

Manajemen Literasi Digital Sekolah Dasar Abad 21

Tri Sunarti¹, Dian Hidayati², Enung Hasanah³

^{1,2,3} Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Email : 2207046036@webmail.uad.ic.id; dian.hidayati@mp.uad.ac.id; enung.hasanah@mp.uad.ac.id

ABSTRAK

Saat ini dunia sedang mengalami era revolusi industri, serta gaya hidup manusia semakin terkomputerisasi. Sehingga, melatih lulusan yang bermutu serta bisa berkompetisi secara global serta menguasai kemajuan teknologi ialah sesuatu yang sangat krusial bagi seluruh individu serta demi masa depan bangsa serta negara. Gerakan literasi sekolah di era global ini adalah upaya komprehensif bangsa untuk menjadikan sekolah sebagai institusi literasi. Instansi pendidikan dasar terutama sekolah dasar mempunyai peranan yang krusial untuk melahirkan generasi yang siap menyikapi sejumlah tantangan. Sehingga, dunia pendidikan saat ini perlu mengembangkan kemampuan digital baru guna membentuk karakter bangsa yang lebih baik serta mempersiapkan diri menyikapi era global pendidikan abad ke-21. Tujuan artikel ini menjelaskan bagaimana penguatan kualitas siswa sebagai pembelajar melalui literasi digital sebagai persiapan menyikapi pendidikan abad 21, sehingga materi maupun metode pembelajaran literasi digital bisa digunakan di sekolah-sekolah di era global abad 21. Penelitian ini memakai metode deskriptif kualitatif dengan mengartikan sejumlah kejadian yang terjadi di lingkungan saat ini. Data didapat dengan teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi.

Kata kunci : Sekolah Dasar, Literasi Digital, Abad 21

ABSTRACT

The contemporary progress of the world has ushered in the era of the industrial revolution, where human existence revolves around information. Consequently, preparing graduates with high competence, capable of global competition, and adept at mastering technological advancements is imperative for individuals and the future of a nation. In the epoch of globalization, the global initiative for the school literacy movement aims to metamorphose educational institutions into literate learning hubs. Primary educational establishments, particularly elementary schools, play a pivotal role in shaping a generation poised to confront myriad challenges. Hence, fostering a novel digital culture is paramount in the modern educational landscape, facilitating the construction of a stronger national identity and readiness for the 21st-century global education era. This article aims to explore the avenues for cultivating students' personalities as lifelong learners through digital literacy, equipping them to navigate the nuances of 21st-century education and thrive in the globalized learning landscape. Employing a qualitative descriptive approach, this study elucidates phenomena in the contemporary environment, gathering data through observations, interviews, and document analysis.

Keywords : Elementary School, Digital Literacy, 21st Century

1. PENDAHULUAN

Dunia saat ini sudah bergeser ke era revolusi industri keempat, yang mana basis hidup manusia ialah teknologi. Hal ini berarti jika para siswa membutuhkan pengembangan keahlian serta pengetahuan untuk bisa berkompetisi secara global, serta penguasaan pada kemajuan teknologi menjadi suatu aspek krusial dalam perancangan kurikulum. Hal ini bermaksud untuk menyiapkan lulusan yang tidak hanya berkualitas, tetapi juga mampu berkompetisi secara global. Keberhasilan dalam menyikapi revolusi industri ke-4 yang sedang berlangsung saat ini dianggap sebagai elemen kunci sebuah negara (Kanematsu & Barry, 2016). Kemajuan teknologi telah terjadi di seluruh bidang kehidupan, termasuk juga dalam pendidikan dasar. Implementasi teknologi pada pembelajaran mulai dari sistem pelaporan administratif sampai penggunaan pada media pembelajaran. Lebih lanjut Bekker et al. (2015) menyatakan jika arah guna memberikan dukungan kepada literasi digital di sekolah dasar serta sekolah menengah memiliki perbedaan yang signifikan.

Dukungan pendidikan maupun peran pendidikan harapannya bisa mengembangkan persaingan dalam era global serta kemajuan teknologi informasi. Minimnya pengetahuan manusia pada dunia digital telah mengakibatkan adanya sejumlah penyalahgunaan media digital yang terjadi di individu, sosial, maupun nasional. Adapun mutu pembelajaran di Indonesia menjadi tantangan untuk pendidikan yang diharapkan bisa mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran serta penguasaan kompetensi pada peserta didik. Pendidikan bukan hanya guna membangun keahlian serta kemampuan teknis, tapi juga bermaksud untuk meningkatkan peluang manusia yang meliputi fisik serta kreativitas serta keahlian untuk bergerak untuk meraih target dalam kehidupan (Kristiawan et al., 2018).

