

PENGARUH LITERASI DIGITAL PADA PESERTA AFIRMASI PENDIDIKAN MENENGAH DI PROVINSI PAPUA PEGUNUNGAN

Eva Kadang

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, STKIP Kristen Wamena, Indonesia

evakad24@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan PKM ini untuk memperoleh informasi dan kompetensi tentang budaya digital untuk siswa kelas XI ADEM yang berada dari pegunungan Papua. Dalam lingkungan pendidikan, literasi digital membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tertentu, serta mendorong rasa ingin tahu dan kreativitasnya untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pemahaman mengenai literasi digital juga diberikan kepada peserta Afiriasi Pendidikan Menengah (ADEM) di Provinsi Pegunungan Papua.

Tujuannya untuk membantu mereka memahami dan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis di lingkungan digital sebelum berangkat ke provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah dan Bali untuk melanjutkan studi ke jenjang SMA/SMK selama 3 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Penelitian menunjukkan bahwa literasi digital berdampak positif pada siswa yang mengikuti kursus ADEM. Literasi digital memberikan dampak positif pada siswa yang mengikuti ADEM. Hal ini mencakup fasilitasi akses terhadap informasi dan pembelajaran yang lebih luas, pembelajaran yang menarik dan interaktif, pengembangan keterampilan teknologi, dan persiapan karir masa depan.

Kunci: Literai digital, peserta ADEM

ABSTRACT

The aim of this PKM is to obtain information and competencies about digital culture for class XI ADEM students from the mountains of Papua. In an educational environment, digital literacy helps improve students' understanding of certain subjects, as well as encouraging their curiosity and creativity to achieve optimal learning outcomes. An understanding of digital literacy was also provided to Affirmation of Secondary Education (ADEM) participants in the Papua Mountain Province. The aim is to help them understand and improve their reading and writing skills in a digital environment before leaving for the provinces of East Java, Central Java and Bali to continue their studies at high school/vocational school level for 3 years. The method used is a quantitative method. Research shows that digital literacy has a positive impact on students taking ADEM courses. Digital literacy has a positive impact on students who take part ADEM. This includes facilitating access to broader information and learning, engaging and interactive learning, developing technological skills, and preparing for future careers.

Keywords: Digital literacy, ADEM participants.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era informasi saat ini merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan perilaku individu dan kelompok. Pendidikan merupakan investasi jangka panjang dan dipandang sebagai elemen kunci dalam pembangunan di negara-negara yang menghadapi tantangan besar. Sebagai akibatnya, pendidikan seharusnya memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) yang dapat bersaing di era global.

Dalam konteks pendidikan peserta didik berfungsi sebagai pengakses informasi individu yang terlibat secara langsung. Tidak semua informasi yang diperlukan oleh siswa dapat dipastikan terdapat dalam bentuk dokumentasi tertulis. Saat ini, internet menyediakan informasi dalam berbagai bentuk digital, informasi ini disajikan melalui berbagai kemampuan di internet, seperti web, blog, daftar email. Inovasi dalam internet dan teknologi digital telah membuat proses penyelesaian tugas menjadi lebih praktis. Fenomena ini menghasilkan sumber

referensi ilmiah yang dapat diakses secara digital dan menawarkan akses kepada jutaan informasi yang berguna untuk menyelesaikan tugas. Cheng (2017) menegaskan bahwa penguasaan terhadap ciri-ciri digital, sifat-sifat teknologi digital, dan dampak digital adalah unsur krusial dalam literasi digital yang diperlukan oleh masyarakat di abad ke-21. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asri et al (2019), literasi digital merujuk pada kemampuan dalam memanfaatkan alat digital untuk mencari, memilih, dan menilai informasi, serta meliputi kemampuan berpikir kritis, bekerjasama, berkomunikasi dengan baik dan berinovasi.

Dalam bidang pendidikan, literasi digital yang membantu siswa memperluas pengetahuan serta meningkatkan rasa ingin tahu yang menimbulkan kreativitas untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Literasi digital pada pendidikan menuntut siswa mahir dalam menggunakan alat-alat digital, serta memahami konsep teknologi digital.

