

FULLPAPER_SEMNASFKIP2018_VEVYERMA.doc

by

FILE	FULLPAPER_SEMNASFKIP2018_VEVYERMA.DOC (42.26K)		
TIME SUBMITTED	15-MAR-2018 11:46AM (UTC+0700)	WORD COUNT	3209
SUBMISSION ID	930653999	CHARACTER COUNT	22399

REALITAS PENERAPAN LITERASI DIGITAL BAGI MAHASISWA FKIP UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

VeVy Liansari, Ermawati ZN
Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Umsida
Email : vevyliansari@umsida.ac.id

Abstrak

Perkembangan dunia digital selanjutnya bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan menemukan, menggunakan, meringkas, mengevaluasi, membuat dan mengkomunikasikan informasi saat menggunakan teknologi digital. Literasi digital atau disebut juga dengan literasi informasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Artikel ini dimotivasi oleh kesulitan mahasiswa dalam penerapan literasi di FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Faktanya saat ini pengguna internet semakin meningkat dan mayoritas berusia remaja. Penggunaan internet oleh remaja pun bervariasi, bukan hanya digunakan untuk mencari informasi akademik, melainkan juga untuk membangun relasi melalui situs jejaring social. Oleh karena itu, artikel ini akan membahas realitas penerapan literasi digital di FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Kata kunci : literasi digital, mahasiswa, FKIP Umsida

Pendahuluan

Digital Literacy telah dikembangkan sejak tahun 1990 dan telah menjadi kebutuhan mendesak bagi masyarakat saat ini. Dalam perkembangannya literasi digital merupakan ketertarikan, sikap dan kemampuan individu menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Kegiatan literasi digital selama ini identik dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan serta memahami pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya dalam mendukung dunia pendidikan dan ekonomi. Sedangkan pengertian digital literacy adalah kombinasi diantara kemampuan menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membagikan serta membuat sebuah konten dengan menggunakan teknologi dan internet (Cornell University, 2009). Pelaksanaan digital literacy merupakan suatu usaha atau kegiatan yang tidak semata mata penguasaan teknologi komputer dan ketrampilan penggunaan internet belaka yang berkonotasi menjadikan manusia sebagai sosok robotic belaka, melainkan lebih luas daripada itu yakni memadupadankan "literasi" dan "digital".

Perkembangan digital literacy menjadi tuntutan akademik pada tiap jenjang pendidikan di Indonesia berbeda-beda, khususnya pada perguruan tinggi. Mahasiswa saat ini

addict karena lebih sering searching google daripada membuka buku sebagai referensi. Hal ini menunjukkan bahwa internet menawarkan berbagai kebutuhan dalam mencari informasi (Juliana Kurniawati, 2016).

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa mahasiswa sebagai generasi kekinian memasuki dunia literasi digital. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini diharapkan mampu memacu mahasiswa lebih baik dalam memanfaatkan literasi digital dalam bidang akademik. Keuntungan yang dapat diambil dari perkembangan teknologi dan informasi ini salah satunya ialah mahasiswa dapat mengakses informasi edukatif yang lebih up to date. Kegiatan dapat dilakukan dengan memanfaatkan media media digital, seperti komputer, laptop, atau smartphone yang terhubung ke jaringan internet yang dapat dengan mudah diakses oleh warga sekolah. Namun demikian, masih rendahnya pengetahuan tentang literasi digital menjadi kendala serius dalam penerapannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah membekali mahasiswa dengan kemampuan literasi digital untuk melakukan penggalian informasi digital secara bijak.

Terkait dengan ulasan di atas, maka realitas penerapan digital literacy perlu lebih diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar yang terstruktur di kampus. Tujuannya adalah agar ada pengawasan terhadap penggunaan media-media digital. Keterampilan ini harus terakomodasi di kelas maupun diluar kelas, sehingga harus dimanfaatkan secara maksimal untuk kecakapan kognitif, sosial, bahasa, visual, dan spiritual. Namun dengan diimplementasikan digital literasi dalam perkuliahan, diharapkan memberi keuntungan lebih bagi mahasiswa untuk dapat menyebarkan gagasan dan mencari sumber informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, penggunaan digital literasi dapat memberikan pembelajaran yang paikem (pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif menyenangkan).

