JURNAL ILMIAH TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (JTIK) VOL 16, No.1, Maret 2025, pp. 55 - 61
p-ISSN : 2087-0868 (media cetak)
e-ISSN : 2598-9707 (media online)
http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP

ANALISIS PENGGGUNAAN LITERASI DIGITAL BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMK ASKHABUL KAHFI SEMARANG

Vicky Ainul Hayya Maulana[1], Imron[2], Riska Dami Ristanto[1]
[1]Pendidikan TIK Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang
Sekaran Gunungpati Semarang, vickymaulana5205@gmail.com
[2]SMA Negeri 1 Lasem
Lasem Rembang Jawa Tengah, 0295-531170, imronwijaya@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 23 – Desember - 2024
Received in revised form : 24 – Desember - 2024
Accepted : 7 – Januari - 2025
Available online : 1 – Maret - 2025

ABSTRACT

Digital literacy is one type of literacy that must be mastered by Indonesian citizens. Strengthening digital literacy is inseparable from fostering a culture of literacy. The implementation of digital literacy in schools is a must in the form of informatics learning media. Information technology (informatics) subjects in schools are one of the compulsory subjects. Analysis of the application of digital technology-based informatics learning media in schools is needed. This study aims to determine and analyze ICT learning facilities in schools and the extent to which the utilization of informatics learning media is implemented at SMK Askhabul Kahfi Semarang in supporting digital literacy. Using qualitative research methods and analyzed with the Creswell model. The results showed that the informatics learning media used made students learn happily and helped educators. The impact is expected to be that students understand digital literacy as a whole so that students get benefits.

Keywords: digital literacy, media and informatics.

1. PENDAHULUAN

Rendahnya hasil rapor pendidikan, mendorong semua pihak meningkatkan atau membudayakan literasi, sains dan numerasi pada semua jenjang. Hasil ini selaras dengan laporan Bank Dunia menunjukkan kualitas SDM Indonesia memprihatinkan, dikarenakan sebagian besar tidak memiliki ketrampilan yang dibutuhkan era Industri 4.0. Kondisi tersebut diperkuat data Pendidikan dari Bank Dunia: (1) peserta didik Indonesia meski pergi ke satuan pendidikan selama 12.4 tahun, tapi hanya belajar selama 7.8 tahun; (2) rendahnya investasi untuk perkembangan dan pendidikan anak usia dini menuju pendidikan dasar; (3) ketidaksetaraan dalam belajar; (4) tantangan Industri 4.0 [18].

Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2022-2023 terdapat 215,63 juta orang pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna, jumlah tersebut meningkat 2,67%. Tantangan abad 21 memang sangat berat. Perubahan teknologi, sosial dan ekologi sedang terjadi di seluruh dunia [3].

Pemanfaatan personal komputer pada global pendidikan, bisa memunculkan kerangka berpikir baru mengenai sistem pendidikan nasional.Sehingga, bisa mengatatasi banyak sekali hambatan klasik misalnya kurangnya pendidik yang berkualitas, terbatasnya indera bantu pembelajaran, mahalnya asal belajar dan

Received 23 – Desember - 2024*; Revised* 24 – Desember - 2024*; Accepted* 7 – Januari - 2025

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

belum teroganisasinya PBM secara maksimal. Beberapa perubahan besar paradigma dalam pendidikan seperti Tabel 1.

Teacher-centered intruction	⇒	*Student-centered intruction*
Single-sense stimulation	⇒	*Multisensory stimulation*
Single-path progression	⇒	*Multipath progression*
Single media	⇒	*Multimedia*
Isolated work	⇒	*Collaborative work*
Information delivery	⇒	*Information exchange*