Perkembangan produktivitas dapat diraih melalui bahasa teknologi. Bahasa teknologi akan menambah kemampuan membaca serta menulis siswa di dunia teknologi, serta tahap interpretasi tentang jenis teks teknologi. Melalui bahasa teknologi, siswa memanfaatkan macam-macam alat dan platform inovatif agar mampu mengemukakan gagasan siswa, seperti mengerjakan penyajian multimedia, blog, atau proyek teknologi lainnya. Siswa akan meningkatkan kemampuan penelitian secara dalam jaringan, menghasilkan kecakapan pada sumber informasi, dan meningkatkan kemampuan kritis dalam prosedur data yang dilakukan. Selain itu, bahasa teknologi dapat menunjang siswa mengetahui penggunaan perangkat keras dan lunak yang digunakan. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan teknologi pada di pasar kerja. Siswa mampu menyaring informasi, memahami problematika yang terjadi, serta menumbuhkan kemampuan critical thinking teknologi. Peningkatan kreativitas dapat dicapai melalui kemampuan digital. Bahasa digital membantu mengembangkan kemampuan membaca dan menulis di dunia teknologi, seperti memahami tentang jenis teks digital. Melalui literasi digital, siswa dapat belajar cara

mengekspresikan ide-ide mereka menggunakan berbagai alat dan platform kreatif, seperti membuat presentasi multimedia, blog, dan proyek digital lainnya. Siswa juga bisa meningkatkan keterampilan penelitian mereka secara online. Mereka akan mengembangkan kemampuan untuk mengevaluasi keandalan sumber informasi dan memproses data yang mereka temukan. Selain itu, literasi digital membantu siswa memahami dan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang umum digunakan. Hal ini akan membantu meningkatkan keterampilan teknologi di tempat kerja. Siswa dapat menyaring informasi, memahami sudut pandang yang berbeda, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis saat bekerja dengan informasi dari dunia digital.

Berdasarkan informasi diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Literasi Digital pada Peserta Afirmasi Pendidikan Menengah di Provinsi Papua Pegunungan".

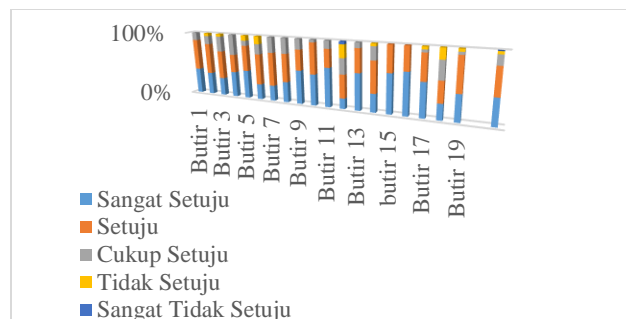
METODE

Metode penelitian ini yaitu kuantitatif. Penelitian kuantitatif yakni diuraikan tentang pengaruh literasi digital pada siswa ADEM angkatan XI dari Provinsi Papua Pegunungan. Untuk mengetahui pengaruh ini, maka digunakan pemberian angket dan wawancara kepada peserta didik ADEM angkatan XI asal Papua Pegunungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket, respon siswa terhadap pengaruh literasi digital terhadap peserta ADEM angkatan XI asal Provinsi Papua Pegunungan pada gambar berikut:

Gambar 1. Angket Pengaruh Literasi Digital terhadap Peserta ADEM Angkatan XI Asal Provinsi Papua Pegunungan