Peraturan Kemendikbud Nomor 16 Tahun 2014 mengenai implementasi Kurikulum 2006 serta Kurikulum 2013 memperkenalkan perubahan pada sistem belajar mengajar di sekolah. Kurikulum diformulasikan dengan tujuan membimbing siswa dalam pengembangan kapasitasnya menjadi individu yang memiliki iman maupun taqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat secara fisik serta mental, berpengetahuan serta memiliki kompetensi yang memadai. Selain itu, kurikulum bertujuan membentuk siswa sebagai anggota masyarakat yang kreatif, mandiri, demokratis, serta memiliki rasa tanggung jawab pada lingkungan sekitarnya (Kebudayaan, 2014).

Di era ini, banyak persaingan maupun tantangan yang dihadapi. Hal ini berpengaruh pada tingginya tingkat depresi sebagai hasil kemajuan teknologi. Selain itu, ada kesempatan bagi yang mempunyai kompetensi hidup, serta keahlian guna mempunyai literasi yang akan memperkuat fisik, mental, serta intelektual. Sehingga, siswa wajib mempunyai karakter yang kuat untuk bisa menyikapi tantangan era ini (Daryanto & Karim, 2017). Daryanto juga menjelaskan jika pendidikan Penguatan Karakter (PPK) Peserta didik secara teknik harus dicapai melalui PPK berbasis kelas serta budaya berbasis sekolah serta masyarakat. Di antara Pembelajaran PPK berbasis kelas gunakan pengetahuan abad ke-21 secara tematis, serta yang paling utama bisamenggerakkan 4C yakni keahlian berpikir kritis (thinking), kreativitas (kreativitas), kolaborasi (kolaborasi) serta komunikasi (komunikasi) serta anda memiliki pikiran yang seimbang (kemampuan berpikir tinggi/HOTS).

Abad 21 telah diakui sebagai era pencerahan, di mana pengetahuan merajalela serta teknologi terus maju (Sudrajat, 2017). Karakteristik dari abad ini ialah perkembangan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan. Pada konteks penerapan teknologi informasi maupun komunikasi dalam sektor pendidikan, mengindikasikan jika sejumlah faktor ruang maupun durasi yang menentukan kecepatan serta Pencapaian manusia dalam bidang pengetahuan (Pendidikan, 2010). Abad 21 juga dicirikan oleh keberadaan (1) melimpahnya informasi yang bisa diakses di manapun serta kapanpun; (2) peningkatan kecepatan komputasi; (3) otomatisasi

yang mengambil alih tugas-tugas yang bersifat rutin; serta (4) keahlian berkomunikasi yang bisa dilakukan dari berbagai lokasi (Kemdikbud, 2013)

Pendidikan Nasional Abad 21 memiliki tujuan supaya masyarakat Indonesia bahagia serta sejahtera, dengan posisinya yang terhormat serta berimbang dengan negara-negara lain dalam skala global, melalui pembentukan sumberdaya manusia berkualitas yang menjadi cikal bakal masyarakat yang mandiri, berkemauan, serta berkapasitas dalam terwujudnya cita-cita bangsa Indonesia (Pendidikan, 2010).

Pada abad ke-21, manusia mengalami kemajuan ilmu pengetahuan di semua sektor. Salah satu bidang yang utama ialah sektor informasi serta komunikasi. Hal tersebut menjadikan dunia lebih mudah diakses sebab informasi apa pun dari belahan dunia mana pun bisa diakses secara instan serta cepat oleh siapa pun serta di mana pun. Sementara, pada abad ke-21, masalah yang masyarakat hadapi Semakin rumit seperti perubahan iklim global, ketidakstabilan ekonomi di seluruh dunia, ancaman terorisme, dan permasalahan rasial yang semakin mencolok, perdagangan manusia, minimnya kesadaran akan keberagaman budaya, kesenjangan kualitas pendidikan, serta lain-lain. Era ini juga diindikasikan oleh persaingan yang semakin sengit di berbagai sektor, pada tingkat nasional dan internasional. Secara keseluruhan menunjukkan jika dalam abad ke-21, persiapantelah diperlukan secara menyeluruh, baik dalam konsep maupun implementasinya, guna menciptakan SDM yang handal. Sehingga, peran instansi pendidikan serta guru, sebagai unsur yang paling dominan, menjadi sangat krusial dalam peningkatan kapabilitas sumber daya manusia di era ini (Sunardi, 2018) .

