Program Studi Vokasi Humas Universitas Indonesia

2010

All About

DIGIT AL L IT E R ACY

ALL ABOUT LITERACY DIGITAL

©2020 Aisyah Putri Syahidina

ISBN

Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang

Editor: Kepala Program Studi Vokasi Humas UI Pengarah:
Hubungan Eksternal Vokasi Humas UI Sekretariat: Ahmad
Safwat, S.E.
Desain Cover: Aisyah Putri Syahidina

Diproduksi oleh: Program Studi Vokasi UI, Jakarta 2020.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun (seperti cetak, fotokopi, CD-ROM, dan rekaman suara tanpa seizin penerbit.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014
tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Kata Pengantar

Literasi merupakan sebuah keharusan yang perlu dilakukan oleh semua kalangan dimanapun dan kapanpun. Dengan berkembangnya teknologi, penyebaran informasi semakin luas dan semakin mudah sehingga semakin banyak orang yang mudah terpengaruh dengan informasi yang ada. Dengan kita berliterasi, banyak hal yang dapat kita hindari khususnya informasi hoaks yang di internet.

Literasi digital bukan hanya sekedar membaca berbasi internet, tapi kemampuan memahami dan menggunakan informasi yang didapat dengan bijak dan mengikuti aturan yang ada. Jika kita mendapatkan sebuah informasi yang belum jelas asalanya, perlu dicari tahu kebenaran informasi tersebut sebelum disebarluaskan.

Di dalam buku ini terdapat cara tercegah dari informasi hoaks dan meningkatkan minat baca sehingga penulis berharap buku ini dapat menjadi panduan pembelajaran atau ingin memperdalam informasi tentang literasi digital.

i

Daftar Isi

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

MENGENAL LITERASI DIGTAL 1

Sejarah Singkat Literasi Digital 2

Teori Literasi Digital 3

Prinsip dan Konsep Literasi Digital 5

Prinsip Literasi Digital 5

Konsep Literasi Digital 6

Pentingnya Literasi Digital 8

Kompetensi Literasi Digital 12

KARAKTERISTIK LITERASI DIGITAL 17

Keadaan Literasi di Indonesia 18

Cara Meningkatan Literasi Digital 21

Kegiatan Literasi Digital 21

Kampung Digital 21

Manfaat Literasi Digital 24

Dampak Positif dan Negatif Literasi Digital 25

Dampak Positif Literasi Digital 25

Dampak Negatif Literasi Digital 27

ASPEK-ASPEK LITERASI DIGITAL 28

Aspek Teknis Literasi Digital.....29

Aspek Kognitif Literasi Digital 30

Aspek Sosial Literasi Digital 30

TANTANGAN DAN PELUANG 31

Tantangan 32

Peluang 34

KESIMPULAN DAN SARAN 36

Kesimpulan 37

Saran 40

PROFIL PENULIS 41

PROFIL EDITOR DAN PENGARAH 42

DAFTAR PUSTAKA 43

Mengenal Literasi Digital

Sejarah Singkat Literasi Digital

Istilah literasi digital pernah digunakan tahun 1980an dan mulai populer pada tahun 2005 (Davis & Shaw, 2011), secara umum literasi digital bermakna kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual yang artinya membaca nonurutan berbantuan komuputer (Bawden, 2011).

Gilstser (2007) kemudian memperluas konsep literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital, dengan kata lain kemampuan membaca, menulis dan berhubungan dengan informasi dengan menggunakan teknologi dan format yang ada pada masanya.

Penulis lain menggunakan istilah literasi digital untuk menunjukkan konsep yang luas yang menggabungkan berbagai literasi yang relevan serta literasi berbasis kompetensi dan ketrampilan teknologi komunikasi, namun menekankan pada kemampuan evaluasi informasi yang lebih "lunak" dan perangkaian pengetahuan bersama-sama pemahaman dan sikap (Bawden, 2008; Martin, 2006, 2008).

Teori Literasi Digital

Paul Gilster pertama kali mengemukakan istilah literasi digital (*digital literacy*) di bukunya yang berjudul sama (Gilster, 1997 dalam Riel, *et. al*. 2012: 3). Ia mengemukakan literasi digital adalah

kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, pekerjaan dan kehidupan sehari-hari (Riel, *et. al.* 2012: 3).

Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang terbagi menjadi literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada tahun 1980an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan tidak saja di lingkungan bisnis namun juga masyarakat. Sedangkan literasi informasi menyebar luas pada tahun 1990an sehingga informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring.

Kajian mengenai literasi digital sudah banyak dilakukan oleh beberapa ahli internasional seperti Amerika, Eropa, Australia, Asia hingga Afrika. Sebut saja David Bawden, Gloria E. Jacobs, Sonia Livingstone, Guy Merchant, hingga Ezter Hargittai (Mathar, 2014:7). Perkembangannya juga sudah cukup pesat dari tahun ke tahun, hal dapat diketahui berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mathar (2014:6) yang menyebutkan bahwa sebanyak 843 artikel mengenai kajian literasi digital yang telah diterbitkan dan sekitar 661 artikel diantaranya 3 sudah berbahasa inggris.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wan (2011) mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kesadaran, sikap, dan kemampuan individu menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain.

Hal ini dapat menunjukan bahwa topik penelitian mengenai literasi digital telah banyak dijadikan topik penelitian oleh para ahli di luar negeri sebagai upaya untuk mengetahui kemampuan literasi pada suatu kelompok masyarakat tertentu dalam kaitan dengan interaksi pada media digital yang berkembang saat ini.

Awalnya literasi hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai (UNESCO, 2005:148), namun saat ini konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya yakni literasi digital.

Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya *What is Digital Literacy?* (2011) mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut.