Tabel 1. Perubahan Paradigma Guru dan Peserta Didik

Pendidikan tidak terlepas dari peran teknologi digital. Walaupun digitalisasi dalam pendidikan, tidak akan pernah bisa menggantikan peran guru dalam pembelajaran di kelas. Teknologi digital hanyalah tool bagi Pendidikan agar dapat melompat lebih jauh ke depan. Teknologi digital meningkat secara signifikan di abad ke-21, mendorong Peserta Didik untuk belajar dan berinovasi. Pemanfaatan teknologi digital secara efektif mempercepat pencarian informasi, meningkatkan kecakapan hidup dan memudahkan guru dalam membuat RPP. Untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online dan mempromosikan pendidikan menuju Indonesia Maju 2045, Kemendikbud menunjukkan bahwa teknologi digital harus diintegrasikan dalam dunia pendidikan. Perubahan dilakukan agar ide-ide tersebut sesuai kemampuan Peserta Didik dan kemampuan guru dan staf pengajar.

Pada umumnya guru (pendidik) belum memanfaatkan Teknologi Informasi Digital dalam bentuk Media Pembelajaran Informatika dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga diperlukan analisis dan pengenalan pemanfaatan media Pembelajaran Informatika kepada pendidik dalam proses belajar mengajar. Disamping itu, ada pendapat bahwa pemanfaatan media pembelajaran informatika khususnya media pembelajaran interaktif dalam PBM tidak selalu mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat permasalahan yaitu sejauhmana pemanfataan media pembelajaran informatika diimplementasikan di SMK Askhabul Kahfi Semarang dalam menunjang literasi digital? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis sarana pembelajaran TIK di sekolah dan sejauhmana pemanfataan media pembelajaran informatika diimplementasikan di SMK Askhabul Kahfi Semarang dalam menunjang literasi digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan sebagai suatu sistem mendapat manfaat dari strategi inovasi yang terencana dengan baik. Berlawanan kepercayaan populer, pendidikan tidak menentang inovasi, tingkat perubahan dalam pendidikan sebanding dengan sektor publik dan pendidik melihat tempat kerjanya seinovatif ekonomi pada umumnya. Namun, dunia pendidikan gagal memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas [10], meningkatkan efisiensi, meningkatkan kualitas dan mendorong pemerataan seperti sektor publik lainnya. Kebijakan inovasi [16] dalam pendidikan seringkali berfokus pada isu-isu yang terfragmentasi atau tujuan yang menyesatkan, terkadang karena keinginan untuk mendapatkan hasil yang cepat tetapi tanpa manfaat jangka panjang yang berkelanjutan. Strategi inovasi yang terencana dengan baik dalam pendidikan dapat memanfaatkan potensi teknologi baru dan bauran kebijakan yang tepat, mendorong efisiensi dan hasil yang lebih baik dalam hal kualitas dan kesetaraan [19].

Memasuki abad ke-21, enam keterampilan dasar literasi yang dicanangkan oleh World Economic Forum pada tahun 2015 harus dikuasai. Keenam keterampilan dasar tersebut adalah literasi baca tulis, numerasi, sains, finansial, digital dan literasi kwargaan. Paul Gilster (1997), menjelaskan literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang diakses melalui perangkat komputasi [1].

Literasi digital merupakan salah satu dari 6 jenis literasi yang harus dikuasi agar dapat berkonstribusi dengan masyarakat global. Jenis literasi lainnya adalah literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi keuangan dan literasi budaya dan kewargaan.

PISA (*The Program for International Student Assessment*) mendefinisikan literasi digital sebagai cerminan kompetensi kognitif, mulai dari menerjemahkan struktur dan karakteristik penyajian tekstual hingga memahami informasi tentang fenomena alam. Dalam literasi digital ada 4 jenis yaitu *digital safety*, *digital ethics*, *digital culture* dan *digital skill*. Keempat jenis literasi digital tersebut sangat dibutuhkan dalam

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

menghadapai abad 21. Apalagi dalam kurikulum merdeka sebagai bagian dari program Merdeka Belajar, literasi digital sangat penting untuk dapat dipahami dan diintegrasikan dalam pembelajaran secara komprehensif [15].

