

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Teori dan Konsep

##### 1. Teori

###### a. Literasi

Pada awal 5 Masehi interaksi manusia dalam proses literasi telah mengenal saling tukar informasi melalui pos merpati. Seiring waktu dan perkembangan teknologi misalnya, ditemukan mesin cetak, kertas, kamera dan peningkatan ilmu jurnalistik. Koran telah dikenal dan menjadi salah satu media untuk penyebarluasan informasi. Kebutuhan akan informasi yang cepat membuat transisi teknologi semakin pesat. Pada tahun 1837 ditemukan telegram, fasilitas yang digunakan untuk menyampaikan informasi jarak jauh dengan cepat, akurat dan terdokumentasi.<sup>1</sup>

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah mempengaruhi segala aspek kehidupan, baik dibidang politik, ekonomi, kebudayaan dan didunia pendidikan. Dunia pendidikan diharapkan membuat inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Tidak hanya inovasi dibidang kurikulum, sarana prasarana, akan tetapi inovasi menyeluruh dengan menggunakan teknologi informasi didalam kegiatan pendidikan. Teknologi didalam pembelajaran dapat mengubah pembelajaran konvensional menjadi modern. Sehingga melalui teknologi, pendidik dapat berbagai cara pembelajaran bervariasi.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Janner Simarmata. ''*Literasi Digital*'' . (Yayasa Kita Menulis: 2021). Hal. 52.

<sup>2</sup> Dr. Feri Sulianta. ''*Literasi Digital, Riset, Perkembangannya dan Perspektif Social Studies*'' . (Universitas Muhammadiyah Mataram: 2020). Hal 1-2.

Pendidikan Anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 merupakan generasi Alpha. Anak generasi ini merupakan generasi yang paling akrab dengan fasilitas internet sepanjang masa. Generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya. Peran orang tua di era digital diuntut dapat menggunakan teknologi untuk mengenalkan literasi dini dalam keluarga yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.<sup>3</sup>

Pendidikan merupakan perubahan tingkah laku manusia agar menjadi manusia dewasa dan mampu menjadi anggota masyarakat yang dapat hidup mandiri. Untuk menuju ke arah perkembangan manusia yang optimal sesuai potensi yang dimilikinya, manusia memerlukan pendidikan sebagai suatu proses untuk lebih memanusiakan manusia. Untuk menjadi manusia yang sadar akan potensi yang dimilikinya, maka perlu adanya latihan untuk mengasah kemampuan tersebut. Pendidikan juga mengajarkan manusia untuk dapat memahami segala bentuk bidang ilmu dengan literasi. Banyak jenis kegiatan literasi yang diterapkan dalam pendidikan yang jelas bermanfaat untuk menggali potensi setiap individu dan meningkatkan kualitas pendidikan.<sup>4</sup>

Kegiatan literasi yang digiatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada. Gerakan literasi sekolah (GLS) yang masih dijalankan di banyak

---

<sup>3</sup> Mohammad Salehudin "Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini". Vol . 5 No. 2, Summer 2020, hal. 106.

<sup>4</sup>Arbania Romadonna Amanda Jessica, Sri Harmianto & Lia Mareza. "Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis E-Learning Tema 8 Bumiku Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor". Vol 2, No 2, Summer 2020, hal. 140.

satuan pendidikan atau sekolah dan biasa dilaksanakan adalah kegiatan 15 menit membaca buku non pelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan ini sudah lama dilaksanakan secara terus-menerus di banyak satuan pendidikan. Hampir setiap sekolah menerapkan kegiatan literasi dalam proses pembelajaran. Sehingga pada hakekatnya kegiatan literasi sudah tidak asing lagi di dunia pendidikan.<sup>5</sup>

Dunia pendidikan saat ini sudah memasuki era digital, proses pembelajaran juga dituntut untuk mengikuti perkembangan jaman. Salah satunya adalah adanya penerapan literasi digital yang mulai digiatkan. Kegiatan literasi saat ini mulai merambah ke dunia digital. Hal tersebut membuat tenaga pendidik memang harus berbenah. Pendidik atau dalam hal ini tenaga pendidik memang harus melakukan perubahan. Hanya saja, perubahan yang dimaksudkan bukan hanya sekedar berpusat pada pendidik atau yang biasanya dilakukan oleh pendidik yaitu menerangkan (berceramah), saat ini perlu adanya diskusi dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.<sup>6</sup>

Perubahan yang diharapkan bukan hanya sekedar pembelajaran yang menggunakan LCD atau PowerPoint saja. Namun lebih kepada penggunaan teknologi kombinasi. Misalnya pendidik harus berani melakukan kombinasi teori serta mengejawantahkan di dunia nyata. Jadi, peserta didik tidak hanya mendapatkan teori di dalam kelas, tapi juga pengalaman yang sinkron dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, tenaga pendidik di era digital saat ini perlu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan

---

<sup>5</sup> *Ibid, Hal. 140*

<sup>6</sup> *Ibid, Hal. 140*

teknologi dalam proses pembelajaran dan kegiatan literasi digital yang saat ini menjadi salah satu bentuk inovasi yang diharapkan dapat diterapkan oleh setiap lembaga pendidikan.<sup>7</sup>

Literasi Ada beberapa pendapat mengenai literasi seperti yang dijelaskan dalam buku Desain Induk Panduan Literasi oleh Kemendikbud, menjelaskan dari sisi istilah, kata “literasi” berasal dari Bahasa Latin (*litteratus (littera)*), yang setara dengan kata *letter* dalam bahasa Inggris yang merujuk pada makna, kemampuan membaca dan menulis. Adapun literasi dimaknai, kemampuan membaca dan menulis yang kemudian berkembang menjadi, kemampuan menguasai pengetahuan dibidang tertentu.