1. Kultural, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami berbagai macam konteks pada dunia digital;
2. Kognitif, yaitu kemampuan berpikir seseoramg dalam menilai sebuah konten;
3. Konstruktif, yaitu membuat ulang sesuatu yang ahli dan aktual;
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
7. Kritis dalam menyikapi konten; dan
8. Bertanggung jawab secara sosial.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah kemampuan dan pengetahuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital atau alat-alat komunikasi secara sehat, bijak, cerdas, sehat, tepat, dan mengetahui apa saja yang dibolehkan dan tidak agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Prinsip dan Konsep Literasi Digital

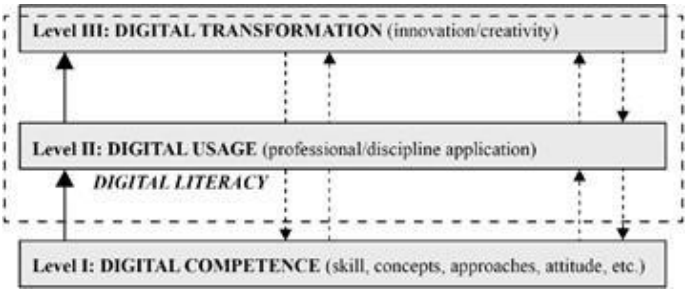
PRINSIP LITERASI DIGITAL

Prinsip pengembangan literasi digital menurut Mayes dan Fowler (2006) bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital. Pertama, Kompetensi Digital, seseorang harus menguasai kemampuan dasar, konsep, pendekatan, dan tindakan ketika

berhadapan dengan media digital.

Kedua, Penggunaan Digital, seseorang dapat menggunakan aplikasi yang bertujuan produktif atau professional misalnya untuk bisnis, pengajaran, kampanye sosial, dll. Ketiga, Transformasi Digital, seseorang mampu menggunakan media digital sebagai wadah untuk melakukan dan mengembangkan inovasi atau kreatifitas.

Gambar 1.1 Prinsip Literasi Digital



Sumber: Lankshear dan Knobel 2008, 16

KONSEP LITERASI DIGITAL

Konsep literasi digital ini mulai muncul sejak tahun 1990. Salah satu tokoh terkenal yakni Gilster (1997:1-2) yang mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Jadi bukan mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital.

Konsep literasi digital menjadi landasan penting pagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, dalam Literasi TIK (ICT Literacy) yang memiliki dua sudut pandang. Pertama, Literasi Tekonologi (Technoloogical Literacy) berfokus pada pemahaman tentang teknologi digital termasuk di dalamnya pengguna dan kemampuan teknis. Kedua, Literasi Informasi (Information Literacy) berfokus pada satu aspek pengetahuan, seperti kemampuan untuk memetakan, mengidentifikasi, mengolah, dan menggunakan informasi digitak secara optimal.

UNESCO pada tahun 2011 mengembangkan konsep literasi digital yang sejalan dengan terminologi. Literasi digital merupakan kecakapan yang tidak hanya menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisai, kemampuan dalambpembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

Konsep lain yang digunakan untuk menyusun konsep literasi digital adalah literasi media. Literasi Media terdiri dari serangkaian kompetensi komunikasi termasuk kemampuan mengakses, menganalisa, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai bentuk pesan tercetak dan tidak tercetak (*The Alliance for a Media Literate America* dalam Martin, 2008).

Pentingnya Literasi Digital

Setiap orang perlu memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang sangat dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi dalam dunia modern sekarang ini. Generasi yang lahir pada era teknologi digital canggih sehingga memiliki pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya.

Teknologi digital sangat memungkinkan seseorang berinteraksi dengan keluarga maupun kerabat dekat atau jauh dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, setiap individu perlu bertanggung jawab dengan penggunaan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar maupun dunia.

Interaksi di media digital (dunia maya) tidak saja membutuhkan kemampuan teknis mengakses teknologi tapi juga memahami konten, fungsi aktif dan interaktif memproduksi pesan. Lebih dari itu interaksi di media digital membawa konsekuensi terhadap keamanan diri, privasi, konsumsi berlebihan, menyikapi perbedaan. Sayangnya, dunia maya saat ini semakin dipenuhi konten berbau berita bohong, ujaran kebencian, dan radikalisme, bahkan praktik- praktik penipuan. Keberadaan konten negatif yang merusak

ekosistem saat ini hanya bisa ditangkal dengan membangun kesadaran dari tiap-tiap individu.

Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. Dengan demikian, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan cenderung aman dan kondusif. Membangun budaya literasi digital perlu melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama. Keberhasilan membangun literasi digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan.

Tepat pada 8 September 2017 diperingati International Literacy Day atau Hari Aksara Internasional (HAI). Perayaan HAI tahun 2017 ini, UNESCO mengusung tema "Literacy in a Digital World".

Kemendikbud mengartikan tema tersebut menjadi "Membangun Budaya Literasi di Era Digital".

Tujuannya, untuk melihat jenis keterampilan keaksaraan yang dibutuhkan orang untuk menavigasi masyarakat yang dimediasi secara digital, dan mengeksplorasi kebijakan keaksaraan yang efektif.

Digital bukan sekadar era, melainkan sudah menyatu dengan kemampuan literasi itu sendiri tentang cara mendapatkan informasi daring secara bijak dan beretika. Internet, media sosial dan alat-alat digital menjadi kebutuhan primer masyarakat modern.

Dalam waktu 24 jam sehari, kita tak bisa lepas dari internet, ponsel dan medsos. Saking pentingnya internet, ada idiom "harta-tahta- kuota" sebagai kebutuhan dasar hidup.Melihat karakter netizen kita yang suka keviralan, membaca "judul" beritanya saja dan mudah membagikan tanpa proses tabayun, tampaknya masyarakat milenial kita masih di tahap pra literasi. Mereka belum sampai posisi era literasi apalagi pasca literasi.

