

ANALISIS LITERASI DIGITAL MELALUI APLIKASI VIRTUAL CLASS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL PADA SISWA SMAS

Yulis Setyowati¹⁾, Surya Priyambudi²⁾, Muhammad Harist³

¹²³Universitas Wijaya Putra

Jl. Raya Benowo 1-3 Surabaya,

E-mail: yulissetyowati@uwp.ac.id, surya@uwp.ac.id, muhammadharist@uwp.ac.id

Abstrak

Literasi digital dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang komprehensif dan inovatif. Saat ini guru perlu mengembangkan kreativitas belajar dengan bantuan teknologi digital. Berlandaskan pada latar belakang tersebut, dapat ditinjau dari beberapa latarbelakang masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana tingkat literasi digital siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya berdasarkan aspek *Internet Searching* pada aplikasi *Virtual Class*?; 2) Bagaimana tingkat literasi digital siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya berdasarkan aspek *Hypertextual Navigation* pada aplikasi *Virtual Class*?; 3) Bagaimana tingkat literasi digital siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya berdasarkan aspek *Content Evaluation* pada aplikasi *Virtual Class*?; 4) Bagaimana tingkat literasi digital siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya berdasarkan aspek *Knowledge Assembly* pada aplikasi *Virtual Class*?. Dari permasalahan yang sudah di kemukakan di atas, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kompetensi literasi digital pada aplikasi *Virtual Class* terhadap siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya yang ditinjau berdasarkan aspek *Internet Searching*, *Hypertextual Navigation*, *Content Evaluation*, dan *Knowledge Assembly*. Literasi digital adalah kemampuan untuk memperoleh, mengetahui, dan menggunakan sumber dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif atau jenis penelitian ini sering disebut penelitian kuantitatif deskriptif. Karena metode ini didasarkan pada data penelitian berupa angka-angka dan statistik yang digunakan dalam analisis, maka metode ini bersifat kuantitatif. Berlandaskan dari hasil analisis dapat ditarik kesimpulan bahwa literasi digital siswa masih berada pada tingkatan yang memadai.

Kata Kunci: Kompetensi Digital; Literasi Digital; Siswa; *Virtual Class*.

ANALYSIS OF DIGITAL LITERACY THROUGH VIRTUAL CLASS APPLICATIONS TO IMPROVE DIGITAL COMPETENCE IN HIGH SCHOOL STUDENTS

Abstract

Digital literature proper and innovative learning can be created. In the recent era, teachers are demanded to develop learning innovations by using digital technology. According to the prior argument, several problems can be identified 1) How does the level of student competency in digital literature in SMAS Wijaya Putra Surabaya based on the aspect of *Internet Searching* of the *Virtual Class* application?; 2) How does the level of student's competency of digital literature Wijaya Putra Senior High School Surabaya based on the aspect of *Hypertextual Navigation* of the *Virtual Class* application?; 3) How does the level of student's competency of digital literature in SMAS Wijaya Putra Surabaya based on the aspect of *Content Evaluation* of the *Virtual Class* application?; 4) How does the level of student's competency of digital literature in SMAS Wijaya Putra Surabaya based on the aspect of *Knowledge Assembly* of the *Virtual Class* application? Based on these problems formulation, the purpose of this study is to describe the level of students' digital literature competency in the *Virtual Class* application for SMAS Wijaya Putra Surabaya which is reviewed through the aspects of *Internet Searching*, *Hypertextual Navigation*, *Content Evaluation*, and *Knowledge Assembly*. Digital literature is a form of ability to gain, know and use digital sources from various provenance. This study is conducted using a quantitative approach and the data is analyzed using descriptive statistics, this type of research is also known as quantitative descriptive research. Thus, this research employed quantitative because the research data is in the form of numbers and is analyzed using statistics.

According to the analysis result, it can be concluded that students' digital literature competency is still on the level of adequate category.

Keywords: Digital Competency; Digital Literature; Student; Virtual Class.

1. PENDAHULUAN

Di era digital dan pasca *Covid 19* saat ini, teknologi informasi dan media digital sangat berkembang pesat dan hal tersebut telah memberikan sebuah tantangan baru dalam mengakses, memilih, dan menggunakan informasi serta kemampuan untuk mengambil informasi bagi pengguna. Hal tersebut diperlukan akurasi dan kualitas informasi yang diberikan oleh pengguna. Keterampilan ini sekarang disebut dengan literasi dan mencakup lebih dari membaca serta menulis. Namun diluar itu semua, literasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan segala kemungkinan dan kemampuan yang ada dalam kehidupan (Sofyana & Rozaq, 2019). Situasi ini berarti kita membutuhkan program pendidikan media digital. Saat pandemik berlangsung interaksi secara langsung dan adanya karantina ataupun pembatasan memaksa para praktisi melakukan inovasi dalam proses pembelajaran terutama yang terkait dengan media pembelajaran.

