

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN KELOMPOK
TAHUN ANGGARAN 2017/2018**



**PEMETAAN GERAKAN DAN ISU LITERASI DIGITAL DI
YOGYAKARTA**

Oleh :

**Dyna Herlina S, M. Sc
Siti Machmiah, S.I.Kom, MA
Benni Setiawan, S.H.I., M.S.I
Budiman, M.Pd
Pratiwi Wahyu Widiarti, M.Si**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2017**

**Penelitian ini dibiayai dengan dana DIPA FIS UNY SK Dekan FIS UNY No. SP
DIPA -042.01.2.400904/2017 tanggal 7 Desember 2016 Surat Perjanjian
Pelaksanaan Penelitian Nomor 86/UN34.14/KU/2017**

PRAKATA

Laporan akhir penelitian kelompok dengan judul PEMETAAN GERAKAN DAN ISU LITERASI DIGITAL DI YOGYAKARTA ini, berkat rahmat Allah SWT, sudah selesai disusun. Sungguh pada tempatnya apabila dalam mengantarkan laporan penelitian ini peneliti mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, dan menghaturkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, mendorong, meluangkan waktu bagi kelancaran penyusunan laporan penelitian ini. Terimakasih disampaikan kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial (FIS) UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Dr. Aman, M.Pd selaku Badan Pertimbangan Penelitian FIS UNY yang telah memberikan saran-saran untuk peningkatan kualitas laporan penelitian ini.
3. Para dosen Jurusan Ilmu Komunikasi FIS UNY yang telah memberikan saran-saran pada seminar proposal dan hasil penelitian ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan penelitian ini, oleh karena itu peneliti berharap masukan, saran, dan kritik untuk perbaikan.

Yogyakarta, 30 Oktober 2017

Dyna Herlina S, M.Sc

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	1
Halaman Pengesahan	2
Daftar Isi	3
BAB I Pendahuluan	4
BAB II Tinjauan Pustaka	8
BAB III Metode Penelitian	19
BAB IV Biaya dan Jadwal Penelitian.....	23
BAB V Kesimpulan.....	45
Daftar Pustaka	46

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memungkinkan akses bebas terhadap media digital. Tak berbeda dengan kecenderungan di seluruh dunia, media digital di Indonesia semakin terbuka bagi berbagai kalangan dan usia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Nielsen Cross-Platform pada tahun 2017, penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 44%. Media internet dengan penetrasi yang cukup tinggi tersebut, cukup membuktikan bahwa masyarakat Indonesia kini gemar mengakses beragam konten melalui teknologi digital (nielsen.com).

Dalam survei tersebut, ditemukan pula fakta bahwa terjadi peningkatan akses internet oleh masyarakat Indonesia di hampir semua tempat umum. Beberapa tempat tersebut diantaranya, di kendaraan umum sebesar 53%, kafe atau restoran sebesar 51%, hingga di acara konser yaitu sebesar 24%. Terjadi peningkatan dalam jumlah akses media digital di tempat-tempat tersebut, dibandingkan tahun 2015 lalu (nielsen.com).

Dari segi profesi, pengguna Internet didominasi oleh kelompok pekerja/wiraswasta sebanyak 62% atau 82.2 juta orang. Mengejutkan, pada peringkat kedua, ibu rumah tangga menjadi pengguna internet terbanyak dengan jumlah 22 juta orang atau 16.6%. Pada peringkat ketiga, terdapat kelompok mahasiswa dengan jumlah 10.3 juta (7.8%). Kelompok pelajar berjumlah 8.3 juta orang (6.3%) (nielsen.com).

Tak hanya itu saja, banyak ditemukan pengguna internet yang menonton televisi dan menggunakan internet dalam waktu bersamaan, atau disebut sebagai dual-screen. Adapun ternyata, peningkatan konsumsi dual-screen tersebut dilakukan oleh semua kelompok usia. Dilansir dari www.mediaindonesia.com, pada kelompok usia 50 tahun keatas sekalipun, mereka yang melakukan konsumsi dual-screen meningkat dari 7% di tahun 2015 menjadi sebesar 48% di tahun 2017.

Adapun dalam survei berbeda yang dilakukan oleh Nielsen pada tahun 2016 lalu menyatakan bahwa akses media digital kini telah menjadi kebutuhan utama bagi generasi Z. Dari hasil survei, ditemukan hasil bahwa sebesar 93% anak-anak dan sebesar 97% remaja menyatakan bahwa akses internet mereka lakukan melalui perangkat *mobile* mereka, baik *smartphone*, ataupun tab (nielsen.com).

Dapat dibayangkan betapa besarnya akses terhadap beragam informasi di media digital oleh para pengguna internet tersebut. Frekuensi dalam mengakses informasi di media digital di Indonesia pun dirasa cukup tinggi, baik akses konten di media sosial maupun akses konten di portal digital lainnya. Adapun demikian, tingginya frekuensi tersebut tidak seluruhnya menjamin kedewasaan para pengguna internet di Indonesia. Berbagai kasus penyalahgunaan internet yang masih marak terjadi cukup menjadi bukti, bahwa akses yang besar terhadap media digital tidak serta merta menjamin tingginya tingkat literasi digital pengguna internet di Indonesia.

Kasus penyalahgunaan internet di antaranya seperti penyebaran HOAX, perdagangan anak, penipuan, dan *cyber bullying*. Dilansir oleh surat kabar Kompas pada 4 Februari 2017, telah terungkap sebanyak 12 kasus perdagangan anak melalui sosial media di wilayah Surabaya (pressreader.com). Kasus tersebut hanya terhitung di wilayah Surabaya saja, sedangkan mungkin saja kasus semacam itu juga banyak terjadi di wilayah lain di Indonesia.

Di sisi lain media digital juga membawa kemajuan tersendiri. Hal yang paling nampak adalah peningkatan e-commerce di Indonesia. Pertumbuhan e-commerce di Indonesia termasuk yang tertinggi di dunia. Menurut BPS, dalam 10 tahun terakhir tumbuh 17% dengan total jumlah usaha mencapai 26,2 juta unit. Sementara itu, riset global dari *Bloomberg* menyatakan, pada 2020 lebih dari separuh penduduk Indonesia akan terlibat di aktivitas e-Commerce (<http://tekno.liputan6.com>). Pelayanan publik melalui media digital juga mulai tumbuh seperti layanan paspor, pajak, perijinan daring.

Untuk menghindari dampak negatif media digital sekaligus mengoptimalkan potensi media digital untuk kesejahteraan masyarakat maka literasi digital perlu dikembangkan. Literasi digital adalah seperangkat pengetahuan yang melibatkan tiga bentuk literasi yang telah berkembang sebelumnya yaitu: literasi media, literasi informasi dan literasi komputer/teknologi informasi komunikasi (Chen, et.al, 2014:1).

Literasi digital disusun atas tiga literasi. Literasi informasi adalah kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan dan mengelola informasi secara etis dan efisien. Literasi media adalah kemahiran mengakses, memilih, mengevaluasi dan memproduksi media. Sedangkan literasi komputer/TIK berkaitan dengan ketrampilan teknis menggunakan piranti lunak dan keras yang tersedia untuk keperluan produktif: menyelesaikan tugas, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Artinya, literasi digital merupakan kemampuan kognitif, psikologis, teknis, dan sosial dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan efisien.

Untuk meningkatkan ketrampilan literasi digital ada dua jalur pendidikan yang dapat digunakan yaitu pendidikan sekolah (formal) dan masyarakat (informal dan non formal). Di sekolah, literasi digital dapat dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran seperti bahasa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kesehatan dan komputer. Sedangkan pendidikan masyarakat melalui kelompok pengajian, PKK, Karang Taruna, komunitas hobi dsb (Herlina S, 2015: ...).

Di Amerika dan Inggris, pembelajaran literasi media yang sekarang mengarah ke media digital telah mulai diterapkan. Di Inggris, pendidikan media mulai diselenggarakan di pendidikan dasar dan menengah pada tahun 1920an. Bahkan pada tahun 2007, pendidikan media ditetapkan sebagai kurikulum wajib di seluruh Uni Eropa atas inisiatif Inggris. Di Amerika Serikat, pembelajaran media mulai diselenggarakan mulai tahun 1990an (Fedorov, 2015).

Di Indonesia, pembelajaran media belum menjadi kurikulum wajib di sekolah dasar (SD). Kurikulum 2006 menyelenggarakan mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) untuk tingkat SD tetapi pembelajaran kurikulum 2013 menghapus mata pelajaran tersebut. Beberapa SD swasta disinyalir masih menyelenggarakan mata pelajaran TIK dan mulai menggunakan media digital untuk pembelajaran kelas. Namun, informasi yang terkait dengan hal itu masih minim. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan pemetaan terhadap penerapan pembelajaran literasi digital di SD. Adapun pemetaan tersebut perlu dilakukan, baik dari segi konsep, sasaran, isu atau tema yang diangkat, konten maupun pendekatan aksinya.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini hendak menjawab pertanyaan penelitian: Bagaimanakah potret kegiatan literasi digital di tingkat sekolah dasar. Pertanyaan tersebut diuraikan menjadi beberapa pertanyaan turunan sebagai berikut.

1. Pendekatan literasi digital apa yang diterapkan di sekolah?
2. Bagaimana Kaitan antara aktor dan titik akses literasi sekolah?
3. Bagaimana dukungan sekolah terhadap pelaksana kegiatan literasi digital di sekolah?
4. Siapa mitra kegiatan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan literasi digital di 4 sekolah dasar di wilayah Kodya Yogyakarta.

D. Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi sebagai luaran dari penelitian ini nantinya adalah artikel pada jurnal terakreditasi nasional mengenai pemetaan pelaksanaan literasi digital di Kodya Yogyakarta yang bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya dan peneliti lain pada khususnya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

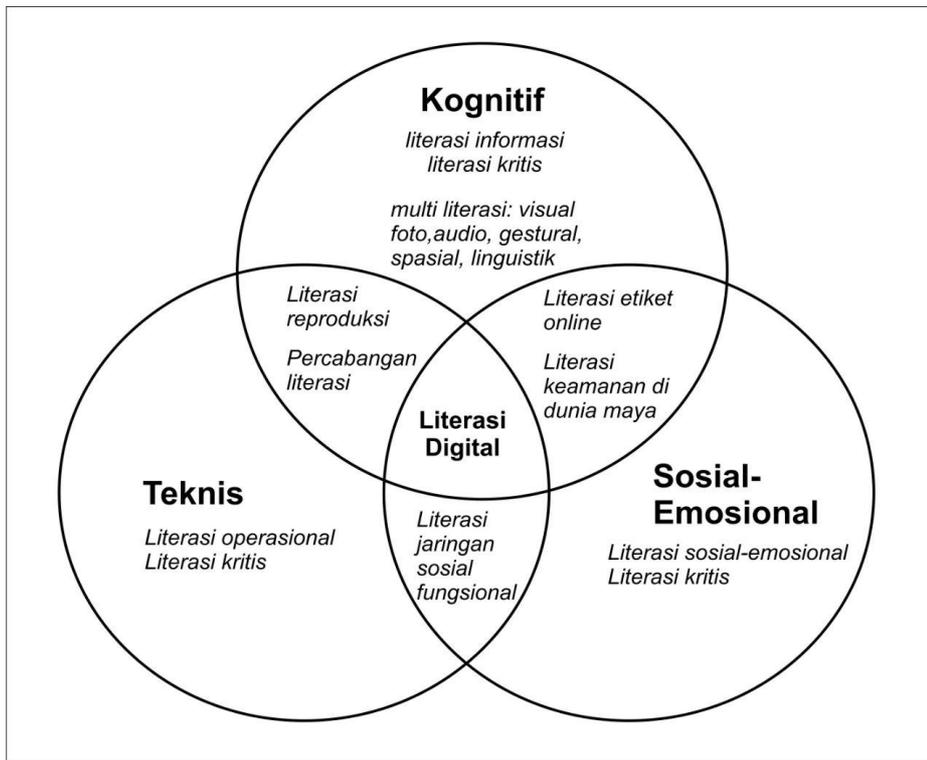
A. Literasi Digital

Istilah literasi digital pertama kali disampaikan oleh Paul Gilster (Gilster, 1997 dalam Riel, et. al. 2012: 3). Gilster mendefinisikan literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari (Riel, et. al. 2012: 3). Definisi itu tentu saja menyederhanakan isu literasi dan kurang relevan dengan situasi saat ini karena menyamakan literasi digital dengan literasi komputer atau TIK.