Era banjir informasi harus menjadikan masyarakat selektif memilih informasi. Kualitas pendidikan dan jabatan tidak menjadi jaminan melek literasi digital. Sebagai contoh, mantan Menkominfo Tifatul Sembiring dan Wasekjen MUI Tengku Zulkarnain pernah menyebar foto dan postingan *hoax* tentang Rohingya.

Literasi digital bukan hanya sekedar penting namun sebuah keharusan agar terhindar dari berita-berita *hoax*. Terdapat 3 kategori *hoax* yang dapat dibahas, yaitu *hoax* politik, *hoax* kesehatan, dan *hoax* bencana.

Banyak sekali pemberitaan mengenai hoax politik. Contohnya, hoax tentang kasus Ratna Sarumpaet yang kala itu menjadi juru bicara calom presiden Prabowo-Sandi saat pemilu presiden 2019. Ratna Sarumpaet didakwa membuat keonaran dengan menyebarkan kabar hoax penganiayaan.

Ratna disebut sengaja membuat kegaduhan lewat cerita dan foto- foto wajah yang lebam dan bengkak yang disebut penganiayaan. Tetapi saat pemilu berlangsung berita tersebut mengalahkan pemilihan presiden saat itu. Di Amerika, Salah satu pembuat berita palsu kelas kakap, Mirko Ceselkoski dengan bangga menunjukkan di kartu namanya tertulis 'pria yang bantu Donald Trump menangkan pemilu Amerika Serikat.

Kesehatan khususnya vaksin banyak yang memberitakan hal tersebut. Vaksin MMR dapat menyebabkan anak menjadi autis. Informasi salah mengenai vaksin sering kali berasal dari tulisan di blog atau testimoni kisah pribadi yang kemudian disebar di media sosial. Padahal, tulisan ataupun ucapan tersebut bisa dilakukan oleh siapa saja dan tidak berdasarkan bukti ilmiah. Bahkan, pernah muncul gerakan antivaksin di Indonesia.

Banjir yang sedang berlangsung juga terdapat pemberiataan hoax. Video yang diunggah menampilkan seekor buaya yang masuk ke pemukiman warga. Padahal video asli diunggah oleh Steve Backshall merupakan penulis asal Inggris yang bekerja untuk National Geographic Channel dan Discovery Channel saat melakukan ekspedisi Borneo pada 11 April 2019.

Hal itulah yang seharusnya menjadi fokus literasi. Saat ini kita butuh program percepatan literasi dan revolusi literasi digital. Apalagi masyarakat milenial selalu praktis dan instan dalam mengonsumsi berita. Mereka tidak mau klarifikasi, dan asal membagikan postingan ketika ada berita viral dan bombastis

Masalahnya, apa yang mereka baca? Berkualitaskah bacaannya? Apakah mereka tahu metode membaca yang baik dan bisa meningkatkan kualitas hidup? Apakah mereka bisa menyikapi berita hoax dan fake?

Fitrah manusia adalah membaca. Sebab, perintah pertama Tuhan pada Nabi Muhammad adalah membaca, bukan menulis, tidur, menyanyi apalagi menyebar hoax. Manusia milenial pasti membaca dan harus melek literasi. Jika tidak mau membaca dan melek literasi, apa pantas kita disebut manusia modern?

Kompetensi Literasi Digital

Gilster menjelaskan bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol.

Gilster lebih menekankan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital, serta menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut. Gilster (1997:3) menjelaskan bahwa selain seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yakni mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda. Seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk mencari serta membangun suatu strategi dalam menggunakan search engine guna mencari informasi yang ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasinya.

Gilster (1997:3) mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*) Gilster (1997:49), kompetensi ini sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kemampuan seperti melakukan percarian informasi di internet menggunakan *search engine* merupakan salah satu komampuan seseorang dalam menggunakan internet.

2. Pand Arah Hypertext (*Hypertext Navigation*) Gilster (1997: 125-127), dalam kompetensi ini keterampilan seseorang dituntut untuk memahami navigasi suatu *hypertext* dalam web *browser* yang sangat berbeda dengan teks yang ada di dalam buku teks. Komponen yang mencakup kompetensi ini antara lain:

a. Pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya;

b. Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet;

c. Pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url;

d. Kemampuan memahami karakteristik halaman web.

3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*) Gilster (1997: 87-89), kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk emngidentifikasi keaslian dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh *link hypertext*.

Komponen yang mencakup kompetensi ini antara lain:

a. Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi;

b. Kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi;

c. Kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu;

d. Kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta

e. Pengetahuan tentang FAQ dalam suatu newsgroup atau grup diskusi.

4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*) Gilster (1997:195-197), kemampuan seseorang untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka.

Komponen yang mencakup kompetensi ini antara lain:

a. Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet;

b. Kemampuan untuk membuat suatu *personal newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu *newsgroup*, *mailing list* maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu;

c. Kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh;

d. Kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi;

e. Kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

Karakteristik Literasi Digital

Keadaan Literasi di Indonesia

Ada banyak penelitian membahas tentang literasi di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Penelitian pertama dirilis oleh *Organisation for Economic Co-Operration and Development* (OECD) yaitu *Program for International Student Assessment* (PSIA) tahun 2015. Penelitian kedua Central Connecticut State University (CCSU) merilis peringkat literasi bertajuk *Worlds Most Literate Nations* yang diumumkan pata Maret 2016.

PISA melakukan penelitian terhadap 70 negara, termasuk Indonesia. Responden merupakan anak-anak sekolah usia 15 tahun sebanyak 540 ribu anak dengan sampling error-nya kurang lebih 2 sampai 3 kategori.

