

PRAKSIS LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ABAD 21

Floren Agnesia¹, Ratna Dewanti², Darmahusni³
Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}
[florenagnesia@gmail.com¹](mailto:florenagnesia@gmail.com)

Submit, 01-08-2021 Accepted, 30-08-2021 Publish, 31-08-2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui praksis literasi digital yang dilakukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Citra Kasih dengan berbasis pada kerangka kompetensi literasi digital global yang dikembangkan oleh UNESCO. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan praksis literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Citra Kasih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tujuh area kompetensi literasi digital yang diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Citra Kasih, yaitu: 1) perangkat keras dan perangkat lunak; 2) informasi dan literasi data; 3) komunikasi dan kolaborasi; 4) kreasi konten digital; 5) keamanan; 6) pemecahan masalah; 7) kompetensi terkait karir. Simpulan, indikator keterampilan literasi digital yang digagas UNESCO bagi masyarakat digital secara umum dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris secara khusus. Ketujuh area kompetensi literasi digital yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Citra Kasih implementasikan pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kata Kunci: Kerangka Global, Literasi Digital, Praksis, UNESCO

ABSTRACT

This study aims to determine the praxis of digital literacy carried out in the English learning process at Citra Kasih High School based on the global digital literacy competency framework developed by UNESCO. The method used in this research is descriptive qualitative to describe the practice of digital literacy in learning English at Citra Kasih High School. The results showed that there were seven areas of digital literacy competence that were applied in the English learning process at Citra Kasih High School, namely: 1) hardware and software; 2) information and data literacy; 3) communication and collaboration; 4) digital content creation; 5) security; 6) problem solving; 7) career-related competencies. In conclusion, the indicators of digital literacy skills initiated by UNESCO for the digital community, in general, can be used in the English learning process in particular. The seven digital literacy competency areas applied in learning English at Citra Kasih High School are implemented in preliminary activities, core activities, and closing activities.

Keywords: Global Framework, Digital Literacy, Practice, UNESCO

PENDAHULUAN

Literasi didefinisikan sebagai keterampilan membaca dan menulis yang erat kaitannya dengan berbahasa. Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini dalam masyarakat telah memberi perspektif baru dalam masyarakat menuju kehidupan yang lebih modern. Perangkat digital dan internet bukan lagi menjadi hal yang baru dalam masyarakat. Teknologi telah menjadi hal yang dapat diimplementasikan dalam seluruh aspek kehidupan manusia. Peralatan dan jaringan internet yang ada dan tersedia saat ini bisa dijadikan media yang dapat membantu masyarakat untuk mengembangkan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak (Kemendikbud, 2017).

Memasuki abad 21, perkembangan teknologi yang ada dalam masyarakat mulai merambat ke dunia pendidikan. Menurut Rodliyah (2018) kebutuhan untuk mengkolaborasikan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas berkenaan dengan munculnya literasi baru sebagai dampak pembelajaran abad 21. Saat ini kemajuan teknologi informasi dan internet dalam dunia pendidikan mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Kurnianingsih et al., 2017). Oleh karena itu, keterampilan memilih dan memilah informasi digital sangat diperlukan karena tidak semua informasi berguna dan bermanfaat. Keterampilan dalam memfilter informasi dan data yang ada dalam dunia digital disebut sebagai literasi digital.

Literasi digital pada awalnya banyak didefinisikan sebagai seperangkat keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak dan mengoperasikan perangkat keras. Namun seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan dan penerapan teknologi menjadi hal yang lebih kompleks untuk didefinisikan. Literasi digital adalah keterampilan memahami, menganalisis, mengatur, mengevaluasi informasi dengan memakai teknologi digital (Mustofa & Budiwati, 2019). Alat-alat komunikasi atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan dan membuat informasi harus dimanfaatkan secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah keterampilan atau kemampuan individu dalam menggunakan teknologi secara tepat untuk mengakses, mengelola, membangun pengetahuan, dan berkomunikasi dengan orang lain sesuai dengan konteks.

