

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Abad 21

1. Pengertian Pembelajaran Abad 21

a. Pengertian Pembelajaran

Hamalik dalam Abd. Kadir 2019 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem, terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku papan tulis dan kapur, fotografi slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dengan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya

Menurut Mulyasa. H. E 2016 pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peran-peran tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Terdapat berbagai konsepsi tentang pembelajaran, hal ini dapat terjadi karena adanya perbedaan pendapat yang digunakan orang dalam memahami makna pembelajaran. Pembelajaran dapat dipahami melalui pendekatan, filsafati, pendekatan psikologi dan pendekatan system dalam pendekatan filsafati antara lain kita dapat memahami makna pembelajaran melalui aliran idealism, realism, pragmatism, konstruktivisme, eksistensialisme dan pancasila. Dalam pendekatan psikologi antara lain kita memahami makna pembelajaran melalui aliran behaviorisme, kognitif dan humanisme. Berbagai pendekatan dan aliran tersebut akan berimplikasi terhadap strategi pembelajaran yang mungkin digunakan

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas perlengkapan dan prosedur yang

saling mempengaruhi, misalnya dalam proses pembelajaran terdiri dari siswa, guru dimana dalam kegiatan pembelajaran guru melakukan peran-peran tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan material pendukung lainnya yang meliputi buku-buku kemudian fasilitas ruang kelas serta prosedur yang meliputi jadwal dan metode pembelajaran.

b. Pengertian Abad 21

Menurut Daryanto & Karim 2019 abad 21 adalah abad pengetahuan, dengan penyebaran informasi dan perkembangan teknologi. Abad ke-21 merupakan abad perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi. Tantangan abad ke-21 telah dibentuk oleh era globalisasi yang membuat dunia seolah tanpa batas (*one borderless world*), dan telah menimbulkan perbandingan Internasional mengenai pendidikan juga (Amin, 2017). Menurut I Wayan (2019:1), abad ke-21 disebut sebagai abad pengetahuan, abad ekonomi pengetahuan, abad teknologi informasi, globalisasi, revolusi industri 4.0, dll. Abad ini telah melihat perubahan yang sangat cepat dan tidak terduga dalam semua aspek kehidupan, termasuk ekonomi, transportasi, teknologi, komunikasi, dan informasi. Perubahan yang terjadi sangat cepat bisa menjadi peluang jika dimanfaatkan dengan baik, namun bisa juga menjadi bencana jika tidak diantisipasi secara sistematis, terstruktur dan terukur.

Pada abad ke-21, pendidikan menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan teknologi informasi dan media, serta keterampilan hidup untuk bekerja dan bertahan hidup. (Ariansyah 2017 Ariff:2-3). Keterampilan kritis di abad ke-21 masih berkaitan dengan empat pilar kehidupan: belajar mengetahui, belajar bertindak, belajar menjadi diri sendiri, dan belajar hidup bersama. Keempat prinsip tersebut mencakup keterampilan khusus yang harus diperkuat dalam kegiatan pembelajaran seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan komunikasi, kolaborasi, inovasi dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa abad ke-21 akan disebut sebagai abad pengetahuan, abad ekonomi berbasis pengetahuan, abad teknologi informasi, globalisasi, revolusi industri 4.0, dll. Di abad ke-21 pendidikan juga menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan teknologi informasi dan media, serta keterampilan hidup untuk bekerja dan bertahan hidup. Keterampilan kritis di abad 21 masih berhubungan dengan empat pilar kehidupan: belajar mengetahui, belajar bertindak, belajar menjadi diri sendiri, dan belajar hidup bersama.

2. Konsep Pendidikan Abad 21

Pembelajaran pada abad 21 adalah pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21, dimana perkembangan teknologi berkembang begitu pesat sehingga berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk belajar mengajar. Itulah sebabnya pemerintah merencanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk abad ke-21. Guru sebagai perpanjangan tangan manajemen di sekolah menerapkan pembelajaran abad 21 (Bakrun, 2018:22). Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (Karim & Daryanto, 2017:2) menggambarkan abad ke-21 sebagai era informasi, di mana informasi menyebar dan teknologi berkembang. Karakteristik abad ke-21 dibentuk oleh dunia ilmu pengetahuan yang semakin saling berhubungan, sehingga sinergi di antara keduanya tetap berjalan cepat. Karim & Daryanto (2017:2) juga menunjukkan bahwa perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di segala bidang kehidupan.

Teknologi ini dapat menghubungkan dunia dengan mendobrak sekat-sekat geografis sehingga dunia menjadi tanpa batas. Mengenai BSNP sektor pendidikan (Karim & Daryanto, 2017:2) menyatakan bahwa pendidikan nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu bangsa Indonesia yang sejahtera dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa-bangsa lain di dunia global dengan membentuk masyarakat yang terdiri dari sumber-sumber yang berkualitas, yaitu individu-individu yang mandiri, mau dan mampu mendukung terwujudnya cita-cita bangsanya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemdikbud) merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber, merumuskan masalah, berpikir analitis, serta bekerjasama dan bekerjasama dalam memecahkan masalah. Untuk mencapai tujuan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengadaptasi tiga konsep pendidikan abad ke-21 untuk mengembangkan kurikulum untuk sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) dan sekolah menengah kejuruan (SMK). Ketiga konsep tersebut adalah *21st Century Skills*, *Scientific Approach* dan *Authentic Learning and Assessment* yang selanjutnya akan diadaptasi untuk mengembangkan Pendidikan Indonesia Kreatif pada tahun 2045. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa akan ada perubahan pekerjaan di masa depan yang menunjukkan bahwa pekerjaan tertinggi adalah pekerjaan kreatif yang membutuhkan kecerdasan dan kreativitas manusia untuk menghasilkan produk kreatif dan inovatif sebagai penggerak pekerjaan rutin. oleh robot dan secara otomatis (Karim & Daryanto, 2017:12).

Terkait dengan hal di atas, Trilling dan Fadel (dalam Karim & Daryanto, 2017:12) mengkategorikan keterampilan abad 21 ke dalam tiga kategori. Ini adalah (1) keterampilan hidup dan karir, termasuk fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi, inisiatif dan manajemen diri, interaksi sosial budaya, produktivitas dan akuntabilitas, serta kepemimpinan dan akuntabilitas. (2) keterampilan belajar dan inovasi; Mewakili keterampilan belajar dan inovasi seperti pemikiran dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi. (3) pengetahuan media dan teknologi informasi; Keterampilan teknologi informasi dan media meliputi literasi informasi, literasi media, dan literasi TIK.