Pembelajaran yang hebat dan inovatif dapat diciptakan melalui kompetensi digital. Pada saat ini guru harus menggunakan teknologi digital untuk mengembangkan kreativitas belajar. Pembelajaran digital tidak hanya tentang menyampaikan pengetahuan, tetapi juga bagaimana menyampaikan pembelajaran ini dengan benar. Perkembangan digital dalam dunia pendidikan terus menerus harus dikembangkan, baik secara *soft skill* dan *hard skills* yang meliputi keterampilan dalam penerapan teknologi digital. Literasi digital media pembelajaran digital yang efektif, kreatif, dan selektif. Segi tiga emas Pendidikan merupakan bahan utama untuk pembelajaran *online* yang sukses dan harus bekerjasama. Diharapkan upaya kinerja optimal dari ketiga

faktor utama tersebut akan memungkinkan menghadapi era pendidikan digital dengan lebih baik lagi dan tentunya lebih cerdas. Jadi diharapkan pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan baik dan optimal meskipun dengan teknologi digital.

Pemanfaatan internet yang paling banyak bisa diadopsi dalam bidang pendidikan adalah dengan menggunakan pengembangan *Learning Management System* atau biasa disebut dengan LMS (Priyambudi & Murdani, 2020). LMS merupakan suatu sistem yang dipergunakan untuk mengelola asset pembelajaran berbasis *web* dan *mobile*. LMS yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *Moodle* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan SMAS Wijaya Putra Surabaya. Singkatnya pemilihan LMS adalah tema yang paling sederhana dan paling inovatif dengan memprioritaskan audio dan visual serta menetapkan tugas yang tidak terbebani. Agar siswa tidak bosan dengan proses pembelajaran *online*. *Moodle* merupakan aplikasi perangkat lunak yang dapat mengubah media pembelajaran menjadi sistem manajemen pembelajaran berbasis web. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam "kelas digital" dan mengakses bahan ajar, kuis, jurnal elektronik, dll. (Priyambudi, Setyowati, Eka, et al., 2021).

Adapun fokus penelitian ini adalah menggambarkan permasalahan dibawah ini:

- a. Menggambarkan dan menjelaskan secara rinci tingkat kompetensi literasi digital siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya berdasarkan aspek *Internet Searching* pada aplikasi *Virtual Class*.
- b. Menggambarkan dan menjelaskan secara rinci tingkat kompetensi literasi digital siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya berdasarkan aspek *Hypertextual Navigation* pada aplikasi *Virtual Class*?

- c. Menggambarkan dan menjelaskan secara rinci tingkat kompetensi literasi digital siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya berdasarkan aspek *Content Evaluation* pada aplikasi *Virtual Class*?
- d. Menggambarkan dan menjelaskan secara rinci tingkat kompetensi literasi digital siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya berdasarkan aspek *Knowledge Assembly* pada aplikasi *Virtual Class*?

Terkait penjelasan mengenai fokus di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan untuk menjelaskan secara detail tingkat kemampuan literasi digital pada aplikasi *virtual class* terhadap siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya yang ditinjau berdasarkan aspek *Internet Searching*, *Hypertextual Navigation*, *Content Evaluation*, dan *Knowledge Assembly*.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, orang juga sangat mementingkan pengorganisasian dan pengidentifikasian informasi yang sesuai dengan situasi. Paparan berbagai macam sumber media yang mengakibatkan mayoritas orang menjadi ragu akan kebenaran berita tersebut. Penjelasan tersebut semakin menguatkan bahwa pengetahuan literasi digital sangat dibutuhkan sebagai kemampuan dasar untuk mengelola sumber. Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kehidupan sosial dan eksklusivitas. Maka, sastra digital sangat perlu dikembangkan untuk membentuk keberanian bangsa membangun generasi yang cerdas, berwawasan, dan krusial dalam mengidentifikasi asal-usul baik dan buruk. (Priyambudi & Probowati, 2019). Literasi digital memiliki banyak dimensi, termasuk indera dan sistem, sumber dan data, penyebaran dan penciptaan, serta konteks sejarah dan budaya. (Setyowati, 2018). Dimensi-dimensi tersebut sudah seharusnya dikembangkan untuk mendorong seseorang berpikir lebih kritis

terhadap informasi yang dia dapatkan dan penentuan akan kebenaran informasi tersebut.

Pada kenyataannya kegiatan belajar dan mengajar di sekolah lebih cenderung berpusat pada guru, yang artinya dalam mengajar seorang guru akan lebih fokus kepersiapan diri dalam menyampaikan materi di dalam pelajarannya, guru tersebut tidak mengindahkan kondisi siswa atau murid yang diajarnya. Jadi hal ini bisa dikatakan bahwa siswa atau murid hanya sebuah objek dari guru tersebut. (Setyowati et al., 2020). Dalam hal ini, siswa hanya digunakan sebagai objek, bukan sebagai subjek. Oleh karena itu, istilah pengajaran, yang tersirat sebagai “berpusat pada guru”, diganti dengan istilah belajar. Guru harus mengikuti prinsip bahwa tugas mereka untuk mengajar siswanya, yaitu memberi mereka hasil yang maksimal. Guru diharapkan mengikuti prinsip bahwa tugasnya adalah mengajar siswa, yaitu membantu mereka mencapai hasil yang optimal. (Surya, 2019).