Indonesia berapa pada peringkat 62 dari 70 negara yang diikuti survei. Indonesia masih mengungguli Brazil tapi masih dibawah Yordania dengan skor rata-rata untuk kategori sains yaitu 493, kategori membaca 493, kategori matematika 490.

Dalam kategori performa membaca, Indonesia berada pada urutan ke-44 dengan skor 397, kalah satu poin dari Peru (398). Di bawah Indonesia ada Tunisia (361), Republik Dominika (358), FYROM (352), Aljazair (350), Kosovo (347), dan Lebanon (347).

CCSU merilis penelitiannya yang dilakukan pada Maret 2016 tentang literasi pada 61 negara berdasarkan lima indikator literasi negara, yaitu perpustakaan, surat kabar, pendidikan, dan ketersediaan komputer.

Indonesia berada di peringkat 60 dari 61 negara yang disurvei. Unggung dari satu negara, yakni Bostwana yang berapa di peringkat akhir.

Berdasarkan hasil dari kedua survei di atas menjelaskan bahwa minat orang Indonesia khususnya anak-anak tidak terarik membaca buku. Namun, menurut Nirwan Ahmad pencetus Pustaka Bergerak penelitian dari PISA dan CCSU salah menyimpulkan tentang minat baca orang Indonesia. Banyak aktivis Indonesia yang datang ke pelosok Indonesia membawkan buku untuk anak-anak, mereka sangat antusias membaca buku yang mereka pilih. Tidak jarang anak-anak memberhentikan para aktivis yang berusaha mengedarkan buku ke desa lainnya agar berhenti untuk bisa membaca lebih lama.

Itu artinya, metode yang harus dilakukan harus tepat dan jangan hanya menyalahkan anak yang tidak minat membaca, karena ada berbagai faktor anak-anak tidak membaca buku. Faktor utama yaitu akses mendapatkan buku sulit. Tidak jarang daerah pelosok Indonesia memiliki akses jalan yang tidak layak sehingga butuh waktu lebih lama untuk mendistribusikan buku ke daerah yang dituju. Faktor lain yaitu kebanyakan buku tidak menarik perhatian anak-anak.

Masih ada 11 provinsi menempati angka buta huruf usia 15-59 tahun di atas angka nasional. Yakni Papua (28,75 %), NTB (7,91 %), NTT (5,15 %), Sulawesi Barat (4,58 %), Kalimantan Barat (4,50 %), Sulawesi Selatan (4,49 %), Bali (3,57 %), Jatim (3,47 %), Kalimantan Utara (2,90 %), Sulawesi Tenggara (2,74 %), dan Jateng (2,20 %).

Sedangkan 23 provinsi lainnya sudah berada di bawah angka nasional. Jika dilihat dari perbedaan gender, perempuan memiliki angka buta aksara lebih besar jika dibandingkan laki-laki dengan jumlah 1.157.703 dan 2.258.990 perempuan. Hal ini membuktikan aktivitas di internet tidak seratus persen meningkatkan taraf melek aksara dan literasi. Sebab, kualitas berliterasi adalah pengetahuan terstruktur, bukan sekadar mendapat informasi saja.

Cara Meningkatkan Literasi Digital

Membaca merupakan kegiatan yang perlu dibiasakan sejak dini. Ketika teknologi mulai berkembang, kebiasaan membaca mulai berkurang karena perhatian mudah teralihkan dengan smartphone yang dimiliki. Dengan membaca, keterampilan berpikir kritis-kreatif meningkat karena bertambahnya pengetahuan baru.

Menyediakan buku bacaan yang sesuai dengan minat setiap individu dapat meningkatkan minat baca. Ketika sudah mendapatkan buku yang sesuai, fokus kita hanya tertuju pada buku. Namun, pada jaman sekarang jangan hanya terpaku dengan buku cetak. Ada banyak buku yang mudah diakses di manapun dan kapanpun melalui internet.

Menyiptakan suasana yang menyenangkan untuk membaca juga dapat menciptakan minat baca seseorang. Suasana yang menyenangkan dipadukan dengan buku yang sesuai merupakan kombinasi sempurna bagi seseorang untuk berliterasi pada buku

cetak maupun digital.

Kegiatan Literasi Digital

KAMPUNG DIGITAL

Program Stu i Hubungan asyarakat V kasi s Indonesia Universit

mendirikan tal atas inis si Himpunan Mahasiswa Kampung Di

(HM) Humas UI n Klinik Di al Vokasi U pada April Voka

2019. ong Digital diselenggara n oleh tim Mahasiswa Kam

Vokasi as UI angka n 2017 pad tanggal 27 pril 2019. Hu

Kelurahan ekarjaya, Ke amatan Sukm jaya, Kota Depok, Jawa

Barat menja i salah satu k lurahan yang beruntung na menjadi kar

Kampung D gital.

Berikut visi ung Digital ng bersumbe dari Profil dan misi Kam

Kampung D gital.

A. Visi

Memban un masyaraka Indonesia ya g berliterasi digital

B. Misi

a. Membantu orang-orang beragam terampilan memiliki untuk mencari memahami, menilai, berarya serta mengomunikasikan informasi al dalam bergai macam digital

b. Menjadikan orang-rang mampu memanfaatkan beragam jenis knologi secara tepat dan sesara efektif untuk mencari serta menilai kualitas informasi yang diambil dan dibagikan.

c. Melatih orang-orang untuk menggunakan kemampuan dan teknologi yang tepat sesama. untuk berkomunikasi dan berkolaborasi

d. Memandu orang-orang untuk menggunakan keterampilan digital untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat sipil dan berkontribusi untuk sebuah komunitas yang bersemangat, terinformasi serta terampil.