Permasalahan

Berdasarkan fenomena serta data yang didapat, peneliti merasa perlu untuk melihat bagaimanakah realitas penerapan digital literacy pada mahasiswa FKIP Umsida?

Kajian Pustaka

1. Definisi Literasi Digital

Penelitian khusus yang membahas tentang definisi digital digital milik Douglas Alan Jonathan tentang What is digital literacy? A Pragmatic Investigation menyebutkan bahwa setiap negara memiliki definisi literasi digital yang berbeda-beda karena menyangkut sistem kebijakan dan kemajuan teknologinya, akan tetapi pada dasarnya memiliki konsep dasar yang

sama yaitu kemampuan dalam menggunakan dan memahami pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi misalnya dalam mendukung dunia pendidikan dan ekonomi.

Bisa dikatakan definisi tentang literasi digital masih dianggap belum final. Dalam artian masih terus akan ada pengembangan-pengembangan kedepannya. Definisi literasi digital itu bermacam-macam. Dalam hal ini dari definisi, istilah sering saling dipertukarkan; misalnya, 'melek', 'kelancaran' dan 'kompetensi' semua dapat digunakan untuk menggambarkan kemampuan untuk mengarahkan jalan melalui lingkungan digital dan informasi untuk menemukan, mengevaluasi, dan menerima atau menolak informasi (Fieldhouse & Nicholas, 2008 dalam Douglas Alan Jonathan Belshaw, 2011). Salah tokoh yang mempopulerkan istilah literasi digital adalah Paul Gilster yang menerbitkan bukunya pada tahun 1997 dengan judul Digital Literacy.

Menurut Paul Gilster (2007) dikutip Seung-Hyun Lee (2014) literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika itu disajikan melalui komputer. Sedangkan menurut Deakin University's Graduate Learning Outcome 3 (DU GLO3), literasi digital adalah pemanfaatan teknologi untuk menemukan, menggunakan dan menyebarluaskan informasi dalam dunia digital. Literasi digital juga di definisikan sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, menilai, mengatur dan mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi digital. Ini artinya mengetahui tentang berbagai teknologi dan memahami bagaimana menggunakannya, serta memiliki kesadaran dampaknya terhadap individu dan masyarakat. Literasi digital memberdayakan individu untuk berkomunikasi dengan orang lain, bekerja lebih efektif, dan peningkatan produktivitas seseorang, terutama dengan orang-orang yang memiliki keterampilan dan tingkat kemampuan yang sama (Martin, 2008 dalam Soheila Mohammadyari & Harminder Singh, 2015).

Sementara itu Common Sense Media (2009) menyinggung bahwa literasi digital itu mencakup tiga kemampuan yaitu kompetensi pemanfaatan teknologi, memaknai dan memahami konten digital serta menilai kredibilitasnya juga bagaimana membuat, meneliti dan mengkomunikasikan dengan alat yang tepat.

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam literasi digital itu bukan hanya sekedar kemampuan mencari, menggunakan dan menyebarkan informasi akan tetapi, diperlukan kemampuan dalam membuat informasi dan evaluasi kritis, ketepatan aplikasi yang digunakan dan pemahaman mendalam dari isi informasi yang terkandung dalam konten digital tersebut. Disisi lain literasi digital mencakup tanggung

jawab dari setiap penyebaran informasi yang dilakukannya karena menyangkut dampaknya terhadap masyarakat.

2. Manfaat Literasi Digital

Digital Literacy digital memiliki manfaat yang penting bagi setiap individu bahkan dalam beberapa kasus literasi digital dapat mempengaruhi kinerja organisasi. Survey yang pernah dilakukan BCS, The Chartered Institute for IT menunjukkan 90% pemilik perusahaan itu menganggap bahwa literasi digital bagi karyawan itu sangat bermanfaat bagi organisasi atau perusahaan karena saat ini hampir semua pekerjaan bergantung beberapa aspek teknologi.

Menurut Brian Wright (2015) dalam infographics yang berjudul *Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology*, bahwa ada 10 manfaat penting dari adanya 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 anda bekerja, membuat lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia.

