

## EFEKTIVITAS GERAKAN LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH JENJANG PENDIDIKAN DASAR DI KOTA PONTIANAK

**Ady Setiawan, Lukmanulhakim, Andini Linarsih**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat,  
Kabupaten Kubu Raya  
E-mail: [ady@unukalbar.ac.id](mailto:ady@unukalbar.ac.id)

### **Abstract**

*The purpose of this study was to obtain information on the effectiveness of the digital literacy movement and what factors influence the effectiveness of the digital literacy movement in Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak. The research approach used is quantitative research and descriptive study. The data for this study were sourced from schools, especially from principals and teachers, with details as many as 141 Sekolah Dasar Negeri and 28 Sekolah Menengah Pertama Negeri. The data collection technique is direct communication by conducting interviews with principals, teachers and students. Analysis of research data using Content Input Process and Product (CIPP) analysis, then the data is analyzed using SPSS statistics program. The digital literacy movement in Pontianak State Elementary Schools and Junior High Schools in general is still not effective. Judging from the class base, school culture base, and community base. There are several factors that influence the effectiveness of the digital literacy movement in Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak.*

**Keywords:** *CIPP, Effectiveness, Digital Literacy*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan informasi efektivitas gerakan literasi digital dan apa-apa saja faktor yang mempengaruhi efektivitas gerakan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan bentuk studi deskriptif. Data penelitian ini bersumber dari pihak sekolah, terutama dari kepala sekolah dan guru di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kota Pontianak, dengan rincian sebanyak 141 Sekolah Dasar Negeri dan sebanyak 28 Sekolah Menengah Pertama Negeri. Teknik pengumpulan data adalah komunikasi langsung dengan melakukan wawancara kepada kepala para kepala sekolah, guru dan peserta didik. Analisis data penelitian menggunakan analisis *Content Input Process and Product* (CIPP), kemudian data tersebut dianalisis menggunakan statistic program SPSS. Gerakan literasi digital di Sekolah Dasar

Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak secara umum masih belum efektif. Ditinjau dari basis kelas, basis budaya sekolah, dan basis masyarakat. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas gerakan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak.

**Kata Kunci:** *CIPP, Efektivitas, Literasi Digital.*

## PENDAHULUAN

Dunia terus mengalami perubahan, dan disadari bahwa di dunia ini tidak ada yang abadi. Aswandi (2018, h. 31), salah seorang tokoh perubahan pendidikan selalu mengingatkan bahwa semua hal di dunia ini akan mengalami perubahan, dan yang abadi hanyalah perubahan itu sendiri. Saat ini kita sedang berada di era disruptif, era revolusi industri 4.0/society 5.0 dan di era lahirnya generasi Z.

Era disrupsi (*disruption*) adalah era dimana sebuah inovasi akan menggantikan seluruh sistem lama dengan cara-cara baru, ia berpotensi menggantikan pemain-pemain lama dengan pemain-pemain baru, menggantikan teknologi lama bersifat fisik dengan teknologi baru bersifat digital, menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru, lebih efisien dan lebih bermanfaat, dikutip dari Rhenald Kasali (2017) dalam bukunya "*Disruption*".

Era industri 4.0 atau "*cyber physical system*" bercirikan: (1) *internet of Things*; (2) *big data* dan (3) kecerdasan buatan (*artificial intelligence*).

Setelah generasi millennial, lahir generasi Z, yakni generasi yang sejak lahir dan dibesarkan dalam peradaban teknologi, selalu terhubung dengan media sosial, mereka mudah dan cepat menerima perubahan, mereka lebih suka berkolaborasi ketimbang

berkompetisi, lebih suka bekerja dalam tim ketimbang individual, generasi millennial sangat mementingkan kualitas kerja.

Ciri utama generasi Z adalah digital, yakni generasi dimana segala aspek fisik baik manusia dan tempat memiliki ekuivalen dengan digital.

Tiga ciri kehidupan di era baru sekarang ini menunjukkan bahwa sistem kehidupan saat ini dan dimasa yang akan datang berbasis teknologi terutama teknologi informasi/digital.

Namun kenyataannya, kemajuan teknologi, khususnya teknologi informasi/digital tersebut tidak sedikit memberi dampak buruk terhadap pikiran, sikap dan perilaku anak. Anak menjadi korban teknologi.

