

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MELALUI PENGENALAN LINGKUNGAN PERSEKOLAHAN

Moh. Faizin¹, Usman Yudi², Husniyatus Salamah Zainiyati³

UIN Sunan Ampel¹²³, Surabaya, Indonesia

m.faizin@uinsby.ac.id¹, usmanyudinwildan@gmail.com², husniyatussalamah@uinsby.ac.id³

Abstract

Provision of digital literacy skills regarding the ability to use technology and information from digital devices effectively and efficiently in school learning is taught in Introduction to the School Environment (PLP) 1. Digital literacy in the aspects of creating and writing new knowledge is improved, and it is the obligation of students during PLP 2 as evidenced by the submission of articles to nationally recognized journals. This research is included in a case study qualitative research conducted on students of the PAI curriculum, tarbiyah and teacher training department of UIN Sunan Ampel Surabaya. This study begins with a review of the tarbiyah literature of UIN Sunan Ampel Surabaya and the teaching faculty's policies regarding digital literacy through the PLP program. This study is an attempt to find a meeting point for activities in the field related to digital literacy efforts through the PLP Program for students at the PAI. Policy analysis is carried out to determine and correlate goals and ways to achieve them. Performance evaluation is carried out in three ways, namely: First, pre-test and post-test for PAI students participating in the PLP Program. Second, the percentage of achievement of each student's obligation to submit field research papers to nationally recognized journals. Third, the percentage of student papers that meet the requirements for publication in nationally recognized journals.

Keyword: Digital Literacy, Introduction to the School Environment, Islamic Religious Education.

Abstrak

Pembekalan keterampilan literasi digital tentang kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di sekolah diajarkan dalam Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) 1. Literasi digital dalam aspek penciptaan dan penulisan pengetahuan baru ditingkatkan, dan menjadi kewajiban mahasiswa selama PLP 2 dibuktikan dengan penyerahan artikel pada jurnal yang diakui secara nasional. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif studi kasus yang dilakukan pada mahasiswa kurikulum PAI, tarbiyah dan jurusan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Kajian ini diawali dengan review literatur tarbiyah UIN Sunan Ampel Surabaya dan kebijakan fakultas keguruan terkait literasi digital melalui program PLP. Kajian ini merupakan upaya mencari titik temu kegiatan di lapangan terkait upaya literasi digital melalui Program PLP untuk mahasiswa di PAI Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Analisis kebijakan dilakukan untuk menentukan dan mengkorelasikan tujuan dan cara untuk mencapainya. Evaluasi kinerja dilakukan dengan tiga cara, yaitu: Pertama, Pre-test dan post-test bagi siswa PAI peserta Program PLP. Kedua, Persentase pencapaian kewajiban setiap mahasiswa untuk mengirimkan makalah hasil penelitian lapangan pada jurnal yang diakui secara nasional. Ketiga, Persentase makalah siswa yang memenuhi syarat untuk dipublikasikan di jurnal yang diakui secara nasional.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pengenalan Lingkungan Sekolah, Pendidikan Agama Islam.

INTRODUCTION

Berbicara mengenai pendidikan di Indonesia, maka kita akan disuguhkan dengan berbagai upaya yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pada tahun 2019, BBC mengutip berdasarkan survei yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) tentang kualitas

pendidikan di Indonesia, menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan ke 72 dari 77 negara yang disurvei. Peringkat tersebut jauh berada dibawah negara tetangga kita yaitu Malaysia dan Brunei.¹ Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih terbelah dibawah rata-rata negara berkembang. Survei yang diinisiasi oleh PISA tersebut merujuk pada kemampuan membaca (literasi), matematika dan sains.²

Berdasarkan hasil survei tersebut pemerintah secara sigap merespon untuk memberikan perhatian terhadap dua aspek kemampuan yang sangat kurang diperhatikan di Indonesia yaitu kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Imbasnya pemerintah mengganti Ujian Nasional (UN) dengan Asesmen Nasional (AN) dengan salah satu aspek penilaiannya melalui Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dengan materi tes soal berbasis kemampuan literasi dan numerasi yang merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran.³

Faktor utama dari rendahnya budaya literasi di Indonesia ialah karena rendahnya minat baca dari masyarakat. Pernyataan tersebut didukung dengan data bahwa sebagian besar provinsi di Indonesia berada pada tingkat aktivitas literasi yang rendah.⁴ Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas literasi pada suatu daerah. Beberapa ahli menyatakan ada empat faktor yang utama yaitu: 1). Kecakapan dalam mengakses materi yang dibutuhkan, 2). Akses yang dimiliki masyarakat untuk mengakses materi literasi seperti perpustakaan, toko buku, media massa dll, 3). Pemilihan teknologi informasi dan perangkat hiburan untuk mengakses materi, 4). Budaya yang membentuk spektrum kebiasaan untuk membaca.⁵

Akses serta pemilihan teknologi informasi menjadi dua faktor utama dalam membentuk aktivitas literasi pada suatu daerah. Semakin banyak dan mudahnya dalam mengakses informasi atau materi akan meningkatkan aktivitas minat baca pada suatu tempat. Pada era *society* yang mulai memasuki era 5.0 ini segala sesuatu hampir segalanya dapat diakses secara digital dengan skema yang serba efektif dan efisien.⁶

Memasuki era *society* 5.0 mengakibatkan terjadinya pergeseran skema literasi yang dulunya bersifat offline dengan akses secara terbatas yang dapat dilakukan pada perpustakaan, toko buku, media cetak menuju pada istilah literasi digital dengan tagar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Seperti contoh adalah *Borderless learning* yaitu sebuah bentuk pembelajaran mobile yang dapat diakses dan terus

¹ İlhan Koyuncu and Tahsin Firat, "Investigating Reading Literacy in PISA 2018 Assessment," *International Electronic Journal of Elementary Education* 13, no. 2 (2020): 263–75.

² Koyuncu and Firat.

³ Vrisko Putra Vachrudin and Abd Rachman Assegaf, "Desain Pengembangan Media Pembelajaran Spin Microsoft PowerPoint Berbasis Literasi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Pada Materi Thaharah Sekolah Menengah Kejuruan," n.d.

⁴ Rizka Pitri and Ayu Sofia, "Factor Analysis for Increasing Reading Literacy in Indonesia," *Parameter: Journal of Statistics* 2, no. 2 (2022): 18–25.

⁵ John W Miller and Michael C McKenna, *World Literacy: How Countries Rank and Why It Matters* (Routledge, 2016).

⁶ Niko Sudibjo, Lusiana Idawati, and HG Retno Harsanti, "Characteristics of Learning in the Era of Industry 4.0 and Society 5.0" (International Conference on Education Technology (ICoET 2019), Atlantis Press, 2019), 276–78.

ditingkatkan melalui teknologi.⁷ Oleh sebab itu pada era society 5.0 istilah literasi digital menjadi tren terutama dikalangan kampus dan akademisi.