Saat ini banyak siswa yang menginjak usia remaja sangat senang mengeksplorasi berbagai bentuk teknologi digital. Oleh sebab itu, berbagai instansi di bidang pendidikan berusaha mencari cara yang efektif untuk memanfaatkan media digital untuk meningkatkan pembelajaran siswa (Muyasaroh et al., 2020). Tentu hal ini menjadi tantangan tersendiri guru pada abad ke 21 ini untuk mengintegrasikan literasi digital dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, literasi digital bukan hanya menjadi keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa, namun pertama kali harus dikuasai oleh guru (Supratman & Wahyudin, 2017). Sebagai institusi pendidikan formal di Indonesia, sekolah diharapkan dapat mengimplementasikan keterampilan literasi digital tersebut secara menyeluruh dan utuh, sehingga dapat menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir yang kritis dan kreatif.

Pengimplementasian kompetensi literasi digital dalam pembelajaran di sekolah erat kaitannya dengan praksis. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) praksis diartikan sebagai praktik (dalam bidang kehidupan dan kegiatan praktis manusia). Secara sederhana praksis didefinisikan sebagai praktek dalam melakukan sesuatu. Praksis juga diartikan sebagai refleksi kegiatan yang menyertakan teori ketika mengaplikasikan teori dalam kehidupan nyata dan dengan cara yang natural (Riani et al., 2018). Dalam pendidikan, praksis membutuhkan teori yang secara sadar pernah dilakukan dan dimana seorang praktisi bersiap untuk mengambil sikap kritis baik dalam praktik dan teori yang mendukung praksis mereka (Tilson et al., 2017).

Kerangka acuan kompetensi keterampilan literasi digital yang berlaku secara global dikenal dengan istilah *Digital Literacy Global Framework* (DLGF) yang digagas dan dikembangkan oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) pada tahun 2018. Kompetensi literasi digital ini dikembangkan dengan harapan indikator keterampilan digital ini dapat sesuai dan dapat diterapkan bukan hanya bagi masyarakat yang paham digital di Eropa atau tempat penelitian ini dilakukan, tetapi juga dapat diterapkan di seluruh bangsa di dunia. Oleh karena itu, seluruh masyarakat yang ada di dunia memiliki indikator yang sama terhadap keterampilan kompetensi digital.

Menurut UNESCO (2018) ada tujuh area kompetensi dengan indikator kompetensi literasi pada setiap area. Tujuh area kompetensi literasi digital yang menjadi area kompetensi utama dalam literasi digital yaitu: 1) perangkat keras dan perangkat

lunak; 2) informasi dan literasi data; 3) komunikasi dan kolaborasi; 4) kreasi konten digital, 5) keamanan; 6) pemecahan masalah; dan 7) kompetensi terkait karir. Setiap area kompetensi memiliki indikator praksis kompetensi literasi digital dalam proses pembelajaran. Ketujuh area kompetensi digital ini diharapkan sudah mewakili seluruh area kompetensi dalam masyarakat.

Penelitian bertema literasi digital dalam dunia pendidikan sudah banyak dilakukan, baik di Indonesia maupun di luar negeri dengan jenjang pendidikan yang berbeda. Di Indonesia, penelitian literasi digital pada jenjang universitas dilakukan di Universitas Darussalam Gontor mengenai analisis tujuh elemen literasi digital yang dikembangkan oleh JISC dan pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajarannya (Setyaningsih et al., 2019). Penelitian lainnya mengenai praksis literasi digital pada jenjang sekolah menengah dilakukan oleh Kurniawati et al., (2018) yang menyelidiki tentang pemanfaatan literasi digital oleh guru lintas generasi pada kelas Bahasa Inggris dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media digital dengan mengikuti kerangka teori ACOT (*Apple Classroom of Tomorrow*) yang dikembangkan oleh Perusahaan Apple. Penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris lainnya dilakukan oleh Durriyah & Zuhdi (2018). Penelitian tersebut didasari oleh hasil observasi peneliti yang menyatakan bahwa meskipun saat ini guru dan siswa adalah pengguna aktif teknologi, namun baik siswa maupun guru enggan untuk memanfaatkan teknologi digital tersebut untuk meningkatkan kemampuan literasi itu sendiri.

