

PERAN LITERASI DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MILENIAL DALAM MENULIS ESSAY MELALUI LOMBA MENULIS ESSAY TINGKAT SMA/MA/SMK SE-JAWA TIMUR DALAM RANGKA MEMPERINGATI HARI GURU NASIONAL TAHUN 2021 PERPUSTAKAAN STKIP PGRI JOMBANG

Susi Darihastining
(Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Jombang)

Abstrak

Hidup di tengah era (mis-/dis-/mal-) informasi digital, selalu berhati-hati dan tidak gegabah ketika berhadapan dengan informasi-informasi apapun. Perlu adanya literasi informasi yang tentunya kontennya bisa berbagai macam. Menulis, Berbicara, membaca dan menyimak sama-sama pentingnya untuk menguasai dan memperkuat literasi informasi di tengah dunia yang diharu-biru oleh revolusi digital, revolusi komunikasi dan ilmu pengetahuan khususnya bioteknologi. (Saryono, dalam darihastining, 2020). Artikel ini menyajikan hasil analisis dan mendeskripsikan hasil karya ilmiah siswa pada lomba menulis essay tingkat SMA/MA/SMK se-Jawa timur dalam rangka memperingati hari guru nasional tahun 2021 yang diadakan oleh Perpustakaan STKIP PGRI Jombang. Bertujuan supaya siswa memiliki budaya berliterasi sehingga tercipta produk karya ilmiah yang dapat memberikan pembelajaran sepanjang hayat. Peneliti menggunakan metode studi pustaka, yaitu temuan dan teori dari penelitian terdahulu dan analisis hasil tulisan essay siswa pada kompetisi lomba yang termasuk artikel dari pemenang dengan nominasi 20 orang siswa yang menjadi dokumentasi panitia. Data dianalisis sesuai indikator capaian kemampuan siswa dalam menulis essay, yaitu keterkaitan dengan literasi digital, kebaruan teori, dan inovasi objek. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis isi. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh kemampuan siswa dalam menulis essay semakin meningkat dan membanggakan pada pengembangan indikator capaian kompetensi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini dan melalui literasi digital mampu meningkatkan kompetensi siswa menulis essay dan berliterasi.

Kata-kata kunci: Peran, essay, literasi digital, menulis, kompetensi.

I. Pendahuluan

Gerakan literasi sekolah menjadi gerakan yang mengupayakan pengembangan budi pekerti yang sudah dicanangkan oleh pemerintah pada Permedikbud Nomor 23 Tahun 2015 yang bertujuan agar siswa memiliki budaya menulis, membaca, menyimak dan berbicara sehingga dapat menjadikan pengalaman sepanjang hayat siswa. Gerakan literasi Nasional diharapkan mampu mendukung sekolah, keluarga dan masyarakat mulai dari perkotaan sampai ke wilayah terjauh untuk berperan aktif dalam menumbuhkan budaya literasi. Berdasarkan survei (APJII, 2017) ada

kesenjangan dalam penggunaan internet, penyalahgunaan internet, meluaskannya hoax, itu dapat dikatakan sebagai faktor rendahnya literasi digital di Indonesia. (Safitri, Ida, dkk: 2021).

Sehubungan itu, dapat dikatakan di sini bahwa menulis, membaca, menyimak dan berbicara sama-sama pentingnya untuk menguasai dan memperkuat literasi informasi di tengah dunia yang diharu-biru oleh revolusi digital, revolusi komunikasi dan informasi dan revolusi ilmu pengetahuan khususnya bioteknologi. Secara khusus dan dapat dikatakan bahwa kemahiran atau kemampuan menulis diperlukan setiap orang untuk menemukan informasi yang benar, akurat, dan tepat pada masa sekarang dan akan datang. Seiring dengan perubahan revolusioner disruptif sekarang, yang membawa banjir bandang atau tsunami informasi pada satu sisi dan pada sisi yang lain menimbulkan mis-informasi, dis-informasi dan mal-informasi, maka perlu ditingkatkan literasi digital pada generasi kita yang milenial.