Istilah literasi digital baru diperkenalkan pada tahun 1997 oleh seorang penulis profesional yaitu Paul Gilster.⁸ Literasi digital merujuk pada kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Lebih lanjut istilah literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien baik dalam ruang lingkup akademik, karier maupun kehidupan sehari-hari.⁹ Istilah literasi digital pun berkembang tidak hanya sebuah proses membaca dan memahami sajian isi dalam teknologi tetapi juga menciptakan dan menulis sebuah pengetahuan baru.¹⁰

Sebuah studi juga menyebutkan bahwa terdapat kemampuan dasar yang harus dikuasai sebelum mengasah kemampuan literasi digital lebih tinggi lagi yaitu:¹¹ 1). Mengakses informasi dan membuat file, 2). Keterampilan dalam manajemen informasi, 3). Kolaborasi efektif, komunikatif dalam pembuatan konten digital.¹² Dengan mengasah kemampuan dasar yang disebutkan tersebut maka *skill* literasi digital perlahan akan dapat dikuasai oleh masing-masing setiap individu.

Kemampuan literasi digital memiliki dampak langsung terhadap kemudahan menggunakan teknologi.¹³ Oleh sebab itu kemampuan literasi digital perlu diperdayakan mulai dari pendidikan dasar hingga jenjang perguruan tinggi sebagai salah satu aspek kemampuan yang wajib dimiliki oleh setiap individu tersebut. Mengaca pada hal tersebut pemangku kebijakan pendidikan pada fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel merespon positif hal tersebut dengan memberikan salah satu kewajiban kepada mahasiswa untuk memiliki kemampuan literasi digital melalui program pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) yang dibagi dua mata kuliah wajib yaitu PLP 1 sebagai pembelajaran teori dan praktik di lingkungan kampus serta PLP 2 sebagai pembelajaran praktik di sekolah-sekolah yang menjalin hubungankerjasama dengan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.¹⁴

Pembekalan kemampuan literasi digital dalam hal kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam ruang lingkup pembelajaran di sekolah

⁷ Intan B Putri, Abdulloh Hamid, and Husniyatus S Zainiyati, "Examining the Effects of Mobile Seamless Learning on Students' Literacy" (International Conference on Madrasah Reform 2021 (ICMR 2021), Atlantis Press, 2022), 243–48.

⁸ Allan Martin, "Literacies for the Digital Age: Preview of Part 1," *Digital Literacies for Learning*, 2006, 3–25.

⁹ David Bawden, "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts," *Journal of Documentation*, 2001.

¹⁰ Indah Kurnianingsih, Rosini Rosini, and Nita Ismayati, "Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah Dan Guru Di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2017): 61–76.

¹¹ Daniel D Prior et al., "Attitude, Digital Literacy and Self Efficacy: Flow-on Effects for Online Learning Behavior," *The Internet and Higher Education* 29 (2016): 91–97.

¹² Tugba Kamali Arslantas and Abdulmenaf Gul, "Digital Literacy Skills of University Students with Visual Impairment: A Mixed-Methods Analysis," *Education and Information Technologies* 27, no. 4 (2022): 5605–25.

¹³ Shahrokh Nikou, Mark De Reuver, and Matin Mahboob Kanafi, "Workplace Literacy Skills—How Information and Digital Literacy Affect Adoption of Digital Technology," *Journal of Documentation* 78, no. 7 (2022): 371–91.

¹⁴ Taufik Taufik et al., "Buku Pedoman Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) I: Microteaching Tahun 2021," 2021.

diajarkan saat PLP 1. Sedangkan kemampuan literasi digital dalam aspek menciptakan dan menulis sebuah pengetahuan baru diperdayakan dan menjadi kewajiban mahasiswa pada saat PLP 2 dibuktikan dengan submit artikel di jurnal-jurnal terakreditasi nasional. Hal ini juga sesuai dengan syarat publikasi karya ilmiah yang dituangkan dalam keputusan dikertorag jenderal pendidikan tinggi.¹⁵

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi sinergitas antara mahasiswa dengan pemangku kebijakan di prodi PAI fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya dengan tujuan mendukung program literasi digital yang digaungkan oleh pemerintah.

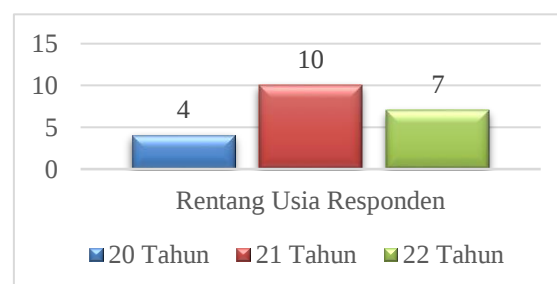
RESEARCH METHOD (bold uppercase, Garamond 12)

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif *case study* (studi kasus) yang dilakukan pada mahasiswa prodi PAI fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini diawali dengan kajian literatur terhadap kebijakan pemangku pendidikan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya tentang peningkatan kemampuan literasi digital melalui program PLP.

Setelah itu penulis mengkonstruksikan skema konsep peningkatan kemampuan literasi digital mahasiswa Prodi PAI melalui program pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) baik PLP 1 dan PLP 2. Efektivitas peningkatan kemampuan literasi digital mahasiswa Prodi PAI melalui program pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) ditinjau dari kegiatan *pre test* dan *post test* yang ditujukan pada seluruh mahasiswa prodi PAI fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya yang mengikuti program pengenalan lingkungan persekolahan (PLP). Data yang kedua ialah tentang pemenuhan kewajiban setiap mahasiswa untuk *submit* artikel hasil dari penelitian pada pengenalan lingkungan persekolahan 2 (PLP 2) pada jurnal terakreditasi nasional.

Pendataan yang terakhir terkait keefektivitas peningkatan kemampuan literasi digital mahasiswa Prodi PAI melalui program pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) melalui pelacakan terkait prosentase artikel mahasiswa yang dapat *publish* di jurnal terakreditasi nasional.

Responden dalam penelitian ini dipilih berdasarkan jumlah mahasiswa program studi pendidikan agama Islam yang telah menyelesaikan mata kuliah microteaching (PLP 1). Rentang usia responden ialah 20 tahun sampai dengan 22 tahun. Berdasarkan penelusuran dan pendataan diperoleh total 21 responden yang mengisi angket melalui Googleform. Berikut Pemetaan usia responden dalam pengisian angket:

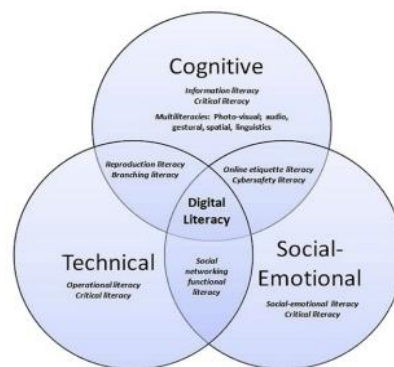


¹⁵ Trie Hartiti Retnowati, Djemari Mardapi, and Badrun Kartowagiran, "Kinerja Dosen Di Bidang Penelitian Dan Publikasi Ilmiah," *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan* 6, no. 2 (2018): 215–25.

Figure 1. Diagram Rentang Usia Responden

Berdasarkan diagram batang diatas diketahui jumlah responden pada penelitian ini terdapat total 21 Mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan rincian mahasiswa dengan usia 20 tahun sebanyak empat orang, usia 21 tahun sebanyak sepuluh orang dan yang berusia 22 tahun sebanyak tujuh orang.