Terkait kesinambungan proses pendidikan di abad 21, BSNP merumuskan 16 prinsip pembelajaran yang harus dipenuhi. Sementara itu, menurut Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013, prinsip pembelajaran terdiri dari 14 mata pelajaran

yang terkait dengan implementasi kurikulum 2013. Jennifer Nicholas (Karim & Daryanto , 2017:9-11) menyederhanakan prinsip ini menjadi 4, yaitu:

- 1) *Instruction should be student-centered.* Belajarnya masing-masing dan mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya. Pengajaran harus berpusat pada siswa. Metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik digunakan dalam pengembangan pembelajaran. Para siswa terlibat dalam mata pelajaran yang secara aktif mengembangkan minat dan potensi mereka. Guru bertindak sebagai pembimbing, berusaha menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan yang baru dipelajari, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kebiasaan dan gaya belajar mereka sendiri, dan mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas proses tersebut.
- 2) *Education should be collaborative.* Siswa harus didorong untuk berkolaborasi dengan orang lain. Saat mengerjakan sebuah proyek, siswa harus belajar menghargai kekuatan dan kemampuan setiap orang, mengambil peran dan beradaptasi dengan mereka secara tepat dengan mereka.
- 3) *Learning should have context.* Pembelajaran harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru merancang metode pembelajaran yang memungkinkan siswa terhubung dengan dunia nyata (*the real word*). Guru membantu siswa menemukan nilai, makna dan keyakinan terhadap apa yang telah mereka pelajari dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru membuat penilaian kinerja siswa yang relevan dengan dunia nyata
- 4) *Schools should be integrated with society.* Untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab, sekolah harus dapat mendorong partisipasi siswa dalam komunitasnya. Misalnya mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat di mana siswa dapat belajar mengambil peran dan melakukan kegiatan tertentu dalam lingkungan sosial. Untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar abad 21, Karim & Daryanto (2017:14) mencatat bahwa ada beberapa alat yang paling penting untuk

dimiliki, antara lain:(1) Internet, komputer dan printer; (2) pena dan Kertas; (3) ponsel; (4) permainan edukatif; (5) tes dan kuis; (6) pola pikir yang sehat dan positif; (7) guru yang baik; (8) biaya pendidikan; (9) orang tua yang penyayang; (10) Dukungan sumber belajar (perpustakaan, lingkungan, kesehatan). Selain itu, penggunaan teknologi informasi lainnya mendorong persiapan pembelajaran abad ke-21, sebagai contoh Penggunaan *Massive Online Open Courses (MOOC)*, pembelajaran berbasis video game, penggunaan pembelajaran online dengan *LMS (Learning Management System)* atau aplikasi pembelajaran lainnya, dan penggunaan *Mobile Learning* sebagai pembelajaran. (Karim & Daryanto, 2017:11)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa konsep pendidikan abad 21 adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran harus di kaitkan dengan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari. Paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber, merumuskan masalah, berpikir analitis, serta berkolaborasi dan berkolaborasi dalam pemecahan masalah. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan guru sebagai pendidik, penguasaan teknologi baik oleh guru maupun siswa, agar tujuan pendidikan abad 21 tercapai sepenuhnya.

3. Peranan Guru Abad 21

Tuntutan dunia Internasional terhadap tugas guru memasuki abad ke 21 tidaklah ringan. Guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertumpu dan melaksanakan empat pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk Pendidikan yaitu:

1. *Learning to know*
2. *Learning to do*
3. *Learning to be*
4. *Learning to live together* (Karim & Daryanto, 2017:6)

Jika dicermati ke-empat pilar tersebut menuntut seorang guru untuk kreatif, bekerja secara tekun dan harus mampu meningkatkan kemampuannya.

Berdasarkan tuntutan tersebut seorang guru akhirnya dituntut untuk berperan lebih aktif dan lebih kreatif.

- a. Guru menguasai pengetahuan tidak hanya sebagai produk, tetapi terutama sebagai proses. Dia harus memahami disiplin yang dia praktikkan sebagai jalan pengetahuan. Karena tidak hanya ilmuwan yang menggunakan pengetahuan, mereka juga harus menguasai epistemologi disiplin ilmu tersebut.
- b. Guru harus mengenal siswa sebagai individu yang sedang berkembang, baik dari segi pemikiran, perkembangan sosial dan emosional, maupun perkembangan moral.
- c. Guru harus memahami pendidikan sebagai proses pembudayaan, sehingga ia mengetahui bagaimana memilih model pembelajaran dan sistem penilaian yang memungkinkan sosialisasi keterampilan, nilai dan sikap yang berbeda dalam proses pembelajaran disiplin ilmu.
- d. Selain itu, peran guru dalam kegiatan mengajar dan penyelenggaraan pendidikan, secara mandiri dan dari sudut pandang psikologis.

Dalam hubungannya dengan aktivitas pembelajaran dan administrasi pendidikan, guru berperan sebagai:

- a. Pengambilan inisiatif, pengarah, dan penilai pendidikan.
- b. Wakil masyarakat di sekolah, artinya guru berperan sebagai pembawa suara dan kepentingan masyarakat dalam pendidikan.
- c. Seorang pakar dalam bidangnya, yaitu menguasai bahan yang harus diajarkan.
- d. Penegak disiplin, yaitu guru harus menjaga agar peserta didik melaksanakan disiplin.
- e. Pelaksana administrasi pendidikan, yaitu guru bertanggung jawab agar pendidikan dapat berlangsung dengan baik.
- f. Pemimpin generasi muda, artinya guru bertanggung jawab untuk mengarahkan perkembangan peserta didik sebagai generasi muda yang akan menjadi pewaris masa depan.

- g. Penterjemah kepada masyarakat, yaitu guru berperan untuk menyampaikan berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat.

Di pandang dari segi diri pribadinya (*self oriented*), seorang guru berperan sebagai:

- a. Pekerja sosial (*social worker*), yaitu seorang yang harus memberikan pelayanan kepada masyarakat.
- b. Pelajar dan ilmuwan, yaitu seorang yang harus senantiasa belajar secara terus menerus untuk mengembangkan penguasaan keilmuannya.
- c. Orang tua, artinya guru adalah wakil orang tua peserta didik bagi setiap peserta didik di sekolah.
- d. Model keteladanan, artinya guru adalah model perilaku yang harus dicontoh oleh para peserta didik.
- e. Memberi keselamatan bagi setiap peserta didik. Peserta didik diharapkan akan merasa aman berada dalam didikan gurunya.