Kegiatan Kawan Ung Digital terdapat program yang merujuk pada [illegible] yang dicetskan oleh Aviram dan Eshet-Alkai (2006), yakni membangun berbagai keterampilan seperti:

1. Literasi Fotovisual, yaitu kemampuan membaca dari visual;
2. Literasi Reproduksi, yakni kemampuan untuk menata ulang atau mengumpulkan konten digital untuk menciptakan definisi atau pengertian baru;
3. Literasi *Hypermedia*, adalah kemampuan untuk menggunakan strategi pencarian informasi non-linear dan untuk membangun pengetahuan dari potongan-potongan informasi independen [...] diakses dengan cara yang tidak teratur dan non-linear
4. Literasi Informasi, ialah seni dari selalu menanyakan informasi
5. Literasi Sosio-Emosional. yakni kemampuan untuk memahami aturan atau konvensi dalam ruang digital dengan modifikasi yang dihasilkan untuk interaksi di ruang digital

Di balik terselenggaranya Kampung Digital, terdapat beberapa figur yang berperan penting demi kesuksesan program ini, yang terdiri dari:

1. Dr. Devie Rahmawati, S.Sos, M.Hum -Penasehat Senior
2. Dra. Amelita Lusia. M.Si -Penasehat Senior
3. Reska Herlambang, S.E, M.Ikom -Penasehat
4. Ngurah Rangga Wisesa, S.Ikom., M.Ikom - Penasehat
5. Mareta Maulidiyanti, S.Sos., M.M -Pengawas
6. Pijar Suciati, S.Sos., M.Si -Pengawas
7. Danurifqi Pramulia -Pengarah Program

Kegiatan yang dihadiri oleh jajaran pemerintah setempat, yaitu Camat Sukmajaya, Tito Ahmad Riyadi dan Lurah Mekarjaya, Ahmad ini memiliki tiga tujuan:

1. Menjadi kegiatan simbolis yang membka rangkaian kegiatan Kampung Digital oleh Vokasi Komunikasi Universitas Indonesia di Kelurahan Mekarjaya.
2. Mengenalkan program Kampung Digital yang akan diadakan secara rutin kepada warga Kelurahan Mekarjaya.
3. Memberikan edukasi kepada orang tua mengenai pentingnya mengenal internet dan bagaimana memberi filtrasi kepada konten internet yang terekspos kepada anak-anak.

Manfaat Literasi Digital

> Dunia telah berubah pada 22 April 1993. Sejak hari itu, para ilmuan dari *National Center for Supercomputing Applications* mengumumkan bahwa *browser* Mosaic 1.0 tersedia untuk umum, gratis untuk pendidikan dengan biaya minimal untuk tujuan komersil (Davidson, 2016).

Itu artinya, seiring perkembangan teknologi di dunia, individu dapat mengakses internet dengan cepat kapanpun dan di manapun dia mau. Sehingga literasi bisa dilakukan kapanpun dan di manapun dengan menggunakan laptop atau *smartphone* yang mereka miliki tidak perlu membawa buku cetak.

Membaca memiliki banyak manfaat, selain mendapat pengetahuan baru, tidak mudah dibodohi merupakan salah satu manfaat membaca yang dapat dirasakan oleh sang pembaca.

Literasi digital akan memberikan manfaat yang juga dapat dirasakan oleh pembaca. Menghemat waktu merupakan salah satu manfaat yang akan kita dapatkan untuk para pelajar, mahasiswa, guru, dan dosen. Cepat mendapatakan sumber data-data terpercaya secara gratis yang akan menjadi referensi dapat menghemat waktu karena kita tidak perlu mencari buku di toko buku atau perpustakaan yang pasti menyita banyak waktu.

Menghemat biaya juga manfaat yang bisa didapat karena jika kita membeli sumber-sumber yang dicetak pasti mengeluarkan biaya. Padahal, banyak aplikasi gratis dan *browser* yang dapat digunakan tanpa harus mengeluarkan biaya.

Secara garis besar, literasi digital memiliki banyak manfaat. Seseorang tidak mudah terpengaruh dengan berita hoaks yang tersebar karena sudah memastikan dan mencari tahu apakah valid atau tidak. Karena perkembangan teknologi sangat berkembang pesat sehingga berita dengan sangat mudah tersebar.

Dampak Positif dan Negatif Literasi Digital

DAMPAK POSITIF LITERASI DIGITAL

Berkembangnya teknologi sama dengan semakin mudah informasi-informasi didapat, parktis, cepat, dan efisien. Terdapat banyak jenis bacaan setiap menit bahkan setiap detik dalam memenuhi kebutuhan pendidikan, seperti mencari maeri pembelajaran dan perkuliahaan dalam bentuk *e-book*, jurnal-jurnal ilmiah, dan lain-lain. Oleh karena itu, seseorang tidak perlu mengeluarkan biaya untuk transportasi ke perpustakaan dan biaya membeli buku di toko buku. Kelebihan lain yang akan didapat yaitu bahan bacaan dapat diunduh sebanyak apapun dan disimpan dalam smartphone sehingga file tersebut dapat dibaca di mana saja secara praktis dan tidak perlu membawa banyak buku.

Informasi di dalam maupun luar negeri sangat mudah diakses sehingga cepat mengetahui berita yang sedang terjadi hanya dengan biaya internet data yang relatif lebih murah dan efisien.

Selain menajdi kebutuhan pendidikan, banyak bacaan yang mampu mempengaruhi pikiran para pembaca. Dengan meyebarkan tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan kehidupan sosial yang lebih baik untuk masa yang akan datang.

