

GURU MAKIN MELEK LITERASI DIGITAL DI ERA PADEMI
(*Teachers are More Literating Digital Literation in The Pademi Era*)

Sugiarto
SMP 1 Kudus
Pos-el : zugi78@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini berjudul Guru Makin Melek Literasi Digital di Era Pandemi merupakan pembahasan mengenai guru masih belum memahami secara tepat literasi digital di era pademi. Tujuan artikel adalah menyikapi model pembelajaran yang tepat di era pademi. Memahami pengertian melek literasi digital yang benar. Menentukan posisi guru dan siswa untuk mencari kontruksi indentias diri sesuai literasi digital yang diharapkan. Kegiatan tatap layar melalui daring harus dilakukan di era pedemi ini. Artikel tersebut mengenai bagaimana upaya guru memahami makna guru harus melek literasi digital di era pademi untuk tetap melakukan kegiatan belajar mengajar melalui daring dibahas secara kualiatatif dan berisfat deskriptif. Hal-hak yang dideskripsikan dalam artikel ini adalah 1. Perubahan pola pembelajaran di era pandemic. 2. Pengertian melek literasi digital di era pademi. 3. Guru mampu mengkontruksi diri invidu dalam menyikapi literasi digital. 4. Kemampuan literasi digital yang dibutuhkan oleh guru.

Kata kunci : Guru, Literasi Digital, Pandemi

ABSTRACT

This article entitled Teachers Are Increasingly Being Digital Literacy in the Pandemic Era is a discussion about teachers who still do not properly understand digital literacy in the Pademic era. The purpose of the article is to address the appropriate learning model in the Pademi era. Understand the correct definition of digital literacy. Determine the position of teachers and students to look for self-induction construction according to the expected digital literacy. During a pandemic, learning activities must continue even though they are only done by looking at the screen online. The article about how teachers' efforts to understand the meaning of digital literacy teachers in the Pademi era to continue to carry out teaching and learning activities online are discussed qualitatively and are descriptive. The rights described in this article are 1. Changes in learning patterns in the pandemic era. 2. Definition of digital literacy in the Pademi era. 3. Teachers are able to construct individuals themselves in addressing digital literacy. 4. Digital literacy skills needed by teachers.

Keywords: teacger, digital literacy, pandemic

A. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 melanda Indonesia terhitung tanggal 16 Maret 2020 mengakibatkan perubahan pola hidup yang luar biasa bagi masyarakat. Perubahan mendasar adalah pola kehidupan masyarakat termasuk pola pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Mekanisme belajar dari rumah (BDR) dan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) terpaksa hadir dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Dibarengi dengan kebijakan yang selalu berubah secara dinamis, baik melalui Permendikbud, surat edaran, *live streaming* satgas percepatan penanggulangan covid-19, dan lain sebagainya. Banyak kendala yang dihadapi guru, orang tua, dan siswa selama PJJ baik secara daring, maupun luring. Efek kejut melanda semua stake holder pendidikan dari siswa, orang tua, guru, maupun pemerintah. Mereka tergepoh-gepoh harus menyesuaikan diri dengan keadaan, belajar sambil praktik menyelenggarakan pembelajaran kelas online atau daring. Dalam proses PJJ guru menjadi ujung tombak proses pembelajaran berjalan atau tidak. Hal ini juga tidak lepas peran dari orang tua dan anak yang berkolaborasi dengan guru

untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran jarak jauh bisa optimal dengan merancang secara matang fasilitas yang digunakan. Di dalam literatur menawarkan banyak prinsip desain pengajaran untuk dilakukannya. Salah prinsip yang digunakan adalah ‘pengajaran sebagai interaksi’. Prinsip ini menawarkan banyak membutuhkan keterlibatan yang heterogen dan banyak antara pelaku pembelajaran. Hal ini mengakibatkan saling ketergantungan antara pelaku pembelajaran. Selain itu prinsip memberikan ilustrasi hubungan keterkaitan antar pelaku pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh. Kemudian prinsip ini memberikan pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan computer atau *computer-supported collaborative learning* (CSCL) (Dwi, 2020). Penelitian Jaringan Pengiat Literasi Digital (Japelidi) menyampaikan dengan melibatkan 2280 responden dari 18 kota yang ada di Indonesia, memberikan gambaran bahwa literasi digital masyarakat Indonesia hanya pada tahapan menemukan informasi. Data ini menggambarkan bahwa pembelajaran jarak jauh, guru belum memiliki kemampuan memberikan materi secara mandiri