Dari sudut pandang secara psikologis, guru berperan sebagai:

- a. Pakar psikologi pendidikan, artinya guru merupakan seseorang yang memahami psikologi pendidikan dan mampu mengamalkannya dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik.
- b. Seniman dalam hubungan antar manusia (*artist in human relations*), artinya guru adalah orang yang memiliki kemampuan menciptakan suasana hubungan antar manusia, khususnya dengan para peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.
- c. Membentuk kelompok (*group builder*), yaitu mampu membentuk atau menciptakan kelompok dan aktivitasnya sebagai cara untuk mencapai tujuan pendidikan.
- d. *Catalyc agent* atau *inovator*, yaitu guru merupakan orang yang mampu menciptakan suatu pembaharuan bagi membuat suatu hal yang baik.
- e. Petugas kesehatan mental (*mental hygiene worker*), artinya guru bertanggung jawab bagi terciptanya kesehatan mental para peserta didik. (Daryanto, 2017)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa peranan guru abad 21. Guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertumpu dan melaksanakan empat pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk Pendidikan yaitu *Learning to know, Learning to do, Learning to be, Learning to live together*. Ke-empat pilar tersebut menuntut seorang guru untuk kreatif, bekerja secara tekun dan harus mampu, mau meningkatkan kemampuannya. Berdasarkan tuntutan tersebut seorang guru akhirnya dituntut untuk berperan lebih aktif dan lebih kreatif.

4. Model- model Pembelajaran Abad 21

Adapun dalam mencapai kondisi belajar yang ideal, kualitas pengajaran selalu terkait dengan penggunaan model pembelajaran secara optimal, ini berarti bahwa untuk mencapai kualitas pengajaran yang tinggi setiap mata pelajaran harus diorganisasikan dengan model pengorganisasian yang tepat dan selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan model yang tepat pula. Ada beberapa model pembelajaran yang layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran abad 21, namun yang paling populer dan banyak diimplementasikan yaitu sebagai berikut: 1) Menurut Ida Fiteriani, (2016:4) model pembelajaran *kooperatif* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan mampu bekerjasama dengan peserta didik lain dalam kelompoknya. 2) Menurut I Wayan, (2019:9) model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran menggunakan masalah yang berkaitan di dalam dunia nyata dan bersifat kompleks. 3) Menurut Yulita, (2016:2) model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu serta kegiatan pembelajarannya berlangsung secara kolaboratif. 4) Hartono dalam Asmayani, (2014:5) menyatakan bahwa model pembelajaran *Inquiry Learning/Discovery Learning* adalah proses pembelajaran mencari dan menemukan sendiri (penemuan).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model-model pembelajaran abad 21 diantaranya ada *kooperatif* merupakan model

pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran menggunakan masalah yang berkaitan di dalam dunia nyata. *Project Based Learning* (PJBL) merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu serta kegiatan pembelajarannya berlangsung secara kolaboratif. *Inquiry Learning/Discovery Learning* adalah proses pembelajaran mencari dan menemukan sendiri (penemuan). Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21 dimana kemajuan teknologi yang berkembang begitu cepat memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk pada proses belajar mengajar.

5. Keterampilan Pembelajaran Abad 21

Di sekolah formal, pembelajaran sudah dituntut untuk menerapkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*), ini dapat terwujud cepat tidak hanya tuntutan pada kinerja guru dalam mengubah metode mengajar, tetapi juga peran dan tanggung jawab pendidik non formal dalam membiasakan anak-anak menerapkan 4C dalam keseharian. Keterampilan 4C wajib dikuasai dan dimiliki oleh setiap peserta didik guna menghadapi tantangan abad 21. Adapun kemampuan 4C menurut Bakrun, 2018:22):

- 1) *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan siswa dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Di era reformasi *critical thinking* juga digunakan untuk menangkal dan memfilter paham radikal yang dianggap tidak masuk akal. Kemampuan berpikir kritis biasanya diawali dengan kemampuan seseorang mengkritisi berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya, kemudian menilai dari sudut pandang yang digunakannya. Kemudian ia memposisikan dirinya, dari situasi yang tidak tepat menjadi situasi yang berpihak padanya.
- 2) *Communication* (komunikasi) yaitu bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas pendidikan.

- 3) *Collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri sendiri, masyarakat dan lingkungan. Dengan demikian ia akan senantiasa berguna bagi lingkungannya.
- 4) *Creativity* (kreativitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas peserta didik perlu diasah setiap hari agar menghasilkan terobosan atau inovasi baru bagi dunia pendidikan. Kreatifitas membekali seorang peserta didik yang memiliki daya saing dan memberikan sejumlah peluang baginya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan hidupnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan pembelajaran abad 21 terdapat empat komponen yaitu diantaranya *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan siswa dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah, *Communication* (komunikasi) yaitu bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik, *Collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri sendiri, masyarakat dan lingkungan, *Creativity* (kreativitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

International Society for Technology in Education (dalam Karim & Daryanto, 2017: 1) membagi keterampilan guru abad 21 ke dalam lima kategori yaitu

- 1) Mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik, dengan indikator:
 - a. Mendorong, mendukung dan memodelkan penemuan dan pemikiran kreatif dan inovatif;
 - b. Melibatkan peserta didik dalam menggali isu dunia nyata (*real world*) dan memecahkan permasalahan otentik menggunakan *tool* dan sumber-sumber digital;
 - c. Mendorong refleksi peserta didik menggunakan *tool* kolaboratif untuk menunjukkan dan mengklarifikasi dalam pemahaman,

- pemikiran, perencanaan konseptual dan proses kreatifitas peserta didik;
- d. Memodelkan konstruksi pengetahuan kolaboratif dengan cara melibatkan diri belajar dengan peserta didik dan orang-orang lain baik melalui aktivitas tatap muka maupun melalui lingkungan virtual.
- 2) Merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dengan *assessment* di era digital, dengan indikator:
- a. Merancang atau mengadaptasi pengalaman belajar yang tepat yang mengintegrasikan *tool* dan sumber digital untuk mendorong belajar dan kreatifitas peserta didik;
 - b. Mengembangkan lingkungan belajar yang kaya akan teknologi yang memungkinkan semua peserta didik merasa ingin tahu dan menjadi partisipan aktif dalam menyusun tujuan belajarnya, mengelola belajarnya sendiri dan mengukur perkembangan belajarnya sendiri;
 - c. Melakukan kostumisasi dan personalisasi aktifitas belajar yang dapat memenuhi strategi kerja gaya belajar dan kemampuan menggunakan *tools* dan sumber-sumber digital yang beragam;
 - d. Menyediakan alat evaluasi formatif dan sumatif yang bervariasi sesuai dengan standar teknologi dan konten yang dapat memberikan informasi yang berguna bagi proses belajar peserta didik maupun pembelajaran secara umum.
- 3) Menjadi model, cara belajar dan bekerja di era digital, dengan indikator:
- a. Menunjukkan kemahiran dalam sistem teknologi, dan mentransfer pengetahuan ke teknologi dan situasi yang baru;
 - b. Berkolaborasi dengan peserta didik, teman sejawat, dan komunitas dalam menggunakan *tool-tool* sumber digital untuk mendorong keberhasilan dan inovasi peserta didik;
 - c. Mengkomunikasikan ide/gagasan secara efektif kepada peserta didik, orang tua, dan teman sejawat menggunakan aneka ragam format media digital;