Konten-konten yang berisikan gambar atau video yang bersifat menghibur membuat seseorang lebih bahagia. Tidak melulu soal edukatif yang membuat otak cepat lelah jika tidak diberi asupan yang menghibur.

Tehindar dari informasi yang menyesatkan juga menjadi dampak yang akan dirasakan karena dengan mencari informasi, mempelajari, menganalisis, dan membandingkan informasi yang sebenarnya sehingga dapat membuat keputusan apakah percaya dengan informasi tersebut atau

Dampak positif lain yang dapat dirasakan yaitu, memudahkan seseorang untuk berkomunikasi jarak jauh. Karena perkembangan teknologi mempersingkat jarak dan waktu. Jika kita mengirim pesan ke rekan kerja atau teman yang berbeda tempat bahkan berbeda negara sekalipun, pesan tersebut akan sampai saat itu juga.

Selain itu, perkembangan teknologi dirasakan juga oleh individu, kelompok, atau perusahaan yang ingin memasarkan penjualannya ke manca negara. semakin luas akses media sosial akibat perkembangan teknologi, semakin mudah barang yang akan dijual semakin mudah dikenal dan pendapatan meningkat.

DAMPAK NEGATIF LITERASI DIGITAL

Seiring perkembangan teknologi, generasi saat ini sangat dimajakan oleh teknologi sehingga mudah terpengaruh informasi- infornasi hoaks yang tersebar di media sosial jika tidak mencari informasi lebih mendalam. Ketersediaan bahan bacaan memang banyak namun pembahasannya tidak selalu lengkap dan kurang mendalam sehingga menjadi sebuah masalah bagi seseorang yang ingin memperdalam atau mempelajari suatu bidang ilmu pengetahuan.

Kemampuan *multitasking* menyebabkan seseorang beralih perhatian untuk melakukan hal lain dengan *smartphone*, seperti bermain *game online*, panggilan masuk, notifikasi dari berbagai akun sosial media. Oleh sebab itu, konsentrasi terganggu dan berkurangnya daya tahan membaca pada suatu bacaan.

Peluang seseorang menjiplak karya orang lain sangat besar karena informasi yang tersebar luas dan bebas diakses sehingga memilih untuk *copy paste* tulisan yang ada diblog. Jika hal tersebut dilakukan terus menerus, daya berpikir masyarakat Indonesia semakin rendah menyebabkan tertinggal jauh dari negara berkembang bahkan negara maju. Tidak hanya tertinggal jauh, Indonesia bisa menjadi negara yang sedikit menghasilkan penemuan yang diakui dunia. Jika penemuan saja sedikit dihasilkan, apalagi merealisasikan hasil penemuan tersebut menjadi sebuah karya yang digunakan di seluruh dunia.

Aspek-Aspek Literasi Digital

Aspek Teknis Literasi Digital

Guru dan murih yang melek digital mampu menggunakan teknis dasar menggunakan komputer dan mengakses sumber-sumber informasi untuk penggunaan sehari hari. Teknis dasar yang paling banyak digunakan yaitu mampu menghubungkan fungsi-fungsi sistem komputer untuk penggunaan pribadi. Seperti, mampu menggunakan mesin pencari untuk karya tulis yang dapat membantu memecahkan masalah. Dengan kita mengerti cara penggunaannya merupakan bagian dari literasi digital.

Aspek lain yang termasuk ke dalam literasi digital yaitu kemampuan untuk menggunakan aplikasi-aplikasi edukasi yang dapat membantu siswa untuk belajar, berkembang, dan menyelesaikan tugas yang spesifik. Aplikasi-aplikasi edukasi yang dapat digunakan untuk belajar sebagai berikut:

1. Produktifitas: Word, Exel, PowerPoint, Prezi, MovieMaker, iMovie, Photoshop.
2. Aplikasi pemecah masalah, games, dan tutorial.
3. Aplikasi referensi: Britannica Esiklopedia, Grolier Multimedia, dll.
4. Aplikasi meningkatkan stimulasi: SimLife, SimAnimal, dll

Aspek Kognitif Literasi Digital

Menurut Wan (2011), salah satu kemampuan kognitif yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi yaitu kemampuan untuk mengevaluasi dan memilih aplikasi yang sesuai dengan digunakan sebaagai sumber belajar. Kumpulan kemampuan kognitif yang krusial diperlukan untuk mengembangkan literasi digital yang berkaitan dengan menggunakan informai dari Web. Banyak yang telah menuliskan tentang kemampuan tersebut diperlukan untuk mencari, mengakses, dan menggunakan indromasi dan karya tulis dari Web.

Aspek Sosial Literasi Digital

Web 2.0 mejadi gaya hidup anak muda jaman sekarang yang mengakses internet untuk mengirim email, melihat-lihat informasi, mengunduh permainan, video, dan musik, menulis di blog, dll. Etika yang mengharuskan seseorang yang berpartisipasi dalam komunitas *online* harus menjaga privasi pribadi sebaik mungkin, hindari penggunaan kata atau bahasa yang dapat menyebabkan misinterpretai dan kesalahpahaman.

Tantangan dan Peluang

Tantangan

Berkembangnya peralatan digital dan akses informasi digital yang membanjir, keterampilan dalam literasi digital menjadi hal yang mesti dikuasai pengguna internet.

Tercatat melalui riset yang dilansir oleh wearesocial.sg bahwa pada tahun 2017 terdapat 132 juta pengguna internet di Indonesia dengan angka pertumbuhan sebanyak 51% hanya dalam setahun.

Sebagai salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia, perkembangan dunia digital di Indonesia punya dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital.

Di satu sisi mudahnya akses informasi memudahkan kita memenuhi kebutuhan dan rasa ingin tahu, di sisi lain dengan tidak memiliki keterampilan di dunia digital, maka hal ini akan berdampak negatif untuk kehidupan kita.