Di Indonesia, pada awalnya literasi dimaknai 'keberaksaraan' dan selanjutnya dimaknai 'melek' atau 'keterpahaman'. Pada langkah awal, “melek baca dan tulis” ditekankan karena kedua keterampilan berbahasa ini merupakan dasar bagi pengembangan melek dalam berbagai hal. Pemahaman literasi pada akhirnya tidak hanya merambah pada masalah baca tulis saja, bahkan sampai pada tahap multiliterasi. Dalam Undang-Undang No 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan literasi dimaknai sebagai “kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya Kemendikbud, Kemudian untuk merujuk pada orang yang mempunyai kemampuan tersebut digunakan istilah literet (dari *literate*) yang dapat dimaknai berpendidikan, berpendidikan baik, membaca baik, sarjana, terpelajar, bersekolah,

---

<sup>7</sup> *Ibid, Hal. 140*

berpengetahuan, intelektual, intelijen, terpelajar, terdidik, berbudaya, kaya informasi, cangguh".<sup>8</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa literasi adalah kemampuan untuk membaca, menyimak, memahami, menulis dan berbicara dalam mencari dan mengolah informasi yang sangat dibutuhkan oleh dirinya sendiri dan membantu orang lain sehingga menjadikan siswa terampil.

## **b. Macam-Macam Literasi**

Pada buku Panduan Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud, menyatakan bahwa ada 6 (enam) dimensi literasi, yaitu:<sup>9</sup>

- a. Literasi baca dan tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi, serta untuk berpartisipasi di lingkungan sosial.
- b. Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk (a) bisa memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan dan mengomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari; (b) bisa menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb.) untuk mengambil keputusan.

---

<sup>8</sup>Kemendikbud "Gerakan Literasi Nasional Kemedikbud", ([Http://gln.kemendikbud.go.id/glnsite/tentanggln/](http://gln.kemendikbud.go.id/glnsite/tentanggln/):2018). Hal 7.

<sup>9</sup> Kemendikbud. "Buku Saku: Gerakan Literasi Sekolah" . (Jakarta:Kemendikbud, 2017). Hal. 7.

- c. Literasi sains adalah pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, serta mengambil simpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, membangun kesadaran bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual dan budaya, serta meningkatkan kemauan untuk terlibat dan peduli dalam isu-isu yang terkait sains.
- d. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Literasi Finansial adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan (a) pemahaman tentang konsep dan risiko, (b) keterampilan, dan (c) motivasi dan pemahaman agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial untuk meningkatkan kesejahteraan finansial, baik individu maupun sosial, dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat.
- f. Literasi Budaya dan Kewargaan adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa literasi informasi merupakan kemampuan dalam menemukan, memahami informasi dan dapat menggunakannya dengan cara yang etis.

Kemendikbud telah menetapkan bahwa masyarakat Indonesia perlu menguasai enam literasi dasar, yaitu literasi bahasa, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Penguasaan keenam literasi tersebut harus diikuti dengan penguasaan kompetensi abad 21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi. Penguasaan semua literasi dan kompetensi abad 21 tersebut merupakan dasar untuk dapat meningkatkan kualitas hidup, daya saing, pengembangan karakter bangsa.<sup>10</sup>

Permasalahan yang dihadapi oleh Kemendikbud adalah rendahnya literasi siswa Indonesia yang diketahui dari hasil tes PISA. Kesulitan siswa dalam berpikir kritis dan bernalar juga diketahui dari minimnya siswa yang dapat menyelesaikan soal higherorderthinking skills (HOTS) yang dimuat dalam soal UN. Oleh sebab itu Kemendikbud menetapkan untuk melakukan asesmen kompetensi untuk semua sekolah, khususnya untuk literasi membaca dan numerasi. Kompetensi membaca dan numerasi adalah dua kompetensi yang harus dimiliki oleh semua siswa, sehingga merupakan kompetensi minimum yang harus diukur. Asesmen literasi sains dan budaya dapat dititipkan dalam tes AKM, dengan membuat soal pengukuran literasi

---

<sup>10</sup>Ridwan Abdullah Sani. *''Cara Membuat Soal AKM Untuk SD dan SMP''*. (CV. Media Sains Indonesia:Bandung, 1997). Hal 1.

membaca dan numerasi yang mencakup konteks saintifik dan social budaya.<sup>11</sup>

Kemampuan membaca merupakan kunci utama untuk dapat mempelajari segala ilmu pengetahuan. Kemampuan ini sangat diperlukan untuk memahami berbagai informasi, petunjuk, atau pedoman yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, hendak mengonsumsi suatu obat, kita harus melihat dampak yang dapat ditimbulkan oleh obat, dan mengetahui pantangan yang tertera pada kemasan obat tersebut. Jika salah memahami informasi atau petunjuk yang diberikan, maka akibatnya bisa fatal. Literasi membaca tidak hanya sekedar lancar membaca teks, namun harus dapat memahami isi teks yang dibaca. Informasi yang dimuat dalam sebuah teks tidak hanya berupa tulisan atau kata-kata, namun bisa berupa simbol, angka, bagan/carta, atau grafik.<sup>12</sup>

Peningkatan kemampuan siswa dalam literasi membaca tidak terpisahkan dari literasi numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Kegiatan membaca dapat dikaitkan dengan konteks pribadi/personal, saintifik, atau sosial budaya. Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca dikaitkan keluarga, dalam konteks sosial budaya perlu dengan kearifan dan local nusantara, masyarakat, sehingga literasi membaca juga mampu merawat, merevitalisasi, melestarikan, dan meremajakan (rejuvenasi) kearifan lokal Indonesia.<sup>13</sup>

Literasi lain yang perlu dikuasai oleh semua siswa adalah numerasi.