- d. Mencontohkan dan memfasilitasi penggunaan secara efektif dari pada *tool-tool* digital terkini untuk menganalisis, mengevaluasi dan memanfaatkan sumber informasi tersebut untuk mendukung penelitian dan belajar.
- 4) Mendorong dan menjadi model tanggung jawab dalam masyarakat di era digital, dengan indikator:
- a. Mendorong, mencontohkan, dan mengajar secara sehat, legal dan etis dalam menggunakan teknologi informasi digital, termasuk menghargai hak cipta, hak kekayaan intelektual dan dokumentasi sumber belajar;
 - b. Memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan akses yang memadai terhadap *tool-tool* digital dan sumber belajar digital lainnya;
 - c. Mendorong dan mencontohkan etika digital tanggung jawab interaksi sosial terkait dengan penggunaan teknologi informasi;
 - d. Mengembangkan dan mencontohkan pemahaman budaya dan kesadaran global melalui keterlibatan/partisipasi dengan peserta didik dari budaya lain menggunakan *tool* komunikasi dan kolaborasi digital.
- 5) Berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan, dengan indikator:
- a. Berpartisipasi dalam komunitas lokal dan global untuk menggali penerapan teknologi kreatif untuk meningkatkan pembelajaran;
 - b. Menunjukkan kepemimpinan dengan mendemonstrasikan teknologi, berpartisipasi dalam pengambilan keputusan bersama dan penggabungan komunitas, dan mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan teknologi kepada orang lain;
 - c. Mengevaluasi dan merefleksikan penelitian-penelitian dan praktek profesional terkini terkait dengan penggunaan efektif dari *tool – tool* sumber digital untuk mendorong keberhasilan pembelajaran;
 - d. Berkontribusi terhadap efektifitas, vitalitas, dan pembaharuan diri terkait dengan profesi guru baik di sekolah maupun dalam komunitas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan abad ke 21, diharapkan guru sudah memenuhi berbagai persyaratan kompetensi untuk menjalankan tugas dan kewenangannya secara professional, yaitu dengan memiliki keterampilan berikut ini: (1) mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas peserta didik secara inovatif dengan menggunakan *tool* dan sumber-sumber digital; (2) mampu merancang dan mengembangkan pengalaman belajar peserta didik dengan *assesement* berupa penyediaan alat evaluasi formatif dan sumatif yang bervariasi sesuai dengan standar teknologi dan konten serta mengintegrasikan *tool* dan sumber digital; (3) mampu berkolaborasi dengan peserta didik, teman sejawat, dan komunitas dalam menggunakan *tool-tool* sumber digital untuk mendorong keberhasilan dan inovasi peserta didik; (4) mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan akses yang memadai terhadap *tool-tool* digital dan sumber belajar digital lainnya dengan tetap menghargai hak cipta, hak kekayaan intelektual dan dokumentasi sumber belajar; serta (5) mampu berpartisipasi dalam komunitas lokal dan global untuk menggali penerapan teknologi kreatif untuk meningkatkan pembelajaran dan pembaharuan diri terkait dengan profesi guru.

B. Literasi Digital

1. Pengertian Literasi Digital

American Library Association mendefinisikan “*Digital Literacy is the ability to use information and communication technologies to find, evaluate, create, and communicate information, requiring both cognitive and technical skills*”. Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis. Sedangkan menurut sudut pandang Caitrin Blake, “*digital literacy is defined as a person’s ability to use cognitive and technical skills*

to appropriately use technology in its various forms to locate, assess and interpret information. A person who has achieved digital literacy is able to use technology to convey information to others and collaborate and contribute to their own learning". Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital adalah kemampuan seseorang menggunakan keterampilan kognitif dan teknis untuk menggunakan teknologi dengan tepat dalam berbagai bentuknya untuk menemukan, menilai dan menafsirkan informasi.

Literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *Literacy* yang dapat diartikan kemampuan baca tulis. Menurut UNESCO literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung dan menggunakan bahan cetak dan tulisan yang terkait dengan berbagai konteks, dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) "Literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, dan kemampuan individu dalam mengolah informasi". Digital dalam KBBI berhubungan dengan angka-angka dalam sistem penomoran tertentu. Literasi biasanya digabungkan dengan suku kata lain untuk menunjukkan kemampuan dalam bidang tertentu. Arti kata literasi digital adalah kemampuan dalam membaca, menulis, mengolah informasi dalam sistem penomoran tertentu. Sebagai manusia khususnya umat muslim kita diperintahkan untuk dapat berliterasi sebagaimana tercantum dalam Al-Quran surat Al-Alaq ayat 1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ

﴿٢﴾ إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar yang

(manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya” (M. Quraish Shihab, 2002: 392-400).

Menurut tafsir Al-Munir surah Al-`Alaq ayat 1 : Bacalah seraya memulai dengan menyebut nama Tuhanmu atau meminta bantuan dengan nama Tuhanmu yang telah menciptakan segala sesuatu. Allah telah menyifati dirinya bahwa dia adalah zat yang maha menciptakan. Untuk mengingatkan kita atas kenikmatan pertama yang paling agung. Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan Nabi agar membaca, dengan kekuasaan Allah yang telah menciptakan beliau dan dengan kehendaknya, meskipun sebelumnya beliau tidak bisa membaca dan menulis. Dzat yang menciptakan alam semesta ini pastilah mampu untuk membuat beliau dapat membaca, meskipun sebelumnya beliau belum pernah belajar membaca.