Gilster (2012) menyatakan jika literasi digital ialah keahlian menjalankan teknologi maupun informasi dari perangkat digital secara efektif serta efisien pada sejumlah situasi berupa akademik, karier, serta kehidupan sehari-hari. Opini Gilster adalah penyederhanaan dari media digital sebenarnya, yang mencakup sejumlah bentuk informasi seperti audio, teks, sertagambar pada saat yang bersamaan. Sehingga, Eshet (2004) menegaskan jika literasi digital harus lebih dari sekedar keahlian memakai sejumlah sumber daya digital dengan efektif. Kompetensi digital juga adalah pemikiran pengguna digital.

Menurut Thang & Chaw (2016), literasi digital menyertakan kemahiran dalam menguasai konsep serta bukan hanya penggunaan teknologi saja. Hal tersebut menunjukkan dengan jelas keadaan pemanfaatan teknologi pada pendidikan, tidak sekedar dari segi penggunaannya, tetapi juga penggunaannya untuk menunjang pendidikan. Pada saat yang sama, Bawden (2001) menyajikan konsep baru tentang budaya digital, yang bersumber pada literasi komputer serta literasi informasi. Pengetahuan komputer mengalami kemajuan pada tahun 1980an, saat komputer semakin banyak digunakan tidak hanya dalam bisnis namun juga dalam masyarakat. Sementara itu, literasi informasi mulai populer pada tahun 1990an, saat informasi menjadi lebih mudah untuk diatur, diakses, serta diumumkan secara daring melalui platform sosial.

Shapiro serta Hughes (1996) menyatakan jika literasi komputer menyertakan sejumlah aspek, yakni (a) kecakapan dalam memakai perangkat keras serta lunak (literasi alat), (b) pemahaman mengenai sejumlah bentuk sumber, akses, serta informasi (literasi sumber), (c) pemahaman tentang metode produksi serta manfaat informasi dalam lingkungan sosial (literasi struktural sosial), (d) pemanfaatan teknologi informasi untuk penelitian serta pengembangan pengetahuan (literasi penelitian), (e) keahlian berkomunikasi serta mempublikasikan informasi (literasi penerbitan), (f) pemahaman pada kemajuan teknologi informasi (literasi teknologi baru), serta (g) keahlian mengevaluasi manfaat dari teknologi baru.

Shapiro & Hughes (1996) telah merumuskan konsep literasi komputer serta informasi, menegaskan jika literasi digital mencakup sejumlah aspek berikut. (a) Perakitan pengetahuan, yakni kemampuan dalam merancang informasi dari sejumlah sumber yang bisa dipercaya. (b) Keahlian dalam melaporkan fakta menyertakan keahlian berpikir kritis untuk secara cermat

memahami informasi, dengan penuh kewaspadaan pada keabsahan serta kelengkapan sumber-sumber yang berasal dari internet. (c) Kemampuan membaca maupun mengerti informasi yang tidak terstruktur (non-sequential) serta dinamis. (d) Kesadaran mengenai pentingnya media konvensional serta mengaitkannya melalui media jaringan (internet). (e) Kepedulian pada jaringan akses orang yang bisa dijadikan sebagai sumber referensi serta bantuan. (f) Penerapan saringan pada informasi yang diterima. (g) Merasa nyaman serta mempunyai izin untuk berkomunikasi serta melakukan publikasi informasi. Dari perspektif Bawden, literasi digital lebih banyak terkait dengan kemampuan teknis dalam mengakses, menyusun, memahami, serta menyebarkan semua informasi dengan tepat.