Kampus STKIP PGRI Jombang telah mengadakan lomba menulis essay dengan tujuan untuk mensupport daya literasi siswa ditingkat SMA/MA/SMK se-Jawa timur dalam rangka memperingati hari guru nasional tahun 2021 yang diadakan oleh Perpustakaan STKIP PGRI Jombang. Lomba bertujuan supaya siswa memiliki budaya berliterasi sehingga tercipta produk karya ilmiah yang dapat memberikan pembelajaran sepanjang hayat. Peneliti tergelitik menggunakan hasil dokumen karya ilmiah artikel essay untuk dianalisis lebih lanjut. Hasil tulisan essay siswa pada kompetisi lomba yang termasuk artikel dari pemenang dengan nominasi 20 orang siswa yang menjadi dokumentasi panitia. Data dianalisis sesuai indikator capaian kemampuan siswa dalam menulis essay, dapat dikelompokkan pada beberapa aspek, **yaitu keterkaitan inovasi objek dengan literasi digital dan kebaruan dan pengembangan teori.** Indikator ini tampak pada tulisan artikel dari peserta lomba menulis essay. Dari hasil capaian siswa dapat disimpulkan bahwa dengan aplikasi literasi digital siswa dapat mengembangkan: yaitu keterkaitan inovasi objek dengan literasi digital dan kebaruan dan pengembangan teori

I.Keterkaitan Inovasi Objek dengan Literasi Digital

Informasi digital menuntut semua warga sekolah untuk cermat memilih dan memahami informasi yang di dapat. O'Brein & Scharber dalam (Puspito, 2017) berpendapat bahwa literasi digital dapat digunakan sumber bahan ajar yang aktual yang dapat dijadikan rujukan.

Keterampilan belajar dan keterampilan literasi di abad 21 ini yang dibutuhkan siswa adalah keterampilan kolaborasi dan literasi digital. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk menganalisis tingkat literasi digital dan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPA secara daring pada topic Interaksi Mahluk hidup dengan lingkungannya. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif dan dilakukan pada Oktober s.d November 2019. Instrumen yang digunakan adalah angket kuesioner dan lembar observasi. Kedua instrument tersebut dipakai untuk mengukur tingkat literasi digital siswa dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi 69%, sedang 18% dan rendah 13%. Sementara itu, tingkat keterampilan kolaborasi siswa juga dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi 72%, sedang 23%, dan rendah 7%. Indikator dan item pertanyaan dari angket dan lembar observasi ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya. Simpulan dari penelitian ini adalah keterampilan literasi digital dan keterampilan kolaborasi siswa

termasuk dalam kategori tinggi melalui skor yang didapat pada angket dan lembar observasi (Ayun, 2021).

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Safitri, Marsidin, & Subandi, 2020) menganalisis kebijakan literasi digital sekolah dasar. Berdasarkan penelitian melalui kajian pustaka, Gerakan literasi sekolah merupakan sebuah gerakan dalam upaya menumbuhkan budi pekerti yang sesuai dengan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 yang bertujuan agar siswa memiliki budaya membaca dan menulis sehingga terciptanya pembelajaran sepanjang hayat. Literasi digital merupakan kompetensi seorang dalam menggunakan media digital dalam menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebar luaskan informasi secara benar, bijak dan bertanggung jawab.

Pada kegiatan literasi digital sebelumnya penulis juga melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Literasi Mahasiswa yang berbudaya Lokal” melalui pendanaan Kementrian/BRIN tahun 2019- 2020. Dengan menghasilkan buku ajar “Menyimak Kritis dengan Bahan Ajar EPUB Responsif Budaya Lokal”. (Dari hastining, 2020). E-PUB disini dapat menambah pengetahuan mahasiswa dan siswa dalam literasi digital. Pada sistem operasi yang berbasis android, banyak ditemui aplikasi yang bisa membaca file E-PUB secara gratis. Salah satu yang populer dan mudah pengopreasiannya adalah Lithium. Berikut langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi Lithium untuk membaca file epub. (<http://langkahporodisa.blogspot.com/2014/11/epub-buku-digital.html>). Dengan terbitnya buku menyimak disusul juga dengan buku “Menulis Narasi Kreatif dengan Bahan Ajar E-PUB Responsif Budaya Lokal di Era Disrupsi”. (Dari hastining, 2020). Buku ini mendeskripsikan hasil menulis narasi mahasiswa yang berkarakter budaya lokal. Jadi keterkaitan inovasi objek dengan literasi digital perlu mendapatkan perhatian yang intensif dan menjadikan generasi milenial lebih melek pengalaman digital.

