

**KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL : PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER  
SEBAGAI UPAYA MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

Septian Mukhlis<sup>1\*</sup>, Yayu Siti Rahayu<sup>1</sup>  
<sup>1\*</sup>Universitas Pelita Bangsa, Indonesia  
<sup>1</sup>PGSD Universitas Pelita Bangsa, Indonesia  
<sup>1\*</sup>E-mail: [septianmukhlis@pelitabangsa.ac.id](mailto:septianmukhlis@pelitabangsa.ac.id)  
<sup>1</sup>Email: [Yayuahmad@gmail.com](mailto:Yayuahmad@gmail.com)

**Abstrak**

Tulisan ini membahas tentang pentingnya kemampuan literasi digital sebagai upaya penguatan karakter dalam upaya menghadapi era Revolusi 4.0. Pada era revolusi digital ini semua informasi dapat diakses secara mudah secara real-time dengan sangat cepat dan tanpa batas (*unlimited*). Perkembangan teknologi informasi dan digital saat ini telah menciptakan sebuah “ruang baru” yang bersifat artifisial (*cyberspace*) yang tak terbatas oleh apapun. Untuk itu fenomena kemajuan teknologi ini harus di sikapi secara positif bagi perkembangan dan kemajuan peradaban manusia termasuk dunia pendidikan. Kemampuan literasi digital juga mampu memberikan penguatan terhadap pendidikan karakter peserta didik yang merupakan langkah strategis dan inovatif dalam menyiapkan dan mendesain sistem serta pola pendidikan di masa yang akan datang untuk menghadapi arus disrupsi yang terus berkembang di era industri 4.0.

**Kata kunci:** Literasi digital, pendidikan karakter, Era Revolusi Industri 4.0

**Abstract**

This paper discusses the importance of digital literacy skills as an effort to strengthen character in an effort to deal with the era of Revolution 4.0. In this era of digital revolution all information can be accessed easily in real-time very quickly and without limits ( *unlimited* ). The development of information and digital technology today has created a "new space" that is artificial (*cyberspace*) that is infinite by anything. For this reason, the phenomenon of technological progress must be attitude positif for the development and progress of human civilization including the world of education. Digital literacy capabilities are also able to provide reinforcement to the character education of learners which is a strategic and innovative step in preparing and designing educational systems and patterns in the future to face the growing flow of corruption in the industrial era 4.0.

**Keywords:** *Digital literacy, character education, Industrial Revolution Era 4.0*

## PENDAHULUAN

Pada era saat ini abad ke-21 kemajuan terjadi di banyak sektor terutama peran teknologi informasi yang makin berkembang dengan pesat. Hal tersebut berimbas hampir ke seluruh aspek kehidupan manusia, yang pada akhirnya teknologi menjadi suatu kebutuhan terutama dalam bidang pendidikan. Dalam bidang Pendidikan dikenal dengan istilah gerakan literasi teknologi. Gerakan ini berhubungan dengan upaya dari sekolah untuk bisa mengembangkan berbagai inovasi yang kreatif untuk mempermudah dalam keberlangsungan seluruh kegiatan proses pembelajaran. Saat ini peran guru atau tenaga pendidik harus mampu memberikan ide atau gagasan, untuk dapat menciptakan dan menghasilkan, serta mampu mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran disekolah yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Di era revolusi industri 4.0 ini diyakini bahwa literasi merupakan suatu kebutuhan utama bagi setiap manusia untuk dapat memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Di beberapa negara maju lain kemampuan dalam keterampilan literasi dijadikan sebagai salah satu hak asasi yang harus dijamin dan difasilitasi oleh negara. Indonesia juga sebagai salah satu negara yang juga telah menjadikan keterampilan literasi sebagai program utama dalam mencapai tujuan dari pendidikan dan harus dilaksanakan secara berkelanjutan. Dalam banyak aspek dalam kehidupan manusia tidak bisa terlepas dari pengaruh TIK (Teknologi Informasi Komunikasi), mulai dari bidang ekonomi, komunikasi sosial, politik hingga pendidikan. Teknologi menjadi pilihan wajib yang harus diaplikasikan dalam dunia pendidikan, tidak hanya pada konteks pendidikan secara umum tetapi juga merambah kependidikan secara khusus, yakni pembelajaran.