Generasi Milenial dan Generasi Z adalah individu yang unik dan berbeda yang perlu diperlakukan secara individual dalam proses pendidikannya. Peserta Didik tidak lagi tertarik dengan pembelajaran guru. Peserta Didik lebih tertarik pada hal-hal baru dan memiliki penemuannya sendiri yang berorientasi pada proses. Proses ini lebih dikenal dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada Peserta Didik [8]. Berdasarkan panduan literasi digital terkait konsep literasi dalam Kurikulum 2013 yang disusun Kemendikbud (2018), dijelaskan bahwa literasi digital adalah integrasi dan penerapan keterampilan kognitif dan teknis, termasuk pengetahuan, penggunaan, dan interpretasi informasi. Kelima bidang tersebut meliputi akses, kontrol, integrasi, analisis, dan pembuatan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga merangsang untuk belajar. Manfaat media [7] dalam pembelajaran, adalah: (1) media dapat membuat topik-topik abstrak menjadi lebih konkrit; (2) media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang terbatas; (3) media membantu mengatasi keterbatasan indra manusia; (4) media juga dapat menyajikan isi pelajaran berupa benda mati atau peristiwa langka; (5) informasi pendidikan yang benar yang disajikan dalam media memberikan kesan yang mendalam dan membekas pada peserta didik [12].

Tujuan utama sistem komputer adalah untuk mengolah data dan menghasilkan informasi. Oleh karena itu harus didukung oleh unsur *hardware*, *software*, dan *brainware*. Komputer adalah mesin yang memproses fakta dan data menjadi informasi. Orang menggunakan komputer untuk meningkatkan kinerja kerja mereka dan memecahkan berbagai masalah. Perangkat lunak merupakan pengolah data atau pemecah masalah.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil data penelitian kualitatif studi pendahuluan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan 6 langkah menurut Creswell: (1) mempersiapkan dan mengorganisasikan data untuk analisis; (2) membaca dan melihat seluruh data; (3) membuat kode seluruh data; (4) menggunakan kode untuk deskripsi; (5) menghubungkan antar tema; (6) memberi interpretasi dan makna [17].

Peneliti dalam memperoleh data merupakan upaya pokok yang dilakukan dalam menunjang penelitian yang dilakukan. Peneliti melakukan penelitian di SMK Askhabul Kahfi Semarang pada tanggal 19 Nopember 2024 melaui mewawancarai langsung dari narasumber, yaitu Abdus Syakur, S.Kom yang merupakan Guru Komputer di sekolah tersebut [20].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara dengan narasumber berkaitan media pembelajaran yang dibutuhkan beserta kekurangan dan tantangannya. Pembelajaran yang terdapat di SMK ini, yayasan atau sekolah menyediakan beberapa fasilitas, seperti Laboratorium, Komputer atau PC. Sekolah menyediakan beberapa alat praktek seperti kabel LAN dan Fiber Optik. Hal ini dikarenakan mata pelajaran yang difokuskan tersebut adalah TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan). Peserta Didik diperkenankan untuk membawa laptop dari rumah jika memang memiliki, untuk mendukung kelancaran dalam pembelajaran di mata pelajaran tersebut. Kekurangannya, dikarenakan SMK tersebut masih di bawah naungan Yayasan, semua ketentuan pada fasilitas sekolah harus mengikuti keaktifan yayasan tersebut. Yayasan memiliki beberapa tanggung jawab seperti beberapa kampus atau cabang, bukan satu kampus saja. Tantangan pada mata pelajaran ini adalah Peserta Didik sudah di era modern menjadi banyak Peserta Didik lebih suka pembelajaran dilaksanakan dengan fokus pada internet seperti *youtube* maupun *game online*. Sekolah ini berada ada di lingkungan pesantren, sehingga Peserta Didik jarang memainkan internet dan hanya dapat menggunakan pada jam mata pelajaran berlangsung. Untuk memastikan semua Peserta Didik dapat mengakses laboratorium dan mempelajari ilmu komputer, strategi yang efektif diadakannya penjadwalan. Jadwal bergilir menjadi aspek yang penting dimana setiap kelasnya mendapatkan waktu tertentu di laboratorium komputer secara bergantian. Adanya penjadwalan membantu menghindari penumpukam Peserta Didik dikarenakan terbatanya perangkat yang ada.

