

Literacy Digital: Dampak dan Tantangan Dalam Pembelajaran Bahasa

Silfiyana Sari¹, Athylla Friska Amanda², Yunita Wulandari³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Informasi Artikel

Ditinjau : 29 November 2022
Direvisi : 01 Desember 2022
Terbit Online : 30 Desember 2022

Kata Kunci

Digital *Literacy*,
Tantangan, dan *Online*
Education

Korespondensi

e-mail :
silfiyanasari3s@gmail.com¹

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah memperjelas bahwa kita memiliki pemahaman dasar tentang konsep digital. Kemampuan untuk mengakses data kuantitatif sangat penting dalam lingkungan digital yang berkembang pesat saat ini. Dalam konteks literasi digital, setiap orang harus dapat menggunakan, menganalisis, memikirkan kembali, memilah, dan berdiri sendiri dengan platform digital, bentuk ekspresi, dan strategi komunikasi yang berbeda. Artikel ini memberikan gambaran tentang implikasi literasi digital dan isu-isu yang terkait dengan inklusi dalam pembelajaran bahasa asing. Dampak positif literasi digital terhadap pembelajaran bahasa antara lain sebagai berikut: 1) memperlambat proses pembelajaran; 2) mampu membedakan antara pelajar bahasa yang serius dan berguna; dan 3) memberi guru lebih banyak waktu untuk menjadi produktif dalam pengajaran bahasa mereka. menghasilkan materi kelas digital. Tantangan literasi digital dalam pembelajaran bahasa: 1) memberi tantangan dalam pertumbuhan kembang anak, 2) mengganggu pertumbuhan otak anak, 3) menurunkan rasa individualisme, 4) meningkatkan sifat impulsif.

ABSTRACT

Advances in information technology have made it clear that we have a basic understanding of digital concepts. The ability to access quantitative data is critical in today's rapidly evolving digital environment. In the context of digital literacy, everyone must be able to use, analyze, rethink, sort and stand alone with different digital platforms, forms of expression and communication strategies. This article provides an overview of the implications of digital literacy and issues related to inclusion in foreign language learning. The positive impacts of digital literacy on language learning include the following: 1) slowing down the learning process; 2) be able to differentiate between serious and useful language learners; and 3) give teachers more time to be productive in their language teaching. produce digital class materials. The challenges of digital literacy in language learning: 1) provide challenges for children's growth and development, 2) disrupt children's brain growth, 3) reduce their sense of individualism, 4) increase impulsivity.

DOI : <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22873>

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi mempengaruhi kehidupan dan interaksi kita sehari-hari: dari pembelajaran jarak jauh hingga akses instan ke informasi, bermula dari mencari informasi dan berkomunikasi dengan lembaga pemerintah hingga bekerja dari rumah. Selain untuk meningkatkan kehidupan sehari-hari, media digital dan kemajuan teknologi sangat penting dalam pengajaran bahasa asing. Hal ini senada dengan Permendikbud no 16 tahun 2022 tentang standar proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah menegaskan bahwa yang dimaksud dengan standar proses adalah “kriteria minimal proses pembelajaran berdasarkan alur, jenjang, dan jenis pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan dan standar proses digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi, prakarsa, kemampuan, dan kemandirian peserta didik secara optimal”. Sebagai contoh, menggunakan internet bersamaan dengan materi pendidikan seperti buku teks, video instruksional, dan animasi buatan guru dapat mempermudah proses mempelajari informasi baru. Menurut The Tomorrow Project (2012), guru menggunakan teknologi lebih sering dari pada populasi umum, dengan 54% guru dan 70% administrator menggunakan laptop cerdas untuk bekerja dan 52% guru dan administrator sekolah menggunakan kursus online untuk pendidikan. tujuan.