Pada akhirnya diharapkan bahwa penguatan literasi digital pada anak mampu untuk bisa menumbuhkan karakter yang baik, sebagai upaya dalam membentuk karakter peserta didik yang mampu untuk bertanggung jawab, bermoral, berakhlak yang baik serta memiliki kemandirian. Saat ini tentang bagaimana kita bisa menyesuaikan segala bentuk aktifitas khususnya bagi peserta didik untuk bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sarana literasi yang baik dan dapat menumbuhkan karakter anak yang bermoral tinggi dengan tidak menjadikan media teknologi untuk kegiatan-kegiatan yang tidak memiliki nilai yang bermanfaat, seperti bermain games atau aktifitas untuk menyebarkan pengaruh yang tidak baik.

Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini telah mengakibatkan narasi informasi yang berbasis digital menjadi beragam sehingga pembelajaran digital menjadi suatu keharusan dan tidak terelakkan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh model-model konvensional, tekstual yang sebelumnya dengan menggunakan buku secara fisik sebagai referensi utamanya sudah mulai harus dilaksanakan dengan menggunakan media digital dengan maksimal (*digital-age literacy*) secara baik dan terampil.

Kehadiran TIK pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan peradaban kehidupan manusia menjadi lebih baik. Dan berkembangnya kemajuan TIK dalam kehidupan kita sehari-hari menjadi aktivitas lebih mudah.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berupaya untuk memperoleh serta menghimpun dan mengolah bahkan menganalisis dan mendefinisikan data secara deskriptif (Bachtiar, 1997). Dalam penelitian ini penulis menggunakan studi kepustakaan yaitu studi penelitian yang datanya bersumber dari bahan kepustakaan seperti buku-buku ilmiah, majalah, jurnal, surat kabar bahkan dokumen lainnya yang berupa website (internet) yang didalamnya berisi informasi yang dibutuhkan. Data yang didapat di organisir kemudian diklasifikasikan dan dianalisis berdasarkan teknik *content analysis*, yaitu suatu analisis data yang dilakukan secara cermat, obyektif dan sistematis (Muhadjir, 2000) Proses analisis data menggunakan logika induktif dan deduktif secara bervariasi, sebagaimana yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif sehingga penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan sekaligus menemukan perspektif baru yang menyeluruh dan utuh mengenai penguatan karakter dengan peningkatan kemampuan literasi berbasis digital untuk menghadapi era revolusi industri 4.0.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Literacy* berasal dari bahasa latin "littera" (*huruf*) yang artinya melibatkan sistem-sistem tulisan dan seluruh konvensi yang menyertainya. Literasi juga dapat diartikan sebagai keberaksaraan atau kemampuan untuk menulis dan membaca secara terminology literasi adalah suatu kemampuan seseorang individu dalam hal menulis, membaca ataupun disiplin keilmuan tertentu yang merupakan keahlian dari profesinya dalam kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa literasi merupakan kemampuan menulis dan membaca memiliki arti suatu kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk dapat memperkaya wawasan serta kemampuan setiap individu. Oleh karena itu dalam perspektif ilmu pengetahuan literasi seringkali dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam mengakses informasi dan memamfaatkannya dengan benar.

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memamfaatkannya secara sehat, cermat, bijak, cerdas. Dalam rangka untuk membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pengertian literasi digital adalah *the ability to find, evaluate, utilize, share, and create content using information technologies and the Internet*. Bahwa literasi digital itu lebih menitikberatkan pada upaya mengintegrasikan kemampuan menemukan, mengevaluasi, memamfaatkan, membagikan serta membuat sebuah konten dengan menggunakan media yang menggunakan perkembangan TIK, sehingga literasi digital tidak hanya sebatas penguasaan teknologi komputer dan ketrampilan penggunaan internet yang menjadikan manusia sebagai sosok robotic saja, melainkan lebih luas lagi yaitu memadupadankan antara "literasi" dengan "digital" (Rusman, 2014). Jika informasi digital (*digital information*) adalah simbol representasi data, sedangkan literasi lebih menekankan pada kemampuan peserta didik untuk membaca, menulis dan berfikir kritis.

