

**PEMBIASAAN LITERASI DIGITAL SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN
KOMPETENSI DIGITAL PADA MAHASISWA PESERTA PENGENALAN
LAPANGAN PERSEKOLAHAN (PLP) UNIT PPLK FKIP UNTIRTA**

Ahmad Fauzi¹

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
fauzipls@untirta.ac.id

Illi Solihat²

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
ilmisolihat@untirta.ac.id

Mulia Tiara Fauziah³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
mulya.tiara@untirta.ac.id

Muldawati⁴

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
2222190063@untirta.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat kompetensi literasi media digital dan menerapkan pembiasaan pemanfaatan literasi digital pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia peserta kegiatan PLP sehingga mereka memiliki kecakapan dalam membuat perangkat pembelajaran yang kreatif, inovatif berbasis digital. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yang disampaikan Gilster tentang kompetensi literasi media digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Populasi penelitian ini mahasiswa peserta PLP. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu teknik analisis kualitatif model interaktif. Hasil penelitian didasarkan pada sub variabel *Internet Searching* dominan kategori baik, *Hypertextual Navigation* dominan kategori kurang, *Content Evaluation* dominan kategori baik, *Knowledge Assembly* dominan kategori baik. Simpulannya adalah tingkat kompetensi literasi media digital pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia peserta PLP perlu disiapkan agar ketika memasuki dunia persekolahan, mereka siap dan mumpuni dalam Menyusun perangkat pembelajaran yang kreatif, inovatif berbasis literasi digital.

Kata Kunci: Literasi digital, Kompetensi digital, PLP

A. PENDAHULUAN

Era serba digital seperti sekarang ini, perkembangan media digital dan teknologi informasi memberikan tantangan bagi pengguna dalam mengakses, memilih, dan

memanfaatkan informasi dan kemampuan dalam menelusuri informasi tersebut. Kemampuan inilah yang saat ini dikenal dengan 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. Kehadiran teknologi digital perlu dibarengi dengan pengetahuan serta pemahaman terkait pemanfaatan teknologi digital itu sendiri oleh para calon guru (Kuntarto & Prakash, 2020). Keadaan inilah yang menjadikan alasan mengapa program literasi media digital sangat diperlukan.

Literasi media digital (*media digital literacy*) menjadi sebuah kunci penting dalam menghadapi berbagai fenomena teknologi informasi yang ada sekarang. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan media digital, alat komunikasi atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Novitasari, dan Fauziddin, 2022). Kemampuan menggunakan, memahami, menganalisis, mengintegrasikan, dan membangun pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh para pengguna teknologi.

Literasi digital saat ini menjadi suatu kebutuhan bagi terwujudnya operasional pendidikan (Sumiati & Wijonarko, 2020). Media informasi dan *technology skills* menjadi sebuah keharusan bagai manapeserta 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 bagi mahasiswa peserta PLP yang menjadi objek penelitian ini untuk menciptakan *knowledge* (pengetahuan) baru melalui interaksi dengan teknologi.

Digital literacy competencies merupakan kemampuan dalam mendapatkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dengan pemanfaatanteknologi. Merujuk pada pentingnya literasi media digital dalam bidang pendidikan, beberapa penelitian telah banyak dilakukan. Salah satunya penelitian yang dilakukan Amalia (2016) dengan judul “Urgensi Literasi Digital Untuk Pelajar SMA: Penelitian survei Pembiasaan Literasi Digital Sebagai Strategi PeningkatanKompetensi Digital pada Mahasiswa Peserta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Unit PPLK Fkip Untirta

tingkat literasi digital pelajar SMA Negeri di daerah Istimewa Yogyakarta”. Dapat diketahui tingkat literasi digital pelajar SMA Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta sudah berada di tingkat *advanced*. Dengan kata lain pelajar di Daerah Istimewa Yogyakarta sudah terliterasi digital dengan sangat baik. Artinya pelajar sudah mahir dalam menggunakan beragam perangkat teknologi, baik perangkat teknologi keras maupun perangkat teknologi lunak. Pemahaman kritis mereka sangat baik terhadap konten internet, yakni mampu menganalisis, mengevaluasi dan melakukan sintesis terhadap konten.