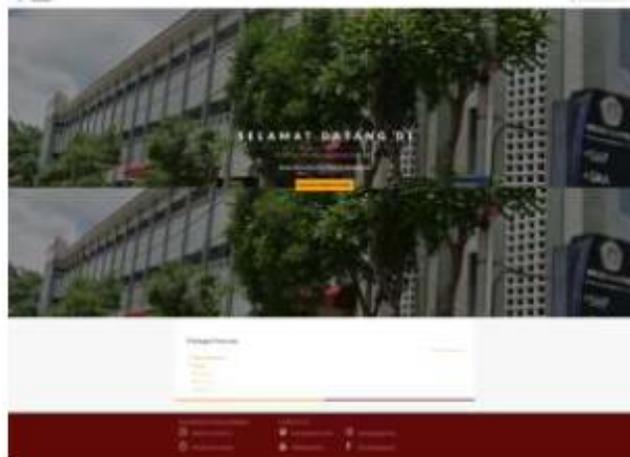
Literasi dijabarkan oleh UNESCO adalah kemampuan dan keterampilan terkait, pengidentifikasian, pemahaman, penafsiran, pengkreasian, dan pengkomunikasian materi cetak dan dokumen untuk pencapaian berbagai tujuan dalam pengembangan pengetahuan dan potensinya, untuk berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat, dan untuk aktif berpartisipasi dalam masyarakat kemampuan untuk menghitung dan menggunakan. (Naufal, 2021), Gilster dalam hal ini seakan akan membuat sederhana media digital yang sebenarnya mencakup berbagai bentuk informasi sekaligus, seperti audio, teks, dan gambar. Kemudian Eshet menekankan bahwa literasi digital lebih dari sekedar kemampuan dan keterampilan untuk menggunakan berbagai sumber daya digital secara efektif. Gilster menambahkan bahwa konsep literasi bukan hanya kemampuan membaca, tetapi membaca itu masuk akal dan mudah dipahami. Literasi digital melibatkan penguasaan ide, bukan penekanan tombol. Oleh

karena itu, ketika bekerja dengan media digital, Gilster lebih menekankan pada proses berpikir kritis dari pada keterampilan teknis seperti keterampilan literasi digital inti dan kemampuan untuk mengeksplorasi melalui media digital dari pada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut. Gilster mendefinisikan kemampuan untuk belajar mengorganisasikan pengetahuan dan mengumpulkan informasi yang dapat dipercaya dari berbagai sumber, di samping seni berpikir kritis. (Pearce, 2017).

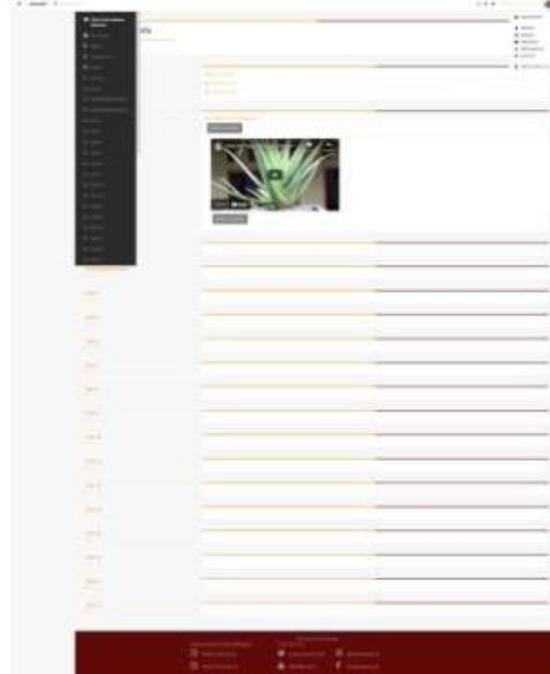
Aplikasi perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan dalam manajemen dokumentasi, pemantauan, pelaporan, dan penyampaian program pendidikan berbasis *e-learning*, *e-learning* adalah sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan informasi secara lebih luas teknologi dalam proses pembelajaran disebut kelas virtual. Aplikasi media *e-learning* yang digunakan adalah aplikasi pembelajaran Moodle yang dimodifikasi menjadi *Virtual Classroom* oleh tim dari hasil program Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Wijaya Putra pada tahun 2021 (Priyambudi, Setyowati, & Murdani, 2021), Jadi semoga aplikasi *multimedia e-learning* ini mirip dengan pembelajaran di kelas dan pembelajaran di kelas, dalam hal menggunakan aplikasi konferensi video yang dapat digunakan dalam aplikasi kelas *virtual* ini seperti aplikasi *zoom*, aplikasi *google meet*, aplikasi tombol biru besar, aplikasi, *Microsoft* Aplikasi tim dan aplikasi *Webex* (Zabolotniaia et al., 2020).