Literasi digital dinilai penting karena mampu membuat kita mampu untuk berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Dengan literasi digital teknologi kita semua dapat berkomunikasi dengan lancar ke berbagai kalangan, meskipun tidak melalui tatap muka secara langsung. Form ekonomi dunia 2015 membagi gambaran tentang literasi menjadi 6 dasar, sesuai dengan Panduan Gerakan Literasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI sebagai berikut : (1) Literasi baca tulis; kecakapan untuk memahami teks tertulis untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan potensi diri, (2) Literasi numerasi; kecakapan

dalam menggunakan berbagai macam angka serta symbol yang terkait dengan matematika dasar untuk dapat memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, (3) Literasi sains; Kecakapan untuk memahami fenomena alam dan sosial disekitar kita serta mengambil keputusan yang tepat secara ilmiah, (4) Literasi digital; kecakapan untuk menggunakan media digital dengan beretika dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasidan berkomunikasi dengan baik, (5) Literasi finansial ; kecakapan untuk mengaplikasikan, pemahaman tentang konsep, risiko, keterampilan dan motivasi dalam konteks finansial, (6) Literasi budaya dan kewarganegaraan ; kecakapan dalam memahamidan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa serta memahami hal dan kewajiban sebagai warga negara yang baik.

Manfaat dari literasi digital yaitu : 1. Memperluas jaringan, dari berbagai wilayah dan negara melalui sosial media, 2. Menghemat waktu, dapat mencari refeensi di internet dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, 3. Membuat keputusan yang jauh lebih baik, dengan mencari tahu dan membandingkan sesuatu dengan yang lainnya sehingga dapat membuat keputusan yang terbaik, 4. Dapat lebih memghemat biaya, karena tidak perlu untuk bepergian untuk bisa mendapatkan banyak informasi, hanya dengan cukup melalui media digital yang ada digenggaman, 5. Memperkaya keterampilan, dapat membuat percobaan sains dengan melihat tutorial yang ada di internet, 6. Memperoleh informasi dengan cepat dan tepat, semua bisa diakses dengan aplikasi, 7. Belajar menjadi lebih cepat dan efesien, dengan banyak mengunduh beberapa aplikasi dan bisa langsung diaplikasikan. 8. Ramah lingkungan, karena dapat menghemat kertas dengan dapat menggunakan buku elektronik.

Literasi teknologi dalam dunia pendidikan ialah dimana peserta didik aktif terlibat dalam proses teknologi atau belajar memanfaatkan hasil teknologi, yang tidak terbatas hanya mengetahui atau mengenal saja, namun juga mampu memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin. Literasi teknologi diharapkan dapat membantu para pendidik untuk tetap aktif dengan semua perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga pendidik dan peserta didik dituntut untuk berpartisipasi. Teknologi yang dimanfaatkan dengan baik tentunya akan memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik.

Bagaimana pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat berjalan efektif, diperlukan beberapa poin, yaitu: (1) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata. (2) Menumbuhkan pemikiran reflektif. (3) Membantu perkembangan dan keterlibatan aktif dan peran dari peserta didik.

Inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktik dan atau objek/benda yang disadari dan diterima. Inovasi sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memperbaiki suatu produk atau proses dan jasa. Terdapat tiga hal utama yang dihasilkan dari suatu inovasi yaitu: gagasan baru, produk dan jasa, upaya perbaikan. Menurut Everett M. Rogers, bahwa inovasi adalah sebuah ide, gagasan, praktik ataupun objek yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang ataupun kelompok untuk diadopsi. Proses inovasi meliputi : melihat peluang, implementasi, mengkaji ide dan mengeluarkan ide.

Inovasi dalam pendidikan bukan hanya penggunaan teknologi pengajaran modern. Prosesnya lebih kompleks dan melibatkan transformasi nilai-nilai yang harus diberikan, informasi yang harus diajarkan, metode yang harus digunakan dalam kegiatan pendidikan. Tentu saja, inovasi dalam pendidikan harus berlangsung secara bersamaan dalam semua

komponen ini, setiap ketidakseimbangan dapat membahayakan gagasan "kurikulum pendidikan" dan dapat memengaruhi prestasi akademik siswa. Pemahaman yang lebih baik tentang inovasi dalam signifikansi pendidikan, fokus pada indikator utamanya: konten informasi, bahan ajar dan metode pengajaran/evaluasi. Beberapa contoh inovasi antara lain adalah: program jarak jauh, manajemen berbasis sekolah, pembelajaran kelas rangkap, pembelajaran kontekstual, Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). Pembelajaran berbasis *Cyber Learning* bagi pendidik dan siswa agar dapat berjalan dengan lancar dapat menggunakan platform seperti Whatsapp, Google Classroom, Zoom, dan Schoology