Penelitian ini didukung oleh kerangka literasi digital dari Wan Ng. Kerangka kerja, seperti yang ditunjukkan pada diagram venn dibawah ini menyatukan hal-hal di atas menyebutkan definisi literasi digital yang luas, konsep spesifik Eshet-Alkalai dan konsep multiliterasi. Literasi digital dihasilkan dari tiga dimensi yang berpotongan yaitu (i) teknis (ii) kognitif dan (iii) dimensi sosial-emosional literasi digital. Hubungan antar dimensi tersebut ditunjukkan pada gambar berikut:¹⁶

**Figure 1.** Model Literasi Digital

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar diatas, dimensi teknis melek digital secara luas berarti memiliki keterampilan teknis dan operasional guna memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk pembelajaran dan dalam kegiatan sehari-hari. Ini berarti dapat menghubungkan dan menggunakan perangkat input dan periferal misalnya earphone/ headset, speaker eksternal, dan smartboard. Ini mengasumsikan pengetahuan tentang bagian yang berfungsi seperti perlindungan file, dan kemampuan untuk memecahkan masalah melalui membaca manual atau melalui fungsi bantuan dan sumber daya berbasis web lainnya seperti tutorial di Youtube maupun sumber informasi lainnya. Seorang individu yang melek digital dapat beroperasi Individu yang melek digital mampu mengoperasikan teknologi secara memadai, misalnya melalui pemahaman struktur file; mengelola transfer data yang mencakup pemahaman ukuran file dan ruang yang dibutuhkan untuk penyimpanan; menemukan, mengunduh, dan menginstal aplikasi (dan mencopot pemasangan saat tidak diperlukan); penggunaan infra merah dan/atau Bluetooth untuk perangkat seluler; memahami biaya data yang terkait dengan pengunduhan data; mengatur dan menggunakan komunikasi dan alat jejaring sosial; memperbarui/mengubah informasi akun pengguna di

¹⁶ Wan Ng, *Empowering Scientific Literacy Through Digital Literacy and Multiliteracies* (New York: Nova Science Publishers, 2012).

Internet; mengirim dan mengambil lampiran melalui email dan/atau Dropbox; membukanya dengan aplikasi yang sesuai seperti membuka ritsleting folder; mengetahui tentang fitur utama dari program perangkat lunak, dan lain sebagainya. elemen antarmuka pengguna isyarat yang menentukan interaktivitas (mis. menu, ukuran, menyeret, menggulir, daftar yang dapat dilipat) dan memahami tab dan hubungan mereka dengan konten.

Dimensi kognitif model literasi digital dikaitkan dengan kemampuan berpikir kritis dalam mencari, mengevaluasi dan membuat siklus penanganan informasi digital. Ini juga berarti mampu mengevaluasi dan memilih program perangkat lunak yang sesuai untuk dipelajari atau dipelajari melakukan tugas tertentu. Dimensi literasi digital ini menuntut individu untuk memiliki pengetahuan tentang masalah etika, moral dan hukum terkait dengan perdagangan online dan reproduksi konten yang menggunakan sumber daya berbasis digital (misalnya hak cipta dan plagiarisme). Itu individu harus memiliki pemahaman multiliterasi dan mampu memecahkan kode informasi yang berbasis teks serta informasi dari gambar, byte suara (misalnya podcast), video, peta, dan model ini melibatkan keterampilan multiliterasi yang linguistik, visual, audio, spasial, gestural (seperti yang ditangkap dalam video) dan multimodal (seperti dalam sumber multimedia).

Di persimpangan antara dimensi teknis dan kognitif adalah hyperlinking dan literasi reproduksi ini melibatkan kemampuan untuk menavigasi secara cerdas melalui lingkungan hypermedia untuk membangun pengetahuan dan mensintesis yang baru terkait pemahaman menggunakan alat online atau offline yang sesuai yang akan menyampaikan makna dalam arti terbaik.

Dimensi sosial-emosional literasi digital dan area persimpangan antara dimensi sosial-emosional dan kognitif seperti ditunjukkan pada gambar diatas melibatkan kemampuan menggunakan Internet secara bertanggung jawab untuk berkomunikasi, bersosialisasi, dan belajar dengan (i) mengamati melalui penerapan aturan yang sama seperti dalam komunikasi tatap muka seperti menghormati dan menggunakan bahasa dan kata-kata yang tepat untuk menghindari salah tafsir dan kesalahpahaman (ii) melindungi keamanan dan privasi individu dengan merahasiakan informasi pribadi dan tidak mengungkapkan informasi pribadi lebih dari yang diperlukan dan (iii) mengetahui kapan dia diancam dan mengetahui caranya untuk menghadapinya, misalnya apakah akan mengabaikan, melaporkan atau menanggapi ancaman tersebut.

Inti dari ketiga dimensi kerangka literasi digital adalah literasi kritis pemahaman bahwa orang-orang di belakang layar menulis informasi tersebut memiliki motivasi tersendiri dan mampu menilai secara kritis suara siapa yang didengar dan siapa yang tidak penting untuk belajar senetral mungkin.

FINDINGS AND DISCUSSION

1. Pengertian Literasi Digital

Munculnya istilah literasi digital tidak terlepas dengan adanya perbincangan dan perdebatan tentang kecakapan yang harus dimiliki pada abad 21. Para ilmuwan berlomba-lomba untuk mengklasifikasikan kecakapan maupun kompetensi yang harus dimiliki oleh manusia. Seperti contoh pendapat Ester menyatakan bahwa keterampilan abad-21 antara lain: keterampilan teknis, manajemen informasi, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, pemikiran kritis dan pemecahan masalah.¹⁷ Secara kontekstual keterampilan tersebut diidentifikasi pada: kesadaran etis, kesadaran budaya, fleksibilitas, kesadaran diri dan *long life education*.¹⁸ Sedangkan menurut Rotherham dan Willingham, keterampilan abad-21 dibagi dalam empat aspek yaitu: pemecahan masalah kolaboratif, pemecahan masalah yang kompleks, kreatifitas serta literasi digital dan informasi.¹⁹

Selain itu beberapa pendapat menyatakan bahwa keterampilan digital masa depan adalah keterampilan pemasaran dan komunikasi online, keterampilan media sosial, keterampilan MS Office, keterampilan penggunaan sistem informasi serta keterampilan untuk memantau ulasan online.²⁰ Muntohari, Sofyan dan Nurtanto yang melakukan penelitian tentang kemampuan digital pada guru vokasi di Indonesia mengklasifikasikan keterampilan digital pada lima aspek yaitu: kesadaran teknologi, literasi teknologi, kemampuan teknologi, kreativitas teknologi dan kritik teknologi.²¹ Kurikulum K13 dan kurikulum merdeka belajar juga mendefinisikan keterampilan abad-21 pada empat aspek yang dikenal dengan istilah 4C yaitu: *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *critical thinking* (berpikir kritis) dan *creativity* (kreatifitas).²² Penelitian yang dilakukan oleh Prayogi menunjukkan bahwa digital skills yang harus dikuasai oleh pendidik ialah membuat konten pembelajaran, memecahkan masalah pendidikan, keterampilan teknis dan manajemen teknologi, informasi dan komunikasi.²³

Dari istilah kecakapan digital skills lalu munculkan istilah literasi digital sebagai salah satu kecakapan yang wajib dimiliki di abad 21. Istilah literasi digital pertama kali diperkenalkan oleh Gilster dalam tulisannya yang berjudul “Digital Literasi”.²⁴ Gilster menyatakan bahwa setiap orang

¹⁷ Ester Van Laar et al., “The Relation between 21st-Century Skills and Digital Skills: A Systematic Literature Review,” *Computers in Human Behavior* 72 (2017): 577–88.