Penelitian yang dilakukan Bella (2018) dengan judul “Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh” mengungkapkan hasil bahwa R sebesar 0,669, yang menunjukkan bahwa hubungan antara penerapan literasi digital (variabel X) dan peningkatan pembelajaran (variabel Y) tergolong kuat. Hasil uji F terbukti bahwa $F_{hitung} 69.688 > F_{tabel} 4.39$, maka hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penerapan literasi digital memiliki pengaruh terhadap peningkatan pembelajaran. Sedangkan hasil koefisien determinasi diperoleh nilai sebesar 0,448, menunjukkan bahwa variabel independen mempengaruhi variabel dependen sebesar 44%. Sedangkan 56% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, gambaran mengenai literasi media digital di kalangan mahasiswa peserta PLP menjadi suatu hal yang menarik untuk diteliti. Penelitian ini menggambarkan bagaimana penggunaan media digital di kalangan mahasiswa peserta PLP sehubungan dengan literasi media digital dan apakah mahasiswa peserta PLP bersikap kritis dengan konten media yang dibaca atau dikonsumsi. Penelitian ini diharapkan menjadi masukan para pengelola sekolah agar dapat merancang Pendidikan melek media. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Penelitian yang diajukan oleh peneliti, yaitu pembiasaan literasi digital sebagai strategi peningkatan kompetensi digital pada mahasiswa peserta kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) unit PPLK FKIP Untirta 2022.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian

deskriptif kualitatif. Data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video, tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif karena data dalam penelitian ini adalah gejala bahasa berupa kata-kata bukan angka-angka. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan, yaitu teknik analisis kualitatif model interaktif. Model ini ada 4 komponen analisis, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, pemeriksaan kesimpulan. Adapun instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument) dibantu dengan alat bantu berupa daftar pertanyaan wawancara yang digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada informan yang sudah ditentukan. Sedangkan, sumber data penelitian ini yaitu mahasiswa dan dokumen tentang pelaksanaan PPLK 2022.

C. PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) FKIP Untirta dilaksanakan melalui 6 tahap yaitu orientasi sekolah, membuat media pembelajaran, peer teaching pembelajaran daring, praktik mengajar, dan menyusun laporan akhir mandiri. Setiap pelaksanaan terdapat dalam panduan PLP yang sudah disediakan oleh penyelenggara PLP. Pembelajaran abad-21 sebagaimana dilansir dalam web Learn Microsoft terkait *Transform learning with 21st century learning design* pada dimensi yang harus dikuasai oleh tenaga pendidik yaitu *Knowledge construction* (konstruksi pengetahuan), *Collaboration* (kolaborasi), *Real-world problem solving and innovation* (pemecahan masalah dan inovasi dunia nyata), *Skilled communication* (komunikasi yang terampil), *Self-regulation* (regulasi diri), *Information and communications technology (ICT) for learning* (teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran). Bila dikorelasikan dengan panduan tahapan yang harus dilalui mahasiswa selama pelaksanaan PLP, tim penyelenggara menyajikan konsep yang sesuai dengan desain pembelajaran abad 21.

Sumber Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia

Hasil sumber literasi digital mahasiswa PBI pada kegiatan PLP yang sudah dikategorikan lebih memilih aplikasi dan internet sebagai penunjang pembelajaran. Mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia memilih sumber berdasarkan kebutuhannya dalam mengajar. Internet digunakan sebagai sumber ketidaktahuan suatu materi yang akan diajarkan, mengkorelasikan dan membuktikan antara suatu teori dengan realitas, mengakses tutorial dalam memahami suatu hal baru yang ingin dicoba. Media sosial yang

digunakan dalam pembelajaran yaitu Instagram, TikTok, YouTube dan sebagainya untuk mencari informasi atau bahan referensi pembelajaran. Buku berbicara Elektronik (ETB) dalam pemanfaatan literasi digital satu ini mahasiswa kurang menerapkan, sebagaimana yang dituturkan oleh beberapa mahasiswa PBI bahwa baru mengetahui terkait adanya ETB dan kurang menguasai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, akan tetapi ada pula mahasiswa yang memanfaatkan *read aloud* pada Microsoft Edge dan Microsoft Office.