Literasi teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dimana peserta didik aktif terlibat dalam proses teknologi atau belajar dengan memanfaatkan hasil dari teknologi, dengan tidak hanya sebatas mengetahui atau mengenal saja namun juga dapat untuk memanfaatkan teknologi sebaik mungkin. Apa saja yang diharapkan dari literasi teknologi ? untuk membantu para pendidik dan peserta didik untuk tetap aktif dengan segala perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga pendidik dan peserta didik dituntut untuk berpartisipasi di dalamnya. Teknologi yang dimanfaatkan dengan baik tentunya akan memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik. Perkembangan akan pemahaman terhadap kemampuan literasi teknologi bagi guru dan peserta didik diharapkan mampu untuk memberikan wawasan dan praktik pengajaran, serta dapat mengidentifikasi kesenjangan untuk penelitian di masa depan, desain instruksional dan implementasi yang sangat dibutuhkan untuk pengembangan bahasa dan literasi anak-anak di sekolah

Pendekatan pembelajaran yang dilakukan saat ini dengan menggunakan *cyber learning* melalui dua metode pembelajaran, yaitu *Synchronous* dan *Asynchronous*. Pembelajaran *Synchronous* adalah pembelajaran sinkron yang terjadi melalui sarana elektronik, bersifat *real time*, disesuaikan dengan waktu pelaksanaan, dilakukan secara kolektif dan kolaboratif dengan didukung ada nya peserta didik dan instruktur yang membimbing. Contoh: *video conferencing*, *web conference*. Cara sepenuhnya mengintegrasikan dua atau lebih ruang kelas fisik bersama-sama untuk mendukung interaksi *real-time online* antara guru dan siswa di lokasi yang berbeda disebut *Blended Synchronous Classroom* (BSC), sedangkan pembelajaran *Asynchronous* adalah pembelajaran secara independent, dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran sesuai dengan waktu yang dipilih. Contoh: *Email*, *podcasting*, *Threaded discussion*. Kedua pendekatan pembelajaran ini dapat digunakan selama masa pembelajaran jarak jauh disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Hal ini diperkuat juga dengan penelitian yang telah dilakukan oleh sebuah sekolah di Yunani, yang mengatakan bahwa mendukung pembelajaran sinkron kolaboratif yang dilakukan dengan lokasi yang berjauhan dengan memperkuathubungan sosial antara siswa dan guru sehingga mampu mengkonsolidasikan peran sekolah modern sebagai sekolah percontohan

Penggunaan TIK dalam pembelajaran selama pandemi covid-19 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Benty and others 2020) Disamping kelebihan yang ada terdapat pula kekurangan dalam pembelajaran melalui *online* karena banyak siswa lebih suka belajar tatap muka daripada pembelajaran *online*. Apalagi ada beberapa kendala yang dialami siswa selama proses belajar menggunakan WhatsApp.

Pada sebagian peserta didik merasakan pembelajaran dengan menggunakan digital learning terasa membosankan bila tidak dikemas dengan materi pembelajaran yang menarik dengan menggunakan kegiatan belajar yang berbasis permainan digital karena dapat

meningkatkan kolaborasi dan pengalaman sosial yang lebih tinggi diantara siswa, dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat dan bersemangat. Dibutuhkan pentingnya literasi dan pengawasan dari orang tua untuk mengurangi dampak resiko online dalam proses belajar mengajar. Pengawasan dan kontrol oleh orang tua dan sekolah diperlukan untuk meminimalkan paparan konten online yang berbahaya untuk mencegah *cyberbullying* antar peserta didik. *Cyberbullying* menjadi berbahaya dan illegal apabila tidak dibatasi dalam penggunaannya.

*Cyberbullying* menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran jarak jauh, dimana interaksi pembelajaran dengan menggunakan media digital rentan akan adanya *cyberbullying* diantara peserta didik, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa anak-anak yang telah menjadi korban bullying nanti nya akan cenderung menjadi cyber bully ke teman yang lainnya.