melalui karyanya sendiri. Akibatnya guru hanya mengirimkan soal kepada peserta didik. Selain itu kapasitas soal yang diberikan belum mencerminkan sesuai kebutuhan, kompetensi, bahkan konfidi peserta didik sebenarnya (Manggala, 2020).

Tujuan dari pembahsan topik ini adalah diharapkan guru dan siswa tidak hanya sebagai *silent reader* saja, atau menjadi pengikut (*follower*). Memahami literasi digital maka guru dan siswa mampu menjadi salah satu pencipta dari sebuah konten di media digital. Sehingga tujuan PJJ yang terjadi di tengah pademi ini dapat benar-benar menjadi proses pembelajaran yang bermakna dan mempunyai nilai.

Manfaat yang diharapkan memberikan informasi ini guru dan siswa dapat guru maupun siswa akan menjadi anggota aktif bukan pasif, menjadi ditiru bukan meniru, menjadi produsen konten bukan konsumen konten, menjadi kebiasaan bukan keterpaksaan untuk berkarya/mencipta konten.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perubahan Tatanan

Model Pembelajaran di Era Pandemi Pemberlakuan Pembelajaran

Jarak Jauh (PJJ) di era pademi covid-19 mengharuskan guru, siswa, dan orang tua menggunakan teknologi digital untuk kegiatan belajar dan mengajar (KBM). Sebelum terjadi pademi ini guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran tatap muka dengan leluasa. Perubahan pola pembelajaran di era pademi antara lain:

- a. Pembelajaran tatap muka hukumnya wajib sebelum era pandemi, sedangkanera pandemi tidak wajib. Peserta didik dapat belajar jarak jauh di rumah masing-masing dengan menggunkan media komunikasi yang dimiliki (Dwi, 2020).
- b. *Pembelajaran seluruh jenjang diwajibkan* sebelum era pandemi, hanya mulai jenjang SMP yang diperbolehkan untuk kembali sekolah.
- c. Daya tampung kelas saat sebelum era pandemi dapat secata penuh dimanfaatkan. Hanya 30 s.d. 50 persen daya tampung kapasitas kelas yang dapat digunakan saat era pandemi, dan disesuaikan dengan luas kelas.
- d. Hari pembelajaran sebelum pandemi hingga 5 s.d. 6 hari kerja, saat

- pademi hanya masuk per dua hari sekali.
- e. Jam pembelajaran sebelum pandemi pukul 06.30 s.d. 14.00, sedangkan saat pandemi dari pukul 06.30 s.d. pukul 10.00.
 - f. Proses belajar mengajar tatap muka boleh dilakukan dengan sekolah diwajibkan menerapkan protokol kesehatan, seperti mewajibkan memakai masker, memastikan warga sekolah menjaga jarak dan menyediakan layanan cuci tangan yang cukup.
 - g. Saat era pandemi fasilitas kantin masih dilarang dibuka untuk menghindari kerumunan.

Tujuh pola tersebut dapat dilaksanakan juga harus memperhatikan zona perkembangan covid di daerah masing-masing dan harus mendapat izin dari orang tua siswa.