Aplikasi literasi digital tampak pada hasil essay dari siswa yang masuk dalam 20 nominasi pemenang. Ada kebanggaan tersendiri dalam menganalisis essay tersebut, karena rata-rata tulisan mereka sudah menerapkan dan mengolaborasi dengan literasi digital dan objek kongkrit yang ada disekitarnya. Adapun judul-judul yang penulis jadikan contoh, yaitu: (1) “Siap Panggil Buku (Aplikasi Atur Proses Panggil Buku) Sebagai Wujud Peranan Digitalisasi pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”, (2) “SEKOLAH Lewat "KACAMATA (Kelola Aplikasi Canggih untuk Menuntun Akal Kita)" Berbasis "INDRA (Inovasi dari Remaja Indonesia)" dengan Konsep "Ayo Sinau Bareng Aku". Dan (3) “SMARTPHONE, SMARTPEOPLE”. (Dokumen tim panitia, 2021).

Hasil essay dengan judul “Siap Panggil Buku” (Aplikasi Atur Proses Panggil Buku) merupakan wujud Peranan Digitalisasi pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. “Siap Panggil Buku” sebuah aplikasi perpustakaan digital yang berguna untuk memudahkan pengunjung perpustakaan terutama siswa dan guru saat mengakses perpustakaan di seluruh Indonesia yang terdaftar pada perpustakaan pusat atau Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Dengan adanya aplikasi ini, pengunjung tidak perlu membuat kartu anggota perpustakaan terlebih dahulu ketika ingin mengunjungi dan meminjam buku pada suatu perpustakaan, karena siswa hanya perlu memiliki kun anggota perpustakaan dengan cara mendaftarkan dirinya pada aplikasi ini. (“Essay-MAN 1 TRENGGALEK-Chelya Elvi Rahma Fatimah,” n.d.). Essay dengan judul “Sekolah Lewat Kacamata” (Kelola Aplikasi Canggih untuk Menuntun Akal Kita) Berbasis "INDRA (Inovasi dari Remaja Indonesia)" dengan Konsep "Ayo Sinau Bareng Aku". Essay ini memaparkan sebuah teknologi yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas belajar para siswa/i di sekolah untuk

meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas SDM Indonesia.” Sekolah lewat kaca mata” berbasis *Internet of Things* (IoT), yaitu aplikasi yang dikemas dalam bentuk aplikasi dan teknologi *Virtual reality* (VR). Tujuan dari terciptanya teknologi ini untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran selama pandemi, utamanya untuk beberapa mata pelajaran yang perlu diadakannya praktik agar bapak/ibu guru dan juga siswa dapat mengukur tingkat pemahamannya selama proses pembelajaran. Kinerja utama dari teknologi ini menggunakan teknologi *Full-Dive* yang berbasis *Virtual Reality*. *Virtual reality* merupakan aplikasi teknologi multimedia yang memiliki keunggulan dalam mendeskripsikan keadaan atau objek, visualisasi tampilan tidak hanya dapat dilihat dari satu sudut saja, tetapi juga dari berbagai macam sudut pandang. Hal ini dikarenakan adanya 3 dimensi visual, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan simulasi komputer (*Virtual Environment*) (Finanda, Gysta 2021).

Hasil essay (Finanda, Gysta 2021) telah membuat analisis SWOT, **sebagai berikut:**

Untuk dapat merealisasikan teknologi ini akan dilakukan beberapa tahap, meliputi:

1. Penulis akan bekerjasama dengan guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ingin dibuat.
2. Penulis juga akan mengumpulkan data-data pendukung lainnya melalui teknik studi *literature* dan wawancara dengan berbagai tokoh dalam bidang teknologi dan pendidikan.
3. Penulis juga akan bekerjasama dengan ahli IT untuk meminta saran dan masukan dalam mewujudkan teknologi ini.
4. Penulis bersama pihak sekolah menjalin komunikasi aktif dengan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, dengan Dinas Kesehatan Kabupaten/Kota, Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, Kementerian Kesehatan, Kementerian Keuangan, serta Kementerian Riset dan Teknologi sebagai pihak yang berwenang untuk memberikan persetujuan serta memberikan dukungan baik secara moril maupun secara materil. Pihak tersebut juga menjadi pihak pertama yang berwenang untuk menyebarluaskan serta
5. mensosialisasikan kepada seluruh masyarakat melalui media sosial maupun media cetak.
6. Penulis juga akan membuka diri dan terus berupaya untuk mencari mitra dari berbagai



pihak termasuk perusahaan pembuat teknologi yang ada di Indonesia.