Berdasarkan pemaparan tersebut, terdapat 25 orang yang menjadi sampel dalam penelitian. Pada pernyataan butir 1, kemampuan dalam menggunakan teknologi digital untuk mengaktifkan komputer mendapat respons sebagai berikut: Sangat Setuju (SS): 10 orang (40%), Setuju (S): 12 orang (48%), Cukup Setuju (CS): 3 orang (12%) Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa para siswa mampu menggunakan teknologi digital dan komputer dalam berbagai aktivitas. Pada butir 2, peneliti dapat menciptakan informasi untuk manfaat dalam pembelajaran sebanyak 8 orang (32%) mengemukakan Sangat Setuju (SS), 11 responden (44%) mengemukakan Setuju (S), 3 orang (12%) mengemukakan Tidak Setuju (TS), dan 1 orang (4%) mengemukakan Cukup Setuju (CS). Dalam butir ini, dapat disimpulkan bahwa siswa mampu menciptakan informasi untuk keperluan pembelajaran. Hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa siswa mampu membuat presentasi menggunakan Canva dalam proses pembelajaran. Pada butir 3, dapat meningkatkan fasilitas publik yang mendukung literasi digital sebanyak 7 orang (28%) yang mengemukakan Sangat Setuju (SS), 11 orang (44%) yang mengemukakan Setuju (S), 6 orang (24%) yang mengemukakan Cukup Setuju, dan 1 orang (4%) yang mengemukakan Tidak Setuju. Dapat dianalisis bahwa siswa mampu meningkatkan fasilitas publik yang mendukung literasi digital. Berdasarkan hasil wawancara maka siswa dari Provinsi Bali yang menciptakan sudut baca di website sekolah untuk meningkatkan literasi di sekolah. Pada butir 4, dengan adanya ICT peneliti mencari tahu dan membandingkan kualitas

produk melalui internet. Sebanyak 10 orang (40%) menunjuk Sangat Setuju, 7 orang (28%) memilih Setuju (S), dan 8 orang (32%) menunjuk Cukup Setuju (CS). Pada poin ini dapat disimpulkan bahwa sebagai konsumen, siswa juga membandingkan harga ketika membeli produk sehingga membantu mereka memilih toko fisik atau toko online untuk berbelanja. Pada butir 5, peneliti meningkatkan keterampilan dengan melakukan percobaan sains melalui tutorial online. Dari 25 responden, 11 orang (44%) menunjuk Sangat Setuju (SS), 10 orang (40%) memilih Setuju (S), 2 orang (8%) memilih Cukup Setuju (CS), dan 2 orang (8%) menunjuk Tidak Setuju. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa dapat melakukan percobaan sains dengan mengikuti tutorial di internet. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara siswa bahwa mereka menggunakan tutorial YouTube untuk memahami soal-soal matematika, kimia, dan fisika. Menurut pandangan siswa, menonton tutorial di internet dapat menambah pengetahuan dengan waktu yang fleksibel.

Pada butir 6, terdapat 6 responden (24%) memilih Sangat Setuju (SS) pada HTTP dan URL. Sebanyak 12 responden (48%) memilih Setuju (S), 4 responden (16%) menunjuk Cukup Setuju (CS), dan 3 responden (12%) menunjuk Tidak Setuju (TS). Dapat disimpulkan bahwa pemahaman mengenai HTML, HTTP, dan URL diperlukan untuk mendapatkan atau mengakses informasi. Pada butir 7, peneliti membuat konten pembelajaran yang ramah lingkungan agar orang lain dapat mengikutinya. Hasil survei menunjukkan bahwa 6 orang (24%) memutuskan Sangat Setuju (SS), 13 orang (52%) memutuskan Setuju (S), dan 6 orang (24%) menunjuk Cukup Setuju. Dari uraian ini, dapat disimpulkan bahwa siswa dapat membuat konten pembelajaran yang ramah lingkungan sehingga dapat diikuti oleh orang lain. Sehingga didukung pada hasil wawancara siswa. Beberapa siswa pernah membuat konten untuk pelestarian lingkungan sekolah dan membagikannya di platform seperti

YouTube dan Instagram. Pada butir ke-8, peneliti mampu menulis puisi atau tulisan tentang pembelajaran agar dapat diakses oleh siapa pun melalui internet dan memberi manfaat bagi orang lain. Sebanyak 8 orang (32%) memilih kategori Sangat Setuju (SS), 11 orang (44%) menentukan kategori Setuju (S), dan 6 orang (24%) menentukan kategori Cukup Setuju (CS). Berdasarkan butir ini, dapat disimpulkan bahwa siswa mampu menulis puisi atau menulis tentang pembelajaran untuk digunakan oleh semua orang melalui internet dan memberikan manfaat bagi orang lain.