Riset dilakukan oleh Microsoft menyimpulkan bahwa "Netizen (pemilik akun media social) di Indonesia adalah paling tidak sopan di dunia maya", dikutip dari Kompas, 26 Maret 2021.

Ratusan anak terpapar gawai, saat ini mereka dirawat di rumah sakit jiwa. Ditemukan beberapa ciri dari anak terpapar gawai, antara lain: (1) terjadi perubahan sikap dan perilaku, (2) mudah marah dan mudah bosan, tidak sedikit mereka berperilaku kasar terhadap orang tuanya dan susah diatur; (3) gangguan pada tidur; (4) depresi dan kecemasan; (5) tendensi resiko bunuh diri; (6) mengabaikan kondisi fisik; (7) konflik dengan orang tua; dan (8) mengabaikan dan malas

belajar dan pekerjaan, mereka kehilangan motivasi belajar sehingga daya serap terhadap materi pelajaran menjadi sangat rendah. Riset membuktikan bahwa “sebanyak 76,8% penggunaan gawai pada anak di luar kepentingan belajar”, dikutip dari *Republika*, 24 Maret 2021.

Menurut pegiat pendidikan inklusi yang sehari-hari menangani anak bermasalah akibat kecanduan gawai mengatakan “Anak terpapar gawai tidak jauh beda dengan anak yang kecanduan narkoba. Jadi sangat berbahaya”.

Fakta telah berubah dimana seluruh sistem kehidupan terkoneksi pada digital/internet, maka pikiran, sikap dan tindakan kita harus berubah, demikian Keynes seorang ekonomist mengatakan. Iqbal seorang pujangga Islam jauh sebelumnya menyatakan hal yang sama, bahwa jika dalam kehidupan ini kita tidak berubah, maka pada saatnya pasti tergilas.

Di satu pihak seluruh kehidupan masyarakat ini sangat tergantung (*inter connecting society*) pada digital. Namun dipihak lain, teknologi digital memberikan dampak buruk terhadap perilaku pengguna teknologi, terutama perubahan pada pikiran, sikap dan perilaku anak.

Memperhatikan fenomena ini, peneliti berpendapat jawabannya adalah membangun kesadaran kolektif seluruh masyarakat terhadap digital secepatnya dilakukan secara massif melalui program literasi digital atau literasi gawai.

Pecegahan anak terhadap kecanduan gawai dapat dilakukan, antara lain: (1) pembatasan penggunaan gawai dua jam perhari; (2) membatasi penggunaan internet; (3) penggunaan internet yang positif;

(4) memotivasi kegiatan fisik; (5) jauhkan gawai dari tempat tidur; (6) teknologi kendali akses internet, dikutip dari *Republika*, 24 Maret 2021.

Sekali lagi perlu ditegaskan bahwa, “Cerdas menggunakan digital (literasi digital) adalah jawabannya yang justru dibangun dari sejak usia dini melalui bimbingan orang tua. Jika orang tua merasa tidak mampu memberikan bimbingan, maka akan lebih baik, orang tua tidak memberi anak-anaknya gawai. Pengalaman peneliti memberi handpone pada anak-anak sejak mereka masuk perguruan tinggi, sekarang banyak anak usia dini sudah maniak (mabok) bermain gawai/hp. Peneliti sering menemukan, ada orang tua melarang anaknya menggunakan gawai/hp, sementara dirinya sibuk berasyik-asyik bermain handpone sehingga tugasnya sebagai orang tua terabaikan. Kasus lain, kurang kompaknya orang tua dalam mensikapi anak-anaknya yang terpapar gawai, misalnya ibunya melarang, ayahnya tidak atau orang tuanya melarang, nenek dan kakeknya tidak, semestinya orang tua, kakek dan nenek kompak.

Jika ditemukan, anak-anak kita telah terkapar gawai ditandai ciri kecanduan gawai tersebut di atas, menurut peneliti secepatnya hentikan/istirahatkan sementara anak-anak korban gawai tersebut untuk menggunakan gawainya, maksudnya pulihkan dulu dampak negatif gawai tersebut, setelah itu bangun literasi digital anak.

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah Bagaimana efektivitas gerakan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak, dan Apa-apa saja faktor yang mempengaruhi

efektivitas gerakan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak.

## METODE

Penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan bagaimana efektivitas gerakan literasi digital dan apa-apa saja faktor yang mempengaruhi efektivitas gerakan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak. Sehubungan hal tersebut, maka pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan bentuk studi deskriptif.

