

Literasi Media Digital sebagai Strategi Motivasi Minat Belajar dan Kompetensi Digital pada Siswa SMP Negeri 3 Pitu Riase

Digital Media Literacy as A Motivational Strategy Learning Interest and Digital Competence in Pitu Riase 3 State Junior High School Students

Amaluddin Sarimin^{1*}, Mulyo Prabowo², Muh. Firdaus³
Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

Article Info

Article history:

Received Sept 21, 2024

Revised Sept 29, 2024

Accepted Sept 29, 2024

Kata Kunci:

Literasi Media Digital, Strategi, Motivasi, Minat Belajar, Kompetensi Digital.

Keywords:

Digital Media Literacy, strategy, Motivation, Learning Interest, Digital Competence.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan: 1) Strategi pemanfaatan literasi media digital dalam memotivasi minat belajar peserta didik SMP Negeri 3 Pitu Riase, dan 2) Kompetensi digital peserta didik SMP Negeri 3 Pitu Riase dalam mengelola pengetahuan dan mengakses informasi di internet. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil temuan dalam penelitian ini sebagai berikut. 1) Strategi memotivasi minat belajar peserta didik SMP Negeri 3 Pitu Riase dalam pemanfaatan media digital diawali dengan mengetahui minat belajar dari hasil belajar dan adanya motivasi dari orangtua. Kemudian untuk memotivasi minat belajar tersebut, dilakukan dengan beberapa cara diantaranya yaitu, berinovasi dalam pembelajaran, menyusun bahan ajar, aplikasi yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Perlunya keefektifitasan media digital dalam memotivasi minat belajar peserta didik dapat dilihat dari manfaatnya dalam proses pembelajaran yaitu, membantu peserta didik yang pasif dan membantu menyajikan informasi dan intruksi. 2) Kompetensi literasi digital peserta didik SMP Negeri 3 Pitu Riase masih kurang memiliki pemahaman terkait dengan kompetensi digital. Hal tersebut karena dari empat indikator kompetensi literasi digital hanya satu yang peserta didik bisa pahami yaitu kemampuan melakukan Penelusuran di Internet (*Internet Searching*), sedangkan kemampuan menggunakan Pandu Arah *Hypertext (Hypertextual Navigation)*, Mengevaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*) dan Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*) masih perlu dilakukan peningkatan serta pemahaman terkait dengan kompetensi digital.

ABSTRACT

This study aims to identify and describe: 1) Strategies for utilizing digital media literacy in motivating the learning interest of SMP Negeri 3 Pitu Riase students, and 2) Digital competence of SMP Negeri 3 Pitu Riase students in managing knowledge and accessing the information on the internet. This research is descriptive research with a qualitative approach. The findings of this study are as follows. 1) The strategy to motivate students' interest in learning at SMP Negeri 3 Pitu Riase in using digital media begins with knowing the interest in learning from learning outcomes and the existence of motivation from parents. Then to motivate interest in learning, this is done in several ways including, namely, innovating in learning, compiling teaching materials, and applications that are appropriate to the situation and conditions. The need for the effectiveness of digital media in motivating

students' learning interest can be seen from its benefits in the learning process, namely, helping passive students and helping present information and instructions. 2) The digital literacy competence of SMP Negeri 3 Pitu Riase students still lacks understanding related to digital competence. This is because of the four indicators of digital literacy competence, only one can be understood by students, namely the ability to search on the Internet (Internet Searching), while the ability to use Hypertextual Navigation, Evaluating Information Content (Content Evaluation) and Compilation of Knowledge (Knowledge) Assembly) still needs improvement and understanding related to digital competence.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author*:

Name: Amaluddin Sarimin

Institution: Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia - 55281

Email: amaluddinsarimin8@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dalam era serba digital sekarang ini, perkembangan media digital dan teknologi informasi memberikan tantangan bagi pengguna dalam mengakses, memilih dan memanfaatkan informasi dan kemampuan dalam menelusuri informasi tersebut membutuhkan ketepatan dan kualitas informasi yang diperoleh oleh penggunanya. Perkembangan industri sangat pesat hingga saat ini mencapai revolusi 5.0 yang memberikan tantangan tersendiri pada dunia pendidikan (Nurmala, Hartati, & Siregar, 2024). Kemampuan inilah yang saat ini dikenal literasi yang dipahami lebih sekedar kemampuan membaca dan menulis. Namun lebih dari itu, literasi merupakan kemampuan individu untuk menggunakan seluruh potensi dan *skill* yang dimiliki dalam kehidupan. Keadaan inilah yang menjadikan alasan mengapa program literasi media digital sangat diperlukan. Program literasi media digital diperlukan untuk mewujudkan penggunaan yang mampu mengetahui apa yang mereka butuhkan, strategi dalam menelusuri sumber informasi yang relevan, menimbang, menggunakan dan menyebarkan secara benar (Kartika, Hafid, & Aprilianti, 2022).

Pada kalangan dewasa khususnya pelajar, kata literasi merupakan suatu topik yang banyak diperbincangkan. Berjalannya teknologi yang semakin maju, mendorong terjadinya perubahan dalam konsep literasi itu sendiri. Awalnya literasi hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai (UNESCO, 2005), namun saat ini konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya yaitu literasi digital.

Salah satu tokoh terkenal yaitu Paul Gilster, menyebutkan bahwa konsep literasi digital bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja, melainkan juga membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan untuk memahami informasi, mengevaluasi dan mengintegrasikan informasi tersebut dalam berbagai format yang disajikan dalam komputer. Termasuk dapat mengevaluasi dan menafsirkan informasi secara kritis (Knobel & Lankshear, 2006).

Berbicara tentang kemajuan teknologi, berkembang pesatnya teknologi informasi dapat dirasakan setelah lahirnya internet di tengah-tengah masyarakat. Internet sebuah jaringan besar yang menghubungkan berjuta-

juta komputer di dunia tidak saja berfungsi sebagai media untuk tukar menukar dan memberikan akses terhadap sumber informasi secara cepat, namun telah menjadi sumber dan gudang pengetahuan yang sangat bermanfaat. Dengan memberikan kemudahan terhadap akses informasi, tentunya peran dan fungsi internet terhadap dunia pendidikan sangat signifikan. Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global yang berhubungan dengan jaringan yang menempatkan para pelajar berada di tengah-tengah proses pembelajaran, dikelilingi oleh sumber-sumber belajar dan aplikasi layanan belajar elektronik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Literasi media digital (*media digital literacy*) menjadi sebuah kunci penting dalam menghadapi berbagai fenomena teknologi informasi yang ada sekarang. Literasi media digital dalam aspek lebih luas merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap untuk menavigasi, mengevaluasi, membuat, dan menerapkan informasi secara efektif dengan berbagai bentuk teknologi digital. Kemampuan menggunakan, memahami, menganalisis, mengintegrasikan, dan membangun pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh para pengguna teknologi (*digital literacy competencies*). *Digital literacy competencies* merupakan kemampuan dalam mendapatkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dengan pemanfaatan teknologi. Oleh sebab itu, literasi digital merupakan solusi yang dapat dilakukan oleh pemerintah dan elemen masyarakat dan civitas akademika yang peduli terhadap kemajuan bangsa di masa sekarang ini dan masa yang akan datang. Literasi digital sangat memegang peranan penting dan dapat menambah daya serap yang lebih tinggi dan lebih berkualitas bagi peserta didik. Hal ini dibuktikan dari hasil yang diperoleh oleh peserta didik dengan

penggunaan alat digital akan lebih mudah dimengerti atas materi yang disajikan.

Upaya peningkatan proses dan minat belajar perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjukkan pembangunan nasional, upaya tersebut menjadi tugas dan tanggung jawab semua tenaga kependidikan, walaupun demikian peran guru sangat menentukan, sebab gurulah yang langsung dalam membina para siswa melalui proses interaksi belajar mengajar sehingga guru berperan aktif dalam membimbing dan mengorganisir terhadap kondisi belajar anak. Permasalahan yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada peserta didik secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien, di samping masalah lain yang sering ditemui adalah kurangnya perhatian guru terhadap variasi penggunaan teknik mengajar dalam upaya peningkatan mutu pengajaran secara baik.