¹⁸ Van Laar et al.

¹⁹ Andrew J Rotherham and Daniel T Willingham, “21st-Century” Skills,” *American Educator* 17, no. 1 (2010): 17–20.

²⁰ Sheena Carlisle, Stanislav Ivanov, and Corné Dijkmans, “The Digital Skills Divide: Evidence from the European Tourism Industry,” *Journal of Tourism Futures*, 2021.

²¹ Farid Mutohari, Herminarto Sofyan, and Muhammad Nurtanto, “Technological Competencies: A Study on the Acceptance of Digital Technology on Vocational Teachers in Indonesia,” 2021.

²² Yose Indarta Et Al., “Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 2 (2022): 3011–24.

²³ Rayinda Dwi Prayogi, “Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan,” *Manajemen Pendidikan* 14, No. 2 (2020).

²⁴ Paul Gilster And Paul Glistler, *Digital Literacy* (Wiley Computer Pub. New York, 1997).

harus memiliki kecakapan dalam dirinya berupa pemahaman dan penggunaan informasi yang diperoleh dari sumber digital. Istilah literasi digital menurut Gilster merupakan keterampilan dalam menggunakan piranti digital serta diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan Gilster, organisasi UNESCO (*United Nations of Educational, Scientific and Cultural Organization*) berpendapat bahwa literasi digital sebagai kecakapan hidup modern yang perlu dikuasai.²⁵ Bawden mengistilahkan literasi digital sebagai kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien baik dalam ruang lingkup akademik, karier maupun kehidupan sehari-hari.²⁶ Martin mendefinisikan literasi digital sebagai kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital guna membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi melalui media, dan berkomunikasi dengan orang lain.²⁷ Beberapa pendapat juga menyatakan bahwa literasi digital adalah kemahiran seseorang dalam memahami konten-konten digital.²⁸

Sejarah singkat tentang kecakapan literasi digital tidak terlepas dari adanya revolusi industri 4.0 (*four zero*). Revolusi industri menggeser kerja manusia yang terbatas pada fisik dan waktu digantikan dengan mesin menjadikan adanya interaksi antara manusia dengan teknologi secara langsung.²⁹ Guna mendukung interaksi antara manusia dengan teknologi secara efektif dan sebagai bentuk konkret belajar sepanjang hayat maka istilah literasi digital muncul dengan pelbagai tujuan. Salah satu tujuannya ialah mengarahkan manusia pada sisi positif perkembangan teknologi terutama dalam mengakses dan mengelola informasi digital yang diperoleh.

Literasi digital merupakan bentuk konkret untuk mengantisipasi efek negatif dari media massa digital. Dengan fitur kemudahan dalam menyebarkan maupun mengakses informasi secara bebas maka mulai muncullah problem dalam pemanfaatan media seperti munculnya berita hoax, pornografi maupun pornoaksi. Media digital diperumpamaan seperti pisau bermata dua yang mana di satu sisi akan bermanfaat dalam mengakses informasi cepat dan di lain sisi dapat digunakan untuk hal negatif lainnya. Melalui pemahaman literasi digital, maka *audience* diharapkan dapat menggunakan media digital dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.³⁰

²⁵ Heidi Julien, "Digital Literacy In Theory And Practice," In *Encyclopedia Of Information Science And Technology, Fourth Edition* (Igi Global, 2018), 2243–52.

²⁶ Bawden, "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts."

²⁷ Allan Martin, "Literacies for the Digital Age: Preview of Part 1," *Digital Literacies for Learning*, 2006, 3–25.

²⁸ Ida Safitri, Sufyarma Marsidin, And Ahmad Subandi, "Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Literasi Digital Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, No. 2 (July 5, 2020): 176–80, <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i2.123>.

²⁹ Dinie Anggraeni Dewi Et Al., "Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital," *Jurnal Basicedu* 5, No. 6 (October 20, 2021): 5249–57, <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1609>.

³⁰ Hana Silvana And Cecep Darmawan, "Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung," *Pedagogia* 16, No. 2 (August 20, 2018): 146–56, <https://doi.org/10.17509/Pdgia.V16i2.11327>.

Kecakapan literasi digital pada dasarnya memberikan sisi positif dan manfaat manusia dalam berinteraksi maupun mengakses informasi secara digital. Sumiati dan Wijonarko mengklasifikasikan lima manfaat dari kecakapan literasi digital antara lain:³¹

- a. Memperluas wawasan seseorang melalui pencarian informasi dari sumber literature digital.
- b. Meningkatkan kemahiran seseorang untuk mampu berpikir secara kritis terkait informasi yang diperolehnya.
- c. Meningkatkan kemampuan verbal individu.
- d. Melatih konsentrasi dan daya fokus individu.
- e. Melatih kemahiran individu dalam membaca dan menulis informasi secara benar dan akurat.

2. Kriteria Kecakapan Literasi Digital

Para ahli berbeda pendapat dalam hal menentukan apa saja aspek pengukur kemampuan digital seseorang. Sehingga dengan konsep kebebasan berpikir, maka masing-masing ahli memiliki kriteria tersendiri dalam mengkategorikan kecakapan literasi digital seseorang tersebut. Pendapat Hague dan Payton misalnya dalam tulisannya menyatakan bahwa terdapat 8 aspek kriteria kecakapan literasi digital. Dalam artinya seseorang tersebut dinyatakan cakap jika memenuhi kriteria sebagai berikut:³²

- a. *Functional skill and beyond*, keahlian dalam menggunakan teknologi.
- b. *Creativity*, berpikir kritis dalam memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi dalam meningkatkan kemampuan.
- c. *Collaboration*, membangun pengetahuan melalui proses diskusi, mengkolaborasikan kemampuan digital dalam kehidupan dan saling memberikan respon positif terhadap media digital.
- d. *Communication*, kemampuan mendengar, memahami dan menyampaikan gagasan.
- e. *The ability to find and select information*, memilih informasi secara selektif berdasarkan tingkat kevalidan informasi yang diperoleh.
- f. *Critical thinking and evaluation*, berpikir kritis dan melakukan evaluasi terhadap permasalahan maupun program kegiatan yang dikembangkan.
- g. *Cultural and social understanding*, pemahaman terhadap kultur sosial di setiap kelompok masyarakat yang berbeda.
- h. *E-safety*, keamanan dari data maupun informasi yang diperoleh.

Berbeda dengan Hague dan Payton, Belshaw menyatakan bahwa dalam mengembangkan literasi digital diperlukan delapan elemen esensial yaitu: kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis dan bertanggung jawab secara sosial.³³

³¹ Eti Sumiati And Wijonarko Wijonarko, "Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19," *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia* 3, No. 2 (2020): 65–80.