Literasi digital juga sering disamakan sebagai literasi media. Literasi digital berupaya kemampuan yang dibutuhkan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi berbagai bentuk informasi dan komunikasi (Berson dan Berson, 2003: 164). Dalam pengertian ini literasi digital dianggap sama dengan literasi (media) digital). Namun definisi ini tidak sepenuhnya tepat karena mengabaikan faktor teknis media digital yang lebih kompleks dibandingkan media konvensional.

Menurut Ng (2012) ada tiga komponen pembentuk literasi digital yaitu kognitif, teknis, dan sosial-emosional. Masing-masing komponen terdiri dari beberapa bentuk literasi. Komponen kognitif terdiri dari literasi informasi dan keaksaraan kritis, multiliterasi: foto, audio, gerak tubuh, spasial dan bahasa. Komponen sosio-emosional berkaitan dengan kemampuan menggunakan internet secara bertanggungjawab untuk berkomunikasi, bersosialisasi dan belajar. Komponen teknis yaitu ketrampilan menggunakan piranti lunak dan keras untuk pembelajaran dan kehidupan sehari-hari (Ng, 2012: 1067-1068). Persilangan diantara ketiga komponen itu membentuk literasi digital sebagaimana digambarkan berikut ini.

Bagan 1
Model Literasi Digital



Sumber: Ng, 2012: 1067

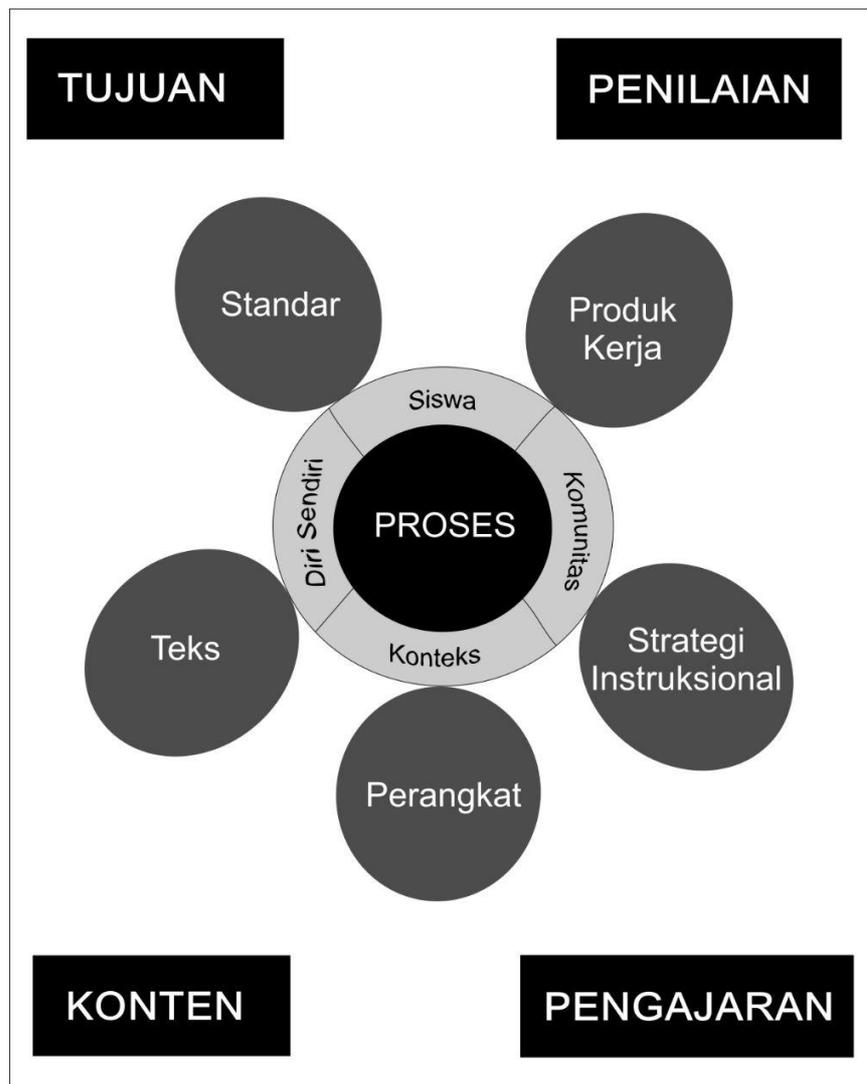
Dengan kata lain literasi digital adalah gabungan dari pengetahuan alat (kompetensi menggunakan piranti lunak dan keras), kemampuan kritis (evaluasi dan kontekstualisasi) dan kesadaran sosial (memahami identitas diri, kolaborasi, dan berkomunikasi dengan khalayak pada konsteks tertentu (Hague dan Williamson, 2009: 8). Literasi digital mengacu pada keterampilan, pengetahuan dan pemahaman yang dibutuhkan untuk melakukan partisipasi digital baik untuk kehidupan professional maupun sosial.

Renee Hobbs dan Julie Coiro (2016) mengusulkan kurikulum literasi digital di sekolah yang terdiri dari 6 elemen. Pertama, konteks yaitu pemahaman mengenai kebutuhan siswa, masyarakat dan pendidik. Kedua, tujuan dengan menentukan tujuan pembelajaran, standar dan capaian. Ketiga, konten meliputi sumber daya yang akan digunakan (teks, visual, suara, alat dan piranti digital yang digunakan). Keempat, pengajaran yaitu metode pembelajaran apa yang akan digunakan. Kelima, penilaian yang menentukan produk apa yang dihasilkan siswa dan kriteria apa yang digunakan untuk mengukur kualitasnya. Keenam, tugas atau aktivitas merupakan skenario

pembelajaran yang akan digunakan (Hobbs dan Coiro, 2016: 626). Lingkaran kurikulum literasi digital digambarkan pada bagan berikut ini.

Bagan 2

Kurikulum Literasi Digital



Sumber: Hobbs dan Coiro, 2016: 626

Kurikulum literasi digital ini bermanfaat untuk setidaknya 3 tujuan penting. Pertama, mendorong siswa melakukan refleksi personal dalam konteks sosialnya. Kedua, mendukung pembelajaran kognitif dan emosional dengan menggunakan alat digital. Ketiga, menciptakan lingkaran pembelajaran yang meliputi pengambilan resiko, eksperimen, percobaan kreatif, penciptaan cepat yang merupakan desain proses

kreatif (Hobbs dan Coiro, 2016: 628). Tujuan dari pembelajaran literasi digital adalah mendukung peserta didik untuk dapat berpartisipasi secara digital sedini mungkin sehingga mereka menjadi pribadi yang aktif, kreatif, produktif dan inovatif.

Sebagaimana dijelaskan di atas, literasi digital merupakan gabungan dari literasi komputer (aspek teknis), literasi informasi (aspek kognitif) dan literasi media (aspek sosio-emosional). Oleh karena itu perlu dikembangkan kurikulum pembelajaran yang mencakup tiga aspek di atas. Selain pembelajaran di kelas dan laboratorium, agar murid dapat mengkaitkan pengalaman digital dengan pengalaman di dunia nyata, maka proses pembelajaran perlu dikerjakan di luar sekolah seperti masyarakat dan keluarga.

B. Literasi Media di Sekolah Dasar

Di Indonesia, berbeda dengan UK dan Amerika, tidak dikenal mata pelajaran media (pendidikan media/literasi media) meskipun demikian media dikenal dan digunakan untuk pembelajaran. Para guru mengembangkan media pembelajaran baik yang manual (gambar, maket, bagan, puzzle dsb) dan digital (gambar/foto, video, games, aplikasi dll). Sebagian upaya itu dilakukan untuk menarik perhatian siswa. Beberapa sekolah juga meminta siswa membuat media untuk mengembangkan kreatifitas. Dalam hal itu, literasi media telah digunakan di sekolah Indonesia walau tidak sistematis dan terukur.

Ada beberapa pendekatan dalam pendidikan literasi media: Pertama, proteksionisme yang ditujukan untuk mengajarkan cara mengakses teknologi dan konten media secara aman. Kedua, analisis kritis yang mengajak khayak menemukan ideologi dan pesan tersembunyi di balik media. Ketiga, pendekatan *creative media* yang menunjukkan kebebasan memproduksi media sehingga khayak terdorong mempertimbangkan proses pembentukan *realitas objektif* menjadi *realitas media* melalui proses produksi. Keempat, pendekatan *media fun* yang menekankan pada kenikmatan produksi media sebagai bagian dari pembentukan kreatifitas, aktivitas menarik dan gaya hidup. Kelima, sudut pandang *active audience* yang terdiri dari aktivitas: pemilihan (*electivity*), pemenuhan kebutuhan (*utilitarianism*), penggunaan (*intentionality*), perenungan (*involvement*) dan perlindungan dari konten media (*imperviousness to influence*). Keterampilan masing-masing pendekatan itu dijelaskan oleh bab berikut ini.

Tabel 2.1
Pendekatan Literasi Media

	Akses	Pemahaman	Analisis	Kritik	Produksi	Apresiasi
Protectionist	√	-	-	-	-	-
Critical Analytical	√	√	√	√	-	-
Creative Media	√	√	√	√	√ (produksi kreatif)	√
Media Fun	√	√	-	-	√ (untuk kesenangan)	√
Social Participation	√	√	√	√	√ (untuk masyarakat)	-
Active Audience	√	√	-	-	√ (untuk fungsi tertentu)	-

Sumber: Jordana dan Suwanto, 2017: 6

Meski sulit melakukan generalisasi tentang berbagai praktik literasi media di kalangan guru sekolah dasar – menengah, ada dua pola umum. Pertama, guru yang hendak mengembangkan kreatifitas dan ekspresi diri yang otentik di kalangan siswanya. Kedua, guru hendak mengeksplorasi masalah ekonomi, politik, budaya dan sosial di masyarakat kita saat ini melalui media (Hobbs, 2004: 43). Pada awalnya para guru menggunakan media di kelas untuk tujuan pragmatis seperti seperti meningkatkan perhatian siswa lalu dilengkapi diskusi, analisis, menulis dan aktivitas produksi media untuk menawarkan pembelajaran kritis (Flood, Lapp, & Bayles-Martin, 2000 dalam Hobbs, 2004: 44). Pendidikan literasi media di sekolah dapat masuk melalui berbagai mata pelajaran: bahasa, seni, ilmu sosial, kesehatan, perpustakaan dan komputer.

Literasi media merupakan materi pendidikan yang penting di abad 21 karena ada beberapa tantangan pendidikan yang harus diselesaikan oleh masyarakat, khususnya institusi pendidikan. Ada tiga isu utama: (1) ketrampilan komunikasi dan informasi, (2) ketrampilan berpikir dan memecahkan masalah, (3) ketrampilan mengarahkan diri dan interpersonal. Lebih lengkap dideskripsikan oleh tabel berikut.