Pemanfaatan IPTEK di sekolah memungkinkan siswa untuk belajar, beradaptasi, dan menciptakan karya dengan kreativitas melalui media digital. Pada butir 9, peneliti mampu menggunakan ICT dan menemukan model pembelajaran yang mudah dipahami. Sebanyak 13 orang (52%) menentukan Sangat Setuju (SS), 8 orang (32%) menentukan Sangat Setuju, dan 4 orang (16%) memilih Cukup Setuju (CS). Pada poin ini, dapat disimpulkan bahwa siswa mampu menggunakan TIK dan mencari berbagai model pembelajaran yang mudah dipahami. Sehingga sesuai dengan hasil wawancara siswa yang menunjukkan siswa sering mencari informasi tentang model pembelajaran yang digunakan oleh guru, seperti PBL, PjBL, NHT, dan sebagainya. Pada butir 10, melalui literasi digital peneliti dapat melakukan kerjasama dalam pembelajaran sebanyak 12 orang (48%) mencakup Sangat Setuju (SS), 12 orang (48%) mencakup Setuju, dan 1 orang (4%) yang memilih Cukup Setuju (CS). Dari butir ini, dapat disimpulkan bahwa siswa mampu berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga ditemukan dalam hasil wawancara dengan siswa, di mana siswa menggunakan literasi digital seperti internet, Google Translate, dan video di YouTube untuk bekerjasama dalam mengerjakan soal dan proyek dari guru dalam kelompok.

Pada butir 11, 15 orang (60%) menunjukkan Sangat Setuju (SS), 7 orang (28%) menunjukkan Setuju (S), dan 3 orang (12%) memilih Cukup Setuju (CS) bahwa mereka dapat berkomunikasi langsung dengan orang lain dan keluarga tanpa harus bertemu melalui ICT. Dalam kesimpulan ini, dapat dikatakan bahwa siswa mampu berkomunikasi langsung dengan individu dan keluarga tanpa harus berinteraksi langsung secara fisik. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara pada siswa, yang menyatakan bahwa siswa sering menghubungi teman, keluarga, dan orangtua melalui aplikasi video call WhatsApp. Pada butir 12, peneliti sering mengikuti seminar online. Sebanyak 4 orang (16%) memilih Sangat Setuju (SS), 9 orang (36%) menunjukkan Setuju (S), 6 orang (25%) memilih Cukup Setuju (CS), 5 orang (20%) menunjukkan Tidak Setuju, dan 1 orang (4%) menunjukkan Sangat Tidak Setuju (STS). Jumlah siswa yang memilih SS dan S lebih sedikit dibandingkan dengan siswa yang memilih CS, TS, dan STS. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mengikuti seminar online. Pada butir 13, peneliti telah mengumpulkan tugas melalui platform pembelajaran online. Dari total 25 orang, 14 orang (56%) menunjukkan Sangat Setuju (SS), 9 orang (36%) menunjukkan Setuju (S), dan 2 orang (8%) menunjukkan Cukup Setuju. Dapat disimpulkan bahwa siswa pernah mengumpulkan tugas melalui platform pembelajaran online. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka sesuai dengan hasil wawancara dengan siswa yang mengemukakan bahwa pernah mengumpulkan tugas melalui Google Classroom. Bahkan ada beberapa mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar, mengisi absen, dan mengumpulkan tugas melalui platform tersebut. Pada butir 14, melalui teknologi peneliti sering ikut bergabung dalam komunitas yang bermanfaat. Terdapat 7 orang (28%) menunjukkan Sangat Setuju (SS), 12 orang (48%) memilih Setuju (S), 5 orang (20%) menunjukkan

Cukup Setuju (CS), dan 1 orang (4%) menunjukkan Tidak Setuju (TS).