Untuk mengatasi *cyberbullying* diperlukan literasi digital dan pengawasan dari orang tua untuk mengurangi dampak risiko dalam proses belajar dan mengajar. Agar pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat berjalan efektif, maka ada dibutuhkan beberapa poin, yaitu : mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata, menumbuhkan pemikiran reflektif, membantu perkembangan dan keterlibatan aktif peserta didik. *Cyber learning* merupakan sebuah inovasi pembelajaran untuk memudahkan semua proses aktifitas pembelajaran meskipun dalam masa pandemi dan mampu memberikan pengetahuan untuk literasi teknologi baik kepada tenaga pendidik dan peserta didik khususnya pada tingkat Sekolah Dasar.

Peran serta orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk memberikan pemahaman akan pentingnya penggunaan media komunikasi digital dalam rangka pembelajaran di masa pandemi saat ini, dengan memberikan bimbingan dan pengawasan dalam penggunaannya. *Cyber Learning* sangat membantu mempermudah proses pembelajaran dan juga dapat menjadikan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media dan perangkat pembelajaran serta mampu mengelaborasi antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis digital sehingga siswa diciptakan untuk siap menghadapi era tantangan dunia baru Pendidikan yang jauh lebih baik.

Dibalik semua kelebihan dari penggunaan *cyber learning* adalah tantangan dan hambatan yang wajib kita harus hadapi diantaranya efek dari penggunaan media komunikasi digital yang berlebihan dapat menjadikan anak terlalu bergantung dengan media komunikasi digital tersebut, hal lain juga dapat menyebabkan adanya *cyber bullying* diantara siswa dan rekan-rekan nya. Untuk itu peran guru dan orang tua sangat dibutuhkan dalam pengawasan dari penggunaan alat-alat komunikasi tersebut.

Di Indonesia, saat ini literasi dan numerasi merupakan komponen utama dalam Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) sebagai pengganti Ujian Nasional. Dalam AKM, kapasitas siswa diukur terkait dengan kemampuan bernalar menggunakan matematika (numerasi), selain kemampuan bernalar menggunakan bahasa (literasi) dan penguatan pendidikan karakter. Asesmen tersebut dirancang untuk memberi dorongan lebih kuat ke arah pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pengembangan penalaran, bukan sekedar hafalan. Alasan penggantian Ujian Nasional menjadi AKM adalah agar asesmen berfokus pada tiga hal penting: literasi, numerasi, dan pendidikan karakter. Indikator *Programme for International Student Assessment* (PISA), yakni metode penilaian internasional sebagai indikator untuk mengukur kompetensi siswa Indonesia di tingkat global, menempatkan siswa Indonesia pada angka yang membutuhkan perhatian serius. Sepanjang 2000-2018, pencapaian PISA Indonesia untuk literasi membaca, sains, dan matematika, dapat dilihat sebagai berikut

**Pencapaian PISA Indonesia 2000-2018**  
Tabel 1.1 Pencapaian PISA Indonesia 2000-2018

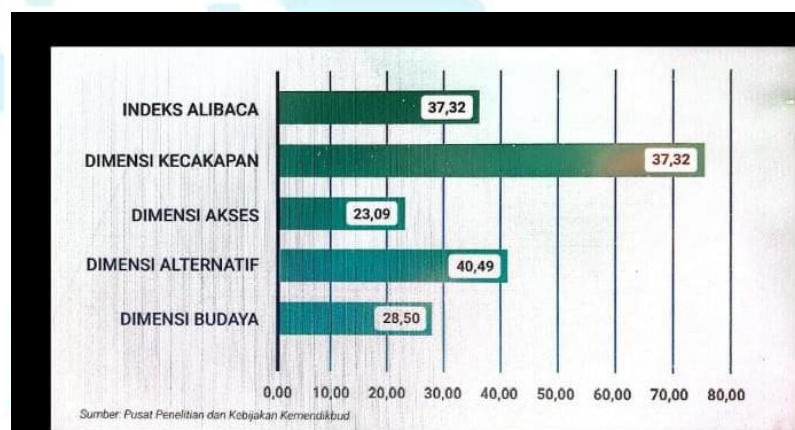
| TAHUN | PERINGKAT KE- | JUMLAH NEGARA DI SURVER | LITERASI |       |            |
|-------|---------------|-------------------------|----------|-------|------------|
|       |               |                         | MEMBACA  | SAINS | MATEMATIKA |
| 2000  | 39            | 41                      | 371      | 393   | 367        |
| 2003  | 38            | 40                      | 382      | 395   | 360        |
| 2006  | 50            | 57                      | 393      | 393   | 391        |
| 2009  | 57            | 57                      | 393      | 393   | 391        |
| 2012  | 64            | 65                      | 396      | 382   | 375        |
| 2015  | 64            | 72                      | 397      | 386   | 403        |
| 2018  | 74            | 79                      | 371      | 379   | 396        |