---

<sup>11</sup> *Ibid, Hal. 4.*

<sup>12</sup> *Ibid, Hal. 4-5.*

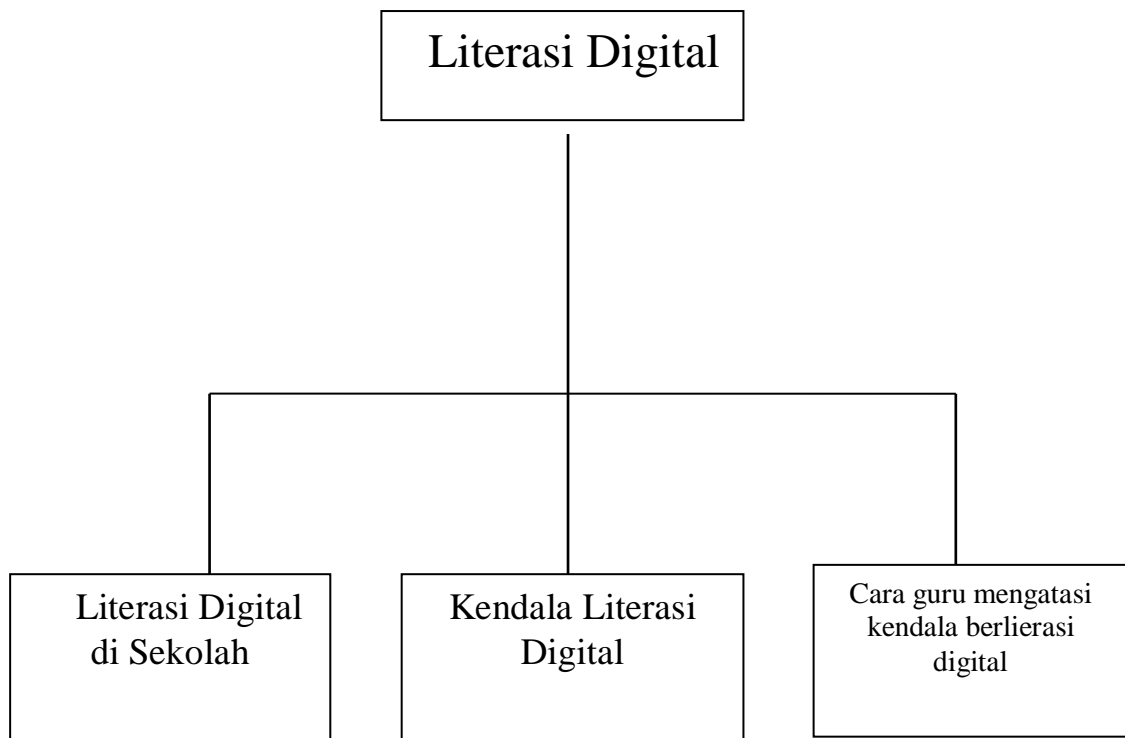
<sup>13</sup> *Ibid, Hal.5 .*



Numerasi tidak sama dengan kompetensi matematika. Walaupun keduanya berlandaskan pada pengetahuan dan keterampilan yang sama, namun terdapat perbedaan pada pemberdayaan pengetahuan dan keterampilan tersebut. Penguasaan matematika tidak secara otomatis membuat siswa memiliki kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi mencakup keterampilan mengaplikasikan konsep dan kaidah matematika dalam situasi nyata (real) sehari-hari/kontekstual. Seringkali permasalahan kontekstual merupakan permasalahan yang tidak terstruktur (unstructured), memiliki banyak cara penyelesaian, bahkan berhubungan dengan faktor non-matematis.<sup>14</sup>

## 2. Konsep

### Bagan 1.1 Konsep Penelitian



---

<sup>14</sup> *Ibid, Hal. 6.*

Teknologi digital merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan kita dan juga untuk anak-anak. Pada tahun 2018, 25,2% masyarakat berusia 5-9 tahun dan 66,2% masyarakat berusia 10-14 merupakan pengguna internet. Rentang usia tersebut merupakan rentang usia anak sekolah dasar (SD), hal ini menunjukkan bahwa hampir 50% dari anak-anak SD merupakan pengguna internet sementara sistem pendidikan SD saat ini menerapkan kurikulum 2013, pengenalan terkait teknologi digital tidak menjadi bagian dalam pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar negeri (SDN). Pada kurikulum ini, teknologi (komputer) menjadi bagian dari mata pelajaran lain. Namun dalam penerapannya, SDN masih mengalami berbagai tantangan dalam memanfaatkan teknologi untuk menjadi bagian dari mata pelajaran lain, antara lain sistem pendidikan yang menjadi suatu tantangan tersendiri untuk guru dalam memperkenalkan teknologi digital kepada anak SD khususnya SDN selain dari itu, fasilitas sekolah, kapasitas guru, bagaimana pemanfaatan teknologi digital serta pengetahuan dan wawasan terhadap teknologi digital.<sup>15</sup>

Literasi digital menjadi keahlian yang harus dimiliki oleh masyarakat masa kini di abad ke 21, tapi justru dewasa ini keberadaan masyarakat di Indonesia yang mengakses perangkat teknologi informasi dan internet teralumni memiliki kompetensi literasi rendah meskipun sebagian besar merupakan pengguna aktif internet. Terlebih lagi dengan maraknya konten-konten negative yang dapat memengaruhi masyarakat dan merusak ekosistem digital. Kondisi ini harus disikapi dengan keterampilan literasi

---

<sup>15</sup>Hario Bismo Kuntarto, Amit Prakash, “ *Literasi Digital Pada Anak-Anak Sekolah Dasar*”. Vol. 3 No. 2. Summer 2020. Hal. 158.