Berbagai penelitian terkait literasi digital maupun praksis literasi digital dalam proses pembelajaran khususnya Bahasa Inggris terus dilakukan dan dikembangkan seiring dengan perkembangan teknologi. Kebanyakan penelitian literasi digital pada jenjang sekolah menengah berorientasi pada pemanfaatan *e-learning* atau membahas satu aspek atau area kompetensi dalam proses pembelajaran. Namun pada penelitian ini, indikator literasi digital yang digunakan tidak hanya mencakup satu area kompetensi saja, tetapi mencakup tujuh area kompetensi yang mewakili seluruh aspek atau area kompetensi dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini mengacu pada hasil adaptasi kompetensi literasi digital *Global Framework of references in Digital Literacy Skill* yang disusun dan dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2018.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menyelidiki praksis literasi digital di lingkungan sekolah SMA Citra Kasih Jakarta Barat. Pendekatan deskriptif dilakukan untuk menjelaskan secara terperinci seluruh temuan dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan, pada Januari sampai Maret 2021.

Penelitian ini mengacu pada indikator kompetensi literasi digital yang telah ditetapkan oleh UNESCO pada tahun 2018. Ada tujuh area kompetensi dengan indikator kompetensi literasi pada setiap area.

Tabel 1
Area Kompetensi dan Indikator Kompetensi Literasi Digital

| No. | Area Kompetensi | Indikator Kompetensi |
|-----|-------------------------------------|---|
| 1 | Perangkat keras dan perangkat lunak | Pengoperasian fisik perangkat digital Pengoperasian perangkat lunak pada perangkat digital |
| 2 | Informasi dan literasi data | Menjelajah, mencari, dan memfilter data, informasi, dan konten digital. Evaluasi data, informasi, dan konten digital Manajemen data, informasi dan konten digital |
| 3 | Komunikasi dan kolaborasi | Interaksi melalui teknologi digital Berbagi melalui teknologi digital Terlibat dalam kegiatan kewarganegaraan melalui teknologi digital. Berkolaborasi melalui teknologi digital Netiket Mengelola identitas digital |
| 4 | Kreasi Konten Digital | Mengembangkan konten digital Mengintegrasikan dan mengurai ulang konten digital Hak cipta dan lisensi Pemrograman |
| 5 | Keamanan | Melindungi perangkat Melindungi data pribadi dan privasi Melindungi kesehatan dan kesejahteraan. Melindungi lingkungan |
| 6 | Pemecahan Masalah | Mengatasi masalah teknis Mengidentifikasi kebutuhan dan tanggapan teknologi Menggunakan teknologi digital secara kreatif Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital Pemikiran komputasi |
| 7 | Kompetensi Terkait Karir | Mengoperasikan teknologi digital khusus untuk bidang tertentu. Menafsirkan dan memanipulasi data, informasi, dan konten digital untuk bidang tertentu |

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan wakil kepala sekolah SMA Citra Kasih untuk mendapatkan data yang lengkap dan menyeluruh. Wawancara dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang telah melalui uji validitas oleh para ahli. Proses wawancara dilakukan secara virtual mengingat kondisi yang saat ini tidak memungkinkan untuk melakukan pertemuan tatap muka. Teknik pengambilan data yang dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dan menyeluruh, peneliti mewawancarai guru dan wakil kepala sekolah SMA Citra Kasih dalam bentuk pertemuan virtual sedangkan kegiatan observasi dilakukan secara fisik dan dalam bentuk virtual.

Hasil wawancara dan observasi yang diperoleh oleh peneliti kemudian digunakan sebagai data dalam penelitian. Kemudian data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi diurai dan dijabarkan dalam bentuk deskriptif untuk menyelidiki praksis literasi digital yang dilakukan pada lingkungan sekolah di SMA Citra Kasih.