Sumber: PISA 2000, PISA 2003, PISA 2006, PISA 2009, PISA 2012, PISA 2015, PISA 2018

Gambar 1 Pencapaian PISA Indonesia 2000-2018

Studi yang telah dilakukan oleh Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa pada tahun 2018 diperoleh hasil yang masih membutuhkan banyak perhatian. Studi yang dilakukan di 34 provinsi dengan melibatkan siswa kelas X ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang diuji (37,5 %) menunjukkan bahwa kompetensi membaca pada level 3, yaitu menjawab pertanyaan sederhana dari wacana dengan kompleksitas sedang, dengan membuat simpulan tingkat rendah seperti wacana, mengetahui definisi tentang sesuatu pada beberapa bagian wacana, dan menggunakan pengetahuan umum yang terkait untuk dapat memahami wacana.

Pemetaan Indeks Alibaca yang dilakukan oleh Pusat Penelitian dan Kebijakan Kemendikbud pada tahun 2018 disebutkan bahwa kebiasaan untuk bisa mengakses bacaan di keluarga, masyarakat, maupun satuan pendidikan masih terhitung rendah (dengan nilai indeks sebesar 28,50). Ketersediaan akan bahan bacaan di satuan pendidikan dan juga masyarakat, terutama di perpustakaan-perpustakaan dan taman bacaan, bahkan memiliki nilai indeks yang lebih rendah lagi, yaitu 23,09. Hal tersebut menunjukkan diperlukannya gerakan literasi dihidupkan secara masif dengan penyediaan akses pada bacaan dan pada penyediaan sarana multimodal melalui dukungan media teknologi untuk menumbuhkan budaya baca, khususnya peningkatan kecakapan literasi pada warga sekolah di satuan pendidikan. Berdasarkan survei di atas menunjukkan bahwa upaya sistematis dan berkesinambungan perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Kecakapan literasi peserta didik dipengaruhi oleh kecakapan literasi yang dicontohkan oleh guru dan tenaga kependidikan. Karena itu, penguatan fasilitator literasi, dalam hal ini kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan, harus bisa menjadi prioritas dalam gerakan literasi sekolah.



Gambar 2 Capaian indeks alibaca

Temuan beberapa survei di atas menunjukkan bahwa upaya sistematis dan berkesinambungan masih perlu dilakukan peningkatkan kecakapan literasi pada peserta didik. Kecakapan literasi peserta didik banyak dipengaruhi oleh kecakapan literasi oleh guru dan tenaga kependidikan, oleh karena itu penguatan fasilitator dalam literasi untuk kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan menjadi prioritas dalam gerakan literasi sekolah.

Manfaat lain dari literasi pada anak juga dapat menanamkan karakter yang baik dimana berhubungan dengan pembelajaran yang ada saat ini melalui pembelajaran berbasis kelas yaitu pembelajaran tematik yang menggunakan kompetensi abad 21, yang paling utama mampu menjalankan 4C yaitu kemampuan *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi) dan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*), sedangkan penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah adalah berupa kegiatan literasi. Daryanto & Karim (2017) juga berpendapat kegiatan literasi satuan pendidikan yang dapat berkolaborasi dengan lembaga, komunitas dan masyarakat lain diluar lingkungan sekolah. Dengan itu dibutuhkan peran publik karena sekolah tidak mungkin dapat melaksanakan visi dan misinya tanpa bantuan pihak-pihak lain. Untuk itu berbagai macam bentuk kolaborasi dan kerjasama dengan berbagai komunitas dan satuan pendidikan diluar sekolah diperlukan untuk penguatan pendidikan karakter. Ada berbagai bentuk kolaborasi yang bisa dilakukan dalam rangka pengembangan pendidikan karakter peserta didik dalam menghadapi pendidikan abad 21 yaitu dengan kolaborasi bersama Menkominfo, maupun instansi-instansi yang berkaitan dengan pemanfaatan media teknologi dan informasi sebagai pegiat literasi digital.