³² Cassie Hague and Sarah Payton, "Digital Literacy across the Curriculum," *Curriculum Leadership* 9, no. 10 (2011).

³³ Ridwan Santoso, Berchah Pitoewas, And Yunisca Nurmalisa, "Pengaruh Program Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Peserta Didik Sman 2 Gadingrejo," *Jurnal Kultur Demokrasi* 5, No. 9 (2018).

Secara garis besar ruang lingkup literasi digital dalam pengembangan kriteria pengukuran tersebut dibagi pada dua aspek yaitu:³⁴

- a. Berkaitan dengan kemampuan dalam menggunakan komputer (literasi komputer). Hal ini berkaitan dengan kemampuan teknis individu dalam menggunakan perangkat komputer.
- b. Kemampuan dalam mengembangkan informasi yang diperoleh (literasi informasi). Kemampuan individu dalam menemukan, menggunakan, mengevaluasi, mengembangkan bahkan menyebarkan informasi digital dengan benar.

Kementrian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi menyebutkan bahwa kemampuan literasi digital didasarkan pada dua aspek pendekatan yaitu pendekatan operasional dan konseptual.³⁵ Menurut Mayes dan Flower prinsip pengembangan literasi pada dasarnya terbagi dalam tiga level antara lain : Level 1 meliputi kompetensi digital keterampilan, konsep dan perilaku. Level 2 meliputi penggunaan digital pengaplikasi kompetensi digital dengan konteks tertentu. Level 3 meliputi transformasi digital kreatifitas dan inovasi.

3. Kebijakan Pemerintah Terkait Literasi Digital

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) tentang kualitas pendidikan di Indonesia, menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan ke 72 dari 77 negara yang disurvei. Peringkat tersebut jauh berada dibawah negara tetangga kita yaitu Malaysia dan Brunei.³⁶ Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih terbelang dibawah rata-rata negara berkembang. Survei yang diinisiasi oleh PISA tersebut merujuk pada kemampuan membaca (literasi), matematika dan sains.³⁷

Berdasarkan hasil survei tersebut pemerintah secara sigap merespon untuk memberikan perhatian terhadap dua aspek kemampuan yang sangat kurang diperhatikan di Indonesia yaitu kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Imbasnya pemerintah mengganti Ujian Nasional (UN) dengan Asesmen Nasional (AN) dengan salah satu aspek penilaiannya melalui Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dengan materi tes soal berbasis kemampuan literasi dan numerasi yang merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran.³⁸

Faktor utama dari rendahnya budaya literasi di Indonesia ialah karena rendahnya minat baca dari masyarakat. Pernyataan tersebut didukung dengan data bahwa sebagian besar provinsi di Indonesia

³⁴ Ida Safitri, Sufyarma Marsidin, And Ahmad Subandi, "Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Literasi Digital Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, No. 2 (July 5, 2020): 176–80, <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i2.123>.

³⁵ Yolanda Presiana Desi, "Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah: Implementasi Dan Strategi," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 17, no. 1 (2020): 51–59.

³⁶ Koyuncu and Firat, "Investigating Reading Literacy in PISA 2018 Assessment."

³⁷ Koyuncu and Firat.

³⁸ Vachruddin and Assegaf, "Desain Pengembangan Media Pembelajaran Spin Microsoft PowerPoint Berbasis Literasi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Pada Materi Thaharah Sekolah Menengah Kejuruan."

berada pada tingkat aktivitas literasi yang rendah.³⁹ Adanya faktor tersebut pemerintah menggencarkan gerakan literasi digital. Gerakan literasi digital sudah digencarkan pemerintah sejak tahun 2015 yang diharapkan melalui program tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat baca peserta didik di sekolah.

Dalam pengembangan implementasi literasi digital di sekolah maka dibutuhkan program sekolah yang terintegrasi dengan kurikulum. murid perlu dilatih keterampilan literasi digitalnya, guru perlu dilatih agar meningkat kreatifitasnya dan pimpinan sekolah mendukung dan memfasilitasi gerakan literasi digital di sekolah. Terdapat 5 (lima) strategi yang dapat diterapkan dalam gerakan literasi digital di sekolah, sebagai berikut:⁴⁰

- a. Penguatan kapasitas fasilitator
- b. Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu
- c. Perluasan akses sumber belajar bermutu dan cakupan peserta belajar
- d. Peningkatan partisipasi publik
- e. Penguatan tata kelola

Pada dasarnya program literasi digital yang digaungi oleh pemerintah bertujuan untuk menyambut datangnya era society 5.0. yang mengharuskan setiap individu mempunyai keterampilan dalam berpikir kritis (*critical thinker*), berkomunikasi (*communication*), berkolaborasi (*collaboration*) dan membuat atau menginisiasi (*creator*).⁴¹

4. Pengertian Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP)

Pengenalan lingkungan persekolahan atau yang biasa disingkat dengan istilah PLP merupakan tahapan dalam penyiapan calon guru professional pada program sarjana pendidikan yang berupa penugasan untuk mengimplementasikan hasil belajar di perguruan tinggi ke sekolah atau lembaga pendidikan, latihan mengembangkan perangkat pembelajaran, belajar mengajar terbimbing serta tindakan reflektif dibawah bimbingan dan pengawasan dosen pembimbing dan guru pamong secara berjenjang.⁴² Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia nomor 55 tahun 2017 tentang standar pendidikan guru pada program sarjana pendidikan, mengharuskan praktik lapangan calon guru diwujudkan dalam pengenalan lingkungan persekolahan (PLP).

Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) secara umum bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan 4 kompetensi kualifikasi guru yakni kompetensi pedagogik, professional, sosial, dan personal.

³⁹ Pitri and Sofia, "Factor Analysis for Increasing Reading Literacy in Indonesia."

⁴⁰ Ida Safitri, Sufyarma Marsidin, and Ahmad Subandi, "Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Literasi Digital Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2020): 176–80.

⁴¹ Vacide Erdoğan, "Integrating 4C Skills of 21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes," *International Journal of Education and Research* 7, no. 11 (2019): 113–24.

⁴² Taufik et al., "Buku Pedoman Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) I: Microteaching Tahun 2021."

PLP didesain secara berkelanjutan, yakni PLP I dan PLP II yang dilaksanakan secara berjenjang. PLP I sendiri terbagi dalam kegiatan Observasi Persekolahan & Pengenalan Budaya Sekolah dan microteaching di laboratorium. Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) I - Microteaching adalah kegiatan untuk menerapkan berbagai teori kependidikan melalui latihan mengajar secara terbimbing dan terpadu dalam rangka membentuk guru yang professional. Kegiatan tersebut menjadi mata kuliah wajib yang merupakan tahap latihan mengajar dalam kelompok kecil di hadapan teman-teman sendiri, dan atau beberapa siswa yang dihadirkan untuk kepentingan tersebut. PLP I - Microteaching menjadi salah satu mata kuliah pra syarat untuk mengikuti PLP II pada semester berikutnya.