Guru kelas memberikan materi kepada siswa melalui aplikasi dokumen format file, aplikasi slide, aplikasi sheet, aplikasi pdf, aplikasi video, aplikasi audio, dan lainnya. Pada menu penugasan melalui aplikasi moodle juga terdapat menu quiz, survey, dan assignmet (Gamage et al., 2022). Sebagaimana komunikasi dari guru kesiswa dan dariswakesiswalainnya, aplikasi Kelas Virtual memiliki menu yang bernama Chat dan Forum. Menu absensi juga disediakan

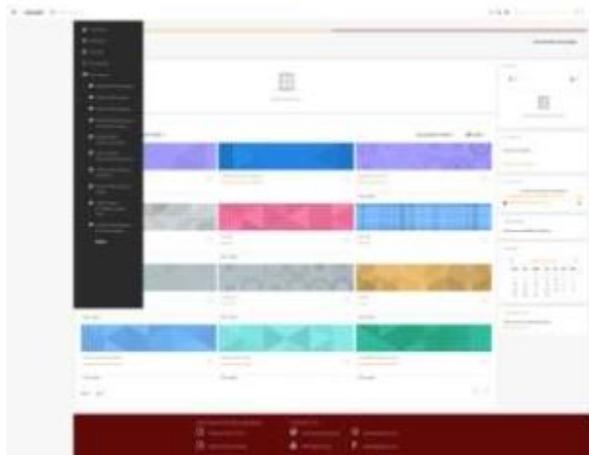
dalam aplikasi kelas virtual jika guru ingin mengaktifkan absensi bagi siswa yang mengikuti pembelajaran *online*. Aplikasi Kelas Virtual yang ditujukan ke website <https://smawp.vclass.id> ini merupakan aplikasi berbasis web dan mobile, sehingga dapat digunakan di berbagai macam *smartphone* dan PC. Di bawah ini adalah tampilan aplikasi kelas *virtual* untuk digunakan sebagai tempat penyimpanan literasi digital.



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi *Virtual Class*



Gambar 2. Tampilan Menu Guru Aplikasi *Virtual Class*



Gambar 3. Tampilan Menu Siswa Aplikasi *Virtual Class*

Ditampilkan pada halaman menu untuk guru dan siswa, menampilkan matapelajaran yang diajarkan dan aplikasi konferensi video yang dapat digunakan dalam aplikasi kelas virtual ini seperti aplikasi *zoom*. Namun, guru terbatas dalam memberikan penjelasan pembelajaran dan kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi lebih lanjut, yang terbatas jika semuanya dapat dilakukan di dalam kelas.

Aplikasi Kelas Virtual dapat menjembatani hal ini, selama guru dan siswa memiliki pemahaman yang sama tentang pengguna aplikasi Kelas *Virtual*. (Priyambudi et al., 2022).

Kompetensi literasi digital sangat dibutuhkan karena kebutuhan untuk mengembalikan kebenaran terhadap keterbukaan informasi secara luas dan jika perlu untuk menangani akurasi serta pengalaman pengguna menggunakan media digital akan ditingkatkan dengan kompetensi ini. Siswa yang mengikuti pembelajaran tidak lepas dari bantuan gadget (Novitasari & Fauziddin, 2022). Tidak jarang menyalin dan menempelkan hasil pencarian di mesin pencari seperti Google saat menyelesaikan tugas. Hal ini sering dijadikan alternatif untuk mencari buku di perpustakaan.

Pengamatan menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa jarang menggunakan referensi dari jurnal ilmiah, keberadaan mereka sangat tersedia, bahkan menggunakan *copy-paste* dari *blog* ketika validasi informasi dipertanyakan. Kecakapan literasi digital pada remaja menjadi sangat penting, sebab diusianya dengan tingkat produktivitas tinggi mereka lebih mudah terbawa ego, emosi, dan asal menyebarkan berdasarkan informasi yang mereka dapatkan. Kita dapat mengarahkan mereka kepada sikap bijak memanfaatkan literasi digital terutama untuk keperluan bersosial media dan menambah wawasan mengenai materi sekolah mereka. Akan sangat membantu literasi digital untuk menambah pengetahuan dan membantu menyelesaikan tugas-tugas sekolah mereka (Maspuroh et al., 2022).