Data penelitian ini bersumber dari pihak sekolah, terutama dari kepala sekolah dan guru di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama di Kota Pontianak, dengan rincian sebanyak 141 Sekolah Dasar Negeri dan sebanyak 28 Sekolah Menengah Pertama Negeri.

Teknik pengumpulan data adalah komunikasi langsung dengan melakukan wawancara kepada kepala para kepala sekolah, guru dan peserta didik pada jenjang pendidikan dasar, yakni Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kota Pontianak.

Analisis data penelitian menggunakan analisis *Content Input Proccess and Product* (CIPP), kemudian data tersebut dianalisis menggunakan statistic program SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan luaran yang dicapai dapat diuraikan sebagai berikut.

## Efektivitas Gerakan Literasi Digital di Sekolah Jenjang Pendidikan Dasar

Gerakan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak secara umum masih belum efektif. Hal ini disebabkan beberapa hal berikut ini,

Ditinjau dari basis kelas, (1) Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan masih sangat kurang, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun bekerja sama dengan swasta, sebanyak lebih dari 50% sekolah yang diteliti menyatakan bahwa pelatihan literasi digital diselenggarakan secara mandiri, (2) Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran sudah cukup baik, hal ini didukung oleh keadaan pandemic Covid-19 yang mengharuskan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh berbasis daring, (3) Tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan dan siswa dalam menggunakan media digital dan internet masih tergolong rendah.

Ditinjau dari basis budaya sekolah, (1) Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital masih sangat kurang, padahal literasi membaca akan sangat mempengaruhi seseorang dalam berliterasi digital. Sebagaimana dikutip dari Aswandi (2022, h.141), "Persoalan utama kita adalah tidak atau kurang cerdas berliterasi digital sehingga berdampak pada rendahnya literasi membaca", (2) Frekuensi peminjaman buku bertema digital masih sangat kurang, (3) Jumlah kegiatan sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi cukup baik jika dilihat

setelah pandemic Covid-19, namun dinilai masih sangat kurang jika dilihat sebelum masa pandemi, (4) Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital cukup baik, (5) Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah masih sangat kurang, (6) Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah kategori cukup, hal ini didukung oleh kebijakan pemerintah tentang pengolahan dan penggunaan data berbasis digital.

Ditinjau dari basis masyarakat, (1) dukungan masyarakat dilihat dari pengadaan sarana dan prasarana literasi digital di sekolah sangat kurang, namun dukungan lain dalam bentuk dukungan moral bagi anaknya/peserta didik untuk menggiatkan literasi digital memiliki kategori baik, dan (2) Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital kategori cukup baik, hal ini dilihat dari ketersediaan dukungan dari penyedia jaringan internet dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis digital, namun diketahui bahwa jumlah dukungan masih sangat minim dan masih berkonsentrasi pada pelaksanaan pembelajaran daring, bukan pada pelaksanaan gerakan literasi digital di sekolah.

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Gerakan Literasi Digital di Sekolah Jenjang Pendidikan Dasar**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dituliskan

bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas gerakan literasi digital di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama di Kota Pontianak adalah sebagai berikut:

- a. Pemahaman dan pandangan kepala sekolah terhadap pentingnya literasi digital dan perkembangannya bagi satuan pendidikan yang dipimpinnya
- b. Kemampuan (*skill*) terhadap penguasaan teknologi informasi bagi kepala sekolah dan para guru, khususnya guru-guru yang masih tergolong muda, usia berkisar antara 25 sampai dengan 40 tahun
- c. Ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung terlaksananya literasi digital di sekolah, seperti akses internet yang baik, computer/PC/atau perangkat digital lainnya, dan penciptaan ekosistem digital di area sekolah seperti pojok literasi digital ataupun perpustakaan digital, dll.
- d. Ketersediaan guru-guru yang disiapkan untuk memelopori pelaksanaan literasi digital dengan tugas utama memberikan penguatan konsep dan penguasaan literasi digital bagi para guru/pendidik lainnya serta memberikan pengarahan bagi semua peserta didik tentang literasi digital di sekolah.
- e. Ketersediaan sistem aturan yang baik yang berkaitan dengan kebijakan pelaksanaan literasi digital di satuan pendidikan
- f. Ketersediaan forum bagi pendidik untuk melakukan diskusi seputar pelaksanaan literasi digital yang lebih baik
- g. Ketersediaan dukungan dari pemerintah dalam bentuk kebijakan maupun dukungan lain,

dan dukungan dari pihak swasta berupa sponsor untuk melaksanakan kegiatan ataupun dukungan lain yang bertujuan untuk peningkatan literasi digital di sekolah.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pertama, Gerakan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak secara umum masih belum efektif.