digital, salah satu contohnya yakni kemampuan memberdayakan dan menyikapi konten digital.<sup>16</sup>

Literasi digital sendiri dapat dipandang sebagai bagian dari literasi media dan konsep literasi digital ini bukanlah konsep yang benar-benar baru. Selain literasi digital, sebenarnya terdapat konsep lain yang disebut dengan literasi komputer yang muncul pada tahun 1980-an. Namun, konsep ini memiliki makna yang terbatas karena merujuk pada literasi computer secara teknis atau penguasaan computer semata. Oleh karena itu, konsep literasi digital kemudian mengemuka. Karena pengertiannya tidak hanya terkait dengan penguasaan teknis computer melainkan juga pengetahuan dan juga emosi dalam menggunakan media dan perangkat digital, termasuk internet.<sup>17</sup>

Literasi digital dimaknai bukan hanya sebatas proses anak berinteraksi dengan media digital, dalam hal ini internet, tapi juga bagaimana kontribusi interaksi itu pada beragam aspek tumbuh kembang anak. Kedua hal itu adalah proses yang simultan, dan observasi tentang proses ini belum banyak dilakukan di Indonesia. Selain itu, saat ini muncul perdebatan akademis tentang apakah interaksi anak pada usia dini dengan gawai bisa memberikan manfaat bagi proses literasi anak atau hanya membawa dampak negative pada anak. Untuk konteks Indonesia, hal ini tentu perlu dielaborasi lebih jauh karena keterbatasan pengetahuan tentang hal ini.<sup>18</sup>

Literasi digital siswa dilatihkan pada setiap tahapan kegiatan

---

<sup>16</sup> *Ibid, Hal. 159.*

<sup>17</sup>Novi Kurnia. ''*Literasi Digital Keluarga*'' . (Gadjah Mada University Press:Yogyakarta: 2019). Hal. 8.

<sup>18</sup>*Ibid, Hal.8 .*

pembelajaran seperti halnya pada tahapan *research*, dan tahapan *communication*. Pada tahap *research*, siswa dapat menggunakan media internet sebagai sumber informasi. Bagi siswa yang belum memiliki kecakapan literasi digital dengan baik akan kesulitan menemukan kata kunci guna mendapatkan informasi yang relevan sesuai dengan proyek yang dikerjakan. Penggunaan berbagai perangkat pencari juga menunjukkan tingkat literasi digital siswa. Kemampuan untuk melakukan *aces* juga berpengaruh terhadap kevalidan informasi yang diterima. Begitu pula pada tahapan *communication*, siswa dilatih untuk mampu mengkomunikasikan hasil temuan kedalam bahasa lisan maupun tulisan. Pemilihan perangkat, melakukan proses rekam, dan unggah juga merupakan bagian dari kecakapan literasi digital siswa. Dengan kecakapan literasi digital, siswa dapat memilih, memilah, dan menggunakan informasi serta menilai pesan media dengan penuh kesadaran dan bertanggung jawab. Tumbuhnya kesadaran ini tentu dapat membudayakan generasi muda dalam melakukan filtrasi terhadap konten-kontenyang beredar di dunia digital.<sup>19</sup>

Istilah literasi digital dipopulerkan oleh Gilster & Watson, Gilster berpandangan bahwa setiap orang harus membekali dirinya dengan kecakapan dalam penggunaan dan pemahaman informasi yang didapat dari berbagai sumber digital. Ia juga menyampaikan bahwa literasi digital merupakan keterampilan menggunakan piranti digital dalam kehidupan

---

<sup>19</sup> D. Jayanti, I. B. Arnyana, & I M. Gunamantha. '' *Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus ViKecamatan Mengwi*'' . Vol.1 No 2. Summer 2017. Hal. 61

<sup>31</sup> Glister, P., & Watson, T. ''*An Except from Digital Literacy*'' . (Network:Wiley: 1997). Hal 1-2

sehari-hari.<sup>20</sup> Sedangkan UNESCO dalam Maulana, memandang literasi digital sebagai kecakapan hidup modern yang perlu dikuasai.<sup>21</sup>

Menurut UNESCO, konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi dan komunikasi. 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 hidup (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, namun juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif serta inspiratif sebagai kompetensi digital.<sup>22</sup>

Literasi Digital adalah sebuah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digitalisasi, termasuk alat alat komunikasi yang modern atau jaringan internet dalam menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan informasi, membuat informasi dan memanfaatkannya secara bijak, cerdas, cermat, tepat dan tentunya patuh hukum dan aturan dalam rangka membina komunikasi dan interaksi positif dalam kehidupan sehari-hari.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Maulana M. ‘*Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital*’. (Seorang Pustakawan Blogger: 2015) Hal 7

<sup>22</sup> Relia Rahmah, Herawati Susilo, & LiaYuliati. ‘*Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar*’. Vol.6 No 1. Summer 2021. Hal. 71

<sup>23</sup> Devri Suherdi . ‘*Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*’. (Cattelaya Darmaya Foruna: 2019) Hal. 2.