## SIMPULAN

Inovasi dalam pembelajaran pada masa pandemic Covid 19 saat ini membutuhkan kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan fasilitas dan segala bentuk kemudahan dalam cyber learning dengan cara mampu mengedukasi diri dengan literasi digital yang baik. Kemampuan literasi digital yang baik akan dapat membantu proses dalam kegiatan pembelajaran yang tidak bisa dilakukan dengan cara tatap muka, sehingga semua proses kegiatan dilakukan secara virtual. Hal tersebut melatih kita mampu untuk merencanakan, menggunakan dan mengaplikasikan segala bentuk platform digital yang akan kita gunakan.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah khususnya sekolah dasar saat ini dengan pembelajaran jarak jauh adalah kemampuan dan keterampilan guru dalam merencanakan, membuat dan mengaplikasikan semua rencana pembelajaran dengan online atau daring. Semua tahapan harus disesuaikan dengan kemampuan dan kecakapan peserta didik dalam menggunakan semua fasilitas digital termasuk kekuatan jaringan akses komunikasi yang menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran. Pandemi COVID-19 berpengaruh pada berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan yang menyebabkan siswa mengalami “ketertinggalan literasi” (*literacy loss*) dan “ketertinggalan pembelajaran” (*learning loss*). Secara akademik, dua istilah ini dipakai secara bersamaan di masa pandemi dalam konteks hilangnya kapasitas siswa yang diakibatkan oleh pandemi yang berdampak hal-hal berikut: penutupan sekolah agar memperlambat penyebaran virus korona, belajar dari rumah yang menuntut peranan orang tua, serta strategi baru para guru agar proses belajar-mengajar berjalan maksimal. Dua istilah ini bertemu pada titik yang sama, yakni kehilangan kapasitas belajar. Namun, pada praktiknya, baik *literacy loss* maupun *learning loss*, keduanya menempatkan siswa pada menurunnya satu sisi seperti penguasaan pelajaran sekaligus meningkatnya sisi yang lain, khususnya kemampuan mengakses teknologi



## DAFTAR PUSTAKA

- Benty, Djum Djum Noor, Desi Eri Kusumaningrum, Firman Budi Santoso, Andhika Gilang Prayoga, Endra Ubaidillah, and others. 2020. "Use of Information and Communication Technology in Learning in the Covid-19 Pandemic Period to Improve Student Learning Outcomes," in *2020 6th International Conference on Education and Technology (ICET)* (IEEE), pp. 165–69 <https://doi.org/10.1109/ICET51153.2020.9276617>
- Everett M Rogers, *Diffusion of Innovations* (Simon and Schuster, 2010).
- Elphilia Elphilia and Noepri Dikawati, 'INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KREATIF ERA DISRUPTIF MENUJU MASYARAKAT 5.0', in *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 2020. [INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KREATIF ERA DISRUPTIF MENUJU MASYARAKAT 5.0 | Elphilia | PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG \(univpgri-palembang.ac.id\)](https://doi.org/10.24127/psn.v1i1.1796)
- Hartati, Risa. 2016. "Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu," *Edusains*, 8.1: 90–97 <http://dx.doi.org/10.15408/es.v8i1.1796>
- Daryanto, Karim, S. (2017). Pembelajaran abad 21. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- INDEX Des A Accreditation Agile Algorithm API APIKey Application Approval Request*. [n.d.].
- Karabacak, Kerim, Mustafa Öztunç, Subhan Eksioğlu, Duygu Gür Erdoğan, Songül Yar, and others. 2015. "Determination of the Level of Being Cyber Bully/Victim of Eighth Grade Students of Elementary Schools," *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176 (Elsevier): 846–53 <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.01.549>
- Noboru Matsuda and others, 'Investigating the Effect of Meta-Cognitive Scaffolding for Learning by Teaching',
- Yang, Junfeng, H. Yu, and Nian shing Chen. 2019. "Using Blended Synchronous Classroom Approach to Promote Learning Performance in Rural Area," *Computers & Education*, 141 (Pergamon): 103619 <<https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2019.103619>>