lembaga Pendidikan Pesantren, ITQAN : Jurnal Ilmu-Ilmu Kep*
- Pambudi and Windasari, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa."
- Pendahuluan Sistem Pengelolaan Perencanaan Baik Strategis Maupun Rencana Operasional , Yang Semula System Desentralisasi Yang Memiliki Pola Top down Berubah Menjadi System Otonomi Yang Memiliki Pola Bottom up , Ternyata Mengalami Kendala , Masalah , Dan S."
- Pendahuluan Sistem Pengelolaan Perencanaan Baik Strategis Maupun Rencana Operasional , Yang Semula System Desentralisasi Yang Memiliki Pola Top down Berubah Menjadi System Otonomi Yang Memiliki Pola Bottom up , Ternyata Mengalami Kendala , Masalah , Dan S" 1, no. 1 (2021): 11–19.
- Rahmadi, S.Ag., *Pengantar Metodologi Penelitian, Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, vol. 44, 2011, [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf).
- Rullie Nasrullah et al., "Materi Pendukung Literasi Digital," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2017, 43, <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>.

Sofie Dewayani and Pratiwi Retnaningdyah, *SUARA DARI MARJIN - Literasi Sebagai Praktik Sosial*, 2017.

Tita Melia Milyane et al., *Literasi Media Digital*, vol. 01, 2023.

USAID, "Buku Sumber Untuk Dosen LPTK Pembelajaran Kelas Awal SD/MI Di LPTK," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2014, 1–114.

Usman Dkk, *Literasi Digital Dan Mobile*, 2022.