Salah satu usaha untuk memberikan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menciptakan situasi dan kondisi yang sedemikian rupa agar peserta didik lebih tertarik terhadap setiap pelajaran yang disampaikan oleh guru, selanjutnya peserta didik itu merasa butuh terhadap pelajaran yang disampaikan, dengan perkataan lain bahwa bagi peserta didik sudah merupakan suatu kebutuhan dalam rangka mencapai cita-cita yang diharapkan (Syamsia, 2020).

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu yang secara langsung menggunakan media 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. Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, berkeaktifan,

berkolaborasi dengan orang lain. Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreatifitas yang dimiliki peserta didik (Hague & Payton, 2010).

Demikian pendidikan ditempatkan sebagai bentuk infestasi jangka panjang (*long term investation*) dan garda terdepan dalam pembangunan bangsa yang telah mengalami tantangan yang besar, sehingga bidang pendidikan sudah semestinya memiliki kepentingan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang siap bersaing dan bergulat dalam menghadapi arus globalisasi.

Peserta didik merupakan salah satu pengguna informasi. Informasi yang dibutuhkan siswa tidak hanya dalam format tercetak. Internet mulai menyajikan informasi dalam format yang berbeda, yaitu digital. Informasi tersebut disajikan melalui berbagai fasilitas yang disediakan internet seperti *website*, *weblog* atau *mailing list*. Pengerjaan tugas sangat mudah diselesaikan dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital. Fenomena tersebut memunculkan sumber referensi ilmiah yang tersedia dalam bentuk digital dan dapat diakses untuk mendapatkan jutaan informasi yang berguna untuk menyelesaikan tugas peserta didik. Untuk memotivasi minat belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran, literasi digital tidak hanya menuntut seseorang untuk menggunakan perangkat digital dengan baik, namun juga harus memahami segala hal yang berkaitan dengan teknologi digital tersebut. Perkembangan teknologi informasi dan internet memberikan konsekuensi bagi produksi dan distribusi informasi. Informasi dapat diproduksi dengan mudah dan distribusi dengan cepat kepada pengguna informasi yang membutuhkan. Konsekuensi dari kondisi ini adalah melimpahnya jumlah informasi dalam mengakses informasi yang dibutuhkan.

Internet sebagai media digital telah menawarkan berbagai macam kemudahan

seiring perkembangan zaman. Manusia modern saat ini begitu sangat dimanjakan oleh media ini. Peserta didik sebagai generasi muda yang terdidik secara teori harus memiliki kompetensi individual yang lebih tinggi dibanding masyarakat yang tidak sempat mendapatkan pendidikan formal yang tinggi. Kedekatan peserta didik dengan media digital telah membawa perubahan yang sangat berarti. Perubahan yang telah terjadi dan sedang berproses membawa mereka menjadi lebih mudah dalam mendapatkan akses terhadap informasi yang ada. Namun sayangnya, kedekatan peserta didik dengan media digital tersebut selain membawa dampak baik juga membawa dampak buruk bagi peserta didik karena informasi yang disajikan dalam internet/media digital belum tentu benar adanya. Untuk menjawab ketergantungan peserta didik terhadap media digital khususnya internet tersebut maka perlu dikenalkan dengan kemampuan literasi media digital.

Saat ini dunia pendidikan merupakan wilayah dimana proses transformasi keilmuan dilakukan dengan berbagai cara dan strategi pengajaran. Pada era sebelum internet, sistem pendidikan dilakukan secara konvensional dengan model ceramah. Akan tetapi pada era internet dimana perkembangan media dan teknologi berkembang cukup pesat. Model dan strategi pendidikan berjalan dengan pemanfaatan media dan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang dikenal dengan media pembelajaran. Dalam hal ini media pendidikan tidak hanya sekedar alat yang berisi konten media pendidikan. Marshall McLuhan dalam (Muhson, 2010), berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.

Ciri-ciri abad 21 dengan model pembelajarannya adalah mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber, begitu juga dengan mahasiswa dalam proses pendidikan pada sebuah perguruan tinggi.