Tabel 2

Ketrampilan Pembelajaran Abad 21

Isu	Ketrampilan
Informasi dan Komunikasi	<p>Literasi media dan informasi: mengakses, menganalisis, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi dan menciptakan informasi di berbagai bentuk media; memahami peran media dalam masyarakat.</p> <p>Komunikasi: memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi lisan, tertulis dan multimedia yang efektif dalam berbagai bentuk dan konteks.</p>
Berpikir dan memecahkan masalah	<p>Pemikiran sistemik dan kritis: melakukan penalaran untuk memahami dan membuat pilihan yang kompleks, memahami hubungan antar sistem.</p> <p>Identifikasi masalah, formulasi dan solusi: mampu membatasi, menganalisis dan memecahkan masalah</p> <p>Keingintahuan kreatif dan intelektual: membangun, melaksanakan, dan mengkomunikasikan gagasan pada orang lain; tetap terbuka dan responsive untuk perspektif baru dan beda.</p>
Interpersonal dan Pengarahan diri	<p>Interpersonal dan kolaboratif: menunjukkan ketrampilan bekerja dalam kelompok dan kepemimpinan, mengadaptasi berbagai peran dan tanggungjawab, bekerja produktif dengan orang lain, berempati, menghargai perbedaan perspektif.</p> <p>Pengarahan diri: memahami kebutuhan belajar dan pemahaman diri; menemukan sumber belajar yang tepat, memindahkan pembelajaran dari satu domain ke domain</p>

	<p>lain.</p> <p>Akuntabilitas dan adaptasi: melakukan tanggungjawab diri, fleksibilitas diri dalam konteks komunitas dan ruang kerja; menetapkan dan memenuhi standar tinggi sebagai tujuan diri dan orang lain</p> <p>Tanggungjawab sosial: segala tindakan dilakukan dan dipertanggungjawabkan untuk komunitas luas; menunjukkan perilaku etis dalam konteks personal, tempat kerja dan komunitas.</p>
--	--

Sumber: Partnership for 21st Century Skills, 2003 dalam Hobbs, 2004: 55

Dunia yang dihadapi anak-anak saat ini dan masa depan akan sangat berbeda dengan dunia yang dialami oleh para guru. Perkembangan teknologi informasi komunikasi (TIK) dan media akan sangat pesat sehingga cara hidup akan sangat berubah. Keberadaannya tidak lagi sekedar menjadi pelengkap di sekolah tetapi merupakan keharusan bahkan hal mendasar yang perlu dikembangkan agar anak-anak dapat berperan dalam partisipasi digital.

Partisipasi digital sebagai hak bagi semua kaum muda di era media digital yang sedang berkembang. Sebuah hak yang dipahami secara luas sebagai pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang dibutuhkan untuk terlibat secara sosial, kultural, politik dan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari (Hague dan Williamson, 2007: 3). Tanpa ketrampilan memanfaatkan teknologi dan media digital maka murid akan kesulitan mengambil peran dalam e-commerce, e-governance, dan e-service dsb. Akibatnya, mereka kesejahteraan fisik dan mental tidak dapat tercapai.

C. Peran Pustakawan dalam Literasi Digital di Sekolah

Salah satu pemeran penting dalam pengembangan literasi digital di sekolah adalah pustakawan yang memahami literasi informasi sebagai salah satu komponen penting literasi digital. Literasi informasi menekankan akses dan evaluasi informasi, mampu menggunakannya secara etis (Wilson et.al, 2014: 9). Pengertian literasi digital menurut The American Library Association's Digital Literacy Task Force

(2011) kemampuan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi untuk menemukan, mengevaluasi, menciptakan dan mengkomunikasikan informasi, memiliki keterampilan kognitif dan teknis (Martin and Roberts, www.ala.org).

Ada 6 elemen literasi informasi. Pertama, ketrampilan mendefinisikan dan menyampaikan kebutuhan informasi. Kedua, merumuskan strategi untuk mencari informasi. Ketiga, kemahiran menemukan dan mengakses informasi dengan kemampuan teknis yang tertentu seperti menemukan dengan katalog, piranti lunak, piranti keras dsb. Keempat, kemampuan melakukan evaluasi kritis terhadap berbagai informasi yang tersedia menyangkut kesahihan dan kredibilitas. Kelima, kemampuan menggunakan informasi sesuai kebutuhan dengan etis (sintesis). Keenam, keahlian mengkomunikasikan informasi pada para pihak yang membutuhkan (Wilson et.al, 2014:9).

Pustakawan memiliki setidaknya tiga peran dalam peningkatan literasi informasi di sekolah. Pertama, sebagai penyedia informasi yang relevan seperti buku, kliping koran dan website terkait. Kedua, mengadakan kelas literasi informasi yang melatih siswa menggunakan beragam sumber informasi, ketrampilan pencarian informasi digital, penggunaan katalog perpustakaan, pencarian melalui pangkal data. Ketiga, menilai efektifitas penggunaan berbagai sumber informasi dan ketrampilan pencarian informasi (Chu et al., 2011: 140).

Penelitian Lance dkk (2000) di 500 sekolah Pennsylvania menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa sangat dipengaruhi oleh peran pustakawan dalam beberapa aspek. Pertama, durasi jam kerja pustakawan dan staf pendukungnya berkorelasi positif terhadap tingkat literasi siswa. Kedua, ketersediaan TIK dalam hal jumlah komputer yang dapat diakses siswa dan guru; dan akses terhadap website dan pangkal data secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca siswa. Ketiga integrasi literasi informasi yang berkaitan dengan waktu pustakawan bekerjasama dengan guru; mengajarkan literasi informasi secara mandiri; menyediakan pelatihan untuk guru; memenuhi standar dan kurikulum yang ditetapkan; mengelola teknologi informasi. Keempat, semakin banyak sumber informasi yang tersedia baik cetak maupun elektronik; tingkat integrasi literasi informasi terhadap standar dan kurikulum sekolah; waktu yang disediakan pustakawan untuk mengembangkan literasi informasi secara tidak langsung meningkatkan tingkat literasi guru dan siswa.

Dalam lingkungan digital, peran pustakawan sangat penting agar guru dan murid memiliki kemampuan yang berkaitan dengan literasi informasi. Hal ini

berhubungan dengan kemampuan kognitif seperti: pengenalan kata kunci, topik terkait, membaca gambar (grafis, infografis, foto, video dsb), memahami aneka suara (musik, podcast, alam dsb), nyaman membaca teks online, pengetahuan mengenai hak intelektual. Selain itu ada ketrampilan yang perlu dikuasai seperti mengakses ujian/test online, menggunakan mesin pencari dengan efektif, Untuk bisa mendapatkan informasi digital, pengguna harus memiliki pengetahuan mengenai kata-kata kunci, topik yang berkaitan, penggunaan mesin pencari secara efektif, menggunakan berbagai gawai untuk menemukan informasi. Seluruh kemampuan kognitif dan ketrampilan itu perlu diajarkan pustakawan pada murid sekolah dasar.

Agar pustakawan dapat menjalankan perannya dengan optimal, kepala sekolah perlu mendesain pembelajaran kolaboratif antara guru kelas dan guru pustakawan. Dengan demikian, para guru dan murid dapat belajar untuk mendapatkan variasi informasi melalui pustakawan selain itu pustakawan dapat mempromosikan penggunaan berbagai teknologi dan aplikasi yang bermanfaat untuk pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif adalah kunci keberhasilan pendidikan di era digital.

Pustakawan memiliki setidaknya tiga peran dalam peningkatan literasi informasi di sekolah. Pertama, sebagai penyedia informasi yang relevan seperti buku, kliping koran dan website terkait. Kedua, mengadakan kelas literasi informasi yang melatih siswa menggunakan beragam sumber informasi, ketrampilan pencarian informasi digital, penggunaan katalog perpustakaan, pencarian melalui pangkal data. Ketiga, menilai efektifitas penggunaan berbagai sumber informasi dan ketrampilan pencarian informasi (Chu et al., 2011: 140).

Era digital membuat cara mendapatkan pengetahuan sangat berubah. Pengetahuan tidak lagi tersedia dengan rapi di buku teks dan ensiklopedia tetapi tersedia gratis melalui pencarian menggunakan kata kunci. Sumber berbeda membuat perbedaan intepretasi terhadap data yang sama atau bahkan ada data berbeda dalam topik yang sama. Oleh karena itu guru perlu kritis terhadap berbagai sumber pembelajaran karena pengetahuan didapatkan berbagai sumber dari internet dalam berbagai bentuk (gambar, simulasi, video, suara dsb) (Hague dan Williamson, 2009:4-5). Dalam situasi ini ketrampilan literasi informasi yang dimiliki pustakawan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

B. Peran Guru TIK dalam Literasi Digital di Sekolah

Pembelajaran Teknologi Informasi Komunikasi di Indonesia telah diinisiasi sejak tahun 1990an di sekolah menengah lalu pada tahun 2003 kurikulum sekolah dasar telah memasukan pelajaran TIK. Pada mata pelajaran ini, guru melatih anak-anak untuk menggunakan komputer dalam pengolahan gambar, tulisan dan angka. Program utama yang diajarkan adalah Office. Pada kurikulum 2013, mata pelajaran TIK ditiadakan dari kurikulum nasional oleh pemerintah. Meskipun demikian, beberapa sekolah swasta masih menerapkan mata pelajaran ini.

Pembelajaran TIK memiliki manfaat yang luas bagi siswa tidak sekedar pembelajaran teknis mengoperasikan dan menggunakan komputer. Melalui pembelajaran ini anak-anak mempelajari empat karakteristik pembelajaran: pertautan aktif, kolaborasi dan partisipasi dalam kelompok, interaksi dan umpan balik, dan koneksi dengan konteks kehidupan nyata (Roschelle *et al*, 2000 dalam Way, 2009: 591). Selain itu, pembelajaran TIK di sekolah mengubah pembelajaran melalui beberapa cara. Pertama, dari filosofi pendidikan *instructivist* menjadi *constructivist*. Kedua, dari pembelajaran *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Ketiga, perubahan dari sumber daya lokal menjadi sumber daya global. Keempat, meningkatkan kompleksitas tugas dan penggunaan informasi dari berbagai sumber (Way, 2009: 592). Di saat bersamaan, pembelajaran TIK mendorong siswa untuk aktif (*student-centered learning*), aktif, mengeksplorasi, pembelajaran berbasis penelitian, kerja kolaboratif, kreatifitas, pemikiran kritis, pengambilan keputusan berdasarkan informasi, keterlibatan di dunia nyata dan maya, penyebaran ketrampilan dan pengetahuan (ACT, 2004: 3 dalam Way, 2009: 592).

Kerangka kerja pembelajaran TIK dapat disusun berdasarkan 3 indikator utama yaitu: infrastruktur, motivasi dan penggunaan serta pengajaran dan inovasi. Masing-masing indikator itu dapat dibagi menjadi 4 jenjang kategori. Pada kategori satu, TIK ditempatkan sebagai pembelajaran inovatif yang terisolasi dari proses pembelajaran lain. Kategori kedua, TIK diarahkan untuk pembelajaran ketrampilan teknis operasional. Kategori ketiga, TIK digunakan sebagai lingkungan pembelajaranyang baru sehingga para pendidik dan pelajar dituntut menggunakannya dalam berbagai bentuk pembelajaran. Kategori empat merupakan bentuk pembelajaran TIK yang paling ideal ketika infrastruktur, motivasi penggunaan dan lingkungan sekolah telah mendukung sepenuhnya. Penjelasan kerangka kerja tersebut dapat dipahami dalam tabel berikut ini.

Tabel 2

Kerangka Analisis Pembelajaran TIK

Dimensi	Kategori 1	Kategori 2	Kategori 3	Kategori 4
Infrastruktur TIK	Lingkungan yang terputus	Mulanya menghubungkan lingkungan	Membentuk lingkungan yang terhubung	Beraneka segi lingkungan terhubung
Motivasi dan Penggunaan TIK	Situasional – reaktif	Orientasi ketrampilan	Pro aktif – Urutan yang lebih tinggi	
Pengajaran dan Inovasi	TIK sebagai objek inovatif	TIK sebagai sarana kurikulum	Lingkungan pembelajaran yang baru	

Sumber: Way, 2009:594

Bagaimana keterkaitan antara pembelajaran TIK dengan literasi digital? Jika pembelajaran TIK telah mencapai kategori 3 dan bahkan 4 sebenarnya literasi digital telah diafirmasi oleh sekolah.