Berkaitan penggunaan media pembelajaran, diajarkan narasumber tentu saja, bisa dibilang menyenangkan. Banyak Peserta Didik merasa senang dan antusias dengan media pembelajaran yang di ajarkan. Banyak Peserta Didik mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dan berbagai alat pembelajaran

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

membuat materi lebih nmenarik dan mudah dipahami. Menggunakan pembelajaran yang interaktif, seperti video, simulasi atau aplikasi, memungkinkan Peserta Didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran yang diajarkan oleh ustadz syakur sudah banyak yang dapat mengikutinya dengan mudah namun, tentu saja ada beberapa Peserta Didik yang mungkin masih merasa kesulitan aspek tertentu. Oleh karena itu penting bagi guru ataupun pengajar untuk mendengarkan umpan balik dari para Peserta Didiknya yang mengalami kesulitan dan butuh penyasuaian. Seorang guru ataupun pendidik dapat memastikan bahwa semua Peserta Didik dapat mengikuti Pelajaran dengan baik dan merasa senang serta nyaman dalam proses belajar.

Berbagai inisiatif dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidik melalui pelatihan, seminar, workshop, bahkan pendidikan formal yang mengirim pendidik ke jenjang yang lebih tinggi. Meskipun adopsi masih jauh dari harapan dan sangat bervariasi, upaya ini setidaknya telah menghasilkan mayoritas orang memperoleh gelar sarjana. Latar belakang pendidikan seorang pendidik beserta faktor-faktor lain yang mempengaruhinya hendaknya berkorelasi positif dengan mutu pendidikan. Dalam praktek mengajar sehari-hari, masih banyak pendidik yang melakukan kesalahan dalam melaksanakan tugas dan tugasnya. Padahal, kesalahan yang dilakukan pendidik khususnya dalam pembelajaran, sekecil apapun, akan berdampak. Menurut Mulyasa (2005) berbagai penelitian telah mengidentifikasi setidaknya tujuh kesalahan dilakukan pendidik: jalan pintas dalam pembelajaran, menunggu Peserta Didik menunjukkan perilaku negatif, menerapkan disiplin yang merusak, mengabaikan kebutuhan khusus Peserta Didik, merasa paling pintar di kelas, diskriminatif, dan tidak menghormati hak Peserta Didik.

Semua percaya bahwa pendidik memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Pendidik memegang peranan penting dalam mendukung tumbuh kembang peserta didik agar dapat memaksimalkan tujuan hidupnya. Melihat pekerjaan yang telah dilakukan para pendidik selama bertahun-tahun menunjukkan betapa pentingnya mereka dalam mendorong pertumbuhan dan perkembangan Peserta Didik. Peran dan fungsinya sangat penting dalam pembentukan karakter anak, penyiapan dan pengembangan sumber daya manusia (SDM), peningkatan kesejahteraan masyarakat, serta kemajuan bangsa dan negara. Pendidik juga harus berkompetisi dalam pembelajaran dengan memfasilitasi pembelajaran Peserta Didik agar seluruh Peserta Didik mencapai potensi maksimalnya.

Sebagai pemenuhan syarat profesi guru, pendidik harus memaknai pembelajaran dan menjadikannya sarana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dan meningkatkan. memperhatikan kajian Pullias dan Young (1988), Manan (1990), serta Yelon and Weinstein (1997) dalam Mulyasa (2005), terdapat sembilan belas peran pendidik, yakni: pendidik sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasehat, pembaharu (inovator), model dan teladan, pribadi, pendorong kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa cerita, aktor, emansipator, evaluator, pengawet, dan sebagai kulminator.