Surah Al-`Alaq ayat 2 : Dia telah menciptakan anak Adam dari segumpal darah beku yang disebut dengan alaqah, yang merupakan salah satu tahapan dalam pembentukan janin. Janin pertama kali berupa nutfah atau sperma, kemudian dengan kuasa Allah dia berubah menjadi alaqah atau segumpal darah, kemudian menjadi mudghoh atau segumpal daging, dan kemudian terbentuklah tulang belulang, daging dan akhirnya menjadi manusia seutuhnya. Perlu diperhatikan bahwasanya Allah lah pertama kali yang menyebutkan secara mutlak ciptaan untuk mencakup seluruh makhluk, kemudian menyebutkan manusia secara khusus karena kemuliaan atau keunggulan fitrahnya.

Surah Al-`Alaq ayat 3 : Kerjakanlah perintah untuk membaca, dan Tuhanmulah yang memerintahkanmu untuk membaca. Dia adalah dzat yang maha dermawan. Diantara wujud kedermawanannya adalah membuatmu bisa membaca sekalipun kamu buta huruf. Kata iqra` (bacalah) senantiasa diulang-ulang untuk tujuan ta`kid (menguatkan) karena sejatinya bacaan itu tidak akan terealisasi melainkan dengan terus mengulang.

Surah Al-`Alaq ayat 4 : Allah mengajarkan manusia dengan pena. Itu merupakan nikmat yang besar bagi Allah SWT dan perantara untuk saling memahami antara manusia sebagaimana halnya berkomunikasi dengan lisan. Seandainya tidak ada tulisan, pastilah ilmu-ilmu itu akan punah, agama tidak akan berbekas, kehidupan tidak akan baik, dan aturan tidak akan stabil. Tulisan merupakan pengikat ilmu pengetahuan dan instrumen untuk mencatat cerita dan perkataan orang-orang terdahulu. Demikian juga, ilmu pengetahuan dapat melestarikan dan berkembang sesuai yang dikehendaki oleh Allah SWT. peradaban suatu bangsa akan berkembang, pemikiran akan semakin canggih, agama dapat terjaga dan agama Allah akan tersebar luas.

Al-`Alaq ayat 5 : Allah SWT mengajari manusia banyak hal yang belum diketahui dengan pena. Wahai Nabi, tidaklah mengherankan Allah SWT mengajarmu membaca dan berbagi ilmu pengetahuan agar bermanfaat bagi umatmu. (Az-Zuhaili, 2014: 599).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kandungan dalam surat ini mensubstansikan bahwa manusia diperintahkan Allah untuk belajar di mulai dari kata *Iqro* yang artinya bacalah dianjurkan untuk membacanya serta memahami isi dari kandungan ayat tersebut.

Dikutip dari buku Peran Literasi Digital di Masa Pandemi (2021) karya Devri Suherdi, literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya.

Menurut Paul Gilster dikutip Dyna Herlina S (2017 hlm. 11) “literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan Informasi digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari”. Menurut Bawden dalam kemendikbud (2017, hlm. 7) “Literasi digital berasal dari bagian literasi komputer dan literasi informasi sehingga berkaitan dengan kemampuan mengakses, memahami dan memperluas informasi”. Ada pula menurut Haque (dalam Feri Sulianta 2020, hlm. 6) literasi digital ialah keahlian mengkaryakan dan berbagi (*sharing*) dalam peluang yang sering muncul dan berbeda, menggabungkan, mengkomunikasikan apa yang dimengerti mengenai kapan dan bagaimana mengakses piranti teknologi informasi guna pencapaian suatu tujuan.

Literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak semata-mata melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi informasi, dan komunikasi, tetapi melibatkan pula kemampuan bersosialisasi, kemampuan pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Untuk itu teknologi tidak terlepas dari aktivitas berliterasi, semisal: membaca dan menulis, dan berhitung yang berhubungan dengan edukasi. (dalam Emiri, 2015) mengungkapkan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk

menggunakan teknologi digital, alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan dan menciptakan informasi. Literasi digital secara umum di maknai sebagai kemampuan untuk menggunakan media digital seperti *ipad*, *smartphone*, laptop, dan jenis media layar lainnya yang bukan lagi menggunakan media cetak (buku atau kertas). Literasi digital tidak serta-merta menggantikan pentingnya literasi tradisional (cetak) sebagai suatu tahapan. Dengan demikian literasi digital lebih merupakan kemampuan untuk membaca, menulis, serta menganalisis objek digital yang biasanya tersaji dalam layar yang bukan cetak. (Hairul, 2017).

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. Yang dimaksud Literasi digital disini yaitu kemampuan seseorang dalam mengoperasikan perangkat komputer dan jaringan dengan baik dan bijak. (Kebudayaan, 2017)

Hague juga mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut (Kurnianingsih, 2017). 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. (Novi kurnia, 2017)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa literasi digital adalah ketertarikan sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan *PC desktop* untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun

pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

2. Tujuan Literasi Digital

Literasi diharapkan bisa mendukung pencapaian dalam proses pembelajaran secara optimal. Berikut tujuan dari Literasi digital :

- 1) Membentuk peserta didik menjadi pembaca, penulis dan komunikator.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan dan kebiasaan berpikir pada peserta didik.
- 3) Meningkatkan dan memperdalam memotivasi dan minat belajar peserta didik.
- 4) Mengembangkan kemandirian belajar peserta didik agar kreatif, produktif, inovatif dan berkarakter.

Menurut Aufderheide (dalam Feri Sulianta 2020, hlm. 5) Terdapat 2 pandangan yang sama kuatnya di pandangan pakar atau praktisi pendidikan media dan para pegiat literasi digital bersangkutan dengan tujuan literasi digital, diantaranya:

- 1) Kelompok proteksionis mengatakan bahwa Pendidikan media atau literasi digital diperuntukan untuk melindungi masyarakat sebagai konsumen media dari dampak negatif yang ada.
- 2) Kelompok Preparasionis mengatakan bahwa literasi digital merupakan upaya untuk mempersiapkan masyarakat hidup di dunia yang lebih luas dan mampu mengkonsumsinya dengan kritis.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan literasi digital adalah agar masyarakat dapat memproses berbagai informasi dengan kritis, dapat memahami pesan yang disampaikan, dan dapat berkomunikasi dengan efektif.

3. Kompetensi Literasi Digital

Menurut Paul Glistler dalam Nasionalita (2020, hlm. 18) terdapat 4 kompetensi yang dimiliki oleh seseorang yang telah mampu melakukan literasi digital diantaranya:

1) Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

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

2) Pandu Arah *Hypertext* (*Hypertextual Navigation*)

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

3) Evaluasi konten Informasi (*Content Evaluation*)

Kompetensi ini merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link *hypertext*. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman *web* yang dikunjungi, kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, kemampuan mengevaluasi suatu alamat *web* dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap

lembaga ataupun negara tertentu, kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu *newsgroup/group* diskusi.

4) Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, kemampuan untuk membuat suatu *personal newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu *newsgroup, mailing list* maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan. Kemampuan penyusunan dari penemuan suatu informasi yang dijadikan sebagai ilmu pengetahuan untuk kepentingan tertentu baik pengetahuan ataupun pekerjaan. (Nasionalita, 2020)

Menurut Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) merumuskan 10 kompetensi literasi digital pada tahun 2018 sebagai kerangka berpikir untuk merumuskan panduan penulisan seri literasi digital Japelidi. Kesepuluh kompetensi literasi digital Japelidi tersebut dijelaskan diantaranya:

- 1) Mengakses, yaitu kompetensi dalam mendapatkan informasi dengan mengoperasikan media digital.

- 2) Menyeleksi, yaitu kompetensi dalam memilih dan menilai berbagai informasi dari berbagai sumber yang diakses dan dinilai dapat bermanfaat untuk pengguna media digital.
- 3) Memahami, yaitu kompetensi memahami informasi yang sudah diseleksi sebelumnya.
- 4) Menganalisis, yaitu kompetensi menganalisis dengan melihat plus dan minus informasi yang sudah dipahami sebelumnya.
- 5) Memverifikasi, yaitu kompetensi melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis.
- 6) Mengevaluasi, yaitu kompetensi dalam mempertimbangkan mitigasi risiko sebelum mendistribusikan informasi dengan mempertimbangkan cara dan platform yang akan digunakan.
- 7) Mendistribusikan, yaitu kompetensi dalam membagikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang akan mengakses informasi tersebut.
- 8) Memproduksi, yaitu kompetensi dalam menyusun informasi baru yang akurat, jelas, dan memperhatikan etika.
- 9) Berpartisipasi, yaitu kompetensi untuk berperan aktif dalam berbagi informasi yang baik dan etis melalui media sosial maupun kegiatan komunikasi daring lainnya.
- 10) Berkolaborasi, yaitu kompetensi untuk berinisiatif dan mendistribusikan informasi yang jujur, akurat, dan etis dengan bekerja sama pemangku kepentingan lainnya. (Muda, 2021)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat empat kompetensi literasi digital yaitu; pencarian di internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi, penyusunan pengetahuan. Selain itu juga pegiat literasi digital merumuskan 10 kompetensi literasi digital yaitu, mengakses, mengevaluasi, memahami, menyeleksi, menganalisis, memverifikasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi, berkolaborasi.

4. Elemen untuk Meningkatkan Literasi Digital

Karena masih rendahnya kemampuan literasi digital, maka menurut Daugles A.J Belshaw (dalam kemendikbud, 2017, hlm 7) terdapat 8 elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital diantaranya:

- 1) Kultural, yakni pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital.
- 2) Kognitif, yakni daya pikir dalam menilai konten.
- 3) Konstruktif, yakni daya cipta sesuatu yang ahli dan aktual.
- 4) Komunikatif, yakni memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital.
- 5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab.
- 6) Kreatif, yakni menciptakan ide, melakukan hal baru
- 7) Kritis dalam menyikapi berbagai isu
- 8) Bertanggung jawab secara sosial.

Menurut Beetham, Littlejohn dan Mc. Gill terdapat tujuh elemen penting dalam literasi digital diantaranya:

a. Literasi Informasi

Literasi informasi adalah kemampuan pengguna media digital untuk menemukan, menafsirkan, mengevaluasi, mengelola, hingga membagikan informasinya melalui akun sosial media yang mereka kelola untuk dikonsumsi publik.

b. *Digital Scholarship*

Digital Scholarship adalah elemen yang mencakup partisipasi aktif pengguna media digital dalam kegiatan akademik untuk menjadikan informasi dari media digital tersebut sebagai referensi data, misalnya pada praktek penelitian atau penyelesaian tugas sekolah.

c. *Learning Skills*

Learning Skills adalah keterampilan para pengguna media digital untuk bisa menggunakan teknologi untuk mendukung aspek kehidupannya seperti proses belajar mengajar, kerja sama tim (*team*) untuk meningkatkan performa.

d. *ICT Literacy*

ICT Literacy fokus pada kemampuan pengguna media digital untuk mengadopsi, menyesuaikan dan menggunakan perangkat digital baik aplikasi dan layanannya, serta persepsi pengguna terhadap teknologi yang dapat memajukan kehidupan.

e. Manajemen Privasi

Elemen ini lebih memfokuskan bagaimana pengguna media digital mengelola identitas *online*. Termasuk di dalamnya penggunaan *password* untuk keamanan data, *blocking* terhadap akun yang tidak diharapkan, filter saat menerima permintaan pertemanan. Kemampuan pengguna media digital untuk mengaktifasi fitur-fitur yang dimiliki oleh setiap aplikasi dapat menjaga kerahasiaan informasi yang dibagikan oleh pengguna.

f. *Communication and Collaboration*

Dimensi ini terkait dengan partisipasi aktif pengguna media digital untuk mengefisiensikan waktu. Hal ini erat kaitannya dengan media sebagai digital, yang memiliki konvergensi, seperti mengaktifkan koneksi antara akun *instagram* dengan *facebook* untuk mengirimkan informasi yang tentunya akan menghemat waktu pengguna itu sendiri.

g. *Media Literacy*

Literasi media adalah kemampuan pengguna media digital yang secara kritis dan kreatif dapat menyaring informasi yang beredar di berbagai media. Hal ini dapat dicontohkan dengan tidak mencari berita dari satu sumber saja, melainkan mencari sumber berita lain sebagai perbandingan untuk mengukur akurasi data. (Stella Stefany, 2017)

Berdasarkan uraian diatas bahwa elemen untuk meningkatkan literasi digital yaitu adanya kultural pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital, kognitif yaitu daya pikir menilai konten yang ada dalam dunia digital, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis dalam menyikapi berbagai isu, bertanggung jawab secara sosial.