7. untuk membahas ide gagasan awal dan mulai merancang alur berfikir dari teknologi

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa “Sekolah Lewat Kacamata” merupakan sebuah teknologi yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas pelajar para siswa di sekolah guna meningkatkan mutu pendidikan Indonesia dan meningkatkan kualitas SDM Indonesia meskipun di tengah pandemi Covid-19. Apabila teknologi ini berhasil direalisasikan secara berkala dan berkesinambungan, maka diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia meskipun pandemi Covid-19 tengah merajalela. Sehingga diharapkan dapat meminimalisir kasus *cluster* baru di lingkungan sekolah.

II.Kebaruan dan Pengembangan Teori.

Indikator ini tampak pada tulisan artikel dari peserta lomba menulis essay. Dari hasil capaian siswa dapat disimpulkan bahwa dengan aplikasi literasi digital siswa dapat mengembangkan teori yang digunakan dan membuat inovasi baru dengan pemanfaatan teori melalui literasi digital dan fenomena yang terjadi disekitarnya. Hal ini tercermin pula dalam hasil-hasil karya ilmiah siswa pada lomba menulis essay yang diselenggarakan oleh perpustakaan STKIP PGRI Jombang. **Judul yang tercipta:** “Dampak Transformasi Digital Terhadap Reduksi Kemampuan Penggunaan Bahasa Indonesia dengan Benar, “Digitalisasi Pembelajaran di Masa Pandemi” dan “Dilema Digitalisasi Pendidikan Di Indonesia”. Dari hasil tulisan itu membuktikan bahwa masyarakat pendidik atau guru dan siswa saling menerapkan teori pada masing- masing bidang pengetahuannya.

Smartphone adalah salah satu bentuk kemajuan digital yang paling bisa dirasakan. Sebagai contoh dimasa pandemi seperti saat ini semua masyarakat pasti sangat membutuhkannya, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Mereka memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana untuk bertukar kabar, bekerja, dan kepentingan lainnya. Saat ini banyak masyarakat yang memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana untuk jual beli atau sering disebut *online shop*. Selain itu pemanfaatan digital saat ini juga sangat dirasakan di lingkungan sekolah. Seperti masa pandemi saat ini, walaupun antara siswa dan guru terhalang oleh adanya kebijakan pemerintah yang mengharuskan sekolah untuk tidak melakukan pembelajaran tatap muka guna mencegah penyebaran virus covid-19, mereka tetap dapat melakukan pembelajaran dengan upaya memanfaatkan media digital yang ada. Di sisi lain dari pemanfaatan digital yang sangat banyak digital juga memiliki dampak yang kurang baik bagi penggunanya.

Saat ini pemuda Indonesia sangat terpengaruh dengan berkembangnya digitalisasi ini. Pemuda Indonesia banyak yang berlomba-lomba dalam media sosial untuk menampilkan dirinya kepada teman-temannya bahkan dunia bahwa dirinya gaul atau keren. Hal itu mereka lakukan hanya untuk mengikuti tren yang berkembang. Mereka mengetahui semua tren yang berkembang melalui *smartphone*. Tanpa mereka sadari terkadang tren yang berkembang dapat menimbulkan dampak buruk pada dirinya bahkan negaranya. Sebagai seorang pemuda seharusnya lebih selektif dalam memilih mana yang baik dan mana yang buruk. Dampak transformasi digital

menyebabkan banyak perkembangan bahasa gaul dan kalau kita tidak bijak dalam mempergunakan maka akan melemahkan penggunaan bahasa Indonesia secara baik dan benar. (Widyaningrum, Anggun, 2021).

Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan tentu tidak terlepas dari adanya digitalisasi. Digitalisasi merupakan proses yang ada dapat terhubung secara digital. Digitalisasi pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang berbasis teknologi digital, yang tetap dapat menghubungkan para guru dan para murid. Digitalisasi pendidikan adalah salah satu upaya untuk membantu proses pembelajaran secara daring tanpa harus bertemu di sekolah dan tidak mengurangi inti dari materi yang disampaikan. Pembelajaran berbasis digital di masa pandemi memegang peranan yang penting bagi para siswa.