Berbagai kegiatan dan kebutuhan akademik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi tidak pernah lepas dari peran sistem dan teknologi informasi. Media digital menjadi sebuah alat bukan sekedar *support* melainkan sebuah keharusan dalam memenuhi berbagai kebutuhan informasi akademik. Kenyataan yang ada, perkembangan sistem informasi dan teknologi digital tidak disambut dengan kompetensi literasi yang memadai, *skills* sistem informasi dan teknologi digital belum terimplementasi pada peserta didik, serta urgensi kompetensi digital yang tidak ditindaklanjuti dengan sebuah manajemen dan kebijakan yang strategis.

Era kompetensi global dan pendidikan modern mengharuskan peningkatan *knowledge* yang membutuhkan dukungan penerapan media dan berbagai teknologi digital. *Information media and technology skills* menjadi sebuah keharusan bagaimana peserta didik memiliki keterampilan teknologi dan media informasi. Keterampilan teknologi dan media informasi diturunkan menjadi sebuah kemampuan literasi dalam pemanfaatan media digital dan media informasi menjadi satu-kesatuan dalam keterampilan digital. Kompetensi digital menjadi penting untuk bagaimana memanfaatkan teknologi sebagai alat memenuhi kebutuhan akademik khususnya peserta didik SMPN 3 Pitu Riase yang akan menjadi objek penelitian kali ini untuk menciptakan *knowledge* (pengetahuan) baru melalui interaksi dengan teknologi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMPN 3 Pitu Riase, dimana di lingkungan sekolah terdapat fasilitas berupa alat dan media yang telah memadai untuk menjalankan kemampuan literasi digital peserta didik sebagai strategi memotivasi minat belajar, adapun fasilitas yang telah disediakan yakni berupa dalam laboratorium, komputer serta *wifi* dan memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menggunakan perangkat media digital tersebut untuk mendukung peserta didik melakukan pencarian informasi.

Sebagaimana hasil pengamatan yang telah dilakukan, permasalahan yang ada pada siswa SMPN 3 Pitu Riase kurang menyambut baik sistem dan teknologi digital dengan kemampuan dan keterampilan yang memadai. Kurangnya penggunaan mesin pencarian internet dalam mengakses informasi, pemahaman yang kurang mengenai konten suatu *website*, kurangnya kemampuan membuktikan kebenaran berita yang beredar di internet, serta kurangnya menyusun pengetahuan baru dengan informasi yang didapatkan melalui internet. Lebih spesifik permasalahan atau fenomena yang terjadi adalah kesulitan mendapatkan sumber-sumber informasi, serta rendahnya keinginan atau membuat pengetahuan baru dari berbagai informasi yang didapatkan dari internet.

Berdasarkan persoalan yang diuraikan dan melihat fenomena dan kenyataan yang terjadi di SMPN 3 Pitu Riase, mendorong dan memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul "Literasi Media Digital Sebagai Strategi Motivasi Minat Belajar dan Kompetensi Digital Siswa SMPN 3 Pitu Riase".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan menyajikan data secara sistematis dan akurat serta mengungkapkan fakta-fakta dan fenomena yang ada di lapangan. Menurut Sukmadinata dalam (Bachri, 2010), pendekatan kualitatif memiliki dua tujuan utama yaitu pertama, menggambarkan dan mengungkap (*to describe and to explore*); kedua, menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and to explain*).

Alasan peneliti menggunakan deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan dengan lebih spesifik, transparan, dan mendalam. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi/kejadian sehingga data yang dikumpulkan bersifat deskriptif.

Maka dari itu, peneliti dapat menggali informasi mengenai “Literasi Media Digital sebagai Strategi Motivasi Minat Belajar dan Kompetensi Digital pada Siswa SMPN 3 Pitu Riase”.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Pemanfaatan Media Digital dalam Memotivasi Minat Belajar Peserta Didik

a. Berinovasi dalam Pembelajaran

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini perlu menciptakan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian (Pratiwi, Larasati, & Berutu, 2022), mengatakan bahwa pemanfaatan perkembangan teknologi yang serba digital, era saat ini memudahkan guru untuk menciptakan media pembelajaran inovatif yang nantinya akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Salah satu contoh inovasi media pembelajaran yakni media digital. Inovasi yang dilakukan sebagai bentuk peka terhadap kemajuan teknologi yang ada, hal ini dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran yakni bagaimana siswa dapat menerima informasi atau wawasan jika media pembelajaran yang diberikan tidak mengalami digitalisasi. Tentu akan berbeda informasi yang diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan yang tidak. Inovasi pembelajaran adalah pembaharuan pembelajaran yang dikemas atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar. Istilah *learning how to learn* mengandung ide, gagasan tentang teknik, memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar (Erlina, 2017).

b. Menyusun Bahan Ajar

Menyusun bahan ajar pembelajaran harus dikuasai dengan baik oleh pendidik.