Selanjutnya, *e-book* digunakan oleh mahasiswa PBI sebagai bahan tambahan pemahaman terkait suatu materi yang memudahkan dalam mengaksesnya, cukup membawa gawai atau laptop, ada pula mahasiswa PBI membuat modul ajar dalam bentuk *e-book* yang dimodifikasi menarik hingga memanfaatkan animasi dan audio. Blog dimanfaatkan mahasiswa PBI sebagai lokasi penyimpanan materi digital yang bisa diakses oleh pelajar hanya dengan gawai atau laptop di mana pun dan kapan pun, ada pula yang mencari referensi atau tanggapan terkait sesuatu hal yang dicari tahu oleh mahasiswa. Aplikasi digunakan seluruh mahasiswa PBI seperti Canva, CapCut, KineMaster, VN, InShot dan sebagainya untuk membuat video pembelajaran yang akan ditayangkan pada siswa dengan memanfaatkan audio dan visual bagi siswa yang cenderung tidak tertarik pada proses pembelajaran metode ceramah tanpa diperlihatkan atau didengarkan. Hasil penggunaan sumber literasi digital mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia dominan menggunakan sumber yang lumrah dan kurang menggali lebih jauh sumber literasi digital yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia berpatokan pada sumber yang cenderung instan dibandingkan sumber yang perlu kreativitas yang dibangun dalam pemanfaatannya.

Klasifikasi Sumber Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia dalam pemilihan literasi digital pada video pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing mahasiswa dikelompokkan menjadi tiga klasifikasi pemanfaatan dan penerapan literasi digital yakni dalam kategori kurang kompeten, cukup kompeten, sangat kompeten. Berikut dijabarkan dari masing-masing klasifikasi kompetensi yang dimiliki.

1. Kurang Kompeten dalam Memanfaatkan dan Menerapkan Literasi Digital

Salah satu dari rerata masuk kategori kurang kompeten dilakukan mahasiswa

pendidikan bahasa Indonesia yaitu pembuatan video yang mengandalkan aplikasi CapCut tanpa melibatkan sumber literasi digital lainnya. Di dalam video pembelajaran terdapat gambar yang diberi transisi *waktu*, text penjelasan, dan penjelasan *record* audio mahasiswa tersebut. Tidak adanya animasi yang disertakan dalam video pembelajaran tersebut, layaknya *slide* dalam PowerPoint terdapat *text* yang membedakan hanya ada audio penjelasan mahasiswa.

Kolaborasi antara digital literasi yang digunakan mahasiswa tidak melibatkan siswa secara *realtime* artinya siswa hanya bisa melihat dan menyimak tanpa terlibat mengakses sumber literasi digital. Disebabkan keterbatasan penggunaan literasi digital tidak berpusat pada siswa dalam mengimplementasikannya. Kreativitas yang dibangun kurang menggambarkan penguasaan literasi digital pada pembelajaran abad 21. Kendati demikian, mahasiswa tersebut kurang kompeten dalam memanfaatkan dan menerapkan literasi digital.

2. Cukup Kompeten dalam Memanfaatkan dan Menerapkan Literasi Digital

Salah satu dari rerata masuk kategori cukup kompeten dilakukan mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia yaitu video pembelajaran yang dibuat, mahasiswa mengkreasi video dengan menambahkan gambar atau animasi menarik terkait materi pembelajaran, menambahkan latar musik, dan gambar ruang kelas sebagai latar video untuk menambah kesan menarik dan tidak membosankan. Proses pembuatan dan penyuntingan video pembelajaran dilakukan menggunakan dua aplikasi penyuntingan video, yaitu Adobe Premiere Pro dan Canva Pro. Lalu, penugasan menggunakan Website.

Tahapan-tahapan pembelajaran yang terdapat dalam video pembelajaran yang telah dibuat yakni (1) Di awal video, peserta didik diberi apersepsi terlebih dahulu dengan mendengarkan dan menyimak tayangan video pembacaan materi; (2) Setelah itu, peserta didik diberi pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman peserta didik dengan materi pembelajaran; (3) Guru melanjutkan penjelasan lebih lanjut terkait materi yang dipelajari; dan (4) Untuk lebih menambah pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari, kemudian diminta untuk mengidentifikasi berdasarkan video pembelajaran yang ditayangkan dan didengar. Di akhir setelah video pembelajaran, siswa diinstruksikan membuka gawai masing-masing untuk melakukan *posttest* dari Website yang sudah dibuatkan oleh mahasiswa tersebut yang di dalamnya ada sebuah visual dan prolog yang dijadikan stimulus siswa dalam memikirkan tugas yang akan dibuat.