2. Pengertian “Melek Literasi Digital” di Era Pandemi

Di era pandemi ini literasi digital menjadi kebutuhan yang sangat pokok untuk masyarakat. Peradaban manusia akan berdampak buruk jika kemajuan teknologi tidak dibarengi dengan pemahaman yang tepat dalam

penggunaan teknologi. Terminologi “melek huruf” kini semakin meluas dan berkembang sesuai perkembangan dengan tuntutan teknologi. Jika dahulu “melek huruf” untuk memberikan istilah literasi saja. Dulu orang dikatakan buta huruf jika belum dapat menulis dan membaca. Tetapi saat ini istilah “buta huruf milenial” adalah keadaan kegagapan terhadap teknologi atau sering disebut dengan ‘gaptek’ (gagap teknologi) atau minus literasi digital. Kata literasi atau *literature* atau istilah dalam bahasa latin ‘leter’ dan dalam bahasa Inggris memberikan pemahaman bahwa literasi adalah dasar pengetahuan manusia yang terus berkembang. Dalam bahasa Yunani kata digital adalah *Digitus* memiliki arti jari jemari. (Kristina, 2020). Hal ini menggambarkan bahwa teknologi komputer dan informatika saat ini yang *keypad-oriented* atau istilah lain adalah serba cukup “tekan tombol”. Benar adanya jika pengertian literasi digital terus berkembang dari pengertian sebelumnya. Secara garis besar literasi digital merupakan kompetensi setiap orang dalam menggunakan serta memahami penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya dalam mendukung dunia ekonomi dan pendidikan (Belshaw,

2012). Menurut Gilster, 1997 menyampaikan bahwa literasi digital diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan memakai informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Jadi titik beratnya adalah penggunaan internet serta internet untuk menghasilkan sebuah karya kreatif, denganmengkombinasikan antara kemampuan menggunakan, mencari, mengevaluasi, dan menbagikan.

3. Pandemi Paksa Guru

Mmenentukan Konstruksi Identitas Diri

Guru sebagai individu tengah mengkonstruksikan identitasnya saat ia membangun secara berkesinambungan pemahaman yang mendalam tentang cara pandang diri, pengetahuan, nilai dan keterampilan di bidang tertentu. Meningkatnya individu yang menjalani pola laku konsturksi identitas, maka hal ini akan meningkat kualitas SDM di suatu negara. Salah satu cara mengkonstruksikan identitasnya dapat dilakukan dalam proses mencipta, dan mengkomunikasikan di dunia internet. Guru sebagai pendidik professional dan indentitas peserta didik sebagai

individu pencapai cita- cita, maka guru harus merancang dan melaksanakan KBM dengan melibatkan teknologi digital untuk membuat dan mengkomunikasikan isinya. Sebelumnya sebagai pembaca diam di sebuah media sosial, komunitas guru, jadi merke harus mengawali berkontribusi di dalam berdiskusi tentang proses pembelajaran dengan menuliskan tanggapan yang berdasar dan objektif. Apabila sebelumnya memperoleh gagasan dalam pembelajaran dari video guru lain, kini saatnya mereka menggunggah karya-karya mereka baik berupa video ataupun yang lain dan mengajak mereka. Jika sebelumnya mereka follower medsos selebritis, maka mulai sekarang mereka perlu menjadi *follower* medsos para guru yang menginspirasi mereka.

Proses mengkonstruksi identitas memerlukan keterlibatan proses refleksi, jadi setelah proses mencipta/membuat dan proses mengkomunikasikan sebuah konten digityal guru perlu berefleksi untuk mendapatkan arti dari kegiatan tersebut. Diperlukan juga pemahaman secara mendalam jika proses konstruksi identitas juga merupakan proses sosial. Berinteraksi merupakan proses

berkolaborasi dengan rekan sejawat perlu dilakukan.