Penerapan literasi digital pada pendidikan dasar dan menengah harus ditandai dengan mengelola keterampilan, kemampuan, dan sikap intelektual dalam penggunaan sistem komputer, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak, serta dalam penggunaan dan interpretasi informasi untuk bersaing secara global. Kompetensi digital untuk pembelajaran interdisipliner adalah kompetensi yang menggabungkan konteks mata pelajaran dan menjelaskan pentingnya pembelajaran antar mata pelajaran. Literasi ini tidak berdiri sendiri, melainkan terintegrasi dalam konteks mata pelajaran dengan mata pelajaran lain yang memiliki tugas dan tujuan tertentu sebagai muatan pembelajaran. Semua mata pelajaran mencakup kegiatan di mana Peserta Didik menggunakan, memilah, mengolah, menafsirkan dan memanfaatkan informasi digital baik *offline* maupun *online*.

Literasi digital merupakan salah satu bentuk literasi yang dikembangkan secara khusus untuk memajukan pengajaran dan pendidikan secara umum di Indonesia. Kemampuan membaca yang baik, diharapkan bangsa Indonesia mampu bersaing memperebutkan kepemimpinan di dunia internasional. Keberhasilan literasi harus didukung oleh seluruh komponen dunia pendidikan, terutama peran pendidik sekolah, yang bertujuan untuk mengarahkan, membimbing, mendorong, menilai perkembangan potensi peserta didik sesuai kompetensi yang diharapkan dan memajukan. Konsep literasi digital diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dalam memperoleh literasi.

Kepemimpinan teknologi kepala sekolah sangat penting dalam sistem pendidikan yang selalu berubah. Pimpinan sekolah harus mencontohkan praktik yang mereka harap dapat ditiru oleh guru dan Peserta Didik, sehingga sekolah dapat menjalani transformasi TIK untuk memenuhi tantangan Pendidikan 4.0. Oleh karena itu, pimpinan sekolah khususnya kepala sekolah tidak punya pilihan selain menerima dan melengkapi

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

tuntutan teknologi saat ini. Dunia modern dianggap tidak terbatas dalam hal pertukaran informasi, yang berarti bahwa sekolah mutlak harus merangkul penggunaan teknologi dan integrasi perangkat TIK [11].

Pimpinan sekolah yang berteknologi maju harus lebih banyak melakukan penelitian dan lebih memikirkan penggunaan TIK di sekolahnya. Mereka harus memastikan bahwa misi, visi, nilai, dan keyakinan TIK sekolah mereka konsisten dengan peluang yang ditawarkan kepada guru dan Peserta Didik. Kepemimpinan teknologi kepala sekolah merupakan faktor penting yang mempengaruhi penggunaan TIK secara efektif di kelas. Ketika terintegrasi dengan baik, teknologi menjadi akselerator yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif bagi Peserta Didik. Oleh karena itu, kepala sekolah harus memaksimalkan keterampilan dan idenya, tidak hanya untuk mempersiapkan Peserta Didik menghadapi abad ke-21, tetapi juga untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran guru dalam pendidikan, seperti yang digariskan oleh pemerintah Malaysia [6].

Secara keseluruhan, literasi digital tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran mandiri Peserta Didik yang mengikuti kursus bahasa Inggris umum. Oleh karena itu, menurut mahaPeserta Didik, upaya peningkatan literasi digital dalam program seperti kursus komputer dan lokakarya manajemen teknologi digital tidak memberikan manfaat yang signifikan untuk pembelajaran bahasa mandiri. Kedua, diasumsikan bahwa literasi digital tidak berdampak signifikan terhadap pembelajaran bahasa yang efektif. Oleh karena itu, proses pengembangan keterampilan Peserta Didik yang berfokus pada literasi digital dinilai memiliki dampak yang signifikan terhadap efektifitas pembelajaran Peserta Didik, sehingga tujuan dari proses pendidikan dapat tercapai. Ketiga, kemampuan untuk mengatur sendiri pembelajaran bahasa cenderung memiliki dampak yang signifikan dan positif dalam mencapai pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa semakin tinggi kompetensi Peserta Didik dalam pembelajaran *self-regulated language* berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembelajaran yang mengarah pada pencapaian tujuan Pendidikan [5].