3. Sangat Kompeten dalam Memanfaatkan dan Menerapkan Literasi Digital

Salah satu dari rerata masuk kategori sangat kompeten dilakukan mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia yaitu dari awal mula proses pembuatan videopembelajaran dengan mengonsep video pembelajaran yang akan dibuat dengan landasan modul ajar sebelumnya serta mempelajari setiap media-media yang bisa digunakan dalam konsep video pembelajaran agar tepat dan kreatif. Lalu memutuskan untuk menggunakan PowerPoint Record, Microsoft Sway, Canva, dan Flipbook. Kemudian, mendesain PowerPoint dan mencantumkan hal-hal yang termuat di dalamnya, mendesain Microsoft Sway, mendisain LKPD dengan Canva dan mendesain Flipbook.

Finalisasi memutuskan untuk membuat video pembelajaran dari kolaborasi PowerPoint (*record*) untuk menjelaskan materi dengan adanya tampilan wajah dan suara mahasiswa di bagian ujung kanan salindia yang seolah kebersamai dalam video pembelajaran, Microsoft Sway untuk akses materi secara *realtime* yang terdapat visual, audio, dan audiovisual. Selanjutnya, LKPD yang didesain juga terdapat visual dan animasi yang sudah dibuatkan dengan menggunakan aplikasi Canva. Kemudian, Flipbook untuk menampilkan LKPD yang sudah didesain. Setelah proses kolaborasi desain selesai dilanjut dengan pembuatan video. Dalam video tersebut dijelaskan secara *realtime* dalam artian seperti nyata karena penjelasan langsung pada powerpoint disertai kamera dan suara saat perekaman dimulai, sekaligus saat itu juga memanfaatkan Pen/Highlight/Focus digital pada PowerPoint untuk menandakan hal-hal yang krusial atau kata kunci dari materi tersebut. Video pembelajaran dengan durasi 7 menit sudah memuat penjelasan serta contoh. Kendati demikian, mahasiswa tersebut kompeten dalam mengakases, memanfaatkan, dan menerapkan literasi digital.

Aspek Pemanfaatan dan Penerapan Literasi Digital Mahasiswa PBI

Penelitian ini berpusat pada pemanfaatan literasi digital sebagai strategi peningkatan kompetensi digital mahasiswa Pendidikan bahasa Indonesia pada kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), serta pelaksanaan pembiasaan literasi digital bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kompetensi literasi dan digital di dunia persekolahan. Adapun aspek yang dinilai direratakan dari hasil 25 sampel yang memilih jawaban dominan pada setiap aspek penilaian sebagai berikut.

Tabel 4.1 Aspek Penilaian Pemanfaatan dan Penerapan Literasi Digital Mahasiswa

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mengetahui tentang literasi digital dalam pembelajaran				√
2	Saya memahami jenis-jenis literasi digital			√	
3	Saya memahami fungsi literasi digital dalam pembelajaran				√
4	Saya menggunakan satu atau lebih sumber literasi digital			√	
5	Saya mengeksplor jenis-jenis literasi digital yang relevan		√		
6	Saya menerapkan literasi digital yang sesuai dengan kebutuhansiswa dalam kegiatan PLP			√	
7	Saya mampu membuat konten pembelajaran yang berbasisliterasi digital dalam kegiatan PLP			√	
8	Saya menguasai semua jenis literasi digital terbaru yang mampumenstimulus siswa dalam praktik mengajar pada kegiatan PLP		√		
9	Saya terampil dalam memilih dan mengeksplor sumber literasidigital yang terbaru saat kegiatan PLP		√		
10	Saya memahami kelemahan dan kelebihan dari jenis-jenisliterasi digital untuk diterapkan pada kegiatan PLP			√	
11	Saya mampu menghubungkan literasi digital dengan kemampuan siswa dalam mengeksplor literasi digital yang digunakan saat PLP			√	
12	Saya mampu mengatasi permasalahan penggunaan literasi digitalyang terbatas dengan akses siswa saat kegiatan PLP	√			
13	Saya terampil dalam mengkolaborasikan literasi digital dan nondigital yang saling satu padu dalam kegiatan PLP			√	
14	Saya memahami keinginan siswa dalam mengeksplor literasidigital yang saya gunakan dalam kegiatan PLP	√			
15	Saya memanfaatkan literasi digital hanya untuk kebutuhanselama kegiatan PLP		√		

Ket.