Pada butir 15, peneliti dapat menggunakan aplikasi WhatsApp, Instagram, dan aplikasi lainnya. Terdapat 15 orang (60%) yang menunjukkan Sangat Setuju (SS) dan 10 orang (40%) yang menunjukkan Setuju (S). Pada poin ini dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan menggunakan aplikasi WhatsApp, Instagram, dan aplikasi lainnya. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa siswa memiliki aplikasi Whatsapp, Facebook, dan Instagram untuk bermedia sosial. Pada butir 16, sebanyak 16 orang (64%) menunjukkan Sangat Setuju (SS) dan 9 orang (36%) menunjukkan Setuju (S) terkait akses informasi melalui internet. Dapat disimpulkan bahwa melalui internet, siswa dapat mengakses berbagai informasi yang diperlukan. Berdasarkan hasil penelitian juga sama dengan hasil wawancara oleh siswa yang mengemukakan bahwa siswa kerap menggunakan internet untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan. Pada butir 17 tentang Pembatasan jenis file seperti pdf, doc atau pdf memudahkan peneliti dalam mendapatkan informasi yang peneliti butuhkan. Dari total 25 responden, 13 orang (52%) menilai Sangat Setuju (SS), 10 orang (40%) menunjukkan Setuju (S), 1 orang (4%) menunjukkan Cukup Setuju (CS), dan 1 orang (4%) menilai Tidak Setuju (TS). Dari butir tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa dapat membatasi jenis file seperti pdf dan doc. Hal tersebut selaras dengan temuan dari wawancara bahwa siswa pernah menyerahkan tugas dalam format dokumen dan pdf. Hal tersebut memudahkan siswa untuk mengumpulkan tugas dalam pembelajaran. Pada butir 18, peneliti pernah menulis blog tentang kebudayaan Papua Pegunungan. Hasilnya, 6 orang (24%) menunjukkan Sangat Setuju (SS), 8 orang (32%) menunjukkan Setuju, 7 orang (28%) menunjukkan Cukup Setuju, dan 4 orang (16%) menunjukkan Tidak Setuju (TS). Dapat

disimpulkan bahwa sebagian siswa pernah menulis blog tentang kebudayaan Papua Pegunungan. Pada butir 19, peneliti selalu memeriksa kebenaran informasi dari internet. Dari 10 responden (40%) memilih Sangat Setuju (SS), 13 responden (52%) memilih Setuju (S), 1 responden (4%) menunjukkan Cukup Setuju, dan 1 responden (4%) menunjukkan Tidak Setuju (TS). Dapat disimpulkan bahwa siswa selalu memeriksa keabsahan informasi yang mereka dapatkan dari internet. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa mereka selalu memeriksa kebenaran informasi yang berasal dari internet dan media sosial untuk menghindari hoaks. Dalam item 20, peneliti menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dan membagikan aktivitas peneliti. Sebanyak 14 orang (56%) menilai Sangat Setuju (SS), 10 orang (40%) menilai Setuju, dan 1 orang (4%) menilai Cukup Setuju (CS). Dapat disimpulkan bahwa siswa banyak menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, membagikan aktivitas, dan informasi pribadi kepada orang lain. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada siswa. Mereka menyatakan bahwa mereka memiliki media sosial untuk mengupload foto-foto aktivitas dan berkomunikasi dengan teman maupun keluarga.

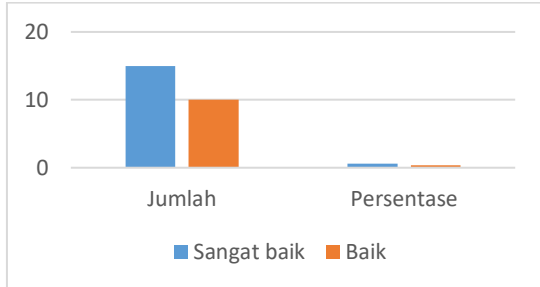
Hasil kriteria penafsiran hasil survei pada angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Penafsiran Hasil Survei