Gilster pada jurnal digital literasi (Pearce, 2017) mengelompokkannya kedalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

- a. Pencarian Internet (*Internet search*), kapasitas adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Keterampilan ini mencakup beberapa unsur, yaitu kemampuan mencari informasi di internet menggunakan mesin pencari, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.
- b. Navigasi *Hypertext*, Pengetahuan tentang cara kerja web mencakup pengetahuan tentang *bandwidth*, http, html, dan URL, serta kemampuan untuk memahami karakteristik situs web.
- c. Menilai isi informasi (*content evaluation*), untuk keterampilan ini adalah kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan membuat penilaian tentang apa yang *online* dengan kemampuan menentukan *validitas* dan kelengkapan informasi yang ditunjuk oleh *hypertext link*. Ada beberapa komponen keterampilan ini, antara lain: kemampuan

membedakan antara isi tampilan dan informasi, atau kemampuan pengguna untuk memahami isi *website* yang telah diakses; dan kemampuan untuk menganalisis informasi yang ditemukan di internet untuk mengidentifikasi lebih banyak item. Selain itu, keterampilan pengumpulan informasi, kemampuan mengevaluasi alamat situs *web* dengan memahami domain khusus yang digunakan oleh setiap organisasi atau negara, kemampuan menganalisis situs *web*, dan pengetahuan tentang FAQ dalam sebuah berita atau grup diskusi, semuanya diperlukan.

- d. Agregasi generalisasi pengetahuan, kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk mengorganisasikan pengetahuan, membuat kumpulan informasi yang diambil dari berbagai sumber, dan menilai fakta dan opini secara objektif dan tanpa bias. Ini dilakukan untuk tujuan pendidikan atau profesional. Dari sin kita dapat menyimpulkan bahwa kompetensi digital merupakan sebuah keterampilan dan keterampilan dalam dan untuk mencari sebuah informasi melalui internet serta membaca dan memahami secara dinamis menelusuri sebuah website. Kemampuan dan keterampilan mengevaluasi sebuah konten informasi dari media digital dan kemampuan untuk menyusun pengetahuan atau berbagai sumber informasi serta media digital pengumpulan sebuah informasi dari internet.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan metode survei. Survei digunakan untuk mengukur suatu gejala tanpa menyelidiki penyebab gejala tersebut. Metode ini tidak memerlukan perhitungan antara variabel dan data yang ada hanya digunakan untuk pemecahan masalah, bukan untuk uji hipotesis. Survei dapat mencapai tujuan-tujuan deskriptif seperti membandingkan kondisi-kondisi yang ada saat

ini dengan kriteria yang dibentuk sebelumnya dan juga sebagai bahan evaluasi. Pelaksanaan survei dapat dilakukan dengan sensus ataupun sampling terhadap yang nyata ataupun tidak (Andhini, 2017).

Peserta didik SMAS Wijaya Putra Surabaya pada Tahun Pelajaran 2022/2023 merupakan populasi pada penelitian ini, dikarenakan populasi yang terlalu besar peneliti mengambil beberapa sampel, Hal ini dikarenakan beberapa keterbatasan tenaga dan waktu yang menyebabkan peneliti tidak memungkinkan untuk meneliti populasi yang ada. Siswa kelas XI dijadikan sampel penelitian dilakukan agar diperoleh gambaran tingkat kompetensi literasi digital siswa pada setiap jenjang. Pada penelitian ini penyebaran angket dipakai sebagai teknik pengumpulan data. Angket adalah seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang diajukan kepada responden berdasarkan permintaan pengguna untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

Angket dapat disebarkan secara langsung atau dengan beberapa cara seperti melalui kantor pos atau internet. Interaksi atau kontak langsung yang terjadi antara peneliti dan responden saat melakukan penyebaran angket dapat meningkatkan objektivitas dan kesukarelaan dari responden (Wagiyem, 2020). Angket dalam penelitian ini menggunakan jenis pernyataan tertutup dengan pengukuran *likert*. Penelitian ini menggunakan skala definisi deskriptif dengan pilihan sebagai berikut: tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, dan selalu. mendistribusikan survei *online* melalui program Kelas *Virtual*. Siswa kelas XI akan menerima angket beserta setiap sampel di setiap pelajaran. Tanggapan dapat dinilai sebagai berikut untuk keperluan analisis kuantitatif:

Tabel 1. Skala Likert

No	Keterangan	Skor (+)	Skor (-)
1	Selalu	5	1
2	Sering	4	2
3	Kadang-kadang	3	3
4	Jarang	2	4
5	Tidak Pernah	1	5

Instrumen penelitian yang dipergunakan menyesuaikan kebutuhan penelitian dan juga hasil dari unsure kompetensi literasi digital, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Indikator	Sub Indikator	Total
1	Kemampuan melakukan Pencarian di Internet (<i>Internet Searching</i>)	Kemampuan melakukan pencarian di internet menggunakan Search Engine Kemampuan melakukan aktivitas dan memenuhi kebutuhan informasi melalui internet	3
2	Kemampuan menggunakan Pandu Arah Hypertext (<i>Hypertextual Navigation</i>)	Memiliki pengetahuan tentang Hypertext dan Hyperlink beserta cara kerjanya Kemampuan membedakan antara buku text dan internet Pengetahuan tentang cara kerja web browser, bandwidth, http, html, dan url. Kemampuan memahami karakteristik halaman website	10
3	Kemampuan mengevaluasi konten informasi	Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten	9