1= kurang

2= cukup

3= baik

4= baik sekali

Berdasarkan rerata yang memilih jawaban dominan pada setiap aspek penilaian, mahasiswa PBI masuk dalam kategori cukup dan baik. Artinya literasi digital bagi mahasiswa PBI dalam pemanfaatan dan penerapan belum dilakukan secara maksimal atau jika dilihat dari aspek penilaian belum masuk kategori baik sekali. Dilihat dari aspek pemanfaatan literasi digital digunakan cukup baik oleh mahasiswa PBI sebagai strategi peningkatan kompetensi digital. Semua mahasiswa memanfaatkan satu atau lebih sumber literasi digital hingga mengetahui dan memahami manfaat literasi digital. Tidak bisa dipungkiri ketidaksempurnaan dari segi penerapan atau pelaksanaan literasi digital bagi mahasiswa PBI dalam meningkatkan kompetensi di dunia persekolahan.

Pembelajaran abad 21 membutuhkan kompetensi guru yang melek digital, memahami betul perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pembelajaran. Sebab, tantangan terbesar guru saat ini yaitu perkembangan teknologi yang sudah memasuki era 5.0. Faktanya, calon pendidik generasi Z saja masih merasa dalam kategori cukup dan baik dalam mengeksplor literasi digital. Padahal, menurut Gilster (1997:1-2) literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Namun, mahasiswa PBI kerap menggunakan informasi dari satu atau dua arah yang menjadi sesuatu hal lumrah dibuktikan dengan aspek penilaian mahasiswa menyadari hanya kategori cukup dan baik dalam kemampuan, keterampilan, dan penguasaan pada pelaksanaan pembiasaan literasi digital.

Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia

Berdasarkan pra, proses, hingga pasca pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Untirta dalam meningkatkan kompetensi literasi digital dari hasil pengamatan peneliti diklasifikasikan menjadi empat analisis kompetensi inti yang harus dikuasai oleh mahasiswa bila dikatakan kompeten dalam memanfaatkan dan menerapkan literasi digital.

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Menganalisis dari mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia pada kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) dari aspek pencarian di Internet (*Internet Searching*) dominan kategori baik dalam memanfaatkan dan menerapkan bagi mahasiswa seperti pemahaman kurikulum merdeka transisi dari kurikulum 2013, pembuatan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, materi pembelajaran seperti pencarian E-Book, mencari tutorial pengoperasian sebuah aplikasi editing seperti video pembelajaran,

mengkorelasikan teoritis dan empiris seperti pencarian definisi atau manfaat teoritis dari seorang ahli.

2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

Menganalisis dari mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia pada kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) dari aspek pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*) dominan kategori kurang dalam memanfaatkan dan menerapkan bagi mahasiswa seperti memanfaatkan hypertext dan hyperlink yang ada di Microsoft Word yang seharusnya ketika diakses langsung menuju file yang diinginkan tanpa melampirkan file dalam file, melakukan *browsing* via internet dengankata kunci yang sesuai agar mahasiswa tidak merasa dirinya tidak paham dalam mengoperasikan sesuatu sebagai contoh mengelolah sumber literasi digital yang lebih kreatif, dan mahasiswa juga belum terampil dalam membedakan tentang bandwidth, http, html, dan url. Kategori ini mahasiswa lebih memanfaatkan dan menerapkan hal yang sudah lumrah, tanpa keinginan mengeksplor yang lebih kreatif dan inovatif.