Beberapa kemajuan dalam digitalisasi, alat digital khusus, metrik [9] dan pedoman alternatif yang sebagian besar tidak diketahui oleh banyak penulis. Jelas bahwa literasi digital perlu ditingkatkan dengan menangani aspek-aspek yang lebih bernuansa dari penerbitan Akses Terbuka. Meskipun manfaat dan pengetahuan mendetail tentang penerbitan *Open Acces* terbukti dalam komunitas yang lebih sempit dan lebih banyak orang yang terlibat, ada kebutuhan untuk melampaui itu. Diperlukan lebih banyak upaya kelembagaan, tidak hanya untuk mengembangkan kebijakan tetapi juga untuk menyediakan alat dan keterampilan untuk memastikan staf akademik dapat belajar tentang literasi digital dalam konteks akses terbuka dan mengatasi hambatan dan *stereotip* terkait [4].

Seperti halnya menonton film kartun. Pengaruh menonton kartun sangat kuat, sehingga anak-anak ini ingin mengenal tokoh-tokohnya agar bisa berinteraksi [14]. Oleh karena itu, setelah membangun basis pengetahuan ini, penting bagi orang tua dan guru untuk berhati-hati hanya agar anak-anak mereka terpapar pada hal-hal ini. Perkembangan kognitif sangat penting. Kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan membimbingnya untuk menonton konten yang tepat. Literasi media untuk memahami program kartun anak sangat penting untuk perkembangan kognitif, emosional dan perilaku mereka. Lokakarya literasi media di sekolah telah menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum, yang dapat membantu anak memahami konten visual [2].

Literasi digital bagi orang tua menjadi penting karena orang tua merupakan pemain kunci dalam mengembangkan literasi keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan dan kemampuan orang tua dalam mengakses dan menggunakan media sosial masih tergolong rendah. Hal inilah yang menjadi penyebab kurangnya kontrol orang tua terhadap media sosial anak rendah. Literasi digital untuk orang tua memiliki beberapa keunggulan, seperti menghemat waktu, menggabungkan teori dan praktik, serta mendukung orang tua untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan di bidang media digital [13].

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan literasi digital berbasis media pembelajaran informatika pada suatu sekolah sangat penting. Hasil analisis penerapan literasi digital di SMK Askhabul Kahfi Semarang adalah sarana prasarana memegang peran penting sebelum menggunakan media pembelajaran informatika. Tantangan yang dihadapi adalah globalisasi dan modernisasi yang ada menjadikan sekolah memegang peran penting. Kepastian semua peserta didik mendapatkan akses penggunaan media pembelajaran informatika di sekolah dapat dibuat melalui penjadwalan yang disiplin. Penggunanaan media pembelajaran informatika menjadikan peserta didik

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

belajar dengan nyaman dan senang. Pendidik yang memfasilitasi pembelajaran dapat leluasa memberikan materi yang diinginkan.

Besarnya dampak penerapan media pembelajaran informatika, saran yang diberikan adalah Kementerian Pendidikan hendaknya lebih pro aktif untuk memberikan pecerahan pentingnya penerapan literasi digital berbasis media pembelajaran informatika.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada civitas academika SMK Askhabul Kahfi Semarang dan rekan-rekan yang bersama-sama melakukan penelitian di sekolah tersebut.