Hal-hal yang dapat dilakukan adalah yang pertama, menganalisis faktor pada kompetensi. Pendidik dapat mengidentifikasi atau menganalisis faktor apa saja yang dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi dasar. Misalnya faktor kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Analisis ini dapat membantu menentukan materi baiknya seperti apa. Dengan itu, materi akan lebih mudah dipahami oleh pendidik dan peserta didik. Hal yang kedua yaitu menentukan jenis bahan ajar yang cocok untuk digunakan.

Dalam aspek pengembangan bahan ajar berbasis digital yang perlu diperhatikan adalah bahan ajar digital bersifat individual yang tidak digabungkan dengan yang lain pada saat mendesain, perancang memperhatikan objek pembelajaran yang konstituenya dapat diakses oleh individual/peserta didik, bahan ajar digital dikombinasikan oleh perangkat multimedia secara *real-time* yang bersifat representatif yang mempresentasikan sesuatu dalam bentuk nyata dalam proses pembelajaran yang akan menjadi pembelajaran menarik (Farhana, Suryadi, & Wicaksono, 2021).

c. Aplikasi yang Relevan

Dalam penelitian ini, guru telah mempertimbangkan situasi dan kondisi peserta didiknya agar mereka dapat menggunakan media yang telah dipilih dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan aplikasi atau media ini digunakan agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Pemilihan media di kelas dilakukan atas dasar pertimbangan. Menurut Hamalik dalam (Sapriyah, 2019), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu

keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Penggunaan media atau aplikasi *WhhatsApp* dan *Youtube* merupakan media yang dirasa efektif dalam proses pembelajaran. Dengan media tersebut kita sebagai pendidik telah menyesuaikan aplikasi yang dapat digunakan yang mana seluruh peserta didik memilikinya.

d. Membantu Peserta Didik yang Pasif

Dalam proses pembelajaran biasanya beberapa anak yang pasif malu untuk menyampaikan pendapat dan malu untuk bertanya. Dengan memanfaatkan media *WhatsApp Group* peserta didik tersebut menjadi lebih aktif dalam bertanya dan menyampaikan pendapatnya walaupun hanya melalui pesan *chat group* atau *personal chat*. Sehingga dapat menjalin komunikasi antar peserta didik maupun dengan pendidik. Selain itu, peserta didik dapat dengan mudah untuk mengirim tugas yang telah dikerjakan. Tugas tersebut dapat dikumpulkan melalui *personal chat* atau *chat group*.

e. Membantu Menyajikan Informasi dan Intruksi

Bentuk informasi dan intruksi yang dapat disajikan melalui *WhatsApp Group* diantaranya berupa materi, pertanyaan maupun motivasi dengan menggunakan fitur yang dapat dimanfaatkan dan bervariasi. Seperti *chat group*, *sharing file*, *sharing gambar*, *sharing video*, dan *sharing voice note* (Sari & Astuti, 2020). Selain itu, dalam penelitian (Sartika, 2021), mengatakan bahwa *WhatsApp* merupakan salah satu media komunikasi yang paling familiar dan bahkan sangat populer di telinga kita, *platform* yang kita gunakan saat ini baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial.

Jadi, media *WhatsApp* dianggap efektif dan dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan

itu, keberadaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain. Maka *WhatsApp Group* harus dimanfaatkan secara optimal oleh peserta didik maupun pendidik.