Secara umum literasi digital seringkali diartikan sebagai kemampuan menggunakan komputer yang berkaitan dengan ketrampilan menggunakan piranti lunak berbasis teks dan data tanpa referensi mengenai dimensi sosial-budaya (Gruszczynka, 2013: 194). Dalam pengertian ini sekolah yang mengajarkan ketrampilan TIK dianggap sama dengan literasi digital. Asumsinya, seseorang yang mampu menggunakan alat-alat digital dianggap secara otomatis akan memahami dunia digital. Namun sebenarnya pembelajaran TIK hanya akan bersifat instrumental jika tidak dilengkapi dengan pengajaran konsep media digital, tantangan pengajaran era digital, dan eksplorasi pertumbuhan budaya media partisipatif (Buckingham, 2016).

BAB 3

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dikerjakan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang ditujukan untuk menyediakan gambaran detail, kategorisasi, konteks mengenai subyek. Penelitian kualitatif memiliki beberapa ciri. Pertama, peneliti berupaya memahami perilaku manusia dari sudut pandang aktor dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Kedua, Peneliti menggunakan perspektif yang digunakan bersifat subyektif sedekat mungkin dengan data. Ketiga, instrumen dikembangkan secara sementara, spesifik, sesuai dengan latar belakang masalah dan kondisi subyek penelitian. Keempat, sumber validitas penelitian adalah kedalaman data dan penafsirannya oleh peneliti. Kelima, data berbentuk kata, dokumen, observasi, transkrip. Keenam, analisis dilakukan dengan cara ekstrasi tema dari temuan riset yang dilengkapi dengan kutipan wawancara, dokumen atau deskripsi observasi. Ketujuh, pengambilan kesimpulan secara induktif sehingga dapat tersusun tema, gambaran dan taksonomi (klasifikasi/kategorisasi) (Newman, 2007).

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di 4 Sekolah Dasar Swasta di Kodya Yogyakarta: SD Tumbuh 2, SD Muhammadiyah Sapen, SD Budya Wacana, SD Tarakanita

C. Sumber Data

Data penelitian kuantitatif biasanya tidak dapat distandarisasi karena disesuaikan dengan analisis data yang akan dilakukan. Meski metode pengumpulan data ditentukan, instrumen dapat dibuat sebelum mencari data namun seringkali hasil yang diharapkan belum tentu sama antara satu subyek dengan subyek yang lain. Tidak jarang, teori dalam kualitatif riset mengalami perbaikan seiring dengan temuan di lapangan oleh karena itu data yang dikumpulkan juga dapat dikembangkan sesuai dengan perubahan teori. Menilik sifat penelitian kualitatif tersebut maka data penelitian statistik yang biasanya berbentuk kata biasanya impresif, berbasis konteks, tersebar dan dapat dimaknai berbeda-beda (Newman, 2007: 328-329).

Dalam penelitian ini sumber data utama adalah hasil wawancara dengan: (1) kepala sekolah, (2) guru TIK, (3) pustakawan sekolah, (4) guru kelas. Data tersebut dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi. Beberapa dokumen yang hendak dikumpulkan: (1) visi dan misi sekolah, (2) rencana pembelajaran, (3) lembar kerja dan (4) evaluasi siswa, (5) karya siswa

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara terstruktur melalui instrumen penelitian yang disusun tim peneliti berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya yang disesuaikan dengan konteks penelitian. Penelitian acuan yang digunakan untuk menyusun instrumen adalah Media Literacy in Montenegro oleh Jelena Perovic untuk mewawancarai guru TIK dan pustakawan. Sedangkan Kepala Sekolah diwawancarai dengan instrumen yang digunakan Jaringan Pegiat Literasi Digital dalam penelitian Pemetaan Gerakan Literasi Digital yang disusun oleh Novi Kurnia dkk.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan dokumen rencana dan hasil pembelajaran, lembar kerja dan evaluasi pembelajaran. Selain itu juga diperkuat melalui foto yang diambil oleh peneliti.

E. Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu menentukan subyek penelitian berdasarkan syarat-syarat yang ditetapkan. Adapun syarat yang ditentukan adalah: (1) sekolah swasta favorit, (2) menyelenggarakan mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi, (3) memiliki perpustakaan yang dilengkapi dengan media digital, (4) menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan media digital di kelas.

F. Teknik Validitas Data

Validitas penelitian diukur dengan memberikan otentisitas yaitu penilaian yang berimbang, jujur dan sebenarnya dalam memahami fenomena yang dialami subyek

penelitian. Dalam penelitian kualitatif validitas dapat diukur dengan menggunakan beberapa kriteria: *credibility*, *transferability*, *dependability*, *confirmability* (Newman, 2007: 119-120). Keempat indikator itu hendak dicapai melalui triangulasi sumber yang meliputi: transkrip wawancara, dokumentasi, foto dan catatan observasi.

G. Teknik Analisis Data

Ada tiga tahapan yang digunakan untuk melakukan analisis data penelitian kualitatif deskriptif ini meliputi: reduksi data, sajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Satu per satu akan dibahas berikut ini.

1. Reduksi data

Setelah data berhasil dikumpulkan maka langkah selanjutnya adalah melakukan reduksi data, tujuannya untuk mendapatkan data yang ringkas dan bermakna. Tahapan ini terdiri dari beberapa langkah: seleksi, penfokusan, penyederhanaan, abstraksi dari semua informasi tertulis (transkrips, dokumen, catatan observasi). Proses ini dijalan bolak-balik sepanjang penelitian berlangsung sejak penulisan data, analisis dan kesimpulan. Reduksi data sangat ditentukan oleh kerangka teori yang digunakan maka jika kerangka teorinya berubah maka reduksi data juga berubah sesuai kebutuhan teori. Melalui reduksi data dapat disusun tema-tema temuan penelitian yang perlu dikaji, ditelusuri dan dituliskan pada laporan.

2. Sajian data

Setelah data direduksi dan disusun menjadi beberapa tema maka langkah selanjutnya adalah menyajikan tema. Peneliti perlu memasukan data-data yang relevan pada tema-tema tersebut dalam bentuk narasi, deskripsi, bagan, gambar/skema, jaringan kerja, tabel, foto, petikan dokumen dsb. Melalui sajian data, peneliti dapat mempertimbangkan data-data apa saja yang masih perlu dikumpulkan untuk memperkuat analisis dan menarik kesimpulan. Sajian data juga dapat membantu peneliti menentukan hubungan antar tema sehingga dapat menarik benang merah dari suatu penelitian secara khusus dan umum. Secara khusus jika hanya dapat diterapkan pada satu subyek sedangkan umum jika dapat digunakan untuk menjelaskan seluruh fenomena yang dialami subyek.

3. Penarikan simpulan dan verifikasi

Hasil akhir penelitian adalah kesimpulan, dalam penelitian kualitatif kesimpulan bukan generalisasi dari seluruh fenomena serupa. Penelitian kualitatif mencoba mengambil kesimpulan secara induktif artinya pengambilan kesimpulan dari satu atau beberapa fakta. Hal lain pengambilan kesimpulan penelitian kualitatif bersifat interaktif antara teori dan data. Maka tahapan reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan bersifat bolak-balik, seringkali tidak linier. Agar sederhana dan mudah dimengerti, meski tidak harus, simpulan penelitian kualitatif biasanya disajikan dalam bentuk tabel, bagan, diagram dsb. Jika peneliti sudah menyusun kesimpulan maka ia harus melakukan verifikasi agar kesimpulannya sah. Proses verifikasi dapat dilakukan dengan beberapa hal: mengacu penelitian terdahulu dalam batasan konteks penelitian, meminta pendapat ahli (biasanya melalui uji akademik dan uji publik), membandingkan penelitian serupa di tempat lain. Proses verifikasi ini untuk menjamin intersubyektifitas penelitian, artinya proses penelitian dapat dipertanggungjawabkan oleh peneliti sehingga diterima oleh komunitas akademik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 4 subyek: SD Tumbuh 2, SD Muhammadiyah Sapen, SD Tarakanita dan SD Budya Wacana. Di masing-masing subyek, peneliti mewawancarai kepala sekolah, guru TIK, pustakawan dan guru kelas.

Penggunaan TIK untuk pembelajaran di masing-masing sekolah dimulai pada tahun yang berbeda-beda namun didasari oleh alasan yang kurang lebih sama. SD Budya Wacana mulai mencanangkan penggunaan TIK untuk pembelajaran pada tahun 2004 ketika mereka melakukan pembaharuan visi misi sekolah yang dikaitkan dengan globalisasi. SD Muhammadiyah Sapen melakukan transisi penggunaan media konvensional ke multimedia sejak 2009 untuk meningkatkan interaksi pembelajaran. SD Tarakanita di tahun yang sama juga melakukan program standarisasi TIK karena melakukan perubahan kurikulum. Sedangkan SD Tumbuh 2 mencanangkan pembelajaran digital sejak tahun 2014 dengan mengintegrasikan pembelajaran menggunakan media digital karena dianggap dapat meningkatkan kualitas pendidikan inklusif seperti tujuan mereka. Meski dimulai pada tahun yang berbeda, tujuan penggunaan media digital di keempat sekolah itu serupa yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada keempat sekolah tersebut pemanfaatan TIK untuk pembelajaran dilakukan dengan 3 cara yang kurang lebih sama namun dengan penekanan yang berbeda. Pertama, menyelenggarakan mata pelajaran TIK mengikuti kurikulum Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2009. Kedua, memanfaatkan media digital untuk layanan perpustakaan. Ketiga, melengkapi ruang kelas dengan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Data yang didapatkan dapat dikelompokkan menjadi beberapa tema berikut ini.

1. Konsep Literasi Digital
 - a. Pendekatan dalam penggunaan TIK di sekolah

Jika mengacu pada kategorisasi adopsi TIK yang diajukan oleh Way (2009) maka keempat sekolah itu dapat dikategorikan pada level 2 dan 3 pada dimensi yang berbeda. Untuk dimensi infrastruktur keempat sekolah berada di level 2. Sedangkan untuk kedua dimensi lain, keempat sekolah berada dalam dimensi yang berbeda 2 dan 3.

Untuk dimensi infrastruktur TIK, keempat sekolah ada di level 3. Hal ini ditandai dengan infrastruktur TIK yang telah tersedia, internet dan intranet telah berfungsi. Terdapat area komputer seperti laboratorium komputer, pusat teknologi, sejumlah kecil guru yang menguasai penggunaan teknologi. Multimedia mulai digunakan untuk mengajar dan pembelajaran. Sekolah ingin mengembangkan sumber infrastruktur tambahan (Way, 2009: 595).

Keempat sekolah memiliki laboratorium komputer dan perangkat media digital di kelas yang memadai. SD Muhammadiyah Sapen yang memiliki murid lebih banyak daripada ketiga sekolah lain, hampir 2000 siswa, jadi ia memiliki 2 laboratorium. Pada masing-masing laboratorium di empat sekolah ada 15-30 komputer yang dapat digunakan siswa pada jam pelajaran. Dalam pembelajaran TIK di SD Tarakanita, SD Muhammadiyah Sapen, 1 komputer digunakan 1 siswa. Sedangkan di 2 sekolah lain, 1 komputer digunakan oleh 2 siswa selama pelajaran. Di SD Budya Wacana dan SD Tarakanita siswa dapat mengakses laboratorium komputer sesuai jam sekolah untuk mengerjakan tugas. Sedangkan di dua SD lain, laboratorium tertutup sesuai jam sekolah.