Perspektif lain disampaikan oleh Buckingham (2004) yang mengikuti format literasi media yang telah secara luas dikembangkan sebelumnya. Ia percaya jika budaya digital juga dikaitkan dengan empat unsur utama: produksi, representasi, bahasa, serta audiens. Kemampuan lain yang adalah aspek budaya digital ialah budaya visual. Ini ialah kemampuan visual manusia yang mengalami kemajuan dari keahlian melihat yang terintegrasi dengan pengalaman indrawi. Keahlian ini memungkinkan manusia guna membedakan serta mengartikan segala tindakan nyata, benda, serta simbol yang terjadi di lingkungan alam serta buatan manusia.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tertulis jika tujuan pendidikan nasional ialah pengembangan peluang intelektual, budi pekerti, serta akhlak mulia peserta didik. Tujuan pendidikan ialah guna memastikan pendidikan tidak sekadar menghasilkan manusia Indonesia yang cerdas, namun juga memberikan individualitas serta individualitas. Sehingga, ke depan kita akan menciptakan generasi penerus yang besar serta mengalami kemajuan yang dijiwai norma-norma luhur kebangsaan serta agama. Pusat Bahasa Depdiknas mendefinisikan karakter sebagai sifat-sifat yang melekat, roh, perasaan, kepribadian, perilaku, moral, karakter, budi pekerti, identitas pribadi, kebiasaan, temperamen, dan watak.. Sementara itu, berkarakter didefinisikan sebagai memiliki kepribadian, bersikap, beretika, berkepribadian, beradab, serta berbudi pekerti.

Menurut penelitian Kristiawan (2016) pendidikan karakter bertujuan pada pendidikan anak usia dini di rumah, perkembangan remaja di sekolah, serta stabilitas masa dewasa di perguruan tinggi. Tugas guru ialah menciptakan lingkungan belajar yang baik dalam membentuk, mengembangkan maupun memperkuat karakter peserta didik. Kemudian Musfiroh (2008) mengemukakan jika karakteristik berpedoman kepada sebuah rangkaian langkah berbentuk (a). Behavior (perilaku), (b). Attitudes (sikap), (c). Motivations (motivasi), (d). Skill (kemampuan). Karakter adalah suatu kualitas yang dimiliki oleh seseorang maupun sebuah benda. Karakter ialah sesuatu yang asli serta bersumber pada kepribadian seseorang atau sesuatu, yang adalah kekuatan pendorong mengapa seseorang atau sesuatu itu bertindak, bersikap, mengatakan segala sesuatu, serta bereaksi pada segala sesuatu. Disebutkan juga jika karakter mempunyai makna maupun hakikat yang sama dengan pendidikan etika serta pendidikan moral. Tujuannya ialah guna membentuk karakter anak menjadi manusia yang baik, anggota masyarakat yang baik, serta masyarakat yang baik.

Suyanto(2009) mengemukakan jika karakter sebagai metode berpikir serta bersikap yang menjadi karakteristik setiap insan untuk menjalani eksistensinya serta berkolaborasi baik pada keluarga, lingkungan sekitar, bangsa, maupun negara. Akan tetapi pendapat lain dari Elkind (2004) jika Pendidikan karakter ialah semua hal yang dilaksanakan guru yang bisa berpengaruh pada kepribadian maupun kepribadian siswa. Guru berperan dalam membentuk kepribadian siswa. Dalam hal ini meliputi keteladanan maupun tingkah laku guru, gaya penyajian guru, cara guru merangkul siswa, serta masih banyak lagi segala sesuatu yang berhubungan dengannya. Sementara menurut Wiyani (2014) terdapat enam pilar pendidikan berkarakter yang perlu diterapkan, yakni (a) Kepercayaan (Trustworthiness) yang menyertakan integritas, tidak curang, tidak meniru, serta handal dalam menjalankan komitmen yang diucapkan. Ini mencakup keberanian untuk selalu berbuat jujur, menciptakan citra positif, serta