6. DAFTAR PUSTAKA

[1]. Afrilyasanti, R., Basthomi, Y., & Zen, E. L. (2023). Factual vs. Fake News: Teachers' Lens on Critical Media Literacy Education in EFL Classes. *Journal of Interactive Media in Education*, *2023*(1). https://doi.org/10.5334/jime.781

[2]. Chopra, A. B., & Trehan, K. (2019). Workshops as a methodological intervention to assess media literacy amongst children with special reference to learning through cartoons in India. *Journal of Content, Community and Communication*, *10*(5), 11–28. https://doi.org/10.31620/JCCC.12.19/03

[3]. Disa Hediansah, Depi Oktasari, & Herman Dwi Surjono. (2019). Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran Menggunakan Hybrid Learning pada Pendidikan Kesetaraan. *Inovasi Kurikulum Pengembangan*.

[4]. Edelmann, N., & Schoßböck, J. (2020). Open access perceptions, strategies, and digital literacies: A case study of a scholarly-led journal. *Publications*, *8*(3). https://doi.org/10.3390/PUBLICATIONS8030044

[5]. Farikah, F. (2021). Developing Material for Teaching Paragraph Writing Using Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK). *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, *9*(2), 1–7. https://doi.org/10.24256/ideas.v9i2.1609

[6]. Ghavifekr, S., & Wong, S. Y. (2022). Technology leadership in Malaysian schools: The way forward to education 4.0 – ICT utilization and digital transformation. *International Journal of Asian Business and Information Management*, *13*(2). https://doi.org/10.4018/IJABIM.20220701.oa3

[7]. Handara, K. (2021). Video Animasi 3D Hidup di era New Normal. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *12*(2), 69–73. http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKPpage69

[8]. Helaluddin. (2019). *Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi*.

[9]. Ismail, T., Winiarti, S., & Pambudi, R. (2021). Student's Major Concentration Selection System Using Web-Based Profile Matching. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *12*(1), 2087–0868.

[10]. Juhro, S. M. (2021). Transformational Leadership: Konsep, Pendekatan, dan Implikasi pada Pembangunan. In *Bank Indonesia* (Vol. 1).

[11]. Juliantika, J., & Syahla, R. (2023). Telaah Teknologi Dalam Tinjauan Terminologis: Relevansi Teknologi Dalam Konsepsi Jaques Ellul Di Masa Kini. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *4*(1), 58–67. https://doi.org/10.51903/education.v4i1.446

[12]. Leli Hasanah Lubis. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, *1*(1). https://doi.org/10.57251/multiverse.v1i1.626

[13]. Nurhayati, S., Noor, A. H., Musa, S., Jabar, R., & Abdu, W. J. (2022). A Digital Literacy Workshop Training Model for Child Parenting in a Fourth Industrial Era. *HighTech and Innovation Journal*, *3*(3), 297–305. https://doi.org/10.28991/HIJ-2022-03-03-05

[14]. Sukma, G. L., Ramdhan, G., Syam, H., & Azijah, D. N. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi Informasi Digital dalam Pelayanan Publik di Kelurahan Karawang Kulon. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *15*(1), 1–5. http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP

[15]. Syefrinando, B., Sukarno, Ariawijaya, M., & Nasukha, A. (2022). The Effect of Digital Literacy Capabilities and Self-Regulation on the Student's Creativity in Online Physics Teaching. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *11*(3), 489–499. https://doi.org/10.15294/jpii.v11i3.31811

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

[16]. Twiningsih. (2022). Desain Pengembangan Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Daya Saing Sekolah melalui Lima Prinsip Teknologi Pendidikan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(4). https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i4.261

Buku

[17]. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). Research Design: Qualitatif, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *Sage*.

[18]. Lemhanas. (2021). *Indonesia menuju 2045, SDM Unggul dan Teknologi adalah Kunci* (B. Rurit & N. Dewanto (eds.); I, Vol. 1). Kompas Media Nusantara.

Laporan

[19]. OECD. (2020). *Education at a Glance 2020*. OECD. https://doi.org/10.1787/69096873-en

Wawancara

[20]. Abdus Syakur, S.Kom (2024), SMK Askhabul Kahfi Semarang.