Program Pengenalan Lapangan Persekolahan I (PLP I) merupakan observasi persekolahan & pengenalan budaya sekolah yang harus dilaksanakan secara luring atau tatap muka. Tetapi praktiknya pada tahun 2021 saat dihadapkan dengan pandemi Covid-19 maka sesuai dengan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 Dan Tahun Akademik 2020/2021 Di Masa Pandemi *Corona Virus Deseas* 2019 (Covid-19) maka proses praktik microteaching dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan fasilitas Google classroom dan Google meeting atau platform virtual meeting lainnya.

5. Kebijakan Tentang Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP)

Pengenalan lingkungan persekolahan atau PLP merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa/i program pendidikan. Pada dasarnya PLP merupakan program praktik atau magang calon guru pada sekolah maupun lembaga pendidikan yang telah bekerja sama maupun terafiliasi dengan perguruan tinggi tertentu. Merujuk pada Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia nomor 55 tahun 2017 tentang standar pendidikan guru pada program sarjana pendidikan, mengharuskan praktik lapangan calon guru diwujudkan dalam pengenalan lingkungan persekolahan (PLP).

Peraturan tersebut secara jelas mengatur bahwa setiap perguruan tinggi dengan program sarjana pendidikan harus terdapat mata kuliah PLP. Sedangkan untuk teknisnya baik proses dan waktu praktik diserahkan kepada pihak perguruan tinggi masing-masing. Seperti contoh pada perguruan tinggi Islam di Jawa Timur yaitu Universitas Islam Sunan Ampel yang melaksanakan PLP dalam dua tahap yaitu PLP 1 atau *microteaching* yang dilaksanakan di kelas perkuliahan dengan teman sejawat sebagai murid dan secara bergantian mahasiswa berperan sebagai guru dengan menyiapkan segala keperluan mengajar dari perangkat mengajar, media pembelajaran, alat, evaluasi dan lain sebagainya.⁴³ Mata kuliah PLP 1 tetap dipantau dan didampingi oleh dosen pengampu mata kuliah tersebut. Program PLP 1 sangat penting dilaksanakan guna membekali mahasiswa dalam persiapan mengajar langsung di lembaga pendidikan.

⁴³ Taufik et al.

Lalu mahasiswa yang lulus mata kuliah PLP 1 maka dapat melaksanakan atau memilih mata kuliah PLP 2 dengan praktik langsung ke sekolah maupun lembaga pendidikan yang terafiliasi langsung dengan perguruan tinggi. Program PLP 2 UINSA bekerja sama dengan sekolah dan madrasah negeri dan swasta pada kota dan kabupaten Surabaya, Sidoarjo, Mojokerto, Gresik dan Lamongan. Pelaksanaan PLP 2 dilaksanakan selama 2 bulan berturut-turut dengan tugas akhir yaitu menyusun artikel penelitian ilmiah berupa penelitian tindakan kelas (PTK) atau penelitian lapangan (*field research*). Menurut Sadikin dan Siburian bahwa mata kuliah PLP bertujuan mengenal lingkungan sekolah, kegiatan administrasi pendidikan, penyusunan silabus, Pemilihan CP dan TP, penyusunan modul ajar, menentukan metode, media dan model pembelajaran.⁴⁴

Beberapa perguruan tinggi berbeda dalam pelaksanaan PLP terkait masalah teknis dan waktu. Seperti contoh Universitas Jambi yang hanya melaksanakan PLP 2 atau praktik lapangan langsung. Hasil penelitian PLP tersebut menyatakan bahwa proses pelaksanaan PLP di SMA PGRI Jambi cukup baik namun belum maksimal. Sebagian kegiatan sudah sesuai panduan, namun sebagian kegiatan belum sesuai panduan. Kegiatan yang sudah tepat adalah mengenal lingkungan sekolah, kegiatan administrasi pendidikan, penyusunan silabus, RPP, menentukan metode, media dan model pembelajaran, namun contoh dari guru pamong tidak ada. Kegiatan penilaian, analisis nilai, penentuan jam efektif, program tahunan dan program semester tidak diajarkan. Menjadi masukan PLP Kedepan adalah perlunya kelas microteaching, penambahan waktu dan penguasaan kurikulum.⁴⁵

Analisis model SEM (*Structure Equel Model*) yang sesuai menggunakan aplikasi SMART PLS 4.0. menghasilkan sebuah model SEM yang realibel antara variabel eksogen dan variable endogen. Beberapa pernyataan yang tidak realibel dengan model dihapus seperti pernyataan A4, D2 dan G1. Berikut hasil model SEM yang realibel:

⁴⁴ Ali Sadikin and Jodion Siburian, "Analisis pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) FKIP Universitas Jambi bidang studi pendidikan biologi di SMA PGRI Jambi," 2019.

⁴⁵ Sadikin and Siburian.

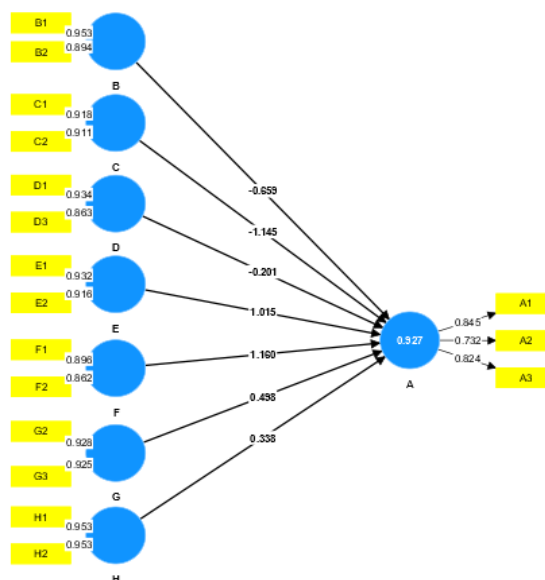


Figure 3. Analisis Model SEM

Tahap pertama dalam pengujian model struktural adalah menguji *goodness of fit model*. Model SEM diharapkan dapat memenuhi semua kriteria dalam aturan *goodness of fit model* atau setidaknya memiliki *probability* > 0,05 karena model struktural dengan *probability* > 0,05 menunjukkan bahwa model telah memiliki matriks kovariab yang sama dengan matriks kovarian populasi sehingga dapat menunjukkan kondisi populasi yang sebenarnya. Apabila model telah fit, maka model telah layak digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian dilakukan dengan melihat nilai p value dan CR pada tabel *regression weight*.

Dalam pengujian ini, variabel eksogen dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel endogen jika memiliki nilai p value < 0,05 (***) dan CR > 1,96. Adapun arah pengaruh dapat dilihat dari nilai koefisien jalurnya (*estimates/ standard estimates*). Pada uji reliabilitas komposit, variabel laten dapat dikatakan mempunyai realibilitas yang baik apabila nilai *composite reliability* lebih besar dari 0,9. Uji reliabilitas akan menguji masing-masing reliabilitas variabel laten. Nilai *composite reliability* pada seluruh variabel laten dalam penelitian, menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,9 sehingga dapat dikatakan bahwa semua variabel laten reliabel. Setelah evaluasi outer model dilakukan, maka dapat dilanjutkan dengan evaluasi inner model. Evaluasi inner model pada SEM-PLS dilakukan dengan uji R^2 dan uji signifikansi. Nilai R^2 digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel laten eksogen terhadap variabel laten endogen. Nilai estimasi untuk hubungan jalur dalam *inner model* digunakan untuk mengetahui signifikansi dari hubungan-hubungan antar variabel laten.