Dalam konteks pendidikan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang spesifik dan memberikan peluang kepada masyarakat maupun para tenaga pendidik untuk memberikan suasana yang menarik dan menyenangkan dalam ruang lingkup kemasyarakatan dan dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pemerintah harus meningkatkan budaya literasi digital yang sesuai dengan tuntutan zaman, budaya literasi baca tulis dan numerasi tetap diimplementasikan namun kemampuan dalam berliterasi digital harus diterapkan ke semua jajaran dan ruang lingkup pendidikan (Mahsunah, 2021:958). Berdasarkan hal tersebut, pada era abad 21 manusia tidak cukup jika dipupuk dengan kemampuan tulis dan baca secara tradisional, seiring dengan perkembangan zaman harus dikuatkan dengan kemampuan lainnya seperti kemampuan dalam berliterasi secara digital untuk dapat bersaing dan dapat berkolaborasi di era globalisasi.

Sebagai sarana utama untuk menggunakan komputer dengan cara yang aman, terjamin, dan efisien, literasi digital mencakup keterampilan berikut: keterampilan dalam mengedit



video, audio dan file gambar; penggunaan *browser web*; dan keterampilan dalam mengoperasikan mesin pencari internet. Hal tersebut merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh tenaga pendidik mata pelajaran lain di sekolah menengah pertama, seperti persyaratan literasi. (2012) Kemajuan teknologi internet dan informasi Royal Society mengarah pada kehancuran aset informasi digital (Kurnianingsih, Rosini, Ismayati, 2017: 62). Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak positif dan negatif. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa khususnya dalam kemampuan berliterasi di era digital saat ini sangat dituntut kepada masyarakat agar mampu mahir dan bersaing dalam dunia pendidikan modern saat ini.

Konteks literasi digital tidak hanya sekedar bermanfaat dan pedoman manusia dalam mengoperasikan komputer dalam membaca dan menulis seperti konteks literasi pada umumnya. Sebagaimana dijelaskan oleh Setyaningsih dkk (2019) mengemukakan bahwa literasi digital merupakan suatu kemampuan individu untuk mengoperasikan teknologi digital sebagai sarana dalam mengintergrasikan, mengakses, menganalisis dan mengevaluasi informasi agar dapat mampu bertahan dengan tuntutan zaman saat ini. Pengertian Literasi digital adalah suatu keterampilan pribadi dalam menggunakan teknologi digital sebagai sarana dalam berkomunikasi untuk menyerap wawasan teraktual, dan dapat berinteraksi secara digital dengan orang lain agar dapat berpartisipasi aktif ruang lingkup kemasyarakatan (Kurniawati & Baroroh, 2019:51-66). Dalam konteks pembelajaran, literasi digital dapat dikuasai dengan memperoleh wawasan, perilaku, dan kemampuan melalui kegiatan belajar yang lebih efektif. Maka dari itu, kemampuan dalam berliterasi secara digital sangat dibutuhkan dan dikembangkan dalam segala dimensi kehidupan, di sekolah-sekolah dan dalam pembelajaran terutama pada keterampilan berbahasa.

Pendidikan melalui sekolah berpeluang untuk mengoptimalkan literasi digital sebagai alat dalam mengembangkan keterampilan literasi dalam pembelajaran. kemampuan dalam berbahasa merupakan salah satu keterampilan yang memiliki peran penting dalam berliterasi digital. Keterampilan bahasa tidak bisa dipisahkan dengan literasi digital karna bahasa memiliki peranan penting dalam mempersatukan keragaman karakter bangsa, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan menuju perubahan peradaban yang unggul. Literasi digital dalam kemampuan berbahasa memberikan manfaat seperti memudahkan manusia dalam mendapatkan informasi dan memudahkan civitas tenaga pendidikan dalam