HASIL PENELITIAN

Sekolah Citra Kasih adalah salah satu sekolah di Jakarta yang telah menerapkan teknologi dan informasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Hal ini dapat dibuktikan melalui sarana dan prasarana yang ada di sekolah, diantaranya laboratorium komputer yang tersedia bagi siswa, regulasi sekolah yang mengharuskan siswa membawa laptop ke sekolah, proyektor serta beberapa perangkat digital yang tersedia di setiap kelas, dan yang terbaru adalah pelaksanaan pembelajaran secara daring yang dilakukan sebagai dampak pandemi COVID-19 saat ini. Penerapan teknologi dalam pendidikan di SMA Citra Kasih ini menurut Kepala Sekolah SMA Citra Kasih, bukan hanya dilakukan dalam proses pembelajaran, namun juga dalam lingkungan sekolah. Temuan ini peneliti dapatkan ketika sedang melakukan observasi dan wawancara kepada guru di SMA Citra Kasih.

Sebelum memasuki pandemi COVID-19, SMA Citra Kasih juga sudah mengkolaborasikan teknologi dengan pendidikan abad 21. Hal ini dilakukan dengan menyediakan sejumlah perangkat digital yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah, metode mengajar yang dilakukan oleh para tenaga pendidik, dan sejumlah regulasi sekolah yang mendukung. Beberapa regulasi yang

dilakukan diantaranya, SMA Citra Kasih telah menerapkan pembelajaran digital sehingga siswa diwajibkan membawa laptop ke sekolah setiap hari sebagai sarana belajar. Laptop tersebut juga digunakan ketika melakukan Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester yang dilakukan secara daring.

Guru SMA Citra Kasih menyatakan bahwa benar literasi digital telah diterapkan dalam proses pembelajaran di SMA Citra Kasih. Secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Inggris, praksis literasi digital juga telah dilakukan dalam berbagai area kompetensi. Praksis literasi digital yang dilakukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan dari awal hingga akhir. Praksis kompetensi literasi digital terkait informasi dan literasi data ini lebih banyak dilakukan dalam kegiatan pendahuluan dan kegiatan inti dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa SMA Citra Kasih telah dan mampu mengimplementasikan kompetensi literasi digital pada tujuh area kompetensi literasi digital, diantaranya yaitu: 1) perangkat keras dan perangkat lunak; 2) informasi dan literasi data; 3) komunikasi dan kolaborasi; 4) kreasi konten digital; 5) keamanan; 6) pemecahan masalah; dan 7) kompetensi terkait karir. Menurut UNESCO (2018) sebaiknya area kompetensi perangkat keras dan perangkat lunak tidak dimasukkan dalam area kompetensi literasi digital. Hal ini dilakukan dengan asumsi bahwa seluruh masyarakat di dunia memahami penggunaan perangkat digital, setidaknya dengan mengaktifkan ponsel digital.

Penggunaan perangkat atau media digital saat ini telah menjadi fenomena global dan tidak asing dalam masyarakat. Tentu saja kemampuan sederhana dan dasar dalam mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak sudah sangat mudah dilakukan. Hal ini menjadi dasar utama dalam praksis literasi digital. Sejak pandemi COVID-19 terjadi, seluruh proses pembelajaran di SMA Citra Kasih sudah dilakukan secara daring dengan menggunakan beberapa aplikasi pertemuan virtual, seperti google meet dan *zoom*. Seluruh kegiatan proses belajar mengajar dalam pelajaran Bahasa Inggris dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Oleh sebab itu dapat dipastikan bahwa guru Bahasa Inggris dan seluruh siswa SMA Citra Kasih dapat menggunakan dan mengoperasikan perangkat digital dan perangkat lunak dengan

baik. Hal ini dibuktikan dengan terselenggaranya proses pembelajaran daring yang dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi pendukung selama pelaksanaan proses pembelajaran.

Informasi dan literasi data adalah inti dari kompetensi literasi digital. Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Kurnianingsih et al., 2017). Keterampilan dalam menjelajah, mengelola, dan mengevaluasi informasi dan data dalam dunia digital memegang peranan yang sangat penting.

Proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Citra Kasih terbagi menjadi tiga bagian yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Praksis literasi digital yang diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan dari awal hingga akhir. Namun praksis kompetensi literasi digital terkait informasi dan literasi data ini lebih banyak dilakukan dalam kegiatan pendahuluan dan kegiatan inti dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Salah satu bentuk praksis literasi dalam informasi dan literasi data yang dilakukan dalam kegiatan pendahuluan adalah siswa melakukan pencarian informasi atau bahan referensi terkait topik yang akan didiskusikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi pencarian. Kegiatan observasi mandiri ini diberikan guru sehingga siswa dapat memiliki gambaran atau pemahaman awal kepada siswa. Melalui praksis literasi digital ini, siswa mampu menjelajah, mencari, memfilter dan mengevaluasi data yang dibutuhkan dalam materi pembelajaran sesuai dengan topik yang akan didiskusikan dalam kegiatan inti.

Praksis literasi digital pada kegiatan inti yang diberikan dan dilakukan oleh siswa biasanya akan lebih rumit dan kompleks. Kegiatan menganalisis dan mengevaluasi informasi dalam teks serta merespon pertanyaan kritis dalam mengembangkan keterampilan membaca menjadi keterampilan khusus dalam literasi data. Bukan hanya itu saja, pemberian proyek menganalisis lirik lagu kepada siswa dalam kegiatan inti, menuntun siswa untuk dapat menemukan, mengelola, memfilter, mengelaborasi, dan mengembangkan informasi, data, maupun konten digital yang ditemukan serta menyesuaikannya dengan kebutuhan dan kreativitas siswa.

Perkembangan media digital saat ini secara otomatis dapat mengubah cara manusia dalam berkomunikasi atau bersosialisasi (Valkenburg et al., 2017). Selain

perkembangan teknologi yang pesat, kondisi pandemi saat ini menyebabkan komunikasi dan kolaborasi menjadi hal yang sangat sulit dilakukan mengingat kondisi pembelajaran yang saat ini dilakukan secara daring, namun hal ini tidak menjadi penghalang bagi guru Bahasa Inggris dan siswa SMA Citra Kasih dalam berkomunikasi dan berkomunikasi dalam proses pembelajaran.

Bentuk komunikasi dan interaksi yang dilakukan oleh guru Bahasa Inggris SMA Citra Kasih selama proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan aplikasi *gmeet* atau *zoom*. Aplikasi *gmeet* dan *zoom* adalah aplikasi yang digunakan oleh SMA Citra Kasih untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara virtual selama proses pembelajaran daring. Selama sesi pembelajaran, bentuk komunikasi dan interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa dilakukan dengan mengaktifkan fitur audio dan memanfaatkan fitur pesan pada *gmeet* atau *zoom*. Interaksi dilakukan secara *real time* dengan memanfaatkan perangkat digital yang tersedia sehingga seluruh informasi dapat tersampaikan secara utuh. Komunikasi dilakukan secara santun dan bergantian sesuai dengan kesepakatan peraturan kelas yang telah disampaikan sebelumnya, sehingga informasi yang disampaikan dapat didengarkan juga oleh seluruh audiens.

Fitur audio dan pesan pada *gmeet* bukan hanya dilakukan sebagai sarana untuk berinteraksi, namun juga sebagai sarana kolaborasi untuk berbagi data, informasi, maupun tautan yang dibutuhkan. Kolaborasi ini biasanya dilakukan dalam mengerjakan tugas maupun proyek secara berkelompok. Kolaborasi ini dilakukan dengan berbagi tautan atau dokumen sehingga siswa dapat berkolaborasi dan bekerja dalam satu dokumen atau laman dalam waktu bersamaan. Kegiatan kolaborasi ini biasanya tidak hanya berlanjut dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris saja, namun akan berlanjut sehingga pemanfaatan aplikasi lainnya seperti whatsapp atau *zoom* sebagai media berinteraksi sangat diperlukan.