4. Kemampuan literasi digital dibutuhkan di era pandemik

Proses literasi digital tidak hanya proses menguasai keterampilan menggunakan komputer dan teknologi computer saja yang sama artinya menjadi manusia seperti robotic saja. Tetapi lebih luas hal itu yaitu proses mengabungkan atau memadukan “literasi” dan “digital”. Maka informasi digital (*Digital information*) merupakan proses representasi data serta literasi lebih kepada kemampuan membaca, menulis dan berfikir kritis (*the ability to read for knowledge, write coherently, and think critically about the written word*). Dengan demikian kemajuan teknologi secanggih apapun, tetap harus bermanfaat dan mengandung kemaslahatan bagi kehidupan masyarakat secara komprehensif, khususnya dalam interaksi sosial. Literasi digital sejatinya mendorong para penduduk di dunia digital (*digital citizen*) untuk lebih arif dalam menggunakan instrumen teknologi tersebut. Dalam kondisi darurat seperti ini seharusnya mampu mengembangkan rasa kesadaran secara bersama bahwa kita sebagai bangsa akan pentingnya

teknologi pembelajaran untuk mencapai pendidikan berkeadilan dan bermutu. Rancangan *blended learning*, dan /atau *cyber school*, serta penilaian disruptif (*disruptive assessments*), ini sudah begitu banyak digunakan oleh sekolah-sekolah di luar negeri bahkan perguruan tinggi, maka perlu menjadi pemikiran yang sungguh-sungguh, terus-menerus oleh pengambil kebijakan pendidikan baik ditingkat daerah bahkan nasional (Syamsir, 2020).

Kecerdasan sosial berupa kearifan digital (*digital wisdom*) harus ada dalam mengembangkan kemampuan kognitif (akal) masyarakat. Kita ketahui bersama bahwa dunia digital dapat memberikan acaman yang tidak sedikit. Masyarakat sebagai pengguna internet berada di dalam sumur yang dalam tanpa dasar dengan pemberitaan yang beraneka warna, yang memerlukan kemampuan multi dimensi sebagai filter. Gencarnya berita-berita yang tidak dapat dipercaya atau berita hoax, sampai berita menyesatkan (*mislead*) membawa masyarakat kejalan tidak baik sehingga mengakibatkan semakin banyak kejahatan di dunia maya istilah lain dari *cyber crime*. Hal ini menjadi tantangan bagi kita untuk segera mengubah dengan

cepat cara kita menghadapinya. Diperlukan delapan elemen penting untuk meningkatkan kemampuan literasi digital yaitu elemen kognitif, kreatif, kritis, kultur, konstruktif, kepercayaan diri, komunikatif dan bertanggung jawab secara sosial. Proses pembelajaran masyarakat agar terdidik secara digital memerlukan pendekatan multidimensi kedelapan elemen tersebut, sehingga membawa dampak melek teknologi sekaligus kreatif, cerdas, dan berbudaya (Belshaw, 2012). kemampuan literasi digital menjadi sesuatu yang tepat di tengah keberadaan informasi di media digital. Menjadi hal yang penting di tengah percepatan teknologi digital saat ini adalah dibutuhkan kemampuan mencari sumber informasi yang dapat dipertanggung-jawabkan. Kembali kepada pendidikan yang bermutu, kurikulum yang sesuai di dalam sekolah dan proses pendidikan yang menyeluruh harus dijalankan seluruh stakeholder pendidikan bangsa Indonesia menjadi hal kunci.

Literasi digital dijadikan pilar penting untuk masa depan pendidikan oleh UNESCO (2015-2020). Selain itu badan PBB telah merencanakan jangka panjang untuk literasi digital. Basis

pengetahuan yang didukung teknologi informasi secara terintegarsi adalah literasi digital. Pergerakan yang sangat mendesak masyarakat Indonesia yang bergerak “bermigrasi ke dunia maya” dapat dikatakan massif dan kolosal, maka dibutuhkan literasi sosial. Hasil survey bahwa mencapai angka 50 persen lebih masyarakat Indonesia saat ini telah terhubung dengan dunia maya. Survei dilakukan oleh oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII). Sebanyak 132, 7 juta manusia menjadi user aktif dunia maya dari 256,2 juta total penduduk (APJII, 2016).