patuh pada norma-norma teman, keluarga, serta negara. (b) Tanggungjawab (Responsibility) yang mencakup keahlian untuk mengontrol diri, selalu berusaha melakukan yang terbaik, berpikir sebelum bertindak, memperhitungkan dampak, serta bertanggung jawab atas pilihan yang diambil. (c) Respek (Respect) yang mengajarkan sikap toleransi pada perbedaan, memakai bahasa sopan, menghormati perasaan orang lain, menghindari ancaman, kekerasan, serta memedulikan penyelesaian damai pada konflik. (d) Keadilan (Fairness) yang menegaskan mematuhi peraturan, berbagi secara adil, responsif pada ide-ide orang, toleran pada pandangan orang lain, serta tanpa maksud mendapat keuntungan yang tidak adil dari orang lain. (e) Peduli (Caring) yang menuntut kepedulian, ekspresi kasih sayang, ungkapan rasa syukur, keahlian guna memaafkan, serta gotong royong membantu mereka yang membutuhkan. (f) Kewarganegaraan (Citizenship) yang mendorong kontribusi positif pada sekolah serta masyarakat, keterlibatan dalam komunitas, menjadi warga yang ramah, mematuhi hukum, menghormati otoritas, serta menjaga alam sekitar. Siswa diharapkan bisa mengimplementasikan keenam pilar ini dalam berbagai konteks kehidupan mereka.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif ialah penelitian yang bertujuan guna menghimpun informasi mengenai kondisi maupun gejala yang ada, yakni gejala-gejala yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan. Bogdan & Taylor (1975) menegaskan jika penelitian kualitatif ialah suatu teknik perolehan data berupa deskripsi yang terwujud berbentuk kata-kata, baik tulisan atau perkataan, yang diperoleh dari individu serta perilaku yang diperhatikan. Metode deskriptif kualitatif ini bermaksud untuk merinci serta mengartikan kejadian yang sedang berlangsung di tempat. Sehingga, bisa disimpulkan jika penelitian ini berupaya untuk menjelaskan suatu kejadian yang sedang menjadi fokus penelitian oleh peneliti. Pada studi ini, peneliti mengeksplorasi tentang upaya membangun literasi digital sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik dalam menyikapi tuntutan pendidikan abad 21. Objek penelitian ini ialah Sekolah Dasar Muhammadiyah Kalangan. Metode analisis data pada studi ini dilakukan dengan memakai teknik observasi serta wawancara. Observasi adalah suatu kajian yang sengaja serta terorganisir mengenai kejadian sosial serta manifestasi psikologis melalui proses pengamatan serta pencatatan. Observasi selalu menjadi kerangka penting pada studi ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara teknis, guna memperkuat Pendidikan Karakter (PPK) pada peserta didik, perlu diimplementasikan melalui tiga pendekatan, yakni PPK berbasis kelas, berbasis budaya sekolah, serta berbasis masyarakat. Dalam konteks PPK berbasis kelas, pendekatan ini mencakup pembelajaran tematik yang mengintegrasikan kompetensi abad 21. Fokus utama dalam pendekatan ini ialah keahlian untuk melaksanakan 4C, yang menyertakan critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreativitas), collaboration (kolaborasi), serta communication (komunikasi), serta penguasaan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Di sisi lain, penguatan PPK berbasis budaya sekolah bisa diwujudkan melalui serangkaian kegiatan yang merefleksikan norma-norma karakter di lingkungan sekolah. Kegiatan-kegiatan ini bermaksud guna memperkuat karakter siswa melalui aspek-aspek budaya sekolah yang berlaku. Pemahaman baru pada literasi digital yang bersumber pada literasi komputer serta literasi informasi. Pada era 1980-an, literasi komputer mengalami pertumbuhan pesat saat penggunaan komputer mikro meluas, bukan hanya di sektor usaha namun juga di masyarakat umum. Seiring dengan itu, literasi informasi menjadi merata pada dekade 1990-an, terutama saat kemudahan dalam menyusun, mengakses, serta menyebarkan informasi melalui teknologi informasi berbasis jejaring sosial semakin meningkat. Kemendikbud Indonesia telah mengadopsi beberapa konsep pendidikan abad 21 untuk menyusun kurikulum dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Beberapa konsep tersebut menyertakan: (a) kemampuan abad 21 (21st century skills),