Kolaborasi tidak hanya dilakukan dalam berkomunikasi, tetapi juga dilakukan dalam aplikasi yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengkolaborasian aplikasi ini dilakukan oleh guru Bahasa Inggris dalam mengembangkan dan menyempurnakan materi maupun proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Sedangkan bagi siswa sendiri, kolaborasi beberapa aplikasi dilakukan biasanya untuk menghasilkan tugas maupun proyek yang sempurna. Dalam berkomunikasi dan berinteraksi selama proses pembelajaran daring, seluruh

anggota sekolah menggunakan satu akun sekolah yang menjadi identitas pribadi setiap warga sekolah. Hal ini dilakukan agar seluruh kegiatan proses belajar dan kerahasiaan data dan informasi tetap terjaga.

Kreasi konten digital biasanya dilakukan oleh guru dan siswa SMA Citra Kasih sesuai dengan kebutuhan mengajar. Sebagai guru Bahasa Inggris, mengkreasi dan mengembangkan konten digital harus dilakukan mengingat saat ini sudah banyak siswa yang merasa jenuh dengan pembelajaran daring yang dilakukan. Mengembangkan dan mengkreasi konten digital ini dilakukan guru Bahasa Inggris dengan mencari beberapa sumber relevan dengan topik yang akan diajarkan dalam berbagai bentuk. Kemudian informasi tersebut diunduh dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Mengkreasi informasi biasanya juga dapat dilakukan dengan mengintegrasikan informasi yang ingin diajarkan dengan aplikasi yang sesuai dan familiar dengan kondisi siswa sehingga konten yang dimuat berubah format atau bentuk yang berbeda. Tentu saja hal ini dilakukan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan guru. Seluruh konten digital yang dikembangkan maupun diurai ulang oleh guru dan siswa SMA Citra Kasih memiliki hak cipta pribadi, sehingga hanya dapat diakses oleh warga sekolah. Sedangkan terkait pemrograman, hal tersebut tidak dilakukan dalam kelas Bahasa Inggris.

Salah satu faktor yang menyebabkan pentingnya literasi digital bagi remaja adalah kemudahan dalam akses informasi secara cepat, tepat, dan dalam jumlah yang tidak terbatas (Nurjanah et al., 2017). Namun kebanyakan para remaja lupa akan keamanan di dunia digital. Kondisinya saat ini kelompok remaja merupakan kelompok yang paling rentan terpapar pengaruh buruk dari media digital (Nur, 2019). Oleh sebab itu keamanan selama berada di dunia digital penting untuk diperhatikan.

Menyadari pentingnya menjaga keamanan dalam dunia digital, SMA Citra Kasih bekerja sama dengan perusahaan *google* untuk membuat lingkungan belajar digital yang tertutup untuk kalangan tertentu sehingga hanya dapat diakses menggunakan akun digital berbasis sekolah citra kasih. Setiap anggota sekolah, baik guru, siswa, orang tua, bahkan seluruh tenaga pendidik memiliki sebuah akun khusus yang menjadi identitas digital sekolah. Akun ini memiliki akses ke seluruh data sekolah

dengan skala tertutup sehingga harus digunakan selama berkomunikasi maupun dalam mengakses seluruh kegiatan dan materi pembelajaran sekolah. Akun digital selain milik anggota Sekolah Citra Kasih tidak dapat masuk dan harus meminta akses dari pemilik dokumen. Hal ini dilakukan demi terciptanya lingkungan digital yang aman, ramah, dan terkontrol oleh pihak sekolah.

Perihal melindungi data pribadi dan privasi dalam dunia digital biasanya terjadi dalam pelaksanaan ujian harian maupun ujian tengah semester yang dilaksanakan secara daring. SMA Citra Kasih menggunakan aplikasi tambahan berupa proktor atau SEB (*Safe Exam Browser*) yang dapat merekam seluruh suara dan tampilan layar perangkat selama ujian berlangsung. Aplikasi ini juga dikolaborasikan dengan penggunaan *gmeet* sehingga guru dapat mengawasi dan memastikan siswa mengerjakan ujian secara jujur.