Angka perkembangan juga mengalami lonjakan yang luar biasa, secara garis besar pengguna internet saat ini adalah aktif di dalam media sosial. Mengerikan, bahwa kecangihan teknologi digital dan dunia maya di era serba canggih ini dapat diibaratkan seperti pisau bermata dua. Satu sisi teknologi ini dapat memberi manfaat bagi pengguna, tetapi di sisi lain dapat menjadi masalah dalam berhubungan sosial dan sangat berdampak kepada perkembangan dan pembentukan karakter anak, terutama dengan cepatnya arus informasi yang tak dapat dibendung dan tak tersaring.

Maka hal ini membutuhkan fungsi masyarakat agar dapat lebih

cerdas dalam memilih informasi yang bermanfaat, di sinilah literasi penting dimengerti dan dibutuhkan proses belajar yang tepat untuk menumbuhkembangkan pendidikan di era cyber.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru mendesain kegiatan yang menitikberatkan keterlibatan peserta didik dalam proses membuat dan mengomunikasikan konten digital. Sebagai contoh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam teks deskripsi, siswa memiliki kemampuan memberikan contoh dan fungsi kata sifat, yang digunakan dalam menulis kalimat. Kemudian setelah siswa selesai menulis, mereka mengunggah di platform digital untuk pembelajaran. Tujuannya agar mereka siswa masukan dan memperbaiki tesk mereka.

C. KESIMPULAN

Era pademi covid-19 sampau saat belum juga usai, kemampuan sumber daya manusia harus terus didoroang menuju peningkatan. Proses peningkatan kemampuan literasi digital harus menjadi rencana pembangunan kognitif terutama untuk tenaga pendidik atau guru. Tingkat

literasi digital mereka tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Apabila guru hanya mengirim tugas atau soal secara virtual untuk pengganti proses pembelajaran literasi digital mereka mengalami kesulitan untuk meningkat.

Apabila tenaga pendidik atau guru memanfaatkan literasi digital untuk terus mengkonstruksi identitas sebagai pendidik profesional, mereka akan mendorong peserta untuk berbuat yang sama sebagai usaha mencapai sebuah harapan dan cita-cita. Dalam pembelajaran dengan melibatkan literasi digital untuk konstruksi identitas, maka pergeseran berlangsung dari anggota pasif menjadi anggota aktif, dari meniru menjadi ditiru, dari konsumen konten menjadi produsen konten, dari keterpaksaan menjadi kebiasaan. Ketika etos ini dihayati maka pembelajaran jarak jauh (PJJ) mereka akan akan lagi bingung mencari indentias karena mereka sibuk mengkonstruksi identitas.

DAFTAR PUSTAKA

Belshaw, D. (2012). *What is 'digital literacy'? A Pragmatic investigation*. Englan: Durham University.

Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Pub.

APJII. (2016). *Survei Internet APJII 2016*. Jakarta:

<https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>.

Dwi, Y. K. (2020, Maret 16).

/~ydkristanto/index.php/2020/03/covid-19-merdeka-belajar-dan-pjj/. Retrieved

from <http://people.usd.ac.id>:

<http://people.usd.ac.id/~ydkristanto/index.php/2020/03/covid>

[-19-merdeka-belajar-dan-pjj/](#)

Krtistina, T. (2020, November 20).

/news/online/read/2020/11/20/122876/seberapa_penting_lite

rasi_digital_di_era_milenial/. (S. P. Simarmata, Editor) Retrieved from

<https://medanbisnisdaily.com>:

https://medanbisnisdaily.com/news/online/read/2020/11/20/122876/seberapa_penting_lite_rasi_digital_di_era_milenial/

Manggala, Y. (2020, September 8). *berita/qgcifo284/kompetensi-literasi-digital-masyarakat-mulai-berkembang*. Retrieved from <https://republika.co.id>.

Syamsir, A. (2020, Maret 23).

/opini/298260/belajar-di-masa-pandemi.

Retrieved from

<https://mediaindonesia.com>:

<https://mediaindonesia.com/opini/298260/belajar-di-masa-pandemi>