(b) pendekatan ilmiah (scientific approach), serta (c) pembelajaran otentik serta penilaian otentik (authentic learning & authentic assessment). Sejumlah konsep ini kemudian disesuaikan untuk mendorong pengembangan pendidikan menuju Indonesia yang lebih kreatif pada tahun 2045. Pentingnya terobosan ini menegaskan perlunya keterlibatan seluruh *stakeholder* di sektor pendidikan, dimulai dari level pusat, provinsi, kabupaten/kota, hingga unit pendidikan. Keterlibatan orang tua siswa serta masyarakat memiliki peran krusial sebagai komponen dalam Gerakan Literasi Sekolah. Lickona (1991) menyajikan 7 alasan mengapa pendidikan karakter perlu ditekankan. Ke tujuh alasan tersebut meliputi: (1) sebagai metode terbaik guna memastikan jika siswa bisa mengembangkan kepribadian yang baik dalam kehidupan mereka; (2) sebagai strategi peningkatan pencapaian akademik; (3) karena sebagian siswa mungkin kesulitan membina kepribadian yang tangguh di lingkungan lain; (4) sebagai persiapan bagi siswa supaya bisa menghormati orang lain serta beradaptasi dalam masyarakat yang beragam; (5) sebagai langkah awal untuk menangani masalah moral-sosial, seperti ketidakpatuhan, perilaku tidak jujur, kekerasan fisik, tindakan melanggar hukum perilaku seksual, serta minimnya etos kerja; (6) sebagai persiapan optimal untuk menyikapi perilaku di lingkungan kerja; (7) sebagai sarana untuk belajar norma-norma budaya yang menjadi bagian dari perkembangan peradaban.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan kepala sekolah SD Muhammadiyah Karanganyar, gerakan literasi digital sekolah bermaksud guna membentuk karakter peserta didik abad 21 di sekolah tersebut. Pengembangan karakter siswa dilaksanakan melalui latihan literasi digital di sekolah, dimana mereka mengembangkan kebiasaan menonton acara bertema pendidikan memakai layar proyektor Selama seperempat jam (15 menit) di permulaan pembelajaran. Kemudian peserta didik membuka website yang sudah disediakan tautannya oleh guru (dalam hal ini website terkait pendidikan yang sedang ramai dibicarakan di masyarakat) pada setiap komputer yang ada di laboratorium komputer.

Siswa kemudian diminta guna merangkum apa yang mereka baca dari tautan tersebut. Hasil ringkasan kemudian dikumpulkan tiap tiga bulan serta diserahkan kepada guru untuk dievaluasi oleh tim gerakan literasi sekolah yang disetujui sekolah. Langkah berikutnya ialah tim GLS mengidentifikasi hasil terbaik dari rangkuman siswa di setiap level, yang akan diakui. Ini akan diumumkan pada upacara serta pembagian sertifikat pada hari Senin. Gerakan literasi digital sekolah bermaksud guna memotivasi siswa di SD Muhammadiyah dalam belajar, mendorong pemikiran kreatif di kalangan siswa, serta meningkatkan integritas dalam penulisan siswa serta guru. Sehingga, diharapkan guru serta siswa pada akhirnya bisa menjadikan hasil rangkuman tersebut menjadi sebuah buku. Hal ini supaya nantinya bisa melahirkan peserta didik unggul yang berdaya saing di era globalisasi saat ini. Kepala sekolah akan mengingatkan sekolah tentang program literasi sekolah setiap minggunya pada saat upacara pengibaran bendera. Hal tersebut disampaikan langsung kepadanya oleh Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Karanganyar.

Gerakan literasi di sekolah, karena aktivitas yang bersumber langsung dari sekolah, tentunya akan selalu menjadi tujuan utama para guru, khususnya dalam hal literasi. Sebab nantinya yang bertanggung jawab memimpin program bersama peserta didik ialah guru, serta sosialisasi program dilaksanakan dengan rapat kerja, surat pemberitahuan kepada orang tua, website sekolah, serta distribusi, menerbitkan poster serta memasangnya melalui jejaring sosial dalam bentuk WhatsApp

Hal tersebut dilaksanakan supaya program memperoleh dukungan dari sosialisasi dari para penyelenggara kebijakan. Sebagai bagian dari gerakan literasi di SD Muhammadiyah Karanganyar juga diperlukan tim pelaksana. Berdasarkan hasil penelitian, semua komponen sekolah menjadi tim untuk melaksanakan gerakan literasi di sekolah ini. SD Muhammadiyah Karanganyar juga mendedikasikan waktunya khusus untuk sejumlah program pendukung kebijakan GLS. Sebab keahlian literasi siswa menjadi tujuan yang diharapkan sekolah. Ia melanjutkan,