Menurut Mustofa dan B. Heni Budiwati (2019, hlm. 119) mengatakan untuk meningkatkan literasi digital maka terdapat program

akselerasi literasi dengan beberapa tahap diantaranya:

- 1) Literasi bukan hanya membaca buku namun lebih luas dari itu yaitu membaca melalui digital. Literasi tidak sebatas baca tulis tetapi keahlian bagaimana berasumsi menggunakan buku jenis lain *Ebook* misalkan. Pemahaman yang luas perlu diberikan kepada masyarakat.
- 2) Melakukan pengaksesan internet di berbagai daerah. Saat ini kita berada di era serba maya atau tak bertemu secara langsung, globalisasi, era digital, namun tidak jarang daerah yang masih susah mengakses melalui piranti dan internet dengan mempersiapkan kesetiap penjuru maka literasi akan dapat dilakukan secara mudah.
- 3) Penerapan rancangan literasi di seluruh Institusi Pendidikan. Kemendikbud (2017:2) menyimpulkan gerakan literasi secara komprehensif. Yaitu literasi mendasar, literasi pustaka, literasi media, literasi teknologi dan literasi visual. Sejauh ini, yang bisa menelusur tentang pengetahuan literasi sebatas murid, mahasiswa, petugas perpustakaan, guru, dosen dan lainnya. Maka aktivitas literasi yang dirancang Kemendikbud seharusnya di motivasi. Berawal dari aktivitas literasi di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan aktivitas literasi berskala nasional.
- 4) Menumbuhkan cinta dan rasa memiliki terhadap fakta kebenaran dan ilmu pengetahuan.
- 5) Masyarakat wajib memperbaharui tata kehidupan yang dimulai dari pembiasaan tutur kata menjadi kebiasaan membaca. Banyak dari masyarakat tidak memiliki budaya baca disebabkan alasan sibuk mencari harta, tidak gemar membaca, dan belum menemukan bahan untuk dibaca. Bahkan, mereka belum mengetahui bahan bacaan yang bermutu itu yang seperti apa.

5. Dimensi dan Indikator Literasi Digital

Dimensi dan Indikator Menurut Hague dalam Nasionalita (2020:21)

Tabel 2.1
Dimensi dan Indikator Literasi Digital

Konsep	Dimensi	Indikator
Komponen Literasi Digital, Hague (2020:21)	1. <i>Functional skill Beyond</i>	- Kemampuan ICT Skill
	2. <i>Creativity</i>	- Kreasi produk atau keluaran dalam berbagai format dan model dengan memanfaatkan teknologi digital - Kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif dalam perencanaan konten, mengeksplorasi ide
	3. <i>Collaboration</i>	-Kemampuan berpartisipasi dalam ruang digital - Mampu menjelaskan dan menegosiasikan ide gagasan orang lain
	4. <i>Communication</i>	- Mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital - Mampu memahami dan mengerti <i>Audiens</i> .
	5. <i>Ability to Find and Select Information</i>	- Kemampuan mencari dan menyelidiki informasi
	6. <i>Critical Thinking and Evaluation</i>	- Mampu berkontribusi, menganalisis, menajamkan kemampuan berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi
	7. <i>Cultural and social Understanding</i>	- Sejalan dengan konteks pemahaman sosial budaya
	8. <i>E-Safety</i>	- Menjamin keamanan saat pengguna bereksplorasi, berkreasi,berkolaborasi, dengan teknologi digital.

Komponen Literasi Digital diantaranya yaitu:

1. *Information*, yaitu mengidentifikasi, mencari, mengambil, menyimpan, mengatur, menganalisis, serta menilai keterkaitan dan tujuan informasi melalui media digital.
2. *Communication*, yaitu berinteraksi melalui media digital dengan membagikan informasi, berkolaborasi, berpartisipasi dengan kelompok.
3. *Content-creation*, yaitu membuat dan mengedit konten baru, menghasilkan konten kreatif, *programming*, memahami *copyright* dan lisensi dalam membuat konten, serta mengintegrasikan pengetahuan sebelumnya ke dalam konten.
4. *Safety*, yaitu kemampuan dalam melindungi perangkat digital, data privasi, serta kemampuan dalam melindungi kesehatan terhadap dampak dalam penggunaan digital
5. *Problem-solving*, yaitu menganalisis pembaharuan yang dibutuhkan oleh media digital, inovatif dalam menggunakan teknologi digital, memperbaharui kompetensi diri sendiri dan orang lain, serta menyelesaikan masalah konseptual melalui media digital (Ferrari, 2013)

Berdasarkan uraian di atas mengenai komponen literasi digital diantaranya ada *Information* yang mana mengidentifikasi, mencari, mengambil, menyimpan, menganalisis, serta menilai keterkaitan dan tujuan informasi melalui media digital, *Communication*, yaitu berinteraksi melalui media digital, *Content-creation*, yaitu membuat dan mengedit konten baru, menghasilkan konten kreatif, *Safety*, yaitu kemampuan dalam melindungi perangkat digital, *Problem-solving*, yaitu menganalisis pembaharuan yang dibutuhkan oleh media digital.

6. Literasi Digital dalam Pendidikan Agama Islam

Para ahli mendefinisikan makna “literasi digital”. Dalam buku klasik Gilster (1997), literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer. Istilah ini mengalami pengkhususan dan peluasan makna. Definisi mutakhir diketengahkan oleh (Hobbs, 2017), yang mengemukakan bahwa literasi

digital merupakan konstelasi pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi-kompetensi yang diperlukan untuk berkembang dalam budaya yang didominasi oleh teknologi.

Melihat perkembangan pada masa kini informasi digital dapat mempermudah hubungan pribadi, hubungan sosial dan profesional. Dengan demikian, semua orang memerlukan kemampuan untuk dapat mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan bertindak menggunakan beraneka ragam perangkat digital, berbagai bentuk ekspresi, dan strategi komunikasi. Dengan kata lain, semua orang memerlukan untuk memiliki kemampuan dalam literasi digital, tak halnya dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang membawa misi religiusitas juga ikut mengambil bagian untuk berperan pada literasi digital dengan membekali keimanan, ketakwaan, ilmu pengetahuan, dan keterampilan yang seimbang agar mampu menciptakan peserta didik yang siap menghadapi segala tantangan di era literasi digital. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya bahwa era *cyberculture* atau era budaya internet, kita disodorkan informasi yang melimpah, dengan demikian kita dapat menerima, atau mencari informasi dengan instan dan mudah sebagai bagian sirkuit informasi dalam *cyberculture* (Uyun 2020:69).

Pentingnya pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran yang harus lebih diprioritaskan dalam menanamkan nilai-nilai religius, yang dapat membentuk suatu kesadaran hubungan satu sama lain dengan baik. Tidak mampunya pendidikan agama dalam menanamkan sikap inklusif kepada para peserta didiknya itu dikarenakan isi dalam pendidikan agama lebih padat materi yang orientasinya pada pemikiran, daripada membangun kesadaran beragama yang utuh (Abdul 2012:5). Oleh karena itu, perlunya menciptakan, mengkolaborasi, atau megelaborasi pembelajaran pendidikan agama Islam yang mampu mentransformasikan nilai-nilai moderat. Secara ideologis menurut Toto Suharto, lembaga pendidikan Islam dapat memasang konsep baik, dan konsep nilai yang terkandung dalam moderatisme tersebut kedalam tujuan pendidikannya (Suharto 2017:167–68).