Banyaknya *platform* atau aplikasi pembelajaran di Indonesia semakin mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan di kediaman siswa masing-masing. Contoh aplikasi komunikasi video jarak jauh, seperti *Zoom Cloud Meeting*, *Google Hangout Meet*, *Skype*, dan aplikasi lainnya, dapat menjadi alternatif pilihan sebagai media pembelajaran jarak jauh. Selain aplikasi via *video call*, ada beberapa *platform* atau aplikasi lain yang dapat digunakan untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Sebagai contoh Rumah Belajar, Ruang Guru, *Brainly* Indonesia, *Quipper School*, *Zenius*, dan lain sebagainya. Fitur-fitur menarik yang disediakan setiap *platform* tentu dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar. *Zoom Cloud Meeting* misalnya. Aplikasi secara daring dengan berbagi video dan layar hingga 100 orang secara gratis. Kemudahan mengakses dan bergabung di sebuah pertemuan yang ada menyebabkan aplikasi ini banyak diunduh oleh penduduk dunia.

Popularitasnya di tengah pandemi membuat aplikasi ini dipercaya untuk membantu mempermudah kegiatan belajar dan rapat secara daring di saat maraknya gerakan *social distancing*. Selain aplikasi dari swasta, pemerintah juga mengembangkan sebuah *platform* bagi siswa untuk membantu proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah Rumah Belajar. *Platform* ini merupakan media yang menyediakan bahan belajar sebagai pendukung interaksi guru dan murid yang dapat digunakan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), hingga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK). Fitur-fitur yg disajikan oleh Rumah Belajar sangatlah beragam, seperti materi ajar berdasarkan kurikulum dalam bentuk gambar, video, animasi, simulasi, evaluasi, dan permainan, dan banyak fitur lainnya. Dengan banyaknya penggunaan aplikasi belajar tersebut, menunjukkan bahwa digitalisasi memegang peran yang cukup penting dalam proses pembelajaran di masa pandemi yang serba terbatas ini. Manfaat digitalisasi yang kita peroleh di masa pandemi seperti sekarang ini. (Nurul Imamah, A, 2021).

Namun kenyataannya, transformasi digital yang diterapkan dalam digitalisasi pendidikan ternyata tak semulus yang dibayangkan. Banyak sekali kendala yang harus dihadapi, terutama dari sudut pandang siswa dan orang tua. Tidak semua siswa memiliki sarana untuk menunjang pembelajaran secara *online*, namun orang tua mau tidak mau harus memfasilitasnya, padahal dalam laju ekonomi sedang tidak kondusif dengan adanya pandemi ini. Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem sarana pembelajaran tetapi ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya. Kuota yang dibeli untuk kebutuhan internet menjadi melonjak dan banyak diantara orangtua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan

jaringan internet. Keadaan koneksi di setiap daerah juga berbeda-beda, hal itu menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah mengenai pemerataan jaringan internet di setiap daerah.

Selain ditinjau dari sarana dan prasarana digital pendidikan, ramai juga di berbagai media sosial yang menceritakan sisi pengalaman orangtua siswa selama mendampingi anak-anaknya belajar, baik positif maupun negatif. Misalnya ternyata ada orangtua yang sering naik pitam karena mendapatkan anaknya yang sulit diatur sehingga mereka tidak tahan dan menginginkan anak mereka belajar kembali di sekolah. Kejadian ini memberikan kesadaran kepada orangtua bahwa mendidik anak itu ternyata tidak mudah, diperlukan ilmu dan kesabaran yang sangat besar. Sehingga dengan kejadian ini orangtua harus menyadari dan mengetahui bagaimana cara membimbing anak-anak mereka dalam belajar. Setelah mendapat pengalaman ini diharapkan para orangtua mau belajar bagaimana upaya mendidik anak-anak mereka di rumah. (Marshadina, Neyla 2021). Hasil penelitian pasti dapat menerapkan dan mengembangkan teori, sehingga menjadikan kita dapat mengembangkan teori dan menimbulkan banyak kebaruan dalam beberapa aspek pengalaman belajar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Firdausi & Mudjito, 2021) menggunakan metode studi literatur yang didalamnya mencakup analisis isi secara mendalam, mengidentifikasi permasalahan dengan mengkaji penelitian terdahulu dari jurnal nasional, jurnal internasional, dan buku yang relevan dengan topik penelitian nantinya akan menghasilkan suatu kebaruan. Memiliki tujuan untuk menganalisis dan memaparkan permasalahan yang terkait dengan layanan prima perpustakaan digital dalam meningkatkan digital quotient siswa. Hasil analisis artikel ini, yakni, layanan prima merupakan hal penting dalam pemenuhan kebutuhan dan kepuasan pustakawan. Pemberian kualitas layanan perpustakaan digital yang diberikan pustakawan terhadap siswa merupakan indikator keberhasilan gerakan literasi sekolah dalam digitalisasi sekolah. Kecerdasan digital dan budaya digital merupakan komponen penting pustakawan dalam mewujudkan layanan prima, nantinya mampu mencetak lulusan yang cerdas, berkompeten serta berdaya saing tinggi dalam menciptakan inovasi dari berbagai aspek digital yang terampil dan memiliki skill khususnya dibidang teknologi. Pada era revolusi industry 4.0 pustakawan dituntut untuk terus mengembangkan kemampuannya mengaplikasikan teknologi dalam meningkatkan layanan prima yang menuntut pada kepuasan dan nilai kebutuhan informasinya. Penerapan layanan prima perpustakaan digital memberikan dampak terhadap siswa dalam meningkatkan digital quotient siswa di era milenia.