Selain laboratorium, di empat sekolah itu ruang kelas dilengkapi dengan layar dan LCD proyektor. Guru juga menggunakan laptop dalam mengajar. Di SD Muhammadiyah Sapen karena jumlah guru yang banyak maka ketrampilan menggunakan TIK tidak merata. Guru-guru yang telah berusia di atas 50 tahun cenderung tidak terampil menggunakannya. Tambahan fasilitas di SD Tumbuh 2 adalah Ipad yang digunakan secara bergantian oleh seluruh siswa pada pelajaran-pelajaran tertentu kemudian disimpan di perpustakaan. Sedangkan di sekolah lain, produksi media digital oleh siswa biasanya dilakukan di laboratorium komputer atau di rumah.

Pada dimensi kedua, motivasi dan penggunaan TIK oleh guru, keempat sekolah berada dalam level yang berbeda. Tiga sekolah yaitu SD Budya Wacana, SD

Muhammadiyah Sapen dan SD Tarakanita berada di level 2. Satu SD lain, yaitu SD Tumbuh 2 ada di level 3.

Ketiga sekolah yang berada di level 2 mengarahkan pembelajaran TIK terutama untuk peningkatan ketrampilan siswa. Tugas-tugas yang diberikan diarahkan pada kurikulum yang terstruktur dan bertingkat. Sebagai misal siswa kelas rendah 1-3 diarahkan untuk mempelajari piranti keras dan piranti lunak berbasis gambar. Sedangkan pembelajaran kelas tinggi 4-5 bertujuan meningkatkan ketrampilan mengolah kata dan angka serta kombinasi keduanya dengan gambar dan suara. Sebagaimana disebutkan di atas, ketiga sekolah ini mengacu pada KTSP 2009 namun kurikulum yang diterapkan oleh SD Tarakanita lebih canggih dibandingkan kedua SD lain. Pada akhir pembelajaran di kelas 6, guru mengarahkan murid agar mampu membuat pemograman sederhana. Sedangkan untuk durasi pembelajaran, SD Budaya Wacana mengalokasikan waktu terlama yaitu 3 jam @35 menit per minggu. SD Tarakanita menyediakan 2 jam @35 menit sedangkan SD Muhammadiyah Sapen hanya 1 jam @35 menit. Hal ini dipengaruhi oleh orientasi sekolah, yang akan dijelaskan pada bagian lain bab ini.

Di SD Tumbuh 2, orientasi dan motivasi penggunaan TIK didesain agak berbeda. Meski lebih lambat mengadopsi TIK dalam pembelajaran dibandingkan ketiga sekolah lain namun pihak Yayasan menetapkan pembelajaran digital sebagai unggulan sekolah. Mereka mendesain program yang disebut *digital learning* dalam program itu, sekolah berusaha memasukan media digital sebagai bagian dari upaya proaktif cara baru belajar-mengajar sebagai cara berpikir yang baru. Guru mengembangkan pengembangan pengetahuan pribadi, refleksi kritis, hasil terbuka, kolaborasi di dalam dan luar sekolah, kreasi multimedia, kritik dan publikasi global (Way, 2009: 596).

Dimensi terakhir adalah pedagogi dan inovasi. Keempat sekolah memiliki posisi serupa dengan dimensi sebelumnya. Ketiga sekolah yaitu SD Muhammadiyah Sapen, SD Budaya Wacana dan SD Tarakanita berada di level 2 sedangkan SD Tumbuh 2 berada di level 3. Di level 2, para guru sebenarnya telah menggunakan TIK sebagai bagian dari pembelajaran namun mereka menempatkannya sebagai alat penunjang pembelajaran semata untuk meningkatkan penyampaian materi, kekayaan sumber belajar, dan peningkatan keterampilan. Sedangkan di level 3 seperti dilakukan

di SD Tumbuh 2, media digital digunakan untuk membentuk lingkungan pembelajaran yang baru. Inovasi pada sekolah ini memungkinkan siswa memproduksi lingkungan pembelajaran baru dan kreatif yang berbasis pada siswa dan bergerak melampaui sekolah. Pembelajaran cara ini melibatkan beberapa bentuk kecerdasan, kolaborasi an kerjasama, cara belajar baru (personal, realistik, kecepatan-diri, pengarahan-diri, tidak linier, penilaian sendiri), kolaboratif, jaringan, komunitas global dan ruang pembelajaran digital (Way, 2009: 596).

Sebagai perbandingan, siswa kelas 4 di tiga sekolah dasar level 2 sudah diajak untuk menelusuri informasi melalui internet dengan bantuan guru menentukan laman yang dituju. Murid diajari untuk menemukan sumber pembelajaran melalui media digital. Sedangkan di SD Tumbuh 2, guru TIK tidak sekedar menunjukkan cara menelusuri sumber informasi di internet. Ia memegang kurikulum kelas maka penugasan di kelas TIK disesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas. Pada situasi ini, ada integrasi pembelajaran antara guru TIK dan guru kelas. Tugas yang terkumpul dalam bentuk tulisan, gambar dan video dikumpulkan pada folder setiap siswa lalu ditunjukkan pada orang tua dan acara pameran sekolah lain. Mereka berencana menyiapkan saluran khusus karya siswa di media sosial.

Tabel 4.1

Tingkat Pembelajaran TIK

Dimensi	Kategori 1	Kategori 2	Kategori 3	Kategori 4
Infrastruktur TIK			SD Budya Wacana SD Muhammadiyah Sapen SD Tarakanita SD Tumbuh 2	
Motivasi dan Penggunaan TIK		SD Budya Wacana SD Muhammadiyah Sapen SD Tarakanita	SD Tumbuh 2	
Pengajaran dan Inovasi		SD Budya Wacana SD Muhammadiyah Sapen SD Tarakanita	SD Tumbuh 2	

Sumber: data diolah

b. Pendekatan dalam literasi informasi

Selain guru TIK pemeran penting lain dalam literasi digital di sekolah adalah pustakawan. Para pustakawan memiliki kepentingan meningkatkan tingkat literasi siswa dalam arti membaca buku dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber. Media digital adalah salah satu sumber informasi yang perannya semakin meningkat di seluruh dunia. Oleh karena itu para pustakawan diharapkan mengembangkan literasi informasi di sekolah.

Secara umum jika dibandingkan dengan guru TIK dan guru kelas, peran pustakawan nampaknya diberi porsi yang relatif lebih kecil oleh kepala sekolah dalam mengembangkan literasi digital. Mereka tidak memiliki akses langsung pada siswa, walaupun ada akses melalui guru kelas. Tugas utama mereka mengelola perpustakaan. Meskipun demikian, peran pustakawan sangat dipengaruhi oleh kebijakan kepala sekolah.

Keempat SD yang diteliti menempatkan pustakawan di posisi berbeda. Di SD Budya Wacana dan SD Tarakanita, pustakawan tidak diberi peran signifikan dalam meningkatkan literasi digital siswa secara teknis dan pedagogis. Secara teknis perpustakaan tidak dilengkapi dengan komputer atau mesin pencari informasi digital. Perpustakaan SD Budya Wacana hanya melulu diisi dengan media cetak (buku, majalah, bulletin). Guru kelas mengajak siswa ke perpustakaan secara sporadis sesuai dengan kebutuhan. Biasanya jam istirahat, siswa ada waktu ke perpustakaan. Ketika observasi dilakukan, perpustakaan relatif sepi meski pada jam istirahat. Di SD Tarakanita, ada media televisi dan perangkat video digital di perpustakaan. Para guru biasanya mengajak siswa berkunjung ke perpustakaan lalu memutar video-video yang tertentu yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tiap minggu ada jam kunjungan perpustakaan 1x@35 menit. Pada saat itu, guru membiarkan siswa membaca apapun yang ia sukai di perpustakaan dengan bebas dan nyaman. Siswa juga boleh datang ke perpustakaan saat jam istirahat dan seusai jam pelajaran.

Pustakawan di SD Muhammadiyah Sapen dan SD Tumbuh 2 mendapatkan kesempatan secara teknis dan pedagogi untuk mengembangkan literasi digital. Pustakawan di dua sekolah diberi peran untuk mengelola media digital. Perpustakaan SD Muhammadiyah Sapen memiliki 5 komputer yang dapat diakses siswa saat berkunjung ke perpustakaan. Komputer itu dilengkapi dengan *parental control* sehingga siswa tidak dapat mengakses konten negatif selain itu pustakawan aktif mendampingi saat anak-anak menggunakannya. Di SD Tumbuh 2 pustakawan diberi tugas mengatur penggunaan Ipad. Mereka harus menjaga keamanan, kesiapan dan jadwal penggunaan alat. Jika ada waktu kunjungan perpustakaan pustakawan dapat memanfaatkan 5 Ipad selama kunjungan untuk berinteraksi dengan siswa.

Selain memiliki kuasa atas penggunaan alat, pustakawan di dua sekolah tersebut diberi waktu mengajar siswa. SD Muhammadiyah Sapen sangat mendukung program Gerakan Literasi Sekolah yang dicanangkan oleh pemerintah. Melalui program ini, pustakawan menginisiasi perpustakaan mini di tiap kelas. Di sudut ruangan ada rak buku yang berisi 30-40 buku yang dibawa siswa dari rumah. Selain itu sebelum memulai pelajaran, siswa diajak membaca buku 15 menit. Pustakawan pun diberi jatah mengajar 1x@35 menit per minggu untuk kelas 4-6. Saat masuk kelas, pustakawan mengajak siswa membuat kliping, memberi tips menghindari konten negatif internet, membuat buku mini dsb.

Pustakawan di SD Tumbuh 2 didorong berperan besar dalam kurikulum pembelajaran digital yang dicanangkan yayasan. Selain bertanggungjawab secara teknis, mereka diberi tugas untuk menyediakan sumber pembelajaran dan aplikasi pada Ipad yang tersedia agar dapat digunakan dalam pembelajaran kelas. Pustakawan diberi waktu mengajar 1x@35 menit per minggu di tiap kelas. Pada kesempatan itu, kegiatan utama yang dilakukan adalah bercerita dan penelusuran internet. Pada kesempatan tertentu guru kelas membawa muridnya ke perpustakaan untuk menonton film, membaca atau menggunakan Ipad. Pustakawan diminta membantu guru menjelaskan pada siswa sumber-sumber informasi yang bisa digunakan. Tabel 4.2

Literasi Informasi di Sekolah Dasar

Nama Sekolah	Teknis		Pedagogis	
	Ketersediaan	Otoritas	Integrasi	Mandiri
SD Muh. Sapen	5 desktop	pengawasan dan pengarahannya penggunaan di perpustakaan, penyediaan dan pengelolaan katalog digital yang dapat diakses melalui web sekolah dan intranet	pustakawan membantu mencari sumber belajar	mengajar di kelas 4,5,6 untuk membaca, menulis, menemukan sumber informasi cetak dan digital, mempersiapkan siswa mengikuti lomba karya ilmiah, menginisiasi perpustakaan kelas
SD Tumbuh 2	12 Ipad	mengatur penggunaan di kelas, penyedia aplikasi, penggunaan di perpustakaan	jam kunjung perpustakaan, pustakawan membantu mencari sumber belajar	Kelas perpustakaan diisi dengan membaca dan bercerita
SD Tarakanita	TV & DVD Player	-	Jam kunjung perpustakaan	-
SD Budya Wacana	-	-	-	-

Sumber: data diolah

c. Pendekatan dalam literasi (media) digital

Sebagaimana dijelaskan pada bab 2, ada beragam pendekatan program literasi media, termasuk media digital. Tiap sekolah memberikan penekanan pada pendekatan yang berbeda disesuaikan dengan keperluan sekolah. Semua SD menerapkan pendekatan *proteksionisme* dan *creative media*. SD Tarakanita menambahkannya dengan *critical analysis* sedangkan SD Tumbuh 2 juga memasukkan pendekatan *media fun* dan *social participation*. Ringkasan pendekatan masing-masing sekolah dapat dilihat di tabel 4.3.