program dukungan literasi juga dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah, bahkan ada yang diambil langsung dari kurikulum sekolah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan telaah literatur yang sudah dilakukan, bisa disimpulkan jika dalam menyikapi tantangan pendidikan abad 21, penting bagi setiap instansi pendidikan serta sekolah untuk mengimplementasikan pembiasaan literasi digital (Digital-age Literacy) dalam proses pembelajaran. Langkah ini bermaksud guna membentuk karakter peserta didik yang sejalan dengan tuntutan zaman, mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Perluasan pengertian pada sejumlah dimensi literasi digital menjadi bagian penting supaya pemahaman yang komprehensif bisa diterapkan, sehingga pengajar bisa mengembangkan metode maupun materi pembelajaran literasi digital secara efektif di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Semua ini dilakukan sebagai upaya konkret dalam menyongsong era pendidikan abad 21. Supaya bisa berkompetisi di tingkat internasional tanpa kalah mengikuti arus kemajuan teknologi. Literasi digital adalah keahlian berpikir tingkat tinggi yang mendukung pengembangan kesuksesan akademik, pribadi, serta profesional. Saat era revolusi dimulai, pelajar harus menguasai ranah digital untuk masa depan yang cerah. Mereka harus mempersiapkan sistem belajar yang kreatif pada instansi pendidikan serta kemungkinan penyesuaian kurikulum sejalan dengan kemajuan teknologi, supaya kedepannya bisa mengenalkan siswa pada dunia kerja modern. Saat ini, Indonesia berupaya membangun industri manufaktur yang berdaya saing global dengan mempercepat adopsi industri. Kementerian Perindustrian telah merumuskan "Making Indonesia" sebagai peta jalan penerapan berbagai strategi secara terpadu. Hal ini ditandai dengan diperkenalkannya "Making Indonesia" sebagai peta jalan strategis era digital Indonesia.

Daftar Pustaka

- Bekker, T., Bakker, S., Douma, I., Van Der Poel, J., & Scheltenaar, K. (2015). Teaching children digital literacy through design-based learning with digital toolkits in schools. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 5, 29–38.
- Buckingham, M., & Clifton, D. O. (2004). *Now, Discover Your Strengths: How to develop your talents and those of the people you manage*. Simon and Schuster Audio.
- Daryanto, K. S., & Karim, S. (2017). Pembelajaran abad 21. *Yogyakarta: Gava Media*, 267.
- Elkind, D. H., & Sweet, F. (2004). How to do character education. *Artikel Yang Diterbitkan Pada Bulan September/Oktober*.
- Eshet, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93–106.
- Kanematsu, H., & Barry, M. (2016). Chapter 2: Theory of Creativity. *Journal Springer*, 9–12.
- Kebudayaan, S. D. M. (2014). *Peraturan menteri pendidikan serta kebudayaan republik Indonesia*.
- Kemdikbud, L. (2013). Kurikulum 2013: Pergeseran paradigma belajar abad-21. *Jakarta, Juni*.
- Kristiawan, M. (2016). Telaah revolusi mental serta pendidikan karakter dalam pembentukan sumber daya manusia Indonesia yang pandai serta berakhlak mulia. *Ta'dib*, 18(1), 13–25.
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, A., & AJ, A. (2018). Inovasi pendidikan. *Jawa Timur: Wade Group National Publishing*, 1–7.
- Musfiroh, T. (2008). Cerdas melalui bermain. *Jakarta: Grasindo*.
- Pendidikan, B. S. N. (2010). Paradigman pendidikan nasional abad XXI Badan Standar Nasional Pendidikan Versi 1.0. www.bsnp-indonesia.org/id/wp-content. *Laporan BSNP2010 Pdf*.
- Shapiro, J. J., & Hughes, S. K. (1996). Information literacy as a liberal art? *Educom Review*, 31, 31–35.

- Sudrajat, D. K. (2017). Tantangan Pendidikan Abad 21. *Journal JPI*, 3(2).
- Suyanto, S. (2009). *Urgensi Pendidikan Karakter*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Kementrian Pendidikan Nasional.
- Tang, C. M., & Chaw, L. Y. (2016). Digital Literacy: A Prerequisite for Effective Learning in a Blended Learning Environment?. *Electronic Journal of E-Learning*, 14(1), 54–65.
- Wiyani, N. A. (2014). Psikologi perkembangan anak usia dini. Yogyakarta: Gava Media.