Media digital menimbulkan beberapa dampak buruk yang dapat mempengaruhi psikologi para remaja (Pratiwi & Pritanova, 2017). Oleh sebab itu terkait menjaga kesehatan fisik para siswa, SMA Citra Kasih biasanya memberikan jeda 30 menit pada setiap sesi sehingga siswa dapat istirahat sejenak. Dan untuk mengurangi tekanan psikis terhadap siswa guru Bahasa Inggris SMA Citra Kasih telah menyederhanakan kurikulum yang digunakan dan mengurangi beberapa beban kerja siswa dengan harapan hal tersebut tidak membuat siswa *burnout* dan merasa jenuh.

Masalah yang banyak terjadi selama pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan secara daring adalah masalah teknis terkait koneksi, perangkat digital yang digunakan, dan aplikasi. Biasanya masalah teknis yang dialami oleh guru dan siswa dapat teratasi dengan komunikasi yang baik antara guru dan siswa, sehingga dapat saling memahami kondisi satu sama lain.

Selain menyelesaikan masalah teknis yang terjadi guru juga harus berperan aktif dalam mengidentifikasi kebutuhan teknologi digital dan kesenjangan kompetensi digital siswa. Seluruh siswa SMA Citra Kasih adalah siswa yang sudah melek teknologi, sehingga dapat menggunakan dan mengoperasikan seluruh perangkat digital dan aplikasi digital dengan baik. Namun, untuk meminimalisir kesenjangan kompetensi digital terjadi, biasanya guru menggunakan aplikasi yang familiar dengan siswa atau memberikan video *tutorial* sebelum menggunakan aplikasi yang baru.

Terkait masalah konten digital atau materi pembelajaran dalam Bahasa Inggris, guru Bahasa Inggris SMA Citra Kasih menyatakan tidak ada masalah yang berarti.

Karena seluruh materi pembelajaran dan materi terkait telah diberikan dalam bentuk digital kepada siswa sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja dan menggunakan berbagai perangkat digital. Selain itu untuk menggapai kebutuhan akan media pengumpulan tugas, guru Bahasa Inggris SMA Citra Kasih membuat jadwal pengumpulan tugas yang terkoneksi dengan *google classroom* dan *google calendar*, sehingga dapat menjadi pengingat bagi siswa. Sedangkan mengatasi masalah dengan pemikiran atau sistem komputasi belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran yang diajarkan tidak ada yang sesuai dengan sistem komputasi dan keterbatasan kompetensi guru yang mengajar. Biasanya siswa akan menyelesaikan masalah program komputer secara pribadi atau bertanya kepada guru komputer.

SMA Citra Kasih bukan sebuah sekolah menengah kejuruan yang mempelajari suatu bidang tertentu, sehingga di sekolah tidak ada aplikasi atau perangkat digital khusus yang digunakan untuk menguasai keterampilan tertentu. Namun SMA Citra Kasih selalu membekali siswanya dengan keterampilan dasar yang wajib dimiliki, dalam kelas Bahasa Inggris biasanya kelas *public speaking*.

Dalam kelas *public speaking*, tidak ada aplikasi atau laman khusus yang disiapkan sekolah secara spesifik untuk mempelajari hal tersebut. Namun, biasanya guru menggunakan beberapa aplikasi umum yang dapat digunakan secara bebas dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode pengajaran yang disesuaikan dengan kelas daring. Hal ini dilakukan agar siswa tetap mampu mengasah keterampilan berbicara dan keberanian berbicara di depan publik meskipun saat ini kondisinya memaksa para siswa untuk tetap di rumah saja

Sebelum mengasah keterampilan berbicara siswa, biasanya siswa akan diberikan beberapa referensi maupun materi yang dapat dipelajari, ditafsirkan, dipahami, dan dikembangkan sesuai dengan topik yang ingin disampaikan. Kemudian siswa akan diminta untuk menyampaikan materi yang telah dipersiapkan. Dalam mengembangkan kompetensi ini, guru Bahasa Inggris SMA Citra Kasih menggabungkan beberapa kelas paralel sebagai audiens dalam kegiatan *public speaking* ini.