Literasi Digital juga merupakan kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengkomunikasikan informasi secara kognitif dan teknis. Biasanya digital literasi selalu cenderung terhadap hal-hal yang terkait dengan keterampilan teknis dan selalu berfokus pada aspek kognitif dan aspek sosial dalam dunia digital. Literasi digital juga merupakan salah satu respon positif terhadap perkembangan teknologi dalam menggunakan media untuk mendukung seluruh lapisan masyarakat untuk memiliki kemampuan membaca serta untuk meningkatkan minat dan keinginan masyarakat untuk mewujudkan budaya baca sebagai jembatan pengetahuan.<sup>24</sup>

Pelatihan literasi digital dapat memberikan pengaruh terhadap literasi informasi partisipan dalam hal identifikasi berbagai bentuk sumber informasi potensial, penerapan strategi penelusuran informasi dan kemampuan mengakses dan mengevaluasi berbagai sumber informasi yang sesuai kebutuhan. Literasi digital dapat dikembangkan dengan adanya penggunaan teknologi oleh pengguna. Sejalan dengan itu siswa dapat mengembangkan literasi digitalnya dengan pengaplikasian teknologi dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Adanya aplikasi berupa media interaktif dapat membantu siswa meningkatkan keterampilannya dalam literasi digital.<sup>25</sup>

Salah satu pembaruan dalam belajar yang dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh literasi digital adalah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Berdasarkan teori-teori, hasil observasi dan hasil penelitian

---

<sup>24</sup> *Ibid, Hal. 3.*

<sup>25</sup> *Ibid, Hal. 7.*

sebelumnya peneliti bermaksud untuk mengembangkan produk berupa media interaktif yang dioperasikan menggunakan komputer pada tema sehat itu penting dikarenakan isi materi pada tema tersebut abstrak seperti pada sistem peredaran darah manusia sehingga dibutuhkan media yang dapat memperlihatkan secara jelas bagaimana proses peredaran darah manusia terjadi di dalam tubuh dengan bantuan animasi yang disajikan dalam media interaktif sehingga siswa dapat melakukan kegiatan analisis langsung. Selain itu, pada materi di mata pelajaran lainnya juga menuntut siswa untuk tidak hanya dapat mencari informasi pada buku siswa saja, terlebih karena masih banyak materi yang kurang dan tidak tersaji di dalam buku siswa, namun siswa juga menggunakan sumber dari internet melalui media interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sehingga pemerolehan informasi menjadi lebih luas dan cepat.<sup>26</sup>

Kompetensi mengenai literasi digital menurut Misir dapat diajarkan di lingkungan kelas formal. Namun keberhasilannya membutuhkan partisipasi aktif dalam platform web dan praktik langsung untuk menjadi bagian dari lingkungan digital itu sendiri. Penggunaan media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar baru dan membuat siswa belajar dengan bersentuhan langsung pada teknologi untuk inovasi belajar di era digital saat ini. Media interaktif ini dibuat untuk digunakan dalam komputer mengingat siswa tidak diperkenankan menggunakan *smartphone* di sekolah sehingga fasilitas laboratorium komputer di sekolah dapat digunakan dengan maksimal, sekaligus untuk meningkatkan literasi digitalnya dan

---

<sup>26</sup> *Ibid, Hal 71.*

sebagai persiapan siswa sendiri dalam menghadapi UNBK untuk memperoleh kelulusan.<sup>27</sup>

Literasi digital pada dasarnya merupakan perkembangan lebih lanjut dan komprehensif dari literasi klasik (misalnya membaca dan menulis), literasi audio visual (berhubungan dengan media elektronik), digital literasi (berhubungan dengan teknologi digital), dan yang lebih komprehensif, yakni literasi media baru (berhubungan dengan internet dan web 2.0). Di sini, literasi digital dibedakan atas literasi media baru, sedangkan di beberapa literatur lainnya tidak dibedakan antara literasi digital dengan literasi media baru. Literasi media baru sebagai suatu kerangka literasi media yang lebih komprehensif mencakup semua bentuk literasi, yakni klasik, audio visual, literasi digital, dan literasi informasi.<sup>28</sup>

Tingginya tingkat pemakaian gawai (*smartphone*) saat ini memicu hadirnya tren literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami informasi berbasis perangkat digital. Selaras dengan hal tersebut, tingginya intensitas penggunaan gawai pada remaja era millennial memungkinkan guru untuk mengoptimalkan peran gawai tersebut tidak sekadar sebagai sarana hiburan bagi siswa, akan tetapi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media sosial sebagai salah satu aplikasi yang paling sering diakses oleh siswa dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis literasi digital. Guru dapat menggunakan media sosial sebagai sumber media pembelajaran, seperti pemanfaatan meme karikatur atau kartun, dan dapat pula digunakan sebagai wadah publikasi

---

<sup>27</sup> *Ibid*, Hal. 72

<sup>28</sup> Puji Rianto, ‘ ‘ *Literasi Digital Dan Etika Media Sosial Di Era Post-Truth* ’ ’. Vol. 8, No. 2. Summer 2019. Hal. 26



bagi tugas pembelajaran berbasis proyek. Pengoptimalan peran media sosial sebagai media pembelajaran akan mengarahkan siswa pada pemahaman literasi digital yang baik, sehingga dapat meminimalisasi efek negatif dari media sosial tersebut.<sup>29</sup>

Dalam mengembangkan literasi digital terdapat delapan elemen esensial, yaitu sebagai berikut: kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis, dan bertanggung jawab secara social. Literasi digital mencakup pemahaman seseorang tentang konten digital. Seseorang seharusnya sadar bahwa setiap konten yang terdapat di internet tidak sama kualitas kontennya. Sangat tidak mungkin jika semua konten yang ada di internet, dengan semakin seringnya seseorang mengakses internet, lambat laun dia akan mulai paham mana saja portal digital yang memiliki kualitas informasi yang baik dan mana saja portal digital yang kualitas informasi rendah bahkan palsu (*hoax*).

Dari beberapa pandangan diatas, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis seseorang dalam menggunakan alat (*tools*) atau piranti ICT, namun juga mencakup pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam memahami suatu konten sehingga pada akhirnya *goals*-nya adalah mampu menciptakan pengetahuan baru. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa literasi digital merupakan kompetensi seorang dalam menggunakan media digital dalam menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebar luaskan informasi

---

<sup>29</sup> Gallant Karunia Assidik, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Yang Interaktif Dan Kekinian". Vol. 1, No. 1. Summer 2018. Hal. 2043.

secara benar, bijak dan bertanggung jawab.