memperoleh referensi pembelajaran berinovatif. Hal ini senada dengan pemaparan Farhana dkk (2021) menjelaskan bahwa dengan bermodalkan kuota internet dan membuka aplikasi yang ada pada gawainya, maka tenaga pendidik dapat memperoleh beranekaragam informasi dan sumber belajar teraktual secara gratis. Oleh karena itu, artikel ini menawarkan pemikiran awal tentang hubungan antara tantangan literasi digital dan pembelajaran bahasa dalam konteks literasi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian survey literatur. Metodologi kajian literatur didefinisikan sebagai kegiatan yang bertanggung jawab, perpustakaan, membaca, mencatat, dan pengelolaan bahan penelitian (Zed, 2003). Dalam ringkasan artikel ini, Kartiningrum (2015). Ia mengatakan hal ini dilakukan untuk memahami teori, etos kerja, pemikiran, dan hipotesis penelitian. Kajian tersebut diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada para peserta untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan komprehensif terhadap masalah yang dihadapi.

Data yang digunakan berasal dari literatur. Ini didasarkan pada ulasan nasional dan internasional, buku teks, artikel ilmiah, dan jurnal tentang strategi dan proses pengembangan aplikasi literasi digital di bidang pendidikan. Dalam proses pencarian jurnal yang relevan, peneliti menggunakan engine tools seperti SagePub, ProQuest, ResearchGate, dan Google Scholar hingga ProQuest untuk mengidentifikasi jurnal yang dipublikasikan di Internet dengan kata kunci pengembangan, praktik, literasi digital, dan pendidikan untuk memulai pendaftaran. Pemilihan sumber literatur yang digunakan nantinya adalah jurnal yang diterbitkan antara tahun 2013 hingga 2018 untuk mendapatkan sumber informasi yang paling up to date. Selanjutnya, rangkum jurnal yang dapat dijadikan referensi, meliputi nama peneliti, tahun publikasi, desain penelitian, tujuan penelitian, sampel, alat, dan ringkasan hasil atau temuan. Kemudian dapat melakukan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMBAHASAN

Literasi Digital

Perkembangan teknologi di era digital telah memberikan segenap dampak dan tantangan serta prospek disetiap elemen kehidupan. Dalam konteks pendidikan, perkembangan ini memiliki potensi, terlebih bagi guru dan peserta didiknya, memberikan euforia yang aktual dalam proses pembelajaran sehingga dalam berjalan secara inovatif. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Harjono (2018:4) menjelaskan bahwa literasi digital merupakan suatu kombinasi dari beberapa keterampilan teknologi, informasi dan komunikasi, berpikir kritis, berkontribusi, dan kesadaran sosial. Di sisi lain, literi digital berkaitan dengan kemampuan-kemampuan fungsional yang saling keterkaitan dengan penggunaan teknologi dan wawasan teknologi secara efektif.

Karya Eshet Alkalai dan Chajut (2009) mencakup studi berikut:

- Literasi fotoakustik adalah suatu keterampilan untuk menciptakan suatu pekerjaan yang efektif dalam ruang lingkup digital yang menggunakan gambar dan komunikasi seperti antarmuka pengguna.
- Mesin pembelajaran adalah alat untuk memperoleh pengetahuan melalui generasi non-linear di ruang informasi, Internet, dan jaringan hypermedia lainnya.
- Literasi informasi adalah alat untuk mengonsumsi informasi secara efektif dan menghilangkan informasi yang tidak relevan atau ketinggalan zaman.

Berikut beberapa keterampilan dalam aspek literasi digital menurut Anggeraini dkk (2019), yakni sebagai berikut:

1. Keterampilan dalam membaca tampilan grafis (foto-visual)
2. Keterampilan dalam mengoperasikan reproduksi digiatl untuk menciptakan sesuatu yang aktual dari alat yang sudah dari sebelumnya (Reproduksi)
3. Keterampilan mengkaitkan wawasan yang dimiliki dengan aspek yang tidak saja linear, melainkan nonlinear (Hiperrekstuitas)
4. Keterampilan dalam mengevaluasi kualitas informasi
5. Keterampilan yang mencakup pemahaman aturan-aturan dalam dunia visual dan menggunakan pemahamannya untuk berinteraksi secara melalui dunia maya (Alkali