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat baik	15	60%
Baik	10	40%

Pada pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa interpretasi hasil survei terbagi menjadi kategori sangat baik terdapat 15 orang (60%) dan kategori baik terdapat 10 orang (40%). Tabel tersebut menegaskan bahwa literasi digital berperan penting dalam pembelajaran siswa (peserta ADEM). Kriteria penafsiran hasil survei juga dilihat pada gambar berikut:

Gambar 2. Kriteria Penafsiran Hasil Survei



Berbagai dampak pengaruh akan diuraikan sebagai berikut:

Akses ke Informasi dan Pembelajaran yang Lebih Luas

Literasi digital berpengaruh terhadap peserta didik untuk menjangkau sumber informasi dan pembelajaran dari seluruh dunia. Peserta didik mempelajari budaya, ilmu pengetahuan, dan informasi terbaru dengan lebih mudah. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa peserta ADEM, terlihat bahwa siswa telah menyadari pentingnya literasi digital dalam mengakses pengetahuan yang luas. Pengaruh literasi digital terlihat pada siswa yang menggunakan aplikasi Google, Google Translate, KBBI, dan kamus bahasa Inggris online. Pembelajaran literasi digital membantu siswa dalam mencari, memahami, dan memanfaatkan sumber informasi digital. Menurut penelitian Cheng (2017), digital teknologi memudahkan siswa dalam mencari bahan pembelajaran, memperoleh pembelajaran, dan berinteraksi dengan guru.

Pembelajaran Interaktif dan Menarik

Siswa memperoleh pengetahuan dengan platform digital seperti menggunakan video, praktek, dan konten multimedia lainnya. Hasil penelitian terhadap wawancara diperoleh mahasiswa calon guru yakni dari kedua kelompok responden bahwa pemanfaatan literasi digital membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik. Selama 2 bulan bersekolah di Pulau Jawa dan Bali, siswa berhasil belajar dari video

dan TikTok serta menerapkannya dalam tugas pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Wiratami, dkk (2021: 410) yang menyatakan bahwa literasi digital memberikan banyak manfaat, termasuk menghemat waktu, menemukan informasi dari berbagai rujukan kapanpun dan dimanapun, proses belajar yang lebih mudah, komunikasi jarak jauh yang lebih cepat, serta meningkatkan kemampuan berpikir yang kritis dan kemampuan bersosialisasi yang lebih baik.

Pembelajaran Mandiri dan Kolaboratif

Peserta didik memperoleh pengetahuan dengan cara mandiri melalui berbagai sumber online, serta berkolaborasi dalam proyek dengan teman sekelas melalui platform digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa ADEM, beberapa siswa telah melakukan proyek kolaboratif dengan membuat konten video yang diunggah di Instagram dan YouTube. Peran literasi digital dalam pembelajaran sangat penting. Literasi digital memberikan kemudahan siswa menemukan pengetahuan dan keterampilan baru serta tidak terdapatnya batasan pembelajaran terdahulu. Salah satu manfaat utama literasi digital dalam pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk mendorong kerjasama dan pengalaman inovatif antar siswa. Menurut Riva (2023), kolaborasi adalah kunci kesuksesan dalam dunia modern. Saat ini, kerjasama tim sangat penting. Siswa perlu belajar kerjasama tim dengan orang lain. Pada pembelajaran terdahulu, kerjasama tim sering diabaikan. Namun, adanya digitalisasi, kerjasama tim dapat menjadi lebih mudah dan efektif. Misalnya teknologi yang dimanfaatkan untuk kerjasama tim dalam pembelajaran adalah berbagai aplikasi yaitu WhatsApp, Zoom, atau Google Meet. Aplikasi ini menguntungkan siswa dalam berkomunikasi secara tepat waktu dengan orang lain, berbagi gagasan dan informasi, serta bekerjasama pada kegiatan yang lebih besar. Selain itu, aplikasi ini juga menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa serta pemberian umpan balik secara langsung.