Tabel 4.3
Pendekatan dalam Literasi Digital

Nama Sekolah	Protectionism	Critical Analysis	Creative Media	Media Fun	Social Participation	Active Audience
SD Muh. Sapen	√			√		
SD Tumbuh 2	√		√	√	√	
SD Tarakanita	√			√		√
SD Budya Wacana	√			√		

Sumber: data diolah

Mengikuti tren di seluruh dunia, pendekatan *proteksionisme* paling banyak diafirmasi ketika sekolah mendidik anak-anak mengenai media. Semua sekolah memberikan penekanan pada aspek perlindungan untuk siswa dengan berbagai cara. Pertama, pembelajaran penelusuran sumber belajar dari internet diarahkan langsung pada situs tujuan. Guru sedikit memberi peluang pada siswa untuk mencari sumber belajar dari mesin pencari secara mandiri agar siswa tidak ‘tersesat’ pada konten negatif. Kedua, memasang aplikasi *parental control* pada komputer yang digunakan siswa baik di laboratorium komputer maupun perpustakaan. Tujuannya memastikan anak-anak menuju pada konten positif. Ketiga, membahas nilai-nilai positif dan negatif dalam pembelajaran di kelas dan komputer agar siswa memahami konten-konten negatif yang tidak boleh diakses. Selain itu dalam pertemuan wali murid, materi ini juga disampaikan. Penekanan materi terutama pada konten kekerasan dan pornografi. Batasan nilai disesuaikan sekolah dengan nilai-nilai dasar sekolah yang akan dibahas pada bagian lain bab ini.

Pendekatan kedua yang juga populer adalah *media fun*. Hampir seluruh muatan materi yang disampaikan di kelas TIK diarahkan pada produksi media untuk kepentingan konten pembelajaran dan kreatif. Sebagaimana disinggung di sub bab sebelumnya, di kelas rendah 1-3 kreatifitas diarahkan untuk pengolahan gambar sedangkan di kelas tinggi 4-5 kreatifitas ditujukan untuk pengolahan kata, angka dan suara. Pendekatan ini berasumsi bahwa mengambil kenikmatan dari media dari perspektif subyektif merupakan sebuah dorongan. Guru TIK memilih pendekatan ini karena ketrampilan TIK dianggap berhasil jika ada produknya. Selain itu cara belajar seperti ini dianggap dapat meningkatkan interaksi, mendorong partisipasi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Menarik untuk diperhatikan, SD Tarakanita memasukan pendekatan *active audience* dalam pembelajaran melalui mata pelajaran seksualitas yang disampaikan di kelas 5 & 6. Mata pelajaran ini telah ada sejak lama sebagai respon Yayasan terhadap pertumbuhan fisik dan lingkungan sosial siswa di kelas tinggi. Pada mata pelajaran itu, siswa diajak menghindari konten seksualitas yang sensitif di internet. Mereka diajari untuk mengakses, memahami kebutuhan, memilih dan menganalisis konten selanjutnya melindungi dirinya sendiri dari bahaya internet terutama narkoba dan seksualitas.

SD Tumbuh 2 melibatkan 4 perpektif dalam literasi digital yang mereka kerjakan dalam pembelajaran di kelas, laboratorium komputer dan perpustakaan. Selain *protectionism* dan *media fun*, mereka juga mengarahkan diri untuk *creative media* dan *social participation*. Pendekatan *creative media* dikerjakan untuk menyediakan mekanisme dan ruang ekspresi bagi siswa. Para siswa diajak memproduksi karya selama pembelajaran di kelas dan laboratorium komputer. Karya di kelas disesuaikan dengan materi kurikulum lalu dipresentasikan di kelas. Guru memilih materi-materi tertentu yang sekira mudah untuk ditampilkan dalam bentuk gambar-suara. Sedangkan di laboratorium komputer siswa diminta membuat karya kemudian dikumpulkan pada folder sebagai portofolio. Pendekatan *social participation* diarahkan agar siswa dapat mengenali persoalan-persoalan lingkungan dan berinisiatif memecahkannya. Beberapa topik yang sering diangkat adalah multikulturalisme, difabilitas, dan kesenjangan sosial. Siswa diajak mengenali beragam perbedaan lalu menghasilkan karya untuk menyatakan pendapatnya. Karya tersebut dipamerkan untuk orang tua pada hari tertentu.

d. Literasi Digital dan Nilai Sekolah

Sekolah-sekolah yang dipilih menjadi subyek dalam penelitian ini adalah SD Swasta favorit di Kodya Yogyakarta yang memiliki latar belakang 'nilai-nilai' yang berbeda. Pada bagian ini akan dijelaskan visi-misi sekolah dan kaitannya dengan tujuan pembelajaran digital yang diterapkan.

SD Muhammadiyah Sapen didirikan pada 1 Agustus 1967 oleh beberapa orang anggota Yayasan Muhammadiyah di dusun Sapen. Sekolah ini mendapat perhatian dari Yayasan Pusat pada tahun 1971 dengan hibah tanah dan bangunan permanen. Visi dari sekolah ini: menghasilkan pribadi muslim yang unggul, mulia, berbudaya dan berwawasan global. Sekolah ini didirikan dan dikembangkan dengan mengikuti nilai-nilai islami dan globalisasi. Pembelajaran berbasis TIK dirumuskan secara eksplisit dalam misi sekolah.

Jika memperhatikan tujuan penyelenggaraan pendidikan di SD Muhamadiyah Sapen dapat diketahui arah pembelajaran secara umum dalam pelajaran kelas, TIK dan perpustakaan. Sekolah ini dikenal sebagai sekolah yang sangat mengutamakan prestasi kompetitif. Anak-anak diarahkan untuk menguasai berbagai bidang: ilmu, bahasa, teknologi, seni, olahraga dsb agar dapat berkompetisi secara global. Mereka mengembangkan berbagai program unggulan sekolah untuk meningkatkan prestasi akademik dan non-akademik di level nasional dan internasional. Penggunaan TIK diarahkan untuk mencapai tujuan kompetitif itu sekaligus melindungi identitas mereka sebagai muslim yang memiliki nilai-nilai moral tertentu.

Nilai perlindungan siswa dari konten negatif mendapatkan perhatian yang besar dari sekolah. "Semua bapak/ibu guru adalah guru agama maka diwajibkan untuk memberikan wawasan bagaimana menyikapi konten negatif dari internet (diselipkan) ketika mengajar. Seminggu sekali ada kegiatan jumat dan keputrian setiap jumat disampaikan soal konten negatif" (Agung Rahmanto, Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Sapen). Pendekatan perlindungan berbasis oleh nilai-nilai agama Islam.

SD Budya Wacana telah aktif menjalankan pendidikan sejak tahun 1972. Sekolah ini didirikan oleh Yayasan Pendidikan dan Pengajaran Nasional Budya Wacana yang terafiliasi dengan Gereja Kristen Indonesia (GKI) Ngupasan, GKI Wongsodirjan. Yayasan ini menyelenggarakan pendidikan TK-SMA.

SD Budya Wacana juga memiliki perspektif yang serupa dengan SD Muhammadiyah Sapen: globalisasi dan agama (kristen). Visi sekolah kristen ini

adalah “Menjadi insan Budaya Wacana untuk memenuhi panggilanNya sebagai pemenang yang beriman, berpengetahuan, berkarakter, dan berwawasan kebangsaan”. Selanjutnya dalam misi “menyediakan pendidikan yang berkualitas dengan berbasis pada proses pertumbuhan iman, karakter, dan berwawasan kebangsaan, serta perkembangan teknologi informasi”. Ada dua nilai yang ditekankan: iman kristen dan keunggulan dalam berkompetisi.

Menurut Ibu Agnes, Kepsek SD Budaya Wacana, ada satu credo kristiani yang seringkali diajarkan para guru di sekolah “hindari kata-kata yang sia-sia, di era digital artinya hindari membaca, menonton dan menikmati konten yang tidak ada gunanya. Hal itu ditekankan terutama oleh guru-guru pelajaran karakter, agama dan IPS pada topik masalah sosial.”

Sedangkan tuntutan globalisasi menurutnya dapat dijawab melalui pembelajaran digital. Menurut Ibu Agnes, seluruh pembelajaran digital membuat siswa “Jadi tidak kuper, tidak buta berita, komunikasi cepat, anak-anak mengikuti jenjang yang lebih tinggi tidak kesulitan, supaya anak bisa bersaing dengan dunia luar”. Persaingan dunia global dengan bersetia pada iman kristiani itulah yang menjadi penekanan sekolah ini.

SD Tarakanita juga serupa dengan dua sekolah di atas. Berinduk pada Yayasan Tarakanita yang berakar pada Kongregasi CB sejak tahun 1837 di Belanda dan 1929 di Bengkulu. Pada tahun 1952, Yayasan Tarakanita resmi didaftarkan sebagai yayasan sosial di Republik Indonesia. Mereka membuka beberapa sekolah dari tingkat KB-SMA sejumlah 69 di beberapa kota : Jakarta, Bengkulu, Yogyakarta, Surabaya, Tangerang, Lahat. Yayasan Tarakanita memiliki credo Bela Rasa yaitu bermurah hati pada sesama makhluk Tuhan.

Visi SD Tarakanita : Unggul dalam prestasi akademik, berbudi pekerti luhur, cinta lingkungan sebagai cerminan pribadi yang utuh atas dasar semangat cinta kasih. Serupa dengan SD Sapen prestasi akademik sangat diutamakan diiringi dengan nilai-nilai cinta kasih (belarasa) agama Katolik. Oleh karena itu semua pembelajaran, termasuk literasi digital diarahkan untuk meraih kedua nilai utama itu.

Yayasan Tarakanita tidak segan menginvestasikan dana besar untuk melakukan digitalisasi sekolah mulai 2009. Beberapa cara dilakukan: pelatihan intensif untuk semua guru mata pelajaran dan TIK. Selain itu infrastruktur dilengkapi tidak saja di laboratorium komputer dan kelas tetapi juga sistem penilaian dan

adminitrasi sekolah. Bahkan sekolah menyelenggarakan cctv dan sambungan wifi yang sangat baik.

Standar kurikulum yang ditetapkan Yayasan Tarakanita terkait pembelajaran TIK lebih canggih daripada kurikulum pemerintah dengan tujuan agar siswa lebih kompetitif. Mereka dapat mengembangkan ketrampilan lebih cepat dibandingkan anak seusianya. Menurut Bapak Arif, Wakasek 1 SD Tarakanita, “seluruh pembelajaran digital diarahkan agar anak memiliki ketrampilan teknologi yang mengikuti perkembangan jaman. Membuat anak memiliki nilai lebih, dapat memanfaatkan TIK dengan bijak (karena) TIK bisa menjadi madu dan racun”. Madu dan racun adalah perumpamaan konten positif dan negatif dari internet. TIK ditetapkan menjadi salah satu standarisasi pendidikan yayasan yang terdiri dari: 4 Standarisasi: TIK, Pembelajaran berbasis Riset (2010), Pembelajaran Bahasa Asing (2014), Experiential Learning (2016).

Nilai humanisme bela rasa yang diusung oleh yayasan ini juga ditekankan dalam penggunaan TIK. Prinsip yang ditekankan pada siswa, guru dan wali murid “TIK adalah sebuah alat yang membantu semua aktivitas siswa dan guru tapi yang paling utama ada manusia bagaimana memanusiakan orang lain. Kita tidak boleh tergantung pada TIK” (Arif, Wakasek 1 SD Tarakanita). Beberapa tahun lalu, siswa diperbolehkan membawa ponsel ke sekolah untuk pembelajaran dan komunikasi namun ternyata justru memunculkan persaingan diantara wali murid hingga berbuah konflik kesenjangan sosial. Maka sekolah mengambil keputusan untuk melarang penggunaan ponsel di lingkungan sekolah. Bahkan wali murid yang menjemput dipersilahkan menggunakan ponsel di luar pagar sekolah. Guru hanya boleh membuka ponsel saat jam istirahat. Saat mengajar, ponsel disimpan di laci meja masing-masing di kantor guru.