1) Menghemat waktu

Mahasiswa yang mendapatkan tugas dari guru atau dosennya, maka ia akan mengetahui sumber-sumber informasi terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan online juga akan menghemat waktu yang digunakan karena tidak harus mengunjungi langsung ke tempat layanannya.

2) Belajar lebih cepat

Pada kasus ini misalnya seorang pelajar 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 uang

Saat ini banyak aplikasi khusus yang berisi tentang perbandingan diskon sebuah produk. Bagi seseorang yang bisa memanfaatkan aplikasi tersebut, maka ini bisa menghemat pengeluaran ketika akan melakukan pembelian online di internet.

4) Membuat lebih aman

Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Ini bisa menjadi referensi ketika mengetahui dengan tepat sesuai kebutuhannya. Sebagai contoh ketika seseorang akan pergi ke luar negeri, maka akan merasa aman apabila membaca berbagai macam informasi khusus tentang negara yang akan dikunjungi itu.

5) Selalu 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. Ida Fajar Priyanto (2013) mengatakan 16 secara umum, informasi dipandang bernilai jika informasi tersebut mempengaruhi penerima untuk membuat keputusan untuk bertindak.

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

Dalam pandangan Brian Wright, 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.

3. Elemen Penting Literasi Digital

Elemen penting literasi digital adalah menyangkut kemampuan apa saja yang harus dikuasai dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Steve Wheeler (2012) dalam tulisannya yang berjudul *Digital Literacies For Engagement In Emerging Online Cultures*, mengidentifikasi ada sembilan elemen penting dalam dunia literasi digital seperti social networking, transliteracy, maintaining privacy, managing identity, creating content, organising and sharing content, reusing/repurposing content, filtering and selecting content, serta self broadcasting.

Social Networking menjadi bagian dalam Kehadiran situs jejaring sosial adalah salah satu contoh yang ada dalam social networking atau kehidupan sosial online. Kini tiap individu yang terlibat dalam kehidupan sosial online akan selalu dihadapkan adanya layanan tersebut. Seseorang yang memiliki smartphone dapat dipastikan memiliki banyak akun jejaring sosial misalnya Facebook, Twitter, LinkedIn, Path, Instagram, Pinterest, ataupun Google+. Memanfaatkan layanan situs jejaring sosial perlu selektif dan kehati-hatian. Pengetahuan pemetaan penggunaan situs jejaring sosial berdasarkan fungsinya tentu akan lebih baik. Sebagai contoh mereka yang bergelut dalam dunia akademik bisa memanfaatkan LinkedIn yang bisa mendukung hubungan antar peneliti di dunia. Keterampilan memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan setiap situs jejaring sosialpun berbeda. Untuk itu, perlu mengetahui sekaligus menguasai fungsi-fungsi dasar dari setiap fitur yang ada. Disisi lain etika pemanfaatan situs jejaring sosial juga tidak luput dari perhatian. Literasi digital memberikan jalan bagaimana seharusnya berjejaring sosial yang baik itu.

Transliteracy diartikan sebagai kemampuan memanfaatkan segala platform yang berbeda khususnya untuk membuat konten, mengumpulkan, membagikan hingga mengkomunikasikan melalui berbagai media sosial, grup diskusi, smartphone dan berbagai layanan online yang tersedia.

Maintaining Privacy dalam literasi digital adalah tentang maintaining privacy atau menjaga privasi dalam dunia online. Memahami dari segala jenis cybercrime seperti pencurian online lewat kartu kredit (carding), mengenal ciri-ciri situs palsu (phishing), penipuan via email dan lain sebagainya. Menampilkan identitas online hanya seperlunya saja untuk menghindari sesuatu hal yang tidak di inginkan.

Managing digital identity berkaitan dengan bagaimana cara menggunakan identitas yang tepat diberbagai jaringan sosial dan platform lainnya.

Creating content atau berkaitan dengan suatu ketrampilan tentang bagaimana caranya membuat konten di berbagai aplikasi online dan platform misalnya di PowToon, Prezi, blog, forum, dan wikis. Selain itu mencakup kemampuan menggunakan berbagai platform e-learning.