Indikator kemampuan literasi digital pada penelitian ini menggunakan teori Cassie Hague and Sarah Payton tentang *Digital Literacy across the Curriculum* yang dibangun berdasarkan 8 indikator kriteria kemampuan literasi digital. Objek penelitian ini berfokus pada mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah menyelesaikan dan lulus mata kuliah PLP 1 (*microteaching*)

serta akan melaksanakan mata kuliah PLP 2 (praktek mengajar lapangan). Berikut hasil uji skor *loading factor* pada indikator variabel dalam penelitian ini:

Table : 1 Uji Skor Loading Factor

Code	Indikator	Loadings
A	Keahlian dalam menggunakan teknologi	
A1	Memberikan pengalaman keahlian	0.845
A2	Meningkatkan keahlian dalam penggunaan teknologi	0.732
A3	Dibutuhkan keahlian teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran dalam mata kuliah PPL 1	0.824
	Kreatifitas	
B1	Melatih mahasiswa untuk berpikir kritis	0.953
B2	Mewajibkan mahasiswa untuk berkreasi dalam mengembangkan metode dan model pembelajaran	0.894
	Kolaborasi	
C1	Membangun pengetahuan melalui proses diskusi antara mahasiswa	0.918
C2	Mengkolaborasikan kemampuan digital dalam kehidupan dan saling memberikan respon positif terhadap media digital	0.911
	Komunikasi	
D1	Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menyampaikan gagasan	0.934
D3	Meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi	0.863
E	Memilih informasi secara selektif berdasarkan kevalidan	
E1	Memberikan pemahaman tentang memilih informasi secara selektif	0.932
E2	Mewajibkan mahasiswa menverifikasi tingkat kevalidan informasi yang akan disampaikan kepada murid	0.916
F	Berpikir kritis dan evaluasi	

F1	Evaluasi diri dan evaluasi teman sejawat setelah latihan praktik pembelajaran	0.896
F2	Mewajibkan evaluasi terhadap permasalahan maupun program kegiatan yang dikembangkan dalam latihan praktik pembelajaran	0.862
G	Pemahaman sosial dan budaya	
G2	Mengajarkan mahasiswa memilih tema pembelajaran dengan mengutamakan tentang pentingnya toleransi dan moderasi beragama	0.928
G3	Mewajibkan mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi dalam praktik mengajar	0.925
H	Keamanan	
H1	Mengajarkan pentingnya guru menjaga privasi murid	0.953
H2	Menjaga data atau informasi pribadi yang dimiliki oleh mahasiswa	0.953

Dari hasil pengolahan data dengan SmartPLS yang ditunjukkan pada Tabel 4. 1 bahwa mayoritas indikator pada masing-masing variabel dalam penelitian ini memiliki nilai *loading factor* yang lebih besar dari 0,70 yakni sebesar 0,80-0,90 dan dikatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa indikator variabel yang memiliki *nilai loading factor lebih besar* dari 0,70 memiliki tingkat validitas yang tinggi, sehingga memenuhi *convergent validity*. Sedangkan indikator variabel yang memiliki nilai loading lebih kecil dari 0,70 memiliki tingkat validitas yang rendah sehingga indikator variabel tersebut perlu dieliminasi atau dihapus dari model.

Table : 2 Construct Reability and Validity

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
A	0.721	0.734	0.843	0.643
B	0.834	0.923	0.921	0.853
C	0.805	0.806	0.911	0.837
D	0.770	0.848	0.894	0.809
E	0.829	0.837	0.921	0.854
F	0.708	0.709	0.872	0.773
G	0.836	0.836	0.924	0.859
H	0.899	0.901	0.952	0.908

Dari hasil output SmartPLS pada Tabel 4.2 menunjukkan nilai *composite reliability* untuk semua konstruk berada diatas nilai 0,70. Dengan nilai yang dihasilkan tersebut, semua konstruk memiliki reliabilitas yang baik sesuai dengan batas nilai minimum yang telah disyaratkan.

Table : 3 *Path Coefficiens*

Variabel Eksogen	Variabel Endogen		
	Keahlian dalam menggunakan teknologi (Literasi Digital)		
Kreatifitas	-0.659		
Kolaborasi	-1.145		
Komunikasi	-0.201		
Memilih informasi secara selektif berdasarkan kevalidan	1.015		
Berpikir Kritis dan Evaluasi	1.160		
Pemahaman sosial dan budaya	0.498		
Keamanan	0.338		

Koefisien jalur (*path coefficients*) merupakan suatu nilai yang berguna dalam menunjukkan arah hubungan pada variabel, apakah suatu hipotesis memiliki arah yang positif atau negatif. *Path coefficients* memiliki nilai yang berada di rentang -1 sampai dengan 1. Jika nilai berada pada rentang 0 sampai dengan 1 maka dapat dinyatakan positif, sedangkan jika nilai berada pada rentang -1 sampai dengan 0 maka dapat dinyatakan negatif. Sebagai contoh berikut ini merupakan nilai *path coefficients* pada masing-masing variabel independen (eksogen) terhadap variabel dependen (endogen) dalam penelitian dapat dilihat pada table 4.3 diatas.

Dari tabel tersebut dapat dilihat Variabel Eksogen (kreatifitas, kolaborasi, komunikasi) terhadap Variabel Endogen (Keahlian dalam menggunakan teknologi (Literasi Digital)) memiliki nilai dengan rentang -0,1 s.d 0 sehingga dinyatakan berhubungan Negatif. Sedangkan Variabel Eksogen (Memilih informasi secara selektif berdasarkan kevalidan, berpikir kritis dan evaluasi, pemahaman sosial dan budaya, keamanan) terhadap Variabel Endogen (Keahlian dalam menggunakan teknologi (Literasi Digital)) memiliki nilai dengan rentang 0 s.d 1 sehingga dinyatakan berhubungan Positif.

CONCLUSION

Penelitian ini merupakan usaha menemukan titik temu fakta di lapangan terkait upaya peningkatan kemampuan literasi digital melalui program pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) pada mahasiswa prodi PAI fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Telaah kebijakan dilakukan guna mengkonkretkan dan mengkorelasikan antara tujuan dengan cara pencapaiannya. Konstruksi konsep peningkatan kemampuan literasi digital melalui program pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) perlu dilakukan guna mengetahui skema alur dari program PLP 1 dan PLP 2.

Penilaian efektivitas dilakukan dengan tiga cara yaitu: 1). *Pre test* dan *post test* kepada mahasiswa Prodi PAI yang mengambil program pengenalan lingkungan persekolahan (PLP), 2). Prosentase pemenuhan kewajiban setiap mahasiswa untuk *submit* artikel hasil dari penelitian lapangan pada jurnal terakreditasi nasional, 3). Prosentase artikel mahasiswa yang dapat *publish* di jurnal terakreditasi nasional. Guna menjaga keorisinalitas dari penelitian ini maka penelitian harus dilakukan tanpa campur tangan pemangku kebijakan pendidikan fakultas tarbiyah dan keguruan UINSA, dosen pembimbing PLP dan mahasiswa program PLP yg terlibat secara langsung.