Literasi digital di SD merupakan kecakapan menggunakan media digital dengan baik, benar, dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi pembelajaran, mencari solusi masalah, menyelesaikan tugas belajar, serta mengkomunikasikan berbagai kegiatan belajar dengan insane pembelajaran lainnya. Penguasaan terhadap literasi digital akan membuat peserta pelatihan menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat.<sup>30</sup>

Kemampuan literasi digital dilihat dari empat indikator, yaitu 1) intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran, 2) jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital, 3) frekuensi peminjaman buku bertema digital, dan 4) jumlah penyajian informasi sekolah menggunakan media digital atau situs laman. Dari keempat indikator diperoleh kategori kurang.

Kriteria literasi digital terdiri dari empat faktor yang mengandung 12 indikator yaitu:

1. Faktor pertama, keterampilan operasi terdiri dari tiga indikator: kognisi, penemuan, dan presentasi. Indikator pertama adalah kognisi yang mengacu pada pengetahuan dan pemahaman tentang TIK dan media digital. Ini mencakup pemilihan dan diskriminasi penggunaan teknologi dalam berbagai situasi dan cara yang tepat. Indikator invensi mengacu pada kemampuan untuk mengintegrasikan dan mengaplikasikan TIK dan media digital untuk menemukan pekerjaan, menciptakan

---

<sup>30</sup>Kemendikbud, *“Paduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar.”* (Jakarta:Kemendikbud 2016). Hal. 6

pengetahuan, atau melakukan inovasi. Indikator presentasi adalah kemampuan untuk menyajikan konten digital dalam berbagai format seperti pemilihan format yang sesuai untuk audiens target yang member dan untuk menerima umpan balik yang efektif.

2. Faktor kedua, keterampilan berfikir terdiri dari analisis, evaluasi, dan kreativitas. Analisis adalah kemampuan mempertimbangkan, mencerna, menafsirkan, dan menemukan hubungan konten dalam informasi digital. Ini termasuk konter dalam format seperti mengurutkan, mengklarifikasikan, atau menghitung, untuk meringkas atau tujuan khusus lainnya. Evaluasi adalah kemampuan menilai informasi dalam hal kebutuhan, pemafaatan , akurasi, ketepatan waktu, dan keandalan, selain membedakan informasi yang salah, propaganda, dan ujaran kebencian. Kreativitas melibatkan kemampuan pemecahan masalah, menjawab dengan beragam, fleksibilitas, dan berfikir positif yang diterapkan pada penemuan dan pengetahuan baru untuk kepentingan umum.
3. Faktor ketiga, keterampilan kolaborasi terdiri dari tiga indikator, yaitu kerja tim, jaringan, dan berbagi. Kerja tim adalah kemmapuan untuk menggunakan TIK dan media digital bekerja sama dengan orang lain baik sebagai pemimpin atau anggota tim. Ini termasuk penggunaan penuh potensi untu bekerja sama dan mencapai tujuan kelompok. Indikator jaringan adalah kemampuan untuk membuat atau berlangganan grup jaringan online untuk membangun hubungan yang saling menguntungkan. Berbagi adalah kemampuan untuk bertukar

informasi melalui TIK dalam format digital dan melalui saluran yang tepat dengan memperhatikan nilai dan kegunaan bagi penerimanya.

4. Faktor keempat, keterampilan kesadaran terdiri dari tiga indikator: etika, hukum melek huruf, dan menjaga diri. Etika mengacu pada praktik yang diterima oleh masyarakat secara umum atau atas dasar doktrin. Ini termasuk netiket untuk menghormati keragaman dan tidak kesetaraan kelompok social dalam komunikasi teknologi digital. Literasi hukum adalah pengetahuan, pemahaman, dan kepatuhan terhadap peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penggunaan dan akses teknologi informasi dan media digital. Melindungi diri-sendiri adalah kemampuan untuk menelola data pribadi dengan mengenali resiko yang melekat di internet.<sup>31</sup>

#### **b. Manfaat Literasi Digital**

Ada 10 manfaat penting dari literasi digital yaitu menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, senantiasa memperoleh informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan yang lebih baik, dapat membuat pengguna bekerja, membuat lebih bahagia dan dapat mempengaruhi dunia.

1. Menghemat waktu Peserta didik

Menghemat waktu yang dimaksudkan di sini adalah jika peserta didik mendapatkan tugas dari guru, maka akan mengetahui sumber-sumber informasi terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu akan lebih berharga karena

---

<sup>31</sup> Rembulan Catra Banyu Biru, '*Analisis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Mandiri di Masa Pandemi Covid-19*'. Vol . 2 No. 2, Summer 2020, hal. 4-5.

dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan online peserta didik akan lebih memerlukan waktu yang lebih sedikit untuk mendapatkan referensi melalui internet daripada mencari referensi di perpustakaan atau di toko buku.

## 2. Belajar Lebih Cepat

Pada kasus ini misalnya peserta didik yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di glosarium. Dibandingkan dengan mencari referensi yang berbentuk cetak, maka akan lebih cepat dengan memanfaatkan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting.

## 3. Menghemat Biaya

Menghemat biaya maksudnya di sini adalah misalnya peserta didik atau pun guru memerlukan buku-buku pelajaran atau media pembelajaran maka peserta didik dan guru dapat mendownload buku ataupun media belajar lainnya di internet tanpa mengeluarkan biaya yang banyak.

## 4. Membuat Lebih Aman

Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Dalam hal ini misalnya saat peserta didik ingin mengunjungi suatu tempat misalnya museum atau tempat untuk keperluan belajar maka sebelum berangkat peserta didik dapat mencaritahu informasi seputar tempat yang ingin dikunjungi. Dari informasi awal tersebut peserta didik dapat menyiapkan

kemungkinan- kemungkinan yang akan dihadapi.