Literasi digital melalui pembelajaran pendidikan agama Islam di era *cyberculture* harus dilakukan, sebab dalam pendidikan agama Islam tidak hanya mengandung materi hubungan manusia dengan tuhan, tetapi juga berisi bagaimana hubungan manusia dengan manusia. Adapun literasi digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu dengan menanamkan pemahaman tentang literasi digital kepada peserta didik, melakukan kontroling penggunaan media sosial peserta didik serta memberikan motivasi dan mendorong peserta didik untuk mencari informasi melalui berbagai sumber referensi.



C. Urgensi Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Literasi Digital

Abad ke-21 lebih dikenal sebagai era pengetahuan (*knowledge age*). Pada masa ini, “pengetahuan merupakan hal utama dalam berbagai aspek pemenuhan kebutuhan hidup, yaitu kebutuhan dalam dunia pendidikan (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun (*knowledge based industry*)” (Mukhadis, 2013). Khusus di bidang pendidikan, kegiatan pembelajaran pada *knowledge age* harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa pengetahuan tersebut (Wijaya E. Y., 2016). Penggunaan teknologi digital yang berkembang dengan pesat menjadi salah satu ciri dari perkembangan pendidikan abad 21. Melalui konsep Pembelajaran Abad 21, pendidikan menjadi suatu hal utama agar peserta didik memiliki kemampuan belajar sekaligus berinovasi, kemampuan dalam penggunaan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan tetap *survive* dengan berbagai keterampilan untuk hidup (*life skills*).

Penggunaan teknologi dan aplikasi dalam bidang pendidikan pun juga berkembang dengan pesat sesuai tuntutan zaman. Penggunaan internet sebagai salah media pembelajaran semakin dikenal luas oleh masyarakat dan mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pengguna internet di Indonesia mengalami perkembangan pengguna yang signifikan dan menghabiskan sedikitnya tiga jam per hari untuk browsing di internet (Adiarsi, 2015). Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan seyogyanya diimbangi pula dengan kecakapan dalam teknologi digital agar dapat digunakan secara produktif dan tepat serta dapat menentukan sumber-sumber belajar yang kredibel. Ketika peserta didik mencari sumber tersebut melalui internet dari berbagai situs, maka mereka memerlukan literasi digital yang dapat membekali mereka akan kemampuan memilih informasi dengan benar, mengkritisi, dan berkomunikasi baik langsung maupun tidak langsung melalui sosial media. Oleh karena itu kecakapan digital yang disebut sebagai literasi digital, harus ditanamkan kepada peserta didik yang terintegrasi dalam setiap mata pelajaran (Sugihartati, 2020).

Posisi peserta didik sebagai pengguna, penanya, dan produsen teknologi memerlukan kecakapan atau keterampilan tersendiri yang ditunjang dengan pondasi literasi yang kokoh agar dapat berkembang sesuai dengan tujuan pembelajaran abad 21. Terdapat delapan komponen esensial untuk mengembangkan literasi digital (Belshaw, 2020) yaitu: “(1) kultural, bagaimana memahami berbagai aspek pengguna dunia digital; (2) kognitif, daya pikir seseorang dalam menilai suatu konten; (3) konstruktif, reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; (4) komunikatif, pengetahuan mengenai kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; (5) kepercayaan diri secara bertanggung jawab; (6) kreatif dalam melakukan hal baru melalui cara baru; (7) kritis dalam menanggapi suatu konten; dan (8) bertanggung jawab secara sosial”. Komponen-komponen tersebut dapat dijadikan landasan dalam mengintegrasikan kecakapan literasi digital pada peserta didik dalam dunia pendidikan khususnya dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas.

Adapun aspek literasi digital yang perlu ditanamkan pada peserta didik (Sugihartati, 2020), yaitu: 1) *Photo visual literacy*, yaitu kemampuan teknis berupa keterampilan dalam memahami ilustrasi visual yang ada pada piranti digital. 2) *Reproduction literacy*, yaitu kemampuan dalam menyusun teks digital. 3) *Branching literacy*, yakni kecakapan dalam mencari situs-situs web yang beragam agar fokus, tidak terdistraksi dan tersesat. 4) *Information literacy*, yaitu kemampuan menentukan dan menemukan informasi yang dibutuhkan melalui internet serta mengidentifikasi keakuratan informasi itu secara kritis. 5) *Social-emotional literacy*, yaitu kesadaran untuk melihat unsur tindakan pencarian situs internet dapat berdampak buruk terhadap pribadi atau tidak. 6) *Real-time thinking literacy*, yaitu kemampuan pengguna menyaring informasi-informasi yang perlu diabaikan sebuah situs, misalnya iklan atau tampilan pop-up lainnya yang tidak dibutuhkan.

Urgensi pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan literasi digital. Pada pembelajaran abad 21 ini sangat penting untuk meningkatkan literasi digital siswa, karena tantangan penyelenggaraan pendidikan pada abad ke 21 menjadi semakin kompleks agar tetap *survive* dalam mencapai tujuan pendidikan dan menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan

berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan kecakapan hidup (*life skills*). Kecakapan hidup (*life skill*) ini dikenal dengan kecakapan abad 21. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah bahwa mendidik generasi muda di abad ke-21 tidak bisa hanya dilakukan melalui satu pendekatan saja. Selain itu, hal yang paling mendasar dalam rangka pelaksanaan pembelajaran di abad 21 adalah di arahkan kepada penyiapan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan berbagai perkembangan dan memprediksi kehidupan di masa mendatang. Dengan berliterasi untuk mendukung keberhasilan seseorang dalam menangani berbagai persoalan.

Melalui kemampuan literasi, seseorang tidak saja memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga bisa mendokumentasikan sepenggal pengalaman yang menjadi rujukan di masa yang akan datang. Budaya literasi mempunyai banyak manfaat diantaranya yaitu menambah kosa kata, mengoptimalkan kerja otak, menambah wawasan dan informasi baru, meningkatkan kemampuan interpersonal, mempertajam diri dalam menangkap makna dari suatu informasi yang sedang dibaca, mengembangkan kemampuan verbal, melatih kemampuan berfikir dan menganalisa, meningkatkan fokus dan konsentrasi seseorang, melatih dalam hal menulis dan merangkai kata-kata yang bermakna.