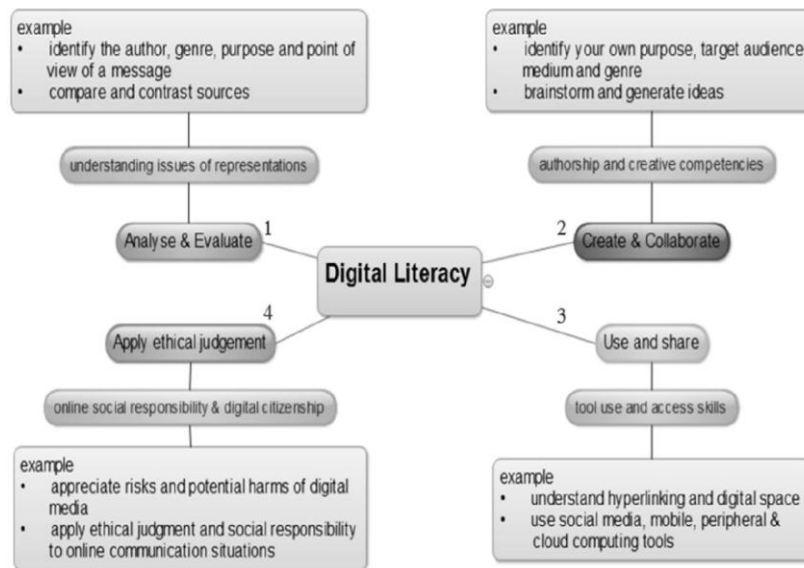
& Amichai-Hamburger, 2004; Harjono, 2018)



Gambar 1. Diadaptasi oleh Masita & Rossydi (2022:415)

Departemen e-Learning (2015) mendefinisikan kompetensi digital memiliki lima dimensi:

- 1) Informasi: mempelajari dalam menganalisis informasi digital, menganalisis kualitas, menemukan, menemukan, mengambil, menyimpan, mengatur dan menganalisis informasi.
- 2) Komunikasi: berbagi sumber daya melalui internet, terhubung dengan orang lain dan berkolaborasi melalui internet, berkomunikasi dan berkolaborasi dalam komunitas dan jaringan, pembelajaran budaya
- 3) Pembuatan konten: membuat dan memperbarui konten baru (mulai dari pengeditan teks hingga gambar dan video). Mensintesis dan melanjutkan penggunaan informasi dan konten lama; penciptaan ekspresi kreatif, produksi media, dan acara; dan berbagi serta menjunjung tinggi standar etika dan intelektual.
- 4) Keamanan: Keamanan informasi pribadi, keamanan data, keamanan identitas digital, keamanan khusus bahasa, dan penggunaan yang bertanggung jawab.
- 5) Pemecahan Masalah: Mengidentifikasi kebutuhan dan sumber daya digital, mengembangkan masalah teknologi, memecahkan masalah konseptual dengan sumber daya digital, membuat keputusan berdasarkan informasi tentang sumber daya digital optimal untuk tujuan atau kebutuhan.



Gambar 2. diadaptasi dari Hobbs 2010

Hobbs (2010) mendefinisikan paradigma sastra digital berikut pada Tabel 1:

- 1) Menganalisis dan mengevaluasi; Menganalisis teks dengan berpatokan dengan format yang telah ditentukan, mengidentifikasi tujuan, penulis, dan sudut pandang, mengecek standar kualitas konten dan kredibilitasnya. (Memahami masalah representasi)
- 2) Jadilah kreatif dan kolaboratif; bekerja secara individu dan bersama untuk berbagi pengetahuan, mengatasi masalah yang mempengaruhi teman, rekan kerja, dan masyarakat umum, dan memberikan kontribusi untuk menjadi anggota masyarakat.
- 3) menggunakan dan menyimpan; (Keterampilan dalam menggunakan dan mengakses alat) Buat konten menggunakan berbagai bahasa, gambar, suara, dan alat lainnya serta teknologi digital mutakhir.
- 4) menciptakan keputusan etis; (tanggung jawab media sosial dan perang digital) menciptakan keputusan yang teguh dan dapat mengakses informasi dengan membaca dan mengumpulkan bahan serta menghasilkan informasi dan ide Fokus pada perilaku dan komunikasi Anda sendiri dengan tanggung jawab sosial dan etika.