5. Memperoleh Informasi Terkini

Kehadiran apps semakin terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh informasi baru.

6. Selalu Terhubung

Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.

7. Membuat Keputusan yang Lebih Baik

Literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena ia memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja. Jika Individu mampu membuat keputusan hingga bertindak, maka sebenarnya ia telah memperoleh informasi yang bernilai.

8. Dapat Membuat Anda Bekerja

Kebanyakan pekerjaan saat ini membutuhkan beberapa bentuk keterampilan komputer. Dengan literasi digital, maka ini dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer misalnya penggunaan Microsoft Word, Power Point atau bahkan aplikasi manajemen dokumen ilmiah seperti Mendelay dan Zetero.

9. Membuat Lebih Bahagia

Di internet banyak sekali berisi konten-konten seperti gambar atau video yang bersifat menghibur. Oleh karenanya, dengan mengaksesnya bisa berpengaruh terhadap kebahagiaan seseorang.

#### 10. Mempengaruhi dunia

Di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya. Dengan penyebaran tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial. Dalam lingkup yang lebih makro, sumbangsih pemikiran seseorang yang tersebar melalui internet itu merupakan bentuk manifestasi yang dapat mempengaruhi kehidupan dunia yang lebih baik pada masa yang akan datang.<sup>32</sup>

#### c. Media Digital

Secara umum media dapat dikelompokkan menjadi dua berdasarkan pola komunikasinya yaitu media konvensional dan media digital. Media konvensional meliputi media cetak (koran, majalah, tabloid), media penyiaran (radio dan televisi), dan media audio visual. Sedangkan contoh media digital seperti website berita, media sosial, toko daring, gim digital, aplikasi ponsel dll. Berikut ini merupakan perbandingan karakteristik media massa dan media digital.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Vevy, Liansari dan Ermawati Z. Nuroh. '*Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*' Vol . 1 No. 3, Summer 2018, hal. 245.

<sup>33</sup> Dyna Herlina, Benni Setiawan dan Gilang Jiwana Adikara, '*Digital Parenting Mendidik Anak di Era Digital*' (Bantul: Samudra Biru, 2018), hal. 18.

## 1) Perbedaan Media Konvensional dan Media Digital

**Tabel. 1 Perbedaan Media Konvensional dan Media Digital**

<b>No</b>	<b>Perbedaan dapat dilihat dari:</b>	<b>Media Konvensional</b>	<b>Media Digital</b>
1.	Pengirim	Institusi media	Perorangan
2.	Interaksi	Cenderung satu arah	Ada peluang diskusi
3.	Khalayak	Tersebar secara geografis dan karakteristik beragam	Kelompok kecil
4.	Waktu Menerima	Serempak	Berbeda-beda
5.	Proses produksi	Melibatkan banyak orang	Butuh sedikit orang
6.	Proses Seleksi	Dilakukan oleh penyunting khusus secara berjenjang	Tidak terlalu ada penyuntingan
7.	Tujuan Produksi	Keuntungan finansial (terutama) dan nama baik	Perhatian dan pengakuan sosial,
8.	Mekanisme KerjaMedia	Pengiklan/sponsor Membayar institusi media sehingga media dapat memproduksi	Pengiklan/sponsor Membayar institusi atau perorangan



	konten dan	sehingga media dapat
9. Jenis Sponsor	Produsen barang dan jasa,pemerintah, organisasi	Produsen barang dan Jasa, pemerintah, organisasi Politik, Media

Karakter media digital di atas membawa beberapa konsekuensi penting pada perilaku peserta didik dalam menggunakan media. Setidaknya ada empat masalah yang perlu diperhatikan guru: pembuat pesan, sifat pesan, cara pesan disebarkan dan dampak pesan. Keempat hal itu membuat lingkungan sosial dan sekolah yang dialami peserta didik saat ini berbeda dengan lingkungan sosial dulu.<sup>34</sup>

- 1) Pembuat pesan, semua orang dapat membuat pesan sehingga peserta didik usia sekolah dasar pun tertarik memiliki akun, menampilkan diri dan berinteraksi dengan orang lain yang tidak dikenal. Hal ini menimbulkan ancaman sekaligus kesempatan.
- 2) Sifat pesan, media digital sangat beragam karena bersumber dari seluruh penjuru dunia, terlebih sebagian besar tidak disaring oleh pekerja media profesional. Hal ini membuat peserta didik menerima aneka pesan yang sangat mungkin tidak sesuai dengan nilai-nilai agama dan budaya keluarga.

---

<sup>34</sup> *Ibid, Hal. 19.*

- 3) Penyebaran pesan, penyedia layanan media digital ingin mendapatkan keuntungan ekonomi maka mereka merancang medianya agar menarik. Mekanisme khusus diciptakan agar saluran media digital dapat memberi rekomendasi konten yang sesuai dengan kesukaan pengguna berdasarkan catatan penggunaan sebelumnya.
- 4) Dampak pesan, jika digunakan secara baik media digital adalah sumber pengetahuan tak terbatas. Pengguna dapat menggunakannya untuk belajar hal-hal praktis hingga rumit. Tetapi konten negatif berdampak buruk juga banyak bertebaran di dunia maya seperti berita palsu, kekerasan, pornografi, konsumsi. Pengguna harus mampu memilih dan memilah konten yang baik dan bermanfaat.