Persiapan untuk Karir di Era Digital

Kemampuan literasi digital memperoleh keunggulan kompetitif kepada siswa di dunia kerja yang semakin canggih. Siswa akan lebih siap menghadapi problema-problema yang terkait dengan teknologi dan berkontribusi dalam dunia kerja yang modern. Pendidikan memiliki landasan untuk mempersiapkan kompetensi siswa di masa depan. Pendidikan menjadi dasar untuk mempersiapkan kecakapan dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam bersikap kompetitif di pasar kerja. Dengan perkembangan teknologi, dalam dunia pendidikan semakin populer di sekolah dan universitas di seluruh dunia. Pendidikan yang bermuara dalam teknologi menghadirkan metode baru yang terkini dan inovatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Pendidikan berbasis teknologi memperoleh manfaat bagi siswa dalam persiapan karir masa depan mereka. Hal tersebut disebabkan teknologi akan memberikan dampak terhadap peningkatan akses ke sumber daya belajar yang lebih beragam. Pendidikan terdahulu, sumber daya belajar hanya buku ajar, pembelajaran dari guru, dan kelas. Melalui pendidikan bermuara pada teknologi, siswa menjangkau sumber daya belajar dengan cara internet, kegiatan pembelajaran online, dan video pembelajaran. Ini memberikan kesempatan siswa agar belajar sesuai dengan tingkat kemampuan individu masing-masing. Peningkatan keterampilan digital juga merupakan hasil dari pendidikan berbasis teknologi. Sehingga, zaman ini, kecakapan digital sangat penting dalam dunia kerja. Hal ini disebabkan oleh lingkungan kerja yang semakin digital, di mana keahlian digital menjadi kunci untuk memenangkan persaingan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zakaria (2013: 14141) bahwa dengan pendidikan teknologi, siswa dapat meningkatkan kecakapan dalam pemanfaatan perangkat

lunak, pengolahan data, analisis data, dan komunikasi digital. Keterampilan ini sangat penting dalam lingkungan kerja yang semakin kompleks dan terus berkembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang angket respon dan wawancara oleh siswa, maka literasi digital memiliki pengaruh kepada siswa peserta ADEM generasi XI asal Papua Pegunungan yang bersekolah di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Bali. Literasi digital memberikan banyak manfaat bagi peserta ADEM, antara lain kemudahan menjangkau informasi dan pembelajaran yang lebih efektif, pembelajaran yang menarik, pengembangan keterampilan teknologi, serta persiapan untuk dunia kerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih teruntuk STKIP Kristen Wamena, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Papua Pegunungan, serta siswa ADEM generasi XI dari Provinsi Papua Pegunungan yang membantu penyelesaian penelitian ini. Terima kasih atas kerjasama yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A.B.N.R. (2019). Kompetensi Literasi Digital bagi Guru dan Pelajar di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 3 (2), 98-104.
- Batubara, D.S. (2018). Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru SD/MI (Potret, Faktor-faktor, dan Upaya Meningkatkan). *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3 (1), 48-65.
- Becker, B.W. (2018). Information Literacy in the Digital Age: Myths and Principles of Digital Literacy. *School of Information Student Research Journal*, 7(2), 2.
- Chalkiadaki, A.(2018). A Systematic

- Literature Review of 21st Century Skills and Competencies in Primary Education. *International Journal of Instruction*, 11 (3), 1-16.
- Cheng, K.H. (2017). A Survey of Native Language Teachers' Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) in Taiwan. *Computer Assisted Language Learning*, 30 (7), 692-708.
- Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). The Use of Quizizz As An Online Assessment Application for Science Learning in The Pandemic Era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144-150.
- Diputra, K.S., Trisiantari, N.K.D., & Jayanta, I.N.L. (2020). Gerakan Literasi Digital bagi Guru-guru Sekolah Dasar. *Journal of Character Education Society*, 3 (1), 118-128.
- Ginting, R.V.B., Arindani, D., Lubis, C.M.W. and Shella, A.P. (2021). Literasi Digital sebagai wujud pemberdayaan masyarakat di era globalisasi. *Jurnal Pasopati: Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 3 (2).
- Hanik, E.U. (2020). Self directed learning berbasis literasi digital pada masa pandemi covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8 (1), 183-208.
- Mauludin, S. & Cahyani, I. (2018). Literasi Digital dalam