Organization and sharing content adalah mengatur dan berbagi konten informasi agar lebih mudah tersebar. Misalnya pada pemanfaatan situs social bookmarking memudahkan penyebaran informasi yang bisa diakses oleh banyak pengguna di internet.

Mampu bagaimana membuat konten dari berbagai jenis informasi yang tersedia hingga menghasilkan konten baru dan dapat dipergunakan kembali untuk berbagai kebutuhan. Misalnya seorang guru yang membuat konten tentang mata pelajaran tertentu dengan lisensi creative common. Kemudian konten tersebut di unggah di website Slideshare sehingga akan banyak yang mengunduhnya. Lalu konten tersebut bisa digunakan oleh orang lain yang membutuhkan dengan menambahkan informasi atau pengetahuan baru agar lebih lengkap sesuai kebutuhannya.

Filtering and Selecting Content adalah kemampuan mencari, menyaring dan memilih informasi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan misalnya lewat berbagai mesin pencari di internet.

Self Broadcasting bertujuan untuk membagikan ide-ide menarik atau gagasan pribadi dan konten multimedia misalnya melalui blog, forum atau wikis. Hal tersebut adalah bentuk partisipasi dalam masyarakat sosial online.

Jika Steve Wheeler membagi sembilan elemen penting literasi digital, maka menurut Beetham, Littlejohn dan McGill (2009) dikutip Sarah Davies (2015), bahwa ada tujuh elemen penting terkait literasi digital yaitu ⁸ information literacy, digital scholarship, learning skills, ICT literacy, career and identy management, communication and collaboration, media literacy.

Information literacy menyangkut kemampuan bagaimana menemukan, menafsirkan, mengevaluasi, mengelola, hingga membagikan informasinya. Digital scholarship mencakup partisipasi aktif dalam kegiatan akademik misalnya pada praktek penelitian. Learning skills meliputi belajar secara efektif semua teknologi yang memiliki fitur-fitur lengkap untuk kegiatan proses belajar mengajar baik formal maupun informal. ICT literacy atau disebut literasi teknologi informasi dan komunikasi yang fokus pada bagaimana mengadopsi, menyesuaikan dan menggunakan perangkat digital baik aplikasi dan layanannya. Career and

identity management tentang bagaimana mengelola identitas online. Sedangkan untuk communication and collaboration meliputi partisipasi aktif dalam jaringan digital untuk pembelajaran dan penelitian. Media literacy atau literasi media mencakup kemampuan kritis membaca dan kreatif komunikasi akademik dan profesional dalam berbagai media.

12

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah mahasiswa prodi PGSD mata kuliah belajar dan pembelajaran. Pengumpulan data menggunakan studi literature, wawancara, dan observasi. Prosedur penelitian dilakukan dengan cara menentukan pertanyaan penelitian, menentukan metode pengumpulan data dan teknik analisis data, persiapan pengumpulan data, mengumpulkan data di lapangan, mengolah data, dan membuat laporan.

Pembahasan

Agar FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo mampu mengembangkan budaya literasi dengan baik, maka harus memperhatikan tiga hal berikut ini. Pertama, mengkondisikan lingkungan fisik ramah literasi. Cara yang bisa ditempuh dengan pengembangan budaya memajang karya mahasiswa di seluruh area FKIP. Agar suasana tercipta dinamis, dapat dilakukan penggantian secara rutin, sehingga akan memberikan kesempatan pada semua mahasiswa untuk menjadi perhatian. Kedua, mengupayakan lingkungan sosial dan afektif kampus sebagai medel komunikasi dan interaksi yang literat.

Lingkungan sosial dan afektif dibentuk dan dikembangkan dengan cara pemberian pengakuan atas pencapaian mahasiswa, seperti pemberian penghargaan, penyelenggaraan bazaar buku, dan sebagainya. Ketiga, mengupayakan kampus sebagai lingkungan akademik yang literat. Kampus membuat perencanaan dan pelaksanaan gerakan literasi di kampus termasuk membentuk tim literasi kampus yang bertugas untuk membuat perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen program.