(Content Evaluation)	informasi	
	Kemampuan menganalisis halaman website	
	Kemampuan menganalisis latar belakang informasi	
	Kemampuan mengevaluasi halaman web dengan memahami macam-macam domain	
	Kemampuan memahami FAQ dalam suatu newsfeed/ grup diskusi	
4	Kemampuan menyusun Pengetahuan (Knowledge Assembly)	6
	Kemampuan untuk membuat pemberitahuan personal newsfeed	
	Kemampuan menganalisis informasi yang diperoleh	
	Kemampuan menggunakan berbagai jenis media untuk memperoleh kebenaran dari suatu informasi	
	Kemampuan menyusun pengetahuan dari informasi yang diperoleh	

Data yang diperoleh melalui penyebaran angket atau kuesioner akan diolah secara kuantitatif. Berdasarkan dari beberapa jawaban responden tersebut, berikutnya akan mendapatkan beberapa jawaban. Angket atau kuesioner yang telah terbagikan yang menggunakan skala likert. Sehingga mendapati perhitungan indeks jawaban responden dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(F1x1) + (F2x2) + (F3x3) + (F4x4) + (F5x5)}{5}$$

Keterangan:

F1= Frekuensi responden yang menjawab 1 (Tidak Pernah)

F2= Frekuensi responden yang menjawab 2 (Jarang)

F3= Frekuensi responden yang menjawab 3 (Kadang-kadang)

F4= Frekuensi responden yang menjawab 4 (Sering)

F5= Frekuensi responden yang menjawab 5 (Selalu)

Untuk memperoleh hasil penelitian, maka peneliti menggunakan Teknik perhitungan presentase, yang artinya frekuensi setiap pilihan jawaban untuk setiap item dihitung dan diolah dengan cara membandingkan jumlah jawaban responden setiap item dikalikan jumlah responden serta dikalikan 100%. Jenis analisis ini menggunakan analisis presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase(%)

f = Jumlah responden yang memilih jawaban

N = Jumlah seluruh responden

Penyajian data pada penelitian ini dibuat dalam bentuk tabel nilai-nilai statistiknya, sedangkan acuan penilaian menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor

Nilai Persentil	Kategori
80 – 100	Baik Sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 - 39	Gagal

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMAS Wijaya Putra Surabaya pada siswakeselas XI berjumlah 124 orang dengan menggunakan aplikasi *Virtual Class* sebagai literasi digital pembelajaran dengan mengukur kemampuan

empat kompetensi literasi digital, yang diantaranya sebagai berikut:

a. Kemampuan literasi digital pada indikator kemampuan melakukan pencarian di internet (*internet searching*). Hasil perhitungan kompetensi literasi digital siswa dalam indikator kemampuan melakukan pencarian di internet (*internet searching*), dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Indikator Kemampuan Melakukan Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

No.	Kelas	Nilai	Kategori
1	XI MIPA 1	70,00	Baik
2	XI MIPA 2	67,57	Baik
3	XI MIPA 3	67,03	Baik
4	XI IPS 1	68,20	Baik
Rerata dan Kategori Nilai Keseluruhan		68,20	Baik

Berdasarkan tabel 4 diatas menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital indikator melakukan pencarian di internet (*internet searching*) pada siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya kelas XI berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 68,20.

b. Kemampuan literasi digital pada indikator kemampuan menggunakan pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*). Hasil perhitungan kompetensi literasi digital siswa dalam indikator kemampuan menggunakan pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Indikator Kemampuan Menggunakan Pandu Arah *Hypertext* (*Hypertextual Navigation*)

No.	Kelas	Nilai	Kategori
1	XI MIPA 1	64,94	Cukup
2	XI MIPA 2	65,62	Baik
3	XI MIPA 3	62,92	Cukup
4	XI IPS 1	64,49	Cukup
Rerata dan Kategori Nilai Keseluruhan		64,49	Cukup

Berdasarkan tabel 5 diatas menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*) pada siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya kelas XI berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 64,49.

c. Kemampuan literasi digital pada indikator kemampuan mengevaluasi konten informasi (*content evaluation*).