SD Tumbuh 2 memiliki latar belakang nilai yang berbeda dengan 3 SD di atas. SD Tumbuh 2 berprinsip pada nilai inklusif bukan keagamaan. Hal ini juga memberikan corak pembelajaran literasi yang berbeda dengan ketiga SD lain. Pendekatan literasi digital yang diterapkan tidak saja *proteksionisme* dan *media fun* tetapi juga *creative media* dan *social participation*.

SD Tumbuh 2 mengikuti panduan yang ditetapkan Yayasan Edukasi Anak Nusantara untuk melaksanakan pendidikan inklusif. Sekolah inklusif diharapkan menjadi ruang bagi anak untuk menjadi individu yang bangga pada potensi dirinya dan menghargai keragaman di masyarakat. Para siswa diharapkan menjadi pembelajar

sepanjang hayat, menghargai perbedaan(etnis, agama dan kemampuan), mencintai bangsa dan kesadaran sebagai bagian dari masyarakat dunia.

Mulai tahun 2014, SD Tumbuh 2 menerapkan metode pembelajaran: *digital learning (pembelajaran digital)*. Menurut Bapak Jamil, Kepala Sekolah SD Tumbuh 2, “*digital learning* merupakan pendekatan belajar dengan menggunakan media digital. Materi dari buku dapat diwujudkan dalam berbagai media sehingga belajar makin asyik dan mudah dipahami. SD tumbuh percaya belajar tidak saja untuk tujuan akademis (nilai yang tinggi) namun bagaimana anak bisa *enjoy* dalam belajar. Nilai angka sejalan dengan semangat anak belajar. Anak harus senang belajar.” Pembelajaran digital diharapkan mampu meningkatkan kesenangan anak dalam belajar. Penekanan pada kesenangan belajar selaras dengan pendekatan *creative media* yang mengutamakan proses pembelajaran literasi digital untuk memanfaatkan karakter media yang mengutamakan kreatifitas dan kesenangan.

SD Tumbuh 2 merupakan sekolah inklusif yang menerima siswa dengan kebutuhan khusus dalam kelas yang sama dengan siswa biasa. Oleh karena itu proses pembelajaran selalu mempertimbangkan kerjasama, keharmonisan dan kohesi sosial diantara siswa di kelas. *Digital learning* dianggap dapat memfasilitasi pembelajaran di kelas yang mengakomodasi perbedaan kompetensi dan kecepatan belajar. Pak Frans, penanggungjawab *digital learning* menuturkan pengalaman menarik soal ini. “ada seorang murid tuna rungu dan tuna wicara tapi bisa membaca bibir sehingga bisa membaca kemudian pengenalan terhadap internet sehingga bisa mengembangkan diri menggunakan internet: mencari informasi/pengetahuan, belajar berbagai aplikasi.” Internet yang mudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan tujuan dan pengguna diyakini dapat memfasilitasi siswa berkebutuhan khusus. Dalam hal ini, literasi digital diarahkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kehidupan sosial.

Bentuk lain partisipasi sosial dengan menggunakan media digital adalah tugas pengamatan sosial sesuai dengan materi pembelajaran. Misalkan, materi tentang jenis kendaraan, maka siswa diminta memotret jenis-jenis kendaraan yang ditemukan di sekitar rumah mereka. Tujuannya bukan sekedar menyelesaikan tugas tetapi meningkatkan interaksi siswa dengan lingkungan sosialnya.

2. Aktor dan Titik Akses Literasi Digital

Titik akses utama literasi digital menunjukkan peran aktor dominan. Hal ini juga memengaruhi pendekatan yang digunakan dalam melakukan literasi digital. Dalam penelitian ini dapat diidentifikasi 4 aktor yang terlibat dalam literasi digital: kepala sekolah, guru kelas, guru TIK dan pustakawan.

Peran Kepala Sekolah SD Tumbuh 2, SD Budya Wacana dan SD Tarakanita bersifat akomodatif dan fasilitatif. Karena sekolah yang diteliti bernaung di bawah yayasan maka Kepala Sekolah seringkali merumuskan kebijakan kurikulum berdasarkan arahan yayasan. Kepala Sekolah bertindak mengakomodasi usulan siswa, guru dan wali murid. Selanjutnya ia bertanggungjawab memastikan fasilitas tersedia untuk mencapai visi dan misi sekolah/yayasan.

Khusus untuk SD Muhammadiyah Sopen 2, karena ukuran sekolah yang sangat besar, ada 2 orang Kepala Sekolah yang bertugas dan terkadang mereka menyelenggarakan program otonomi sekolah tidak sepenuhnya hanya taat pada yayasan. Sebagai misal, program pustakawan yang mengajar di kelas atau keleluasaan guru kelas menggunakan aplikasi pembelajaran atas inisiatifnya dapat terlaksana atas kebijakan kepala sekolah. SD Muhammadiyah Sopen 2 seringkali ditempatkan menjadi sekolah percontohan di Yayasan Muhammadiyah maka mereka diharapkan dapat membuat program-program progresif sehingga Kepala Sekolah diberi otonomi dalam jangkauan tertentu.

Guru kelas pun berperan besar dalam adopsi literasi digital. Pada tahap awal adopsi, mereka dilatih secara intensif dan diberi fasilitas seperti kredit lunak atau komputer pinjaman dari sekolah agar mau dan mampu menggunakan media digital. Saat ini di 3 sekolah, SD Tumbuh 2, SD Budya Wacana dan SD Tarakanita semua guru telah mahir menggunakan media digital untuk pembelajaran dalam beragam variasi kualitas. SD Budya Wacana merasa masih memiliki kendala besar hingga tahun ketiga adopsi media digital. Namun, karena diberi gambaran soal tantangan masa depan pendidikan maka para guru lambat laun mau mengadopsi dan meningkatkan ketrampilan. Guru di SD Tumbuh 2 relatif mengadopsi media digital dengan cepat karena sebagian besar berusia muda dan sekolah menfokuskan diri pada teknologi Ipad beserta aplikasinya. SD Tarakanita tiap semester melakukan pelatihan ulang untuk para guru agar keterampilan terjaga bahkan meningkat.

Kondisi berbeda terjadi di SD Muhammadiyah Sapen karena jumlah guru yang banyak, maka hanya 50% diantaranya yang mahir. Guru-guru berusia di atas 50 tahun cenderung enggan memanfaatkan media digital untuk pembelajaran. Mereka cenderung pasif, karena merasa sulit memotivasi guru senior maka kepala sekolah menempuh cara lain. Tiap guru kelas paralel selalu ada kombinasi guru senior dan guru muda sehingga meski sangat terbatas, guru senior tetap memanfaatkan media digital untuk mengajar karena medianya telah disiapkan oleh koleganya yang lebih muda.

Di saat bersamaan ada pula guru yang sangat ingin mengembangkan pembelajaran digital karena memahami perubahan jaman. Kepala sekolah juga memberikan ruang yang besar bagi guru yang hendak mengembangkan diri. Para guru yang berminat diikutsertakan dalam pelatihan lanjutan di dalam dan luar negeri. Bahkan beberapa guru telah mulai menggunakan aplikasi edmodo seperti yang dilakukan oleh Pak Arif, guru kelas 3. Ia dan beberapa guru memiliki blog yang digunakan untuk menampung materi dan karya siswa. Saat ini guru-guru menginisiasi intranet yang berisi materi, administrasi dan evaluasi pembelajaran. Meski belum berjalan dengan baik, namun langkah ini dapat terjadi karena peran kepala sekolah dan guru kelas yang besar.

Sebagaimana disinggung di atas, sekolah menempatkan pusat kegiatan bermedia digital di tempat berbeda sehingga menentukan peran guru. Keempat sekolah menempatkan kelas sebagai lokus literasi digital. Di kelas anak-anak menyaksikan penggunaan, mencoba menggunakan dan memproduksi konten digital sederhana. Selain kelas, pada perpustakaan dan laboratorium komputer juga digunakan dalam porsi berbeda.

SD Tarakanita dan SD Budy Wacana memusatkan pembelajaran digital di laboratorium komputer sehingga guru TIK lebih banyak berperan dan bertanggungjawab terhadap kualitas adopsi literasi digital oleh siswa dan guru. Sebagian besar literasi digital dipahami sebagai soal penguasaan teknologi. Aspek literasi informasi dianggap sebagai tambahan. Pustakawan di dua tempat itu nyaris tidak memiliki peran dalam menyelenggarakan program, melatih ketrampilan dan membuat keputusan untuk meningkatkan literasi digital. Mereka hanya memberikan layanan perpustakaan biasa.

Sedangkan di SD Tumbuh 2 dan SD Muhammadiyah Sapen sekolah membagi perhatian di dua lokus pembelajaran dalam porsi yang setara. Laboratorium komputer sebagai tempat untuk melatih ketrampilan dan perpustakaan sebagai tempat untuk mendapatkan informasi. Pada situasi seperti guru TIK dan pustakawan diberi peran yang setara. Aspek teknologi dan literasi dianggap sama pentingnya. Guru TIK mengajarkan ketrampilan akses dan produksi konten sedangkan pustakawan mengajarkan ketrampilan akses dan penggunaan informasi secara efektif dan etis.

3. Dukungan Sekolah

a. Dukungan teknologi

Keempat sekolah yang dijadikan subyek penelitian ini menyediakan dukungan teknologi yang baik. Sejak mereka mencanangkan pembelajaran berbasis media digital/multimedia seluruh sekolah secara sadar dan terarah melengkapi fasilitas teknis di sekolah. Laboratorium komputer, proyektor dan laptop di tiap kelas telah tersedia dan cukup memadai untuk pembelajaran.

Guru TIK sangat berperan dalam penyediaan dukungan teknis itu. Mereka sering dilibatkan untuk memberikan saran bagi penyedia jasa teknik akan kebutuhan sekolah. Hanya di SD Tumbuh 2 pustakawan dimintai saran dan tugas penyediaan teknis sedangkan di SD lainnya, guru TIK lebih berperan. Di SD Muhammadiyah Sapen, pustakawan diminta memberikan dukungan teknis untuk guru secara informal.

Keempat sekolah telah memiliki sambungan wifi. Kualitas sambungan paling baik di SD Tumbuh 2 sedangkan terburuk di SD Muhammadiyah Sapen. Ruang kelas yang banyak, tata letak yang berkelok-kelok serta jumlah peserta yang masif membuat SD Muhammadiyah memiliki tantangan teknis tersendiri dalam penyediaan sambungan wifi.

b. Kemampuan guru

Setidaknya ada tiga hal yang perlu dicatat untuk mengembangkan kemampuan guru dalam mengadopsi media digital. Pertama, pelatihan yang komprehensif selama kurun waktu tertentu sangat dibutuhkan oleh guru. Pelatihan lebih baik mendatangkan pihak luar karena dianggap lebih kredibel oleh para guru. Pada tahap ini guru TIK membantu fasilitator dari luar sekolah. Kedua, pembiasaan

penggunaan media digital melalui himbauan dan tekanan sosial. Pada awalnya, guru-guru akan sangat bergantung pada guru TIK namun lambat laun karena terus menerus diterapkan maka mereka akan merasa membutuhkannya. Ketiga, faktor usia sangat menentukan kecepatan adopsi media digital. Guru-guru yang lebih senior, berusia di atas 40 tahun, cenderung lebih lambat menyesuaikan diri. Jika sekolah tidak memberikan dorongan yang keras dan metode pembiasaan tambahan maka guru-guru senior ini cenderung gagal melakukan adopsi.