Dampak Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa

Jimoyiannis, A., dan Gravani, M. (2011) menyatakan bahwa literasi digital adalah komponen penting dari kurikulum yang bertujuan untuk mendorong siswa mencapai tujuan



berikut: memahami, menggunakan teknologi untuk menggunakan informasi digital secara efektif, menangani masalah sehari-hari dan rutinitas sehari-hari, memahami implikasi sosial dan politik media digital bagi masyarakat kontemporer kita, dan mengembangkan sikap positif terhadap media.

Amiri (2012) meneliti teknologi dalam bahasa Inggris yang digunakan dan dapat diakses di web untuk sarana pembelajaran seperti email, weblog, diskusi kelas, aplikasi seluler, dan IPODS. Misalnya, seorang pelajar bahasa Inggris dapat memanfaatkan situs web yang memiliki akun email dengan Yahoo, Hotmail, dan Gmail dengan menggunakan email. Oleh karena itu, seorang guru dapat membuat kerangka diskusi dan mengirimkannya ke siswa melalui email. Setelah menerima email, mahasiswa tersebut terus menulis surat atau esai dalam bahasa Inggris dan berkomunikasi dengan profesor tentang program studi tertentu. Ini membantu mereka meningkatkan pemahaman membaca, mengeja, dan kemampuan untuk memvisualisasikan pekerjaan mereka. Hasilnya, setiap orang berkontribusi pada pengembangan kemampuan bahasa Inggris siswa.

Dampak Positif dan Negatif Literasi Digital

Setiap keterampilan dan kemampuan yang dimiliki manusia akan berdampak bagi seluruh elemen kehidupan. Setiap anak memiliki kekurangan dan kelebihan dalam menyerap dan mengimplementasi ilmu yang diserapnya terlebih dengan siswa teknologi saat ini tentu daya serap yang dimiliki pasti berbeda-beda maka dari itu tentu akan berdampak baik dampak tersebut bersifat positif dan negatif. Berdasarkan hal tersebut, tentunya perlunya memiliki kemampuan dalam berliterasi secara digital terlebih dalam kemampuan berbahasa pada anak. sebagaimana yang dijelaskan oleh Hariyadi (2016) memaparkan dampak positif dari penggunaan literasi digital yakni sebagai berikut:

- a. Secara tidak langsung dapat meningkatkan potensi dalam manajemen informasi yang diperoleh dari internet
- b. Menyediakan hal-hal baru terkait pengalaman dalam belajar
- c. Mampu memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat memancing pola berpikir sehingga tercipta rasa ingin tahunya
- d. Menyediakan pengalaman dan kesempatan yang dinilai mampu mendorong proses pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Harjono (2018) memaparkan beberapa dampak negatif bagi penggunaan literasi digital yakni sebagai berikut; 1) Mengganggu tumbuh kembang otak anak, dikarenakan stimulasi yang berlebihan dari gawao sehingga terjadinya kendalam daya serap kognitif, cara belajarnya, tantrum, dan terjadinya peningkatan sifat implusif, 2) Pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi lambat dikarenakan gerak dibatasinya seperti motorik kasar dan motorik halus anak.

Berdasarkan dengan teori yang telah diuraikan, seperti yang kita ketahui mayoritas anak-anak dunianya adalah dunia bermain, anak-anak bermain menggunakan gawai tentu hanya untuk perkembangan motorik kasar dan halus tersebut tidak akan meningkat sebagaimana mestinya. Hal tersebut akan menjadi tantangan bagi anak dalam lingkup literasi digital.