Kedua, faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas gerakan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak dapat disimpulkan sebagai berikut. (a) Pemahaman dan pandangan kepala sekolah terhadap pentingnya literasi digital dan perkembangannya bagi satuan pendidikan yang dipimpinnya, (b) Kemampuan (*skill*) terhadap penguasaan teknologi informasi bagi kepala sekolah dan para guru, (c) Ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah, (d) Ketersediaan guru-guru yang disiapkan untuk memelopori pelaksanaan literasi digital khususnya guru-guru yang tergolong muda, (e) Ketersediaan sistem aturan yang baik yang berkaitan dengan kebijakan pelaksanaan literasi digital di satuan pendidikan, (f) Ketersediaan forum bagi pendidik untuk melakukan diskusi seputar pelaksanaan literasi digital, (g) Ketersediaan dukungan dari pemerintah maupun swasta untuk peningkatan literasi digital di sekolah.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran pelaksanaan gerakan literasi digital di

Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak sebagai berikut ini.

Hendaknya pemerintah memberikan dukungan yang lebih baik dalam bentuk kebijakan, penyediaan sarana dan prasarana, penguatan sumber daya manusia dalam bentuk pelatihan ataupun kegiatan lain, dan perbaikan sistem pelaksanaan gerakan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak

Hendaknya setiap kepala sekolah maupun guru meningkatkan pemahaman dan keterampilan tentang literasi digital melalui berbagai hal termasuk melakukan diskusi dengan para wakil kepala sekolah ataupun pihak yang dinilai kompeten di dalam literasi digital.

Hendaknya setiap satuan pendidikan menciptakan dan menguatkan ekosistem pembelajaran yang berbasis digital, baik dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas.

Hendaknya satuan pendidikan meningkatkan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu, antara lain: penambahan bahan bacaan literasi digital di perpustakaan, penyediaan situs-situs educative sebagai sumber belajar, penggunaan aplikasi educative sebagai sumber belajar, dll.

Hendaknya satuan pendidikan meningkatkan akses sumber belajar bermutu dan cakupan peserta belajar, meliputi: penyediaan computer dan akses internet, dan penyediaan informasi melalui media digital.

Hendaknya satuan pendidikan meningkatkan Pelibatan Publik, melalui: sharing session, pelibatan pemangku kepentingan, penguatan

forum bersama orang tua dan masyarakat.

Hendaknya satuan pendidikan terus meningkatkan sistem tata kelola, meliputi: pengembangan system administrasi secara elektronik, dan pembuatan kebijakan sekolah tentang literasi digital.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aswandi. 2018. *Manajemen Perubahan: Sebuah Pengantar*. Depok: Rajawali Press
- Aswandi. 2022. *Lonceng Kematian Pendidikan*. Depok: Penerbit Rajawali
- Brockman, J (tanpa tahun), “*What Have You Changed Your Mind About?*”, Harper Collins E-Books
- Chabibie, H. 2017. *Literasi Digital sebagai Tulang Punggung Pendidikan*. Artikel. Online. <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/literasi-digital-sebagai-tulang-punggung-pendidikan/>
- Hefzallah, Ibrahim Michael (2004), *The New Educational Technologies and Learning*, Illionois: Springfieltd.
- Khan, Salman (2013), ‘*The One World Schoolhouse*’, diterjemahkan oleh: Nadiah Abidin, Jakarta: Mizan.
- Muhajir Effendy (2018), Gerakan Literasi Nasional, dalam *Kilasan Kinerja Kemendikbud 2018*, Jakarta: Kemendikbud RI.
- Nasrullah, Rullie dkk (2017), “*Materi Pendukung Literasi Digital*”, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI
- Oblinger, Diana G dan Oblinger, James L. (2005) editors sebuah buku berjudul *Educating the Net Generation*, New York: Springer
- OECD (2016), *Innovating Education and Educating for Innovation*, Paris: OECD Publishers.