Hasil perhitungan kompetensi iterasi digital siswa dalam indikator kemampuan mengevaluasi konten informasi (*content evaluation*), dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Indikator Kemampuan Mengevaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

No.	Kelas	Nilai	Kategori
1	XI MIPA 1	61,90	Cukup
2	XI MIPA 2	62,16	Cukup
3	XI MIPA 3	63,12	Cukup
4	XI IPS 1	62,39	Cukup
Rerata dan Kategori Nilai Keseluruhan		62,39	Cukup

Berdasarkan tabel 6 diatas menunjukkan bahwa kemampuan mengevaluasi konten informasi (*content evaluation*) pada siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya kelas XI berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 62,39.

d. Kemampuan literasi digital pada indikator kemampuan menyusun pengetahuan (*knowledge assembly*). Hasil perhitungan kompetensi literasi digital siswa dalam indikator kemampuan menyusun pengetahuan (*knowledge assembly*), dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Indikator Kemampuan Menyusun Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

No.	Kelas	Nilai	Kategori
1	XI MIPA 1	64,80	Cukup
2	XI MIPA 2	66,31	Cukup
3	XI MIPA 3	62,97	Cukup
4	XI IPS 1	64,69	Cukup
Rerata dan Kategori Nilai Keseluruhan		64,69	Cukup

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa kemampuan menyusun pengetahuan (*knowledge assembly*) pada siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya kelas XI berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 64,69.

Secara umum banyak faktor yang mempengaruhi tingkat literasi digital siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kapasitas literasi digital setiap individu adalah budaya, motivasi diri, sosial-sosial, ekonomi, dan kebijakan yang mengarah pada penggunaan teknologi. Faktor budaya dalam pembahasan ini mengarah pada keakraban pribadi, terutama keluarga. Peran keluargamerupakan salah satu faktor yang mempengaruhi literasi digital individu, dan kebiasaan membaca keluarga memiliki dampak signifikan terhadap literasi individu, menunjukkan bahwa keluarga merupakan fondasi terpenting dari budaya literasi. Motivasi diri merupakan faktor yang berasal dari dalam diri. Memang benar bahwa orang yang sangat termotivasi untuk menggunakan internet dalam kegiatan belajar mereka lebih kompeten secara digital dari pada mereka yang kurang termotivasi.

Status sosial dan ekonomi juga mempengaruhi literasi digital. Status sosial dan ekonomi merupakan salah satu faktor yang menentukan gaya hidup individu khususnya mahasiswa. Gaya hidup dapat dikaitkan dengan jenis dan sikap pembelajaran yang menggunakan teknologi, serta mempengaruhi pengembangan keterampilan kompetensi teknologi. Kebijakan dan operasional sekolah juga memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan literasi digital siswa. Semakin akrab siswa dengan memasukkan media digital kedalam kegiatan belajar mereka, semakin baik kemampuan literasi digital mereka. Faktor-faktor yang dijelaskan dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital setiap siswa. Faktor-faktor tersebut memang bisa menjadi penghambat atau pendukung dalam menentukan tingkat kecakapan digital seorang siswa. Tentunya literasi digital termasuk dalam kategori sedang dan bukan top skor, sehingga faktor-faktor tersebut harus diperhitungkan untuk memaksimalkan literasi digital siswa. Kebijakan SMAS Wijaya Putra Surabaya membatasi penggunaan alat digital seperti *smartphone* di kelas reguler atau tatap muka untuk kegiatan kelas. *Smartphone* tidak diperbolehkan di ruang kelas dan disimpan di ruang staf. Penggunaan

smartphone untuk mengakses internet dalam memperoleh informasi tentang kegiatan pembelajaran hanya dilakukan jika direkomendasikan oleh guru untuk mencari informasi tambahan atau menggunakan media pembelajaran berbasis internet. Tentunya hal ini bertujuan untuk mencegah siswa menyalahgunakan *smartphone* dalam kegiatan belajarnya, namun selain tujuan yang baik tentunya ada dampak positif dan negatifnya. Efek positif dari pembatasan penggunaan *smartphone* adalah siswa dapat fokus pada kegiatan belajarnya karena tidak terganggu oleh banyak hal di luar kegiatan belajar dalam penggunaan *smartphone* mereka. Kelemahan dari keterbatasan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran adalah siswa kurang berkembang kemampuannya dalam menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Memberdayakan siswa di bidang teknologi digital dalam lingkungan pendidikan, terutama di tingkat sekolah menengah, dapat membatasi pengalaman belajar dan mencegah siswa mencapai kategori baik dalam keterampilan digital mereka. Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya mendukung, tetapi menjadi salah satu kunci untuk diintegrasikan kedalam proses pendidikan yang berlangsung. Peningkatan keterampilan literasi digital, khususnya dikalangan anak sekolah, sudah tepat untuk menyikapi hal ini. Peningkatan literasi digital dapat dicapai dengan membekali siswa dengan wawasan dan kesadaran akan pentingnya literasi. Hal ini memungkinkan siswa untuk menghadapi dampak *negative* dari berbagai hal dan kemajuan teknologi.

4. KESIMPULAN

Dari hasil analisis, disimpulkan bahwa kemampuan digital siswa masih berada pada level yang memadai. Kategori komprehensif ini mencakup empat metrik kecakapan digital, dengan satu berada di tempat yang baik, Pencarian Internet, sementara yang lain seperti menggunakan *Navigasi Hypertextual*, informasi

penilaian konten, dan Dewan Pengetahuan masih dalam kategori lokasi yang memadai.