Guru yang cepat melakukan adopsi teknologi akan lebih cepat mengembangkan dirinya. Guru seperti ini biasanya ingin terlibat dalam pelatihan, mendesain program pembelajaran digital, mengajak rekannya untuk aktif dsb. Guru aktif akan aktif mencari sumber pembelajaran digital untuk memenuhi keingintahuannya. Mereka bersedia mencoba aplikasi dan fasilitas piranti lunak yang baru tanpa diminta oleh kepala sekolah. Mereka biasanya sejak awal memiliki perhatian besar terhadap teknologi maka ketika media digital digunakan dalam pekerjaannya maka minatnya juga besar.

c. Hambatan adopsi Literasi Digital

Terdapat beberapa hambatan dalam adopsi literasi digital secara komprehensif. Pertama, pemahaman mengenai literasi digital yang hanya dikaitkan dengan penguasaan TIK oleh penentu kurikulum. Kedua, integrasi TIK dalam kurikulum masih lemah karena para guru kelas seringkali memandang TIK adalah alat bukan cara berpikir, belajar dan bekerja. Ketiga, kerjasama yang lemah diantara guru kelas, pustakawan dan guru TIK karena masing-masing bekerja sendiri-sendiri dalam ruang lingkup otoritas ruang dan pedagogi. Keempat, dukungan teknis dan waktu persiapan yang terbatas dalam melakukan integrasi kurikulum (Chen et.al, 2014:4). Beberapa hal itu juga terjadi di 4 SD dengan kadar yang berbeda.

SD Budy Wacana dan SD Tarakanita cenderung mengartikan literasi digital sebatas penguasaan teknologi. Walaupun SD Tarakanita mendorong siswanya mengenali ancaman di dunia maya karena mereka memberi perhatian pada topik seksualitas bukan ancaman internet secara komprehensif. Dalam paradigma semacam ini, sekolah cenderung merasa puas jika telah memfasilitasi siswa dan guru dengan teknologi termutakhir dan durasi pembelajaran TIK yang lama. Media digital belum diadopsi sebagai alat bukan cara berpikir, belajar dan bekerja.

SD Muhammadiyah Sapen dan SD Tumbuh 2 berupaya melakukan integrasi kurikulum teknis dan literasi. SD Muhammadiyah Sapen mulai memanfaatkan peran pustakawan dalam pembelajaran terstruktur. Namun tujuan literasi yang hendak dicapai pustakawan masing berpusat pada literasi konvensional yaitu baca tulis. Pustakawan belum merancang kurikulum literasi (informasi) digital. SD Tumbuh 2 bergerak lebih maju karena media digital diadopsi menjadi cara berpikir, belajar dan bekerja. Pustakawan diberi tugas untuk memberikan dukungan teknis bagi para guru kelas sekaligus mempromosikan literasi bagi siswa. Meskipun demikian, penerimaan guru kelas terhadap pustakawan masih belum terlalu baik. Para pustakawan masih diawasi dengan seksama oleh guru kelas ketika menyampaikan materi pada siswa. Ia belum memiliki otoritas untuk mengembangkan materi, metode dan teknik pembelajaran secara mandiri.

4. Mitra Literasi Digital

Program literasi digital di sekolah tidak dapat dilepaskan dari peran mitra. Ada beberapa mitra yang digandeng: (1) orang tua, (2) pemerintah, (3) perguruan tinggi. Masing-masing dapat berkontribusi dalam berbagai bentuk.

a. Orang Tua

Mitra yang terpenting adalah orang tua yang seharusnya juga memahami cara berpikir, belajar dan bekerja secara digital. Namun sekolah-sekolah subyek penelitian ini tidak memiliki program khusus untuk orang tua. Biasanya mereka sebatas menyampaikan bahaya media digital saat pertemuan dengan wali murid. Selain itu, guru membangun komunikasi yang intensif dengan orang tua melalui grup Whats app.

Bahkan sekolah dengan program literasi digital yang paling progresif seperti SD Tumbuh 2 belum memiliki program yang mampu mengajak orang tua melanjutkan kebiasaan di sekolah dengan pembelajaran serupa di rumah. Jika di sekolah para siswa diajari untuk produktif menggunakan media digital, belum tentu orang tuanya memiliki sudut pandang sama. Bisa jadi para orang tua justru menempatkan media digital sebagai alat pengisi waktu luang (konsumsi). Sehingga para guru yang sebenarnya pada taraf tertentu telah melek media digital harus berhadapan dengan orang tua dengan cara berpikir yang berbeda. Akibatnya, beberapa guru merasa kewalahan menghadapi orang tua.

b. Pemerintah

Mitra lain yang juga sangat penting adalah pemerintah. Namun nampaknya interaksi antara sekolah-sekolah swasta dengan pemerintah cukup terbatas. Pemerintah hadir melalui kurikulum nasional yang wajib diacu oleh sekolah swasta. Pada kurikulum 2013 pembelajaran TIK bahkan ditiadakan. Akibatnya guru TIK menggunakan acuan pada kurikulum sebelumnya, KTSP 2009. Pada titik ini sebenarnya guru TIK dan pustakawan merasa bahwa pemerintah tidak memberikan perhatian terhadap kompetensi digital anak-anak.

Bentuk kehadiran pemerintah lainnya, yang dianggap penting bagi SD yang mengejar prestasi akademik, adalah kompetisi media digital. Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan DIY pernah menyelenggarakan kompetisi semacam itu beberapa tahun lalu namun tidak berlanjut. Bagi sekolah, hal ini menunjukkan pemerintah tidak menempatkan literasi digital sebagai komitmen pendidikan nasional. Sehingga, secara tidak langsung sekolah jadi mengerahkan atensi dan sumber dayanya untuk topik-topik yang dikompetisikan seperti sains & matematika, olahraga, kesenian karena dianggap lebih penting.

d. Pendidikan Tinggi

Mitra lain yang cukup strategis namun nyatanya tidak berperan besar adalah institusi pendidikan tinggi. Hanya SD Tumbuh 2 yang pernah menjalin kerjasama dengan universitas dalam melakukan pengembangan literasi digital. Mahasiswa Universitas Atmajaya Yogyakarta yang sedang praktek lapangan mengembangkan aplikasi untuk memfasilitasi kreatifitas siswa. Secara sistemik Yayasan yang menaungi SD Tumbuh berupaya membangun hubungan kerja dengan universitas melalui CSIE (Center for Studies Inclusive Education). Bentuk kegiatannya: penelitian, pelatihan dan publikasi.

BAB V

Kesimpulan

Beberapa temuan penting dalam penelitian ini yang dapat diambil meliputi beberapa topik: pendekatan literasi digital, kaitan antara aktor dan titik akses dukungan sekolah dan mitra kegiatan. Masing-masing hal itu dijelaskan berikut ini.

Pendekatan literasi digital diketahui melalui tingkat pembelajaran TIK, peran pustakawan dan pendekatan literasi media yang digunakan di sekolah. Pada dimensi pembelajaran TIK, keempat sekolah berada pada level 3 untuk penyediaan infrastruktur. Namun pada dimensi motivasi & penggunaan TIK dan pengajaran dan inovasi, SD Tumbuh 2 berada di level 3 sedangkan 3 subyek lain ada di level 2. Peran pustakawan di sekolah juga bervariasi. SD Muhammadiyah Sapen dan SD Tumbuh 2 memberikan tanggungjawab teknis dan otoritas pada pustakawan sedangkan dua sekolah lain tidak. Dimensi ketiga yaitu pendekatan literasi media, keempat sekolah menerapkan pendekatan *protectionism* dan *media fun*. Pendekatan lain yang digunakan oleh SD Tarakanita adalah *active audience* melalui pendidikan seksualitas. SD Tumbuh 2 melibatkan pendekatan yang paling beragam karena selain *protectionism* dan *media fun*, mereka juga menerapkan *social participation* dan *media creative*. Pilihan pendekatan literasi digital tersebut memengaruhi aspek-aspek lain.

Pertanyaan penelitian kedua dan seterusnya tentu saja dijawab dengan lebih mudah karena mengacu pendekatan literasi digital di atas. Ada 4 aktor yang terlibat dalam literasi digital di sekolah yaitu kepala sekolah, guru kelas, guru TIK dan pustakawan. Pada kasus SD Muhammadiyah Sapen, kepala sekolah memiliki otonomi yang lebih besar dibandingkan kepala sekolah SD lain. Maka ia dapat memberi ruang pada guru-guru kelas tertentu yang dianggap berpotensi dibandingkan koleganya. Titik akses media digital akan sangat menentukan peran keempat aktor tersebut. SD Tumbuh dan SD Muhammadiyah Sapen memberikan peran yang setara secara teknis dan pedagogi pada guru TIK dan pustakawan. Sedangkan SD Budaya Wacana dan SD Tarakanita memberikan peran lebih besar untuk guru TIK.

Ada beberapa mitra kegiatan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu : orang tua, pemerintah dan perguruan tinggi. Meskipun demikian, peran dan

kontribusi mitra-mitra tersebut masih sangat terbatas dan sporadis. Perlu dikembangkan program yang dapat meningkatkan peran para mitra tersebut.

Daftar Pustaka

- Buckingham, D. (2007). Media education goes digital: an introduction. *Learning, Media and Technology*, 32(2), 111-119.
- Chen, B., Gallagher-Mackay, K., & Kidder, A. (2014). Digital learning in Ontario schools: The 'new normal'. *Toronto: People for Education*. Available online at <http://www.peopleforeducation.ca/wp-content/uploads/2014/03/digital-learning-2014-WEB.pdf>.
- Chu, S. K. W., Tse, S. K., & Chow, K. (2011). Using collaborative teaching and inquiry project-based learning to help primary school students develop information literacy and information skills. *Library & Information Science Research*, 33(2), 132-143.
- Fedorov, A. (2015). Media education around the world: Brief history. *Browser Download This Paper*.
- Gruszczynska, A., Merchant, G., & Pountney, R. (2013). " Digital Futures in Teacher Education": Exploring Open Approaches towards Digital Literacy. *Electronic Journal of e-Learning*, 11(3), 193-206.
- Hobbs, R. (2004). A review of school-based initiatives in media literacy education. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 42-59.
- Hobbs, R., & Coiro, J. (2016). Everyone Learns From Everyone. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(6), 623-629.
- Perovic, J. (2015). Media Literacy in Montenegro. *Media and Communication*, 3(4).
- Neuman, L. W. (2007). Social research methods: Qualitative and quantitative approaches.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy?. *Computers & Education*, 59(3), 1065-1078.
- Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. (2012). Charting digital literacy: A framework for information technology and digital skills education in the community college.
- Way, J. (2009). Emerging e-pedagogy in Australian primary schools. In *Handbook of research on new media literacy at the K-12 level: Issues and challenges* (pp. 588-606). IGI Global.
- Williamson, B., & Hague, C. (2009). Digital participation, digital literacy, and school subjects: A review of the policies, literature and evidence.
- Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C. K. (2014). *Media and information literacy curriculum for teachers*. UNESCO Publishing.

http://www.ala.org/aasl/sites/ala.org.aasl/files/content/aaslissues/MartinRoberts_JF15.pdf

<http://www.mediaindonesia.com/index.php/news/read/114722/survei-nielsen-masyarakat-indonesia-makin-gemar-internetan/2017-07-26>

<http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2017/TREN-BARU-DI-KALANGAN-PENGGUNA-INTERNET-DI-INDONESIA.html>

<http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2016/GEN-Z-KONSUMEN-POTENSIAL-MASA-DEPAN.html>

<https://www.pressreader.com/indonesia/kompas/20170204/281801398695364>

<http://tekno.liputan6.com/read/2957050/pertumbuhan-e-commerce-indonesia-tertinggi-di-dunia>