Kompetensi Digital Peserta Didik

a. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Pencarian di internet menjadi langkah awal dalam mencari informasi. Keberhasilan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dapat ditentukan dalam ketepatannya menentukan kata kunci saat melakukan pencarian atau internet *searching*. Informasi yang dibutuhkan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dapat diperoleh melalui kegiatan menelusuri, mencari atau menjelajah di internet. Pengguna internet dapat menggunakan mesin pencari atau *search engine* untuk menjelajah (*browsing*) dan mencari (*searching*) informasi yang dibutuhkan di internet. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kusuma & Aprianti, 2021), yang mengatakan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik SMAN di Tasikmalaya memiliki nilai kompetensi tertinggi pada aspek pencarian di internet (*Internet Searching*).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mampu melakukan pencarian di internet (*internet searching*) dengan baik. Kompetensi ini menjadi kompetensi yang paling dipahami peserta didik dibanding kompetensi lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara yang menunjukkan bahwa baik kelas VII, VIII, ataupun IX mengetahui dan dapat menggunakan mesin pencarian di internet. Peserta didik mengetahui berbagai jenis *web browser* seperti *google chrome*, *firefox*, *UC Browser*, dan lain-lain, selain itu peserta didik juga dapat menggunakannya untuk mencari informasi terkait dengan materi pembelajaran yang dibutuhkan dengan

menentukan kata kunci pencarian yang sesuai.

b. Pandu Arah *Hypertext* (*Hypertextual Navigation*)

Kompetensi menggunakan pandu arah *hypertext* (*Hypertextual navigation*) menjadi kompetensi yang perlu dikuasai pengguna khususnya peserta didik. Kemampuan literasi media digital berbeda dengan literasi media buku cetak. Literasi pada media digital tidak hanya sekedar kemampuan membaca saja, melainkan kemampuan terhadap *hypertext* juga perlu diketahui. Perbedaan pandangan terhadap media digital dan cetak juga disampaikan oleh (Gilster, 1997), mengatakan bahwa *hypertext* menjadi salah satu pembeda media digital dan media cetak.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi menggunakan pandu arah *Hypertext* (*Hypertextual Navigation*) sebagian besar peserta didik yang mengetahui *hypertext* namun jarang melakukan pencarian informasi dengan menggunakan *hypertext* dan bahkan tidak memanfaatkannya. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti yakni tidak banyak siswa yang menggunakan *hypertext* dalam memperoleh informasi terkait dengan pembelajarannya di internet. Wawancara yang dilakukan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi secara lebih mendalam menemukan bahwa banyak peserta didik yang mengetahui ciri-ciri dari *hypertext* yang biasa ditandai dengan tulisan berwarna biru dan bergaris bawah, namun mereka tidak mengetahui bahwa *text* tersebut disebut dengan *hypertext* dan peserta didik jarang menggunakan *hypertext* untuk memperoleh informasi lebih lanjut.

Dari hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti menunjukkan bahwa kompetensi pandu arah *Hypertext* (*Hypertextual Navigation*) peserta didik

belum memiliki pemahaman tentang pandu arah *hypertext* (*Hypertextual Navigation*), sehingga peserta didik perlu meningkatkan pemahaman tentang pandu arah *hypertext* (*Hypertextual Navigation*) sehingga dapat menggunakan *Hypertextual Navigation* dalam membantu penelusuran informasi di internet.

c. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluasi*)

Kemampuan mengevaluasi konten informasi identik dengan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. Hal tersebut karena peserta didik membandingkan serta memberikan penilaian informasi yang diperoleh dari internet. Selain itu, kemampuan mengevaluasi konten informasi juga mencakup pada kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi halaman *website* dan keabsahan informasi yang diperoleh. Hal tersebut karena informasi yang disajikan internet tidak selalu informasi yang valid dan banyak pengguna khususnya peserta didik menganggap informasi yang diperoleh adalah valid (Idris, 2019). Oleh karena itu, dalam menyikapi ragam informasi yang terdapat di internet, kemampuan mengevaluasi konten informasi perlu dimiliki peserta didik agar peserta didik memperoleh informasi yang benar dan valid.