V. Penutup

Artikel ini menyajikan hasil analisis dan mendeskripsikan hasil karya ilmiah siswa pada lomba menulis essay tingkat SMA/MA/SMK se-Jawa timur dalam rangka memperingati hari guru nasional tahun 2021 yang diadakan oleh Perpustakaan STKIP PGRI Jombang. Bertujuan supaya siswa memiliki budaya berliterasi sehingga tercipta produk karya ilmiah yang dapat memberikan pembelajaran sepanjang hayat. Dari beberapa hasil essay yang sudah terdokumentasi menunjukkan bahwa siswa dan guru dapat memotret sebuah fenomena baru dan dapat diramu dengan pemanfaatan literasi digital dan teori-teori yang relevan. Sehingga mampu membuka wacana siswa dalam menguak teori, mengembangkan dan mengaplikasikan. Literasi digital dapat mengembangkan motivasi siswa dalam belajar, siswa dapat mengembangkan budaya membaca, menulis, berbicara, menyimak dan sains. Guru merasa diuntungkan pula dengan kemunculan

berbagai ragam kompetensi dan keterampilan masing-masing siswa. Namun perlu adanya penjagaan yang ketat pula dengan adanya transformasi digital untuk pengaruh terhadap siswa pada pembentukan karakter dan Bahasa Indonesia serta budaya kita Indonesia.

Daftar Pustaka

- Ayun, Q. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital dan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.286>
- Essay-MAN 1 TRENGGALEK-Chelya Elvi Rahma Fatimah. (n.d.).
- Firdausi, N., & Mudjito. (2021). Layanan Prima Perpustakaan Digital Dalam Meningkatkan Digital Quotient Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>
- Firdausi, N., & Mudjito. (2021). Layanan Prima Perpustakaan Digital Dalam Meningkatkan Digital Quotient Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>
- Marshadina, Neyla 2021. "Dilema Digitalisasi Pendidikan Di Indonesia" Dokumentasi perpustakaan STKIP PGRI Jombang.
- Nurul Imamah, A, 2021. Digitalisasi Pembelajaran di Masa Pandemi". Dokumentasi perpustakaan STKIP PGRI Jombang.
- Widyaningrum, Anggun, 2021. "Dampak Transformasi Digital Terhadap Reduksi Kemampuan Penggunaan Bahasa Indonesia dengan Benar. SMA NEGRI 2 Blitar. Website
<http://www.sma2blitar.sch.id> – Email : sman2blitar@yahoo.com
(<http://langkahporodisa.blogspot.com/2014/11/epub-buku-digital.html>)
- Darihastining, 2019. Menyimak Kritis dengan Bahan Ajar E-PUB Responsif Budaya Lokal, Gombang Buku Budaya. Sleman Yogyakarta.
- Finanda, Gysta 2021. "SEKOLAH Lewat "KACAMATA (Kelola Aplikasi Canggih untuk Menuntun Akal Kita)" Berbasis "INDRA (Inovasi dari Remaja Indonesia)" dengan Konsep "Ayo Sinau Bareng Aku". Dokumentasi perpustakaan STKIP PGRI Jombang.

Badegan Ponorogo. Dokumentasi perpustakaan STKIP PGRI Jombang.

Essay-MAN 1 TRENGGALEK-Chelya Elvi Rahma Fatimah. (n.d.).