> Berkembangnya peralatan digital dan akses informasi tentu menjadi tantangan sekaligus peluang. Dengan penggunaan internet yang terbilang tinggi, pihak pemerintah Indonesia mesti memikirkan cara terbaik dalam menanggulangi berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan perilaku intoleran yang dapat dengan mudah ditemui di media sosial sepanjang waktu. Selain itu, jenis lapangan pekerjaan yang memanfaatkan dunia digital semakin bertambah, seperti ojek atau taksi daring, media sosial analisis, dan pemasaran media sosial.

Berkembangnya peralatan digital dan akses informasi tentu menjadi tantangan sekaligus peluang. Dengan penggunaan internet yang terbilang tinggi, pihak pemerintah Indonesia mesti memikirkan cara terbaik dalam menanggulangi berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan perilaku intoleran yang dapat dengan mudah ditemui di media sosial sepanjang waktu. Selain itu, jenis lapangan pekerjaan yang memanfaatkan dunia digital semakin bertambah, seperti ojek atau taksi daring, media sosial analisis, dan pemasaran media sosial.

Selain itu, peralatan dan jaringan internet yang ada bisa dijadikan media yang dapat membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan literasi mereka tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Justru digitalisasi bisa dijadikan media perantara untuk menuju praktik literasi yang dapat menghasilkan teks berbasis cetak. Sebagai contoh, kegiatan menulis di blog pribadi bisa diarahkan untuk mengumpulkan tulisan untuk kemudian bisa dicetak menjadi buku yang berisi kumpulan tulisan dengan tema tertentu yang diambil dari blog pribadi. Kalangan muda yang gemar menulis di jejaring sosial bisa diarahkan untuk berlatih menulis dan mengemukakan gagasan tentang sesuatu yang dekat dengan mereka.

Peluang

Media digital sangat memungkinkan adanya peluang, seperti meningkatnya keuntungan dalam bisnis *e- commerce*, lahirnya lapangan pekerjaan baru berbasis media digital, dan pengembangan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Pemerintah melihat hal ini sebagai peluang untuk menciptakan 1.000 technopreneurs dengan nilai bisnis sebesar $10 miliar dengan nilai *e-commerce* mencapai $130 miliar atau setara dengan Rp1.800 triliun pada tahun 2020.

Dengan adanya jaringan internet pula, digitalisasi dapat dijadikan media perantara untuk menuju praktik literasi yang dapat menghasilkan teks berbasis cetak. Sebagai contoh, kegiatan menulis di blog pribadi bisa diarahkan untuk mengumpulkan tulisan untuk kemudian bisa dicetak menjadi buku yang berisi kumpulan tulisan dengan tema tertentu yang diambil dari blog pribadi.

Di sisi lain, perkembangan media digital memberikan peluang, seperti meningkatnya peluang bisnis *e-commerce*, lahirnya lapangan kerja baru berbasis media digital, dan pengembangan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Perkembangan pesat dunia digital yang dapat dimanfaatkan adalah munculnya ekonomi kreatif dan usaha-usaha baru untuk menciptakan lapangan pekerjaan.

Indonesia merupakan salah satu pengguna internet terbesar di dunia dan pemerintah melihat ini sebagai peluang untuk menciptakan

1.000 technopreneurs dengan nilai bisnis sebesar USD 10 miliar dengan nilai *e-commerce* mencapai USD 130 miliar pada tahun 2020. Pemanfaatan *e-commerce* memberikan kesempatan kepada perusahaan untuk meningkatkan pemasaran barang dan jasa secara global, mengurangi waktu dan biaya promosi dari barang dan jasa yang dipasarkan karena tersedianya informasi secara menyeluruh di internet sepanjang waktu. Selain itu, jenis lapangan pekerjaan yang memanfaatkan dunia digital semakin bertambah, seperti ojek atau taksi daring, media sosial analisis, dan pemasaran media sosial.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Digital literasi tidak hanya membaca melalui internet, tapi kemampuan untuk mengakses, menganalisa, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagi bentuk pesan dan tidak tercetak (*The Alliance for a Media Literate America* dalam Martin, 2008).

Perkembangan teknologi semakin canggih sehingga generasi yang terlahir pada era teknologi memiliki pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Semakin banyak konten yang berbau berita bohong, ujaran kebencian. Dengan berliterasi, konten-konten tersebut dapat dihindari. Informasi yang didapat juga sangat cepat.

Dalam penelitan yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment* (PISA), Indonesia berada diperingkan ke-62 dari 70 negara yang diikuti survei. Berada diposisi tersebut sangat disayangkan karena perkembangan teknologi sangat berkembang luas sehingga dapat tertinggal jauh dengan negara-negara lain.

Walaupun demikian, seperti yang dikatakan oleh Nirwan Ahmad pencetus Pustaka [illegible] metode yang harus dilakukan harus [illegible] ngi[illegible] lapangan [illegible] diak[illegible] metod[illegible] kukan [illegible] anak-ana[illegible] u, Indonesi[illegible] memi[illegible] peluang untuk [illegible] bang maupun negara [illegible]

[illegible] Digita[illegible] erupakan salah [illegible] an bertema lite[illegible] digit[illegible] didak[illegible] i H[illegible]unan Mahasiswa (HM) [illegible]kasi [illegible] K[illegible] UI [illegible] April [illegible]

Saran

Indonesia berada diperingkat ke-62 dari 70 negara yang diikuti survei oleh PISA. Hal tersebut sangat perlu diperhatkan oleh pemerintah maupun diri sendiri. Kesadaran orang Indonesia dalam hal membaca perlu ditingkatkan mulai dari diri sendiri.