REFERENCES

- Abrosimova, Galina Alexandrovna. "Digital Literacy And Digital Skills In University Study." *International Journal Of Higher Education* 9, No. 8 (2020): 52–58.
- Arslantas, Tugba Kamali, And Abdulmenaf Gul. "Digital Literacy Skills Of University Students With Visual Impairment: A Mixed-Methods Analysis." *Education And Information Technologies* 27, No. 4 (2022): 5605–25.
- Bawden, David. "Information And Digital Literacies: A Review Of Concepts." *Journal Of Documentation*, 2001.
- Carlisle, Sheena, Stanislav Ivanov, And Corné Dijkmans. "The Digital Skills Divide: Evidence From The European Tourism Industry." *Journal Of Tourism Futures*, 2021.
- Desi, Yolanda Presiana. "Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah: Implementasi Dan Strategi." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 17, No. 1 (2020): 51–59.
- Dewi, Dinie Anggraeni, Solihin Ichas Hamid, Farah Annisa, Monica Oktafianti, And Pingkan Regi Genika. "Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital." *Jurnal Basicedu* 5, No. 6 (October 20, 2021): 5249–57. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>.
- Dinata, Karsoni Berta. "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, No. 1 (2021): 105–19.
- Erdoğan, Vacide. "Integrating 4c Skills Of 21st Century Into 4 Language Skills In Efl Classes." *International Journal Of Education And Research* 7, No. 11 (2019): 113–24.
- Faizin, M., et.al "Keterampilan Pendidik Abad 21 dalam Mengaplikasikan Pendekatan Student Centered Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" dalam *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 13(1), 2023, 1-22.
-, "Signifikansi Media Flipbook dalam Penguatan Literasi Peserta Didik di Sekolah" dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 7, No. 2 (2023), 4290-4298.
-, *Pancasila dan Kewarganegaraan*. Surabaya: Sunan Ampel Press, 2013.

-, “Integrasi Pendidikan Islam dan Sains Teknologi di Lembaga Masyarakat Milenial Abad 21” dalam *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 2., 2022.
-, “Peran Manajemen Qolbu Bagi Guru” dalam *Jurnal Tarbawi*, Vol. 1 No. 1., 2012.
- Gilster, Paul, And Paul Glister. *Digital Literacy*. Wiley Computer Pub. New York, 1997.
- Hague, Cassie, And Sarah Payton. “Digital Literacy Across The Curriculum.” *Curriculum Leadership* 9, No. 10 (2011).
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Waskito Waskito, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, And Novi Hendri Adi. “Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 2 (2022): 3011–24.
- Julien, Heidi. “Digital Literacy In Theory And Practice.” In *Encyclopedia Of Information Science And Technology, Fourth Edition*, 2243–52. Igi Global, 2018.
- Koyuncu, Ilhan, And Tahsin Firat. “Investigating Reading Literacy In Pisa 2018 Assessment.” *International Electronic Journal Of Elementary Education* 13, No. 2 (2020): 263–75.
- Kurnianingsih, Indah, Rosini Rosini, And Nita Ismayati. “Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah Dan Guru Di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, No. 1 (2017): 61–76.
- Martin, Allan. “Literacies For The Digital Age: Preview Of Part 1.” *Digital Literacies For Learning*, 2006, 3–25.
- Miller, John W, And Michael C Mckenna. *World Literacy: How Countries Rank And Why It Matters*. Routledge, 2016.
- Mutohhari, Farid, Herminarto Sofyan, And Muhammad Nurtanto. “Technological Competencies: A Study On The Acceptance Of Digital Technology On Vocational Teachers In Indonesia,” 2021.
- Ng, Wan. “Can We Teach Digital Natives Digital Literacy?” *Computers & Education* 59, No. 3 (2012): 1065–78.
- Nikou, Shahrokh, Mark De Reuver, And Matin Mahboob Kanafi. “Workplace Literacy Skills—How Information And Digital Literacy Affect Adoption Of Digital Technology.” *Journal Of Documentation* 78, No. 7 (2022): 371–91.
- Pitri, Rizka, And Ayu Sofia. “Factor Analysis For Increasing Reading Literacy In Indonesia.” *Parameter: Journal Of Statistics* 2, No. 2 (2022): 18–25.
- Prayogi, Rayinda Dwi. “Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan.” *Manajemen Pendidikan* 14, No. 2 (2020).
- Prior, Daniel D, Jason Mazanov, David Meacheam, Graham Heaslip, And James Hanson. “Attitude, Digital Literacy And Self Efficacy: Flow-On Effects For Online Learning Behavior.” *The Internet And Higher Education* 29 (2016): 91–97.
- Putri, Intan B, Abdulloh Hamid, And Husniyatus S Zainiyati. “Examining The Effects Of Mobile Seamless Learning On Students’ Literacy,” 243–48. Atlantis Press, 2022.
- Retnowati, Trie Hartiti, Djemari Mardapi, And Badrun Kartowagiran. “Kinerja Dosen Di Bidang Penelitian Dan Publikasi Ilmiah.” *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan* 6, No. 2 (2018): 215–25.
- Rotherham, Andrew J, And Daniel T Willingham. “21st-Century” Skills.” *American Educator* 17, No. 1 (2010): 17–20.
- Sadikin, Ali, And Jodion Siburian. “Analisis Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (Plp) Fkip Universitas Jambi Bidang Studi Pendidikan Biologi Di Sma Pgri Jambi,” 2019.

- Safitri, Ida, Sufyarma Marsidin, And Ahmad Subandi. "Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Literasi Digital Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, No. 2 (2020): 176–80.
- Santoso, Ridwan, Berchah Pitoewas, And Yunisca Nurmalisa. "Pengaruh Program Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Peserta Didik Sman 2 Gadingrejo." *Jurnal Kultur Demokrasi* 5, No. 9 (2018).
- Silvana, Hana, And Cecep Darmawan. "Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung." *Pedagogia* 16, No. 2 (August 20, 2018): 146–56. <https://doi.org/10.17509/Pdgia.V16i2.11327>.
- Sudibjo, Niko, Lusiana Idawati, And Hg Retno Harsanti. "Characteristics Of Learning In The Era Of Industry 4.0 And Society 5.0," 276–78. Atlantis Press, 2019.
- Sumiati, Eti, And Wijonarko Wijonarko. "Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19." *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia* 3, No. 2 (2020): 65–80.
- Taufik, Taufik, Desy Indarwati, Muhammad Syahru Ahmad, And Reni Wulandari. "Buku Pedoman Pengenalan Lapangan Persekolahan (Plp) I: Microteaching Tahun 2021," 2021.
- Vachruddin, Vrisko Putra, And Abd Rachman Assegaf. "Desain Pengembangan Media Pembelajaran Spin Microsoft Powerpoint Berbasis Literasi Asesmen Kompetensi Minimum (Akm) Pada Materi Taharah Sekolah Menengah Kejuruan," N.D.
- Van Laar, Ester, Alexander Jam Van Deursen, Jan Agm Van Dijk, And Jos De Haan. "The Relation Between 21st-Century Skills And Digital Skills: A Systematic Literature Review." *Computers In Human Behavior* 72 (2017): 577–88.