Pembelajaran berbasis literasi mengakomodasi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa yang didorong untuk mencari informasi melalui berbagai referensi, baik berupa materi cetak maupun digital. Implementasi literasi digital dalam literasi kampus dalam dilakukan melalui tahap pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran.

Tahap pembiasaan adalah kegiatan yang dapat dilakukan pada tahap ini antara lain 15 menit membaca buku non materi perkuliahan, pembuatan jurnal tahap ini antara lain 15 menit membaca buku non materi perkuliahan, pembuatan jurnal membaca mahasiswa, penyipan

sarana literasi (penyediaan buku, area bacaan, dan akses internet), menciptakan lingkungan kelas kampus yang nyaman untuk membaca, pembimbingan literasi digital secara bertanggungjawab, serta memperkenalkan etika perilaku dan hukum dalam menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi.

Tahap pengembangan ini adalah kegiatan yang dapat dilakukan adalah membaca buku non materi perkuliahan, pembuatan respon bacaan, penilaian non akademik, pembuatan bahan kaya teks oleh mahasiswa, pembimbingan penggunaan komputer dan internet untuk kegiatan literasi, serta pengenalan penggunaan berbagai bahan referensi cetak dan digital untuk mencari informasi.

Tahap pembelajaran pada tahap ini antara lain membaca buku non materi perkuliahan, pemanfaatan berbagai strategi literasi dalam pembelajaran, pengembangan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa, penilaian akademik, pengembangan lingkungan fisik, sosial, afektif, dan akademik, serta memilih cara dan jenis literasi digital yang tepat untuk proses pembelajaran, produksi pengetahuan, dan penyebarannya.

Implementasi program literasi digital dalam kampus diharapkan dapat mendorong mahasiswa dan warga kampus FKIP Umsida dalam mendukung kemampuan yang harus dikuasai dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, sebagaimana dijelaskan Beetham, Littlejohn dan McGill (2009) dikutip Sarah Davies (2015), bahwa ada tujuh elemen penting terkait literasi digital yaitu information literacy, digital scholarship, learning skills, ICT literacy, career and identity management, communication and collaboration, media literacy.

Information literacy menyangkut kemampuan mahasiswa dalam menemukan, menafsirkan, mengevaluasi, mengelola, hingga membagikan informasi yang diperolehnya. Digital scholarship mencakup mahasiswa sebagai partisipasi aktif dalam kegiatan akademik misalnya pada praktek penelitian. Learning skills meliputi belajar mahasiswa secara efektif semua teknologi yang memiliki fitur-fitur lengkap untuk kegiatan proses belajar mengajar baik formal maupun informal. ICT literacy atau disebut literasi teknologi informasi dan komunikasi yang fokus pada mahasiswa untuk mengadopsi, menyesuaikan dan menggunakan perangkat digital baik aplikasi dan layanannya. Career and identity management tentang mahasiswa mengelola identitas online. Sedangkan untuk communication and collaboration meliputi partisipasi aktif mahasiswa dalam jaringan digital untuk pembelajaran dan penelitian. Media literacy atau literasi media mencakup kemampuan kritis mahasiswa dalam membaca dan kreatif komunikasi akademik dan profesional dalam berbagai media.

Gerakan literasi digital di kampus² sekarang sudah mulai bergeser dari literasi baca tulis konvensional dengan menggunakan media cetak ke media elektronik yang lazim disebut literasi digital. Sebagai contoh banyak dosen mengajar di kelas sudah membiasakan mahasiswa membawa smartphone dengan memberi tugas yang bisa dicari sumbernya dari digital yaitu dengan mengakses google. Soal yang diberikan dijawab dengan menggunakan aplikasi quipper atau menjawab di Grup WA (Whatsapp) yang telah dibuat sebelumnya. Pemberian tugas dan kegiatan literasi digital ini dilakukan selain untuk menghemat penggunaan kertas yang bisa mengganggu lingkungan hidup karena penggunaan kertas bisa diganti ke bentuk digital, juga untuk mengalihkan perhatian mahasiswa yang membawa Smartphone dari kebiasaan bermain game di gadgetnya ke kegiatan browsing jawaban dari persoalan yang yang diberikan dosen yang disesuaikan dengan jadwal perkuliahan, tema sub materi perkuliahan waktu itu. Tetapi hal ini tentunya memang belum bisa dilaksanakan di semua kampus di Umsida, dikarenakan tidak semua kampus memperbolehkan mahasiswanya membawa smarhphone di saat erkuliahan berlangsung. Oleh karena itu, literasi digital disini tidak hanya menggunakan smartphone tapi bisa memanfaatkan sarana prasarana seperti laptop/komputer di kampus yang ada. Agar penggunaan laptop/komputer ataupun smartphone disalahgunakan, tentunya dosen lebih bijak dengan memberikan arahan situs apa saja yang bias membantu pembelajaran. Selain itu, situs-situs yang² tidak berhubungan dengan pembelajaran bisa di block terlebih dahulu. Kita mengubah baca tulis konvensional dengan menggunakan media elektronik yang ada sesuai dengan perkembangan zaman.