Berdasarkan hasil diperoleh bahwa kemampuan mengevaluasi konten informasi (*Content Evaluation*) peserta didik kurang melakukan evaluasi terhadap suatu informasi. Kompetensi ini menjadi kompetensi yang paling kurang dimiliki oleh peserta didik dibanding dengan kompetensi lainnya. Hal tersebut diperkuat dengan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik yakni kebanyakan peserta didik fokus pada konten informasi yang dicari tanpa melihat sumber informasi. Selain itu, dalam melihat kualitas suatu *website* peserta didik kerap kali mengunjungi *website* yang muncul teratas saat

melakukan pencarian. Hal tersebut karena peserta didik menganggap bahwa informasi yang muncul teratas saat melakukan pencarian adalah informasi yang paling sering dikunjungi dan dianggap benar. Hasil wawancara juga diketahui bahwa peserta didik langsung menggunakan informasi yang dianggap benar tanpa melakukan perbandingan dengan informasi dari sumber lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum terbiasa dalam melakukan evaluasi konten informasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti pada aspek evaluasi konten informasi. Peserta didik hanya mengambil beberapa informasi yang mereka anggap benar. Salah satu informasi yang sering digunakan peserta didik adalah informasi yang berada pada urutan teratas saat melakukan pencarian atau informasi yang paling sering muncul. Peserta didik juga tidak melakukan analisis sumber informasi dan halaman *website* saat melakukan pencarian informasi peserta, bahkan peserta didik tidak menyadari terkait hal tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki kemampuan mengevaluasi konten informasi yang baik sehingga peserta didik perlu memahami lebih lanjut terkait kemampuan tersebut agar informasi yang diperoleh peserta didik dari internet adalah informasi yang benar.

d. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Kemampuan menyusun pengetahuan (*Knowledge Assembly*) adalah kemampuan seseorang dalam menyusun pengetahuan dengan mengkonstruksikan beberapa informasi yang diperoleh dari berbagai sumber serta melakukan evaluasi atas fakta dan opini yang terdapat didalamnya tanpa prasangka (Zaenudin, Affandi, Priandono, & Haryanegara, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa kompetensi literasi

digital peserta didik pada aspek menyusun pengetahuan (*Knowledge Assembly*) masih kurang memiliki kemampuan dalam menyusun pengetahuannya. Hal tersebut dibuktikan dengan kebanyakan peserta didik hanya menggunakan satu sumber dalam menyusun suatu pengetahuan yang digunakan dalam keperluan pembelajarannya. Selain itu, peserta didik jarang menggunakan jurnal, artikel ilmiah dan hasil penelitian sebagai sumber referensi dan lebih sering menggunakan *blogspot* pribadi ataupun *Brainly* dalam mencari informasi. Hal tersebut karena peserta didik merasa penggunaan kalimat di *blogspot* lebih mudah dipahami dibanding jurnal, artikel ilmiah ataupun hasil penelitian. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Idris, 2019), yang mengatakan bahwa Informasi yang terdapat di internet menyebabkan peserta didik lebih cepat dalam menyelesaikan tugas, namun peserta didik tidak menganalisis latar belakang informasi bahkan cenderung langsung menggunakan informasi tersebut tanpa membandingkan dengan beberapa media lainnya.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki kemampuan menyusun pengetahuan (*Knowledge Assembly*) dengan baik. Hal tersebut karena peserta didik belum terbiasa menyusun pengetahuan dari berbagai sumber serta lebih memilih menggunakan informasi dari sumber-sumber yang kurang terpercaya dengan alasan lebih mudah dipahami.

4. KESIMPULAN

Strategi memotivasi minat belajar peserta didik SMP Negeri 3 Pitu Riase dalam pemanfaatan media digital diawali dengan mengetahui minat belajar dari hasil belajar dan pentingnya motivasi dari orang tua. Kemudian untuk memotivasi minat belajar tersebut, dapat dilakukan dengan beberapa

cara diantaranya yaitu: a) Berinovasi dalam pembelajaran, dengan adanya inovasi dalam pembelajaran dinilai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang aktif, efektif, dan efisien; b) Menyusun bahan ajar, pemilihan materi dalam buku atau internet harus dilakukan dengan teliti agar penyampaian ke peserta didik mudah dipahami, menarik perhatian dan terjamin kebenarannya; dan c) Pendidik menyesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, aplikasi yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik SMP Negeri 3 Pitu Riase yaitu *WhatsApp*, *Youtube*, dan *Google From*.