Informasi yang diperoleh dengan menggunakan aplikasi *Virtual Classroom* merupakan sumber yang umum digunakan oleh siswa untuk memperoleh informasi. Dalam hal ini sebagian siswa merasa sangat efektif dan efisien menggunakan aplikasi *Virtual Classroom* untuk mendapatkan informasi dibandingkan dengan buku teks. Menggunakan aplikasi Kelas *Virtual* untuk Informasi secara teratur memungkinkan siswa menemukan informasi yang mereka butuhkan di Internet., namun kompetensi tersebut tidak diimbangi dengan kemampuan lainnya. Kemampuan tersebut adalah melakukan analisis mendalam terkait informasi yang diperoleh dari aplikasi *Virtual Class* seperti memanfaatkan *hypertext* untuk memperoleh informasi lebih lanjut, memperhatikan sumber atau latar belakang informasi, membandingkan informasi, serta menggunakan berbagai sumber dalam menyusun informasi menjadi suatu pengetahuan. Menurut uraian tersebut, kemampuan digital siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Berdasarkan penelitian untuk menganalisis literasi digital siswa SMAS Wijaya Putra Surabaya, berikut beberapa saran: Gunakan *hypertext*, kumpulkan pengetahuan menggunakan berbagai sumber otoritatif, dan tingkatkan komunikasi dengan guru tentang informasi yang diperoleh dari aplikasi *Virtual Class* sehingga Anda dapat memeriksa keaslian informasi. Guru hendaknya lebih memperhatikan sumber informasi yang digunakan oleh siswanya. Sekolah hendaknya terus meningkatkan penggunaan aplikasi *Virtual Class* oleh siswa dalam kegiatan belajarnya agar terbiasa menggunakan teknologi secara tepat. Selain itu konsultasi keterampilan literasi digital akan diberikan supaya kesadaran siswa dalam pentingnya akan keterampilan penggunaan kompetensi literasi digital pada era saat ini.

5. REFERENSI

- Andhini, N. F. (2017). Metode penelitian survey. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Gamage, S. H. P. W., Ayres, J. R., & Behrend, M. B. (2022). A systematic review on trends in using Moodle for teaching and learning. In *International Journal of STEM Education* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00323-x>
- Maspuroh, U., Nurhasanah, E., Syafroni, R. N., & Sugiarti, D. H. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Keterampilan Berbicara Melalui Siniar untuk Membentuk Personal Branding Siswa SMA Negeri 1 Telukjambe dan Sma Negeri 1 Majalaya Kabupaten Karawang. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(2). <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i2.6273>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Pearce, L. (2017). Digital literacy. *Nursing Standard*, 31(48). <https://doi.org/10.7748/ns.31.48.18.s22>
- Priyambudi, S., & Murdani, M. H. (2020). The Development of E-Learning Model for College Students in the Industrial Era 4.0. *Journal of Education and Practice*, 11(31), 68–78. <https://doi.org/10.7176/jep/11-31-09>
- Priyambudi, S., & Probowati, Y. (2019). Kegiatan Story Telling Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak-Anak Usia Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.356>
- Priyambudi, S., Setyowati, Y., Eka, Z., Rifayanti, T., Murdani, M. H., & Putra, U. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran daring untuk meningkatkan efektivitas belajar di perguruan tinggi surabaya. 314–328.
- Priyambudi, S., Setyowati, Y., & Murdani, M. H. (2021). *Virtual Class Solusi Pembelajaran Daring Terpadu di Masa Pandemi Pada SMA Wijaya Putra Surabaya*. 4, 673–682.
- Priyambudi, S., Setyowati, Y., & Murdani, M. H. (2022). Pengembangan Virtual Class Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa Pada Perkuliahan Daring. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 8(2), 126–135. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i2.13853>
- Setyowati, Y. (2018). Homi Bhabha's Mimicry As Reflected In Tanizaki's Naomi. *Dinamika : Jurnal Sastra Dan Budaya*, 5(2). <https://doi.org/10.25139/dinamika.v5i2.628>
- Setyowati, Y., Susanto, & Munir, A. (2020). *Promoting University Students' Critical Thinking Skills through Implementation of the Revised Bloom's Taxonomy in Language Assessment: A Theoretical Prespective*. <https://doi.org/10.2991/soshec-19.2019.39>
- Surya, P. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Efront Pada Pelajaran Bahasa Indonesia*. 2(2).
- Wagiym, W. (2020). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Kelas. *Journal of Education Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28646>
- Zabolotniaia, M., Cheng, Z., Dorozhkin, E. M., & Lyzhin, A. I. (2020). Use of the LMS Moodle for an effective implementation of an innovative policy in higher educational institutions. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(13). <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i13.14945>