Simpulan dan Saran

Digital literacy bukan hanya menggunakan internet¹ untuk mencari informasi atau hiburan. Literasi seharusnya menjadi sarana untuk membentuk kemampuan mahasiswa dalam berfikir secara analitis, sintesis, evaluatif, kritis, imajinatif, dan kreatif. Oleh karena itu, realitas penerapan literasi digital dalam kampus menjadi sangat penting untuk mencapai kesadaran semua warga kampus dalam memandang kemampuan literasi sebagai ukuran kemajuan sebuah bangsa. Penerapan literasi digital dapat dijadikan alternative pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber digital. Digital literacy dapat dijadikan rujukan aktual untuk menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan sumber-sumber digital, mahasiswa dapat lebih berfokus pada pemahaman materi, proses kreatif dalam pemanfaatan teknologi informasi di kampus FKIP Umsida.

Daftar Pustaka

- Belshaw, Douglas A.J. 2011. What is digital literacy? A Pragmatic investigation, thesis. United Kingdom
- Cornell University. 2009. Laptop ergonomics - 5 Tips for Using a Laptop Computer .
- Davies, Sarah. 2015. Spotlight on digital capabilities: <http://digitalcapability.jiscinvolve.org/wp/2015/06/05/spotlight-on-digital-capabilities/>, diakses tanggal 11 Maret 2018
- Hyun Dong Lee, Joon Hyung Lee. 2014. A Study on Type of Smart city GridPipeline System (multi waterloop system) and Application Method. International Journal of Control and Automation (IJCA)
- Juliana Kuriawati. 2016. Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Jurnal Komunikator. Bengkulu.
- Mohammadyari, S., & Singh, H. 2015. Computers & Education Understanding the effect of e-learning on individual performance : The role of digital literacy. Computers & Education.
- Sense, A. C. 2009. Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century. San Francisco: Common Sense Media.
- Wright, Brian. 2015. Top 10 Benefits of Digital Skills: <http://webpercent.com/top-10-benefits-of-digital-skills/>, diakses tanggal 11 Maret 2018.
- Wheeler, Steve. 2012. Digital literacies for engagement in emerging online cultures. eLC Research Paper Series.

ORIGINALITY REPORT

%23
SIMILARITY INDEX

%21
INTERNET SOURCES

%2
PUBLICATIONS

%7
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id **%7**
Internet Source

2 danizmi.blogspot.com **%4**
Internet Source

3 Submitted to Universitas Diponegoro **%2**
Student Paper

4 artnodes.uoc.edu **%1**
Internet Source

5 journal.unair.ac.id **%1**
Internet Source

6 repository.upi.edu **%1**
Internet Source

7 Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta **%1**
Student Paper

8 eprints.mdx.ac.uk **%1**
Internet Source

9 journals.ums.ac.id

Internet Source

% 1

10

lppm3.bsi.ac.id

Internet Source

% 1

11

Submitted to University of Melbourne

Student Paper

% 1

12

pasca.um.ac.id

Internet Source

% 1

13

media.neliti.com

Internet Source

% 1

14

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

<% 1

15

www.scribd.com

Internet Source

<% 1

16

widuri.raharja.info

Internet Source

<% 1

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES < 15 WORDS