Tantangan Penerapan Literasi Digital Bagi Seorang Guru

Literasi komputer guru untuk mendukung pendidikan ilmu komputer sangat penting karena alat komputer mengubah sifat pengetahuan ke masing-masing kreatif, aktif, terintegrasi dan cara khusus dalam menciptakan dan mengkomunikasikan pengetahuan mel teknologi (Payton & Hague, 2010; Sharpe, 2011; Nguyen, 2014) . (Payton & Hague, 2010; Sharpe, 2011; Nguyen, 2014). Olsson dan Edman-Stlbrant (2008) menyimpulkan bahwa seorang guru harus dapat melakukan hal-hal berikut:

- 1) memilih platform pembelajaran digital yang sesuai dengan mata pelajarannya dan dapat menyampaikannya secara online;
- 2) mengidentifikasi platform pembelajaran digital mereka dan bagaimana menggunakannya untuk meningkatkan kualitas kursus mereka;
- 3) mengidentifikasi biaya pembelajaran digital yang berbeda sehingga mereka dapat memilih tes terbaik berdasarkan tujuan dan kebutuhan mereka.

Di era digital, seorang guru harus mewaspadaai kemajuan teknologi agar dapat menjalankan perannya sebagai guru secara efektif. Inilah sebabnya, selain kegiatan kelas reguler mereka, ada banyak kegiatan lain yang harus mereka lakukan. Sharma (2017) menjelaskan bahwa ada beberapa keterampilan yang mendukung interaksi guru-siswa saat melakukan pembelajaran berbasis komputer. Ini termasuk keterampilan komunikasi, keterampilan berpikir, keterampilan pengembangan, dan manajemen pengetahuan.

KESIMPULAN

Pengajaran berbantuan komputer dapat memotivasi, mendukung, dan memfasilitasi pembelajaran guru dan siswa di ruang kelas berbahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa era digital masih hadir di sekolah, akses internet, dan mata uang online. Penggunaan internet dan pelatihan komputer yang dipimpin oleh guru adalah dua aspek terpenting dari pendidikan digital saat ini. Jurusan Ilmu Komputer mengetahui bagaimana, mengapa, dan kapan menggunakan peralatan digital. Mereka menemukan peluang untuk penggunaan yang tepat dari teknologi digital, ekspresi kreatif, analisis informasi, dan pemikiran kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiri, E.(2012). *A study of the application of digital technologies in teaching and learning English language and literature*. International Journal of Scientific & Technology Research. 1(5), 103-107
- Department of eLearning. (2015). *Digital literacy : 21st century competences for our age (the building block sof digital literacy from enhancement to transformation)*.
- Eshet-Alkalai, Y., & Chajut, E. (2009). *Changes over time in digital literacy*. Cyberpsychology & Behavior, 12(6), 421-429.
- 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.
- Hobbs, R. (2010) *Digital and Media Literacy: A plan of Action*, 2010
- Harjono, H.S. (2018). *Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. 8(1), 1-7.
- Jimoyiannis, A., & Gravani, M. (2011). *Exploring Adult Digital Literacy Using Learners' and Educators' Perceptions and Experiences: The Case of the Second Chance Schools in Greece*. Educational Technology & Society, 14 (1), 217–227.
- Juliana Kurniawati and Siti Baroroh, “*Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*,” Jurnal Kom unikator 8, no. 2 (2016): 51–66.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N.(2017). *Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi*. Informasi.JurnalPengabdian Kepada Masyarakat, 3(1),61–76.



Mahsunah, Evi. "Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Literasi Digital Pasca Pandemi Covid 19." *QALAMUNA: Jrnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13.2 (2022): 957-968.

Nguyen, X.T. (2014). *Swithing On To Digital Literacy? A Case Study of English Language Teachers at a Vietnamese University (Master`s Thesis)*. Retrieved from

Ndruru, Rita Ratnasari. "Tantangan Penggunaan Literacy Digital Terhadap Anak." (2022).

Olsson, L., & Edman-Stålbant, E. (2008). *Digital literacy as a challenge for Teacher Education*. *Learning to Live in the Knowledge Society*, 281, 11–18.