Membiasakan membaca apapun yang disukai masih dalam konteks positif dan menambah pengetahuan dapat meningkatkan minat baca. Dengan menyediakan bahan bacaan di rumah, di sekolah, atau di lingkungan sekitar juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan literasi seseorang.

Perkembangan teknologi memiliki pengaruh dengan literasi. Tidak hanya dengan buku cetak, bahan bacaan yang bersumber dari internet dapat menjadi sumber bacaan. Banyaknya informasi yang didapat menyebabkan seseorang susah membedakan informasi atau berita yang benar atau hoaks. Tapi, semakin banyak mendapatkan sumber bacaan yang terpercaya, semakin mudah terhindar dari hal tersebut.

Walaupun hanya menyediakan bahan bacaan cetak maupun digital jika suasana membaca tidak dibuat senyaman dan semenyenangkan mungkin, pembaca akan cepat bosan. Oleh karena itu, buat suasana senyaman mungkin dengan menyediakan fasilitas yang menunjang seperti pendidingin ruangan, komputer, laptop, *wifi*, dan lain-lain.

Sumber informasi atau bacaan terpercaya juga perlu disediakan. Seperti yang sudah dikatakan di atas, perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, semakin sulit mendapatkan sumber terperaya jika tidak memiliki kemampuan untuk memilah sumber yang akan dijadikan bahan bacaan.

Profil Penulis

LinkedIn

Instagram

Profil Editor dan Pengarah

Editor:

Kepala Program Studi Vikasi Humas

Pengarah:

Hubungan Eksternal Vokasi Humas UI

Daftar Pustaka

Why is digital literacy important for elderly? (2019, Sep 16). Mint Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/2290783207?accountid=17242

Faigley, L. (1999). Beyond Imagination: The Internet and Global Digital Literacy. In HAWISHER G. & SELFE C. (Eds.), Passions Pedagogies and 21st Century Technologies (pp. 129-139). University Press of Colorado. doi:10.2307/j.ctt46nrfk.10

Government, teachers and principals heading in different directions on why asia literacy is important. (2013, Aug 13). Targeted News Service Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/1420078264?accountid=17242

PIANFETTI, E. (2001). Focus on Research: Teachers and Technology: Digital Literacy through Professional Development. Language Arts, 78(3), 255-262. Retrieved from www.jstor.org/stable/41483145

Ng, W. (2011). Why digital literacy is important for science teaching and learning. Teaching Science, 57(4), 26-32. Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/916017427? accountid=17242

Malita, L., & Grosseck, G. (2018). Tackling fake news in a digital literacy curriculum. Bucharest: "Carol I" National Defence University. doi: http://remote-lib.ui.ac.id:2087/10.12753/2066-026X-18-262

Davidson, C. N. (2016). Why we need digital literacies. Choice, 53(12), 1710-1712. Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/1807073178?accountid=17242

Jaeger, P., Gorham, U., Taylor, N., Kettnich, K., Sarin, L., & Peterson, K. (2014). Library Research and What Libraries Actually Do Now: Education, Inclusion, Social Services, Public Spaces, Digital Literacy, Social Justice, Human Rights, and Other Community Needs. The Library Quarterly: Information, Community, Policy, 84(4), 491-493. doi:10.1086/677785

Maureen, I. Y., van, d. M., & Ton, d. J. (2018). Supporting literacy and digital literacy development in early childhood education using storytelling activities. International Journal of Early Childhood, 50(3), 371-389. doi: http://remote-lib.ui.ac.id:2087/10.1007/s13158-018-0230-z

Hosseini, D. (2018). Digital literacy in early elementary school: Barriers and support systems in the era of the common core (Order No. 10829163). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (2077181571). Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/2077181571?accountid=17242

Guyana : Youth benefit from digital literacy training. (2018). MENA Report, Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/2161217250?accountid=17242

Stripling, B. (2010). Teaching students to think in the digital environment: Digital literacy and digital inquiry. School Library Monthly, 26(8), 16-19. Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/237136300?accountid=17242

Mohammed bin rashid initiative for global prosperity; innovators tackle digital divide, gender gap and digital literacy among marginalized communities. (2019, Mar 29). Ecology, Environment &

Conservation Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/2198023164?accountid=17242

Roscorla, T. (2016, Mar 29). 2016 digital school districts winners use data analytics, digital literacy curriculum to help students succeed. TCA Regional News Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/1777522564?accountid=17242

Alves, P., Morais, C., Miranda, L., & Arellano, P. R. (2018). Digital literacy and undergraduates' values. Kidmore End: Academic Conferences International Limited. Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/2154982223?accountid=17242

Storm, P. M. (2013). Digital literacy. Choice, 50(11), 1979-1980. Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/1400461557?accountid=17242

Branch, J. L. (2001). Digital literacy for electronic encyclopedias. International Association of School Librarianship.Selected Papers from the Annual Conference, , 54. Retrieved from https://remote- lib.ui.ac.id:2089/docview/236104477?accountid=17242

Andreou, R., & Nicolaidou, I. (2019). Digital literacy in social media: A case study. Kidmore End: Academic Conferences International Limited. doi: http://remote-lib.ui.ac.id:2087/10.34190/EEL.19.025

Steinkuehler, C. (2010). Video games and digital literacies. Journal of Adolescent & Adult Literacy, 54(1), 61-63. Doi: http://remote-lib.ui.ac.id:2087/10.1598/JAAL.54.1.7

Digital literacy transforming education system globally. (2018, 03). Digital Learning, Retrieved from https://remote-lib.ui.ac.id:2089/docview/2009229885?accountid=17242

Jensen, M. (2019). Digital literacy in a sociomaterial perspective. Kidmore End: Academic Conferences International Limited. doi: http://remote-lib.ui.ac.id:2087/10.34190/EEL.19.062

9 781234 567897