Beberapa aspek kompetensi digital yang harus dimiliki dalam berliterasi digital, antara lain pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Berdasarkan empat aspek tersebut kompetensi digital khususnya peserta didik SMP Negeri 3 Pitu Riase menunjukkan bahwa dari empat indikator kompetensi literasi digital hanya satu yang dipahami peserta didik yaitu, kemampuan melakukan Penelusuran di *internet* (*Internet Searching*), peserta didik sudah mulai terbiasa melakukan pencarian di *internet* untuk menemukan informasi sesuai dengan kebutuhannya. Sedangkan kemampuan menggunakan Pandu Arah *Hypertext* (*Hypertextual Navigation*) peserta didik jarang melakukan pencarian menggunakan *hypertext* dan bahkan tidak memanfaatkannya. Pada aspek Mengevaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*) merupakan kemampuan yang paling kurang dimiliki oleh peserta didik karena peserta didik jarang dan bahkan tidak pernah sama sekali mengevaluasi suatu informasi. Sedangkan aspek Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*), peserta didik lebih cenderung menggunakan satu sumber karena merasa sudah yakin dengan informasi tersebut tanpa membandingkan informasi dari berbagai sumber. Oleh karena itu masih perlu dilakukan peningkatan serta

pemahaman terkait dengan kompetensi digital. Dari hasil kompetensi digital berdasarkan empat indikator tersebut, menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital peserta didik masih perlu ditingkatkan dan diberikan pemahaman terkait literasi media digital, guna meningkatkan kompetensi digital peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–62. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/139619>
- Erlina. (2017). Inovasi Pembelajaran melalui Penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.24042/albayan.v8i1.356>
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Seoul Heanaem. <https://tinyurl.com/2wt6xk8s>
- Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum* (Vol. 4). Futurelab Bristol. <https://tinyurl.com/3we96h3x>
- Idris, N. S. (2019). *Kemampuan Literasi Digital Generasi Digital Native*. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1019/925>
- Kartika, I. K. I., Hafid, D., & Aprilianti, R. (2022). Literasi Digital: Implementasi dalam Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19 di TK Plus Budiman Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Edukasi Generasi Emas*, 1(1), 42–48. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jege/article/view/435/181>
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2006). Digital

- Literacy and Digital Literacies: Policy, Pedagogy and Research Considerations for Education. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(1), 12–24. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-01-03>
- Kusuma, T. P., & Aprianti, R. (2021). Profil Kemampuan Literasi Digital Kelas X, XI Dan XII pada Mata Pelajaran Biologi di Tasikmalaya. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 39. <http://dx.doi.org/10.25157/jpb.v8i1.5994>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurmala, E., Hartati, D. V., & Siregar, M. S. (2024). Implementing Merdeka Curriculum by Strengthening Character Education (Literature Review): Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Penguatan Pendidikan Karakter (Tinjauan Literatur). *SABIQ: Jurnal Sosial Dan Bidang Pendidikan*, 1(1), 27–36. <https://doi.org/10.62554/6re80f87>
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211–216. <https://tinyurl.com/3y362ffy>
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, pp. 470–477). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/snp/article/view/5798/4151>
- Sari, M. A., & Astuti, F. (2020). Penerapan Pembelajaran Tari Dengan Metode Demontrasi Menggunakan Media Aplikasi Whatsapp Di SMA Negeri 7 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 10(1), 102–110. <https://tinyurl.com/2j2tcsjr>
- Sartika, E. (2021). Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 11(2), 173–182. <https://doi.org/10.37905/jbsb.v11i2.14038>
- Syamsia. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Pendidikan dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Al-Muhajirien Margolembo. *Jurnal Konsepsi*, 9(3), 127–139. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/54/47>
- UNESCO. (2005). Education for all: Literacy for Life. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141639>.
- Zaenudin, H. N., Affandi, A. F. M., Priandono, T. E., & Haryanegara, M. E. A. (2020). Tingkat Literasi Digital Siswa SMP di Kota Sukabumi. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 23(2). <https://doi.org/10.20422/jpk.v2i23.727>