3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

Menganalisis dari mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia pada kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) dari aspek evaluasi konten informasi (*content evaluation*) dominan kategori cukup dalam memanfaatkan dan menerapkan bagi mahasiswa seperti pemilihan sumber informasi yang sesuai dan dapat dipercaya sebagai bentuk pertanggungjawaban sumber referensi, cukup memahami macam-macam domain setiap lembaga atau negara tertentu, memahami kelebihan dan keuntungan halaman Website yang akan digunakan sebagai bahan rujukan informasi dan eksplorasi perangkat pembelajaran, hingga mengidentifikasi sebuah konten yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang menyesuaikan jenjang siswa pada level tertentu. Serta, memahami peraturan penggunaan web, aplikasi, e-book dan lainnya, sebagai contoh penggunaan Canva yang membutuhkan Canva Pro untuk mengeksplor keseluruhan fitur penggunaan dengan adanya FAQ yang harus disepakati mahasiswa. Tidak memanfaatkan server yang berbahaya atau ilegal yang akan merugikan mahasiswa, sebagai contoh penggunaan Microsoft Office 365 dengan segala fiturnya secara ilegal akan otomatis berdampak pada server laptop. Namun, hal ini tidak ditemukan pada mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia, artinya mahasiswa cukup mampu dan terampil mengevaluasi konten informasi.

4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Menganalisis dari mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia pada kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) dari aspek penyusunan pengetahuan (*Knowledge Assembly*) dominan kategori baik dalam memanfaatkan dan menerapkan bagi mahasiswa seperti pemahaman terkait sumber terpercaya tanpa adanya opini semata tidak diikuti data atau teoritis pendukung dalam hal ini pembuatan perangkat pembelajaran yang disusun berdasarkan pengetahuan yang ilmiah, kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh dengan membaca sumber buku, artikel jurnal, maupun pembuktian empiris seperti manfaat sumber literasi digital yang dipilih mahasiswa, dan keterampilan mahasiswa terhadap pengetahuan secara teoritis dan empiris dikorelasikan dan dibandingkan secara nyata dan fakta agar tidak adanya penyimpangan persepsi teori dan praktik, sebagai contoh siswa yang terlibat langsung dengan sumber literasi digital adanya *impect* yang dirasakan secara *realtime*.

D. SIMPULAN

Hasil sumber literasi digital mahasiswa PBI pada kegiatan PLP yang sudah dikategorikan lebih memilih aplikasi dan internet sebagai penunjang pembelajaran. Sedangkan, untuk E-Book dan Website atau Weblog jarang dimanfaatkan oleh mahasiswa. Bahkan, penggunaan Buku Berbicara Elektronik (ETB) sangat jarang digunakan. Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia dalam pemilihan literasi digital, sebagai contoh video pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing mahasiswa dikelompokkan menjadi tiga klasifikasi pemanfaatan dan penerapan literasi digital yakni dalam kategori kurang kompeten, cukup kompeten, dan sangat kompeten. Rerata mahasiswa masuk pada level cukup kompeten.

Dilihat dari empat kompetensi yang harus dikuasai oleh calon pendidik dalam keterampilan literasi digital, menganalisis dari mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia pada kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) dari empat aspek tersebut yaitu (1) Pencarian di Internet (*Internet Searching*) dominan kategori baik dalam memanfaatkan dan menerapkan bagi mahasiswa; (2) Pandu Arah Hypertext (*hypertextual navigation*) dominan kategori kurang dalam memanfaatkan dan menerapkan bagi mahasiswa; (3) Evaluasi Konten Informasi (*content evaluation*) dominan kategori cukup dalam memanfaatkan dan menerapkan bagi mahasiswa; (4) Penyusunan Pengetahuan

(*Knowledge Assembly*) dominan kategori baik dalam memanfaatkan dan menerapkan bagi mahasiswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. R. 2016. *Urgensi Literasi Digital untuk Pelajar SMA Penelitian Survei Tingkat Literasi Digital Pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi, Perpustakaan Pusat UGM. Universitas Gadjah Mada.
- Bella, Elpira. 2018. *Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh*. Skripsi thesis, UIN Ar- Raniry Banda Aceh.
- Kuntarto, H. B., & Prakash, A. (2020). *Digital Literacy Among Children in Elementary Schools*. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 3(2), 157-170. <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.92>
- Novitasari, Y. dan Fauziddin, M. (2022). *Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi*. Vpl 6 No 4 PP 3570-3577
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). *Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19*. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65-80.