SIMPULAN

Area kompetensi dan indikator kompetensi literasi digital yang dikembangkan oleh UNESCO bagi masyarakat digital di Eropa juga dapat diimplementasikan pada bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Secara keseluruhan, SMA Citra Kasih mampu dan telah mengimplementasikan kompetensi literasi digital pada tujuh area kompetensi literasi digital yaitu: 1) perangkat keras dan perangkat lunak; 2) informasi dan literasi data; 3) komunikasi dan kolaborasi; 4) kreasi konten digital; 5) keamanan; 6) pemecahan masalah; dan 7) kompetensi terkait karir.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, tidak seluruh indikator kompetensi literasi digital dapat diterapkan. Hal ini terjadi karena keterbatasan pengetahuan guru khususnya dalam hal komputasi dan pemrograman serta keterbatasan siswa terkait perangkat digital yang digunakan dan juga usia remaja siswa yang membatasi ruang gerak siswa di dunia digital. Beberapa indikator kompetensi literasi digital yang tidak dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris diantaranya mampu menguasai pemrograman dan memiliki pemikiran komputasi dalam menyelesaikan masalah terkait perangkat digital. Meskipun demikian, pengimplementasian kompetensi literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris saat ini sangat relevan dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Durriyah, T. L., & Zuhdi, M. (2018). Digital Literacy With EFL Student Teachers: Exploring Indonesian Student Teachers' Initial Perception About Integrating Digital Technologies into a Teaching Unit. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), p.53-60. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61-67 <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Kurniawati, N., Maolida, E. H., & Anjaniputra, A. G. (2018). The Praxis of Digital Literacy in the EFL classroom: Digital-Immigrant VS Digital-Native Teacher. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 28–37. <https://doi.org/10.17509/ijal.v8i1.11459>
- Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). Proses Literasi Digital terhadap Anak: Tantangan Pendidikan di Zaman Now. *Pustakaloka*, 11(1), 114-130. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>
- Muyasaroh, M., Ladamay, O. M. M. A., Mahfud, C., Mustakim, M., & Sejati, Y. G.

- (2020). The Utilization of Gadget in Maintaining Prophetic Values in Millennial Generation. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(4), 5602–5615. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I4/PR201655>
- Nur, M. (2019). *Best Practice* Implementasi Kurikulum pada Sekolah Alam Insan Mulia (Saim) Surabaya. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi)*, 5(1), 15–27. <https://doi.org/10.18784/smart.v5i1.744>
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 3(2), 117-140. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24.250>
- Riani, D., Mayuni, I., & Sulistyaningrum, S. D. (2018). Cultural Literacy Praxis in Teaching and Learning English at SMPN 14 Padang. *International Journal of Language Education and Cultural Review (IJLECR) e-Jurnal*, 4(2), 137–142. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/ijlecr/article/view/8527>
- Rodliyah, R. S. (2018). Vocational School EFL Teachers' Practices of Integrating ICT Into English Lessons: Teachers' Voices. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(2), 418–428. <https://doi.org/10.17509/ijal.v8i2.13309>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan *E-Learning*. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200-1214. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>
- Supratman, L. P., & Wahyudin, A. (2017). Digital Media Literacy to Higher Students in Indonesia. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 2(5), 51–58. <https://doi.org/10.24001/ijels.2.5.7>
- Tilson, J., Sandretto, S., & Pratt, K. (2017). Connecting Theory to Practice: Using Preservice Teachers' Beliefs, Theories and Video-Recorded Teaching to Prompt a Cycle of Praxis. *Teaching and Teacher Education*, 67, 454–463. <https://doi.org/10.1016/J.TATE.2017.07.012>
- UNESCO. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy for Indicator 4.4.2. *Information Paper*, 51, 1–146. <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>
- Valkenburg, P. M., Koutamanis, M., & Vossen, H. G. M. (2017). The Concurrent and Longitudinal Relationships between Adolescents' Use of Social Network Sites and Their Social Self-Esteem. *Computers in Human Behavior*, 76, 35–41. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.07.008>