#### **d. Pengasuhan Digital**

Berdasarkan beberapa prinsip yang telah dipaparkan pada poin di atas orang tua dan guru perlu mengembangkan pola pengasuhan atau pendampingan yang melindungi sekaligus mengatur akses anak terhadap media digital. Perlindungan teknis dan pengawasan saja tidak cukup, orang tua perlu membicarakan tentang keamanan dan pengendalian diri, mendiskusikan perilaku bermedia digital dan mendorong keingintahuan untuk hal positif. Kembangkan pengasuhan digital sesuai dengan fase pertumbuhan anak. Ada beberapa tindakan yang perlu dilakukan orang tua dalam mengasuh anak berhadapan dengan media digital.<sup>35</sup>

- 1) Mendampingi Anak Mengakses Gawai Orang tua seyogya selalu

---

<sup>35</sup> *Ibid, Hal. 24-27.*

bersama anak ketika ia menggunakan media digital untuk dua kepentingan utama yaitu menegosiasikan waktu akses dan memilih media dan saluran.

- 2) Menyeleksi Konten yang Sesuai untuk Anak Seleksi dapat dilakukan dengan piranti lunak dan pemahaman. Orang tua dapat menggunakan kategorisasi atau rating yang digunakan penyedia konten. Beberapa aplikasi seperti Play Store Youtube Kids misalnya, memiliki kategori khusus keluarga yang berisi konten-konten ramah anak. Orang tua perlu menekankan batasan kewajaran konten terkait dengan penampilan tubuh, adegan kekerasan, nilai cerita.
- 3) Memahami Informasi yang disediakan Media digital Pemahaman dilakukan dengan menggunakan kerangka moral dan rasional masing-masing keluarga. Agar pola pengasuhan dapat berfungsi pendidikan yaitu dengan mendiskusikan informasi yang diperoleh dari media digital.
- 4) Menganalisis Konten Digital untuk Menemukan Pola Positif dan Negatif Pembicaraan ini bertujuan agar orang tua dan anak memiliki kesepahaman tentang pandangan mereka terhadap fenomena di luar rumah. Diskusi juga membuat anak terbuka terhadap berbagai perbedaan sudut pandang yang mungkin ditemui di luar rumah sehingga ia tidak menjadi pribadi yang ekstrim. Pada saat yang sama, orang tua dapat menggali sudut pandang anak-anak sesuai jamannya agar mudah mengasuh

mereka saat ini dan kemudian hari.

- 5) Memverifikasi Media Digital tidak setiap informasi yang beredar di media digital merupakan informasi yang bersifat fakta. Verifikasi dilakukan untuk memastikan apakah informasi yang diterima bersifat fiksi atau fakta, kabar benar, atau kabar bohong. Kemampuan memverifikasi konten memerlukan ketelitian dan kesabaran karena orang tua dan anak harus dapat menelusuri sumber-sumber informasi yang didapatkan dan memastikan kualitasnya.
- 6) Mengevaluasi Konten Media mengevaluasi konten media digital adalah keputusan akhir terhadap suatu informasi yang sudah melalui proses seleksi, pemahaman, analisis, dan verifikasi. Keputusan yang muncul misalnya apakah informasi ini layak dipercaya dan disebarluaskan, hanya cukup untuk pengetahuan pribadi, atau justru cukup diabaikan karena bukan merupakan informasi yang penting. Diskusi antara orang tua dan anak bisa dilakukan untuk melatih anak mengambil keputusan atas informasi yang diterimanya dan membiasakan diri untuk kritis terhadap informasi yang diterimanya melalui media digital.

#### **e. Dasar Pengembangan Literasi Digital**

Dalam buku materi pedukung literasi digital UNESCO menjelaskan 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. 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.<sup>36</sup> Adapun prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain, sebagai berikut:<sup>37</sup>

1. Pemahaman yaitu yang meliputi kemampuan untuk mengekstrak ide secara implisit dan ekspilisit dari media.
2. Saling ketergantungan yang dimaknai bagaimana suatu bentuk media berhubungan dengan yang lain secara potensi, metaforis, ideal, dan harfiah. Dahulu jumlah media yang sedikit dibuat dengan tujuan untuk mengisolasi dan penerbitan menjadi lebih mudah daripada sebelumnya. Sekarang ini dengan begitu banyaknya jumlah media, bentuk-bentuk media diharapkan tidak hanya sekadar berdampingan, tetapi juga saling melengkapi satu sama lain.

---

<sup>36</sup> Kemendikbud, “*Materi Pendukung Literasi Digital.*” (Jakarta:Kemendikbud 2017). Hal. 8.

<sup>37</sup>*Ibid.* Hal. 9.

3. Faktor sosial, berbagi tidak hanya sekadar sarana untuk menunjukkan identitas pribadi atau distribusi informasi, tetapi juga dapat membuat pesan tersendiri. Siapa yang membagikan informasi, kepada siapa informasi itu diberikan, dan melalui media apa informasi itu berikan tidak hanya dapat menentukan keberhasilan jangka panjang media itu sendiri, tetapi juga dapat membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi, dan akhirnya membentuk ulang media itu sendiri.
4. Kurasi, berbicara tentang penyimpanan informasi, seperti penyimpanan konten pada media sosial melalui metode “save to read later” merupakan salah satu jenis literasi yang dihubungkan dengan kemampuan untuk memahami nilai dari sebuah informasi dan menyimpannya agar lebih mudah diakses dan dapat bermanfaat jangka panjang. Kurasi tingkat lanjut harus berpotensi sebagai kurasi sosial, seperti bekerja sama untuk menemukan, mengumpulkan, serta mengorganisasi informasi yang bernilai.

Pendekatan yang dapat dilakukan pada literasi digital mencakup dua aspek, yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan. Prinsip pengembangan literasi digital bersifat berjenjang yaitu yang pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian

kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Mayes dan Flower , ‘ ‘ *Learners, Learning Literacy and The Pedagogy of E-Learning* ’ ’ (London: Facet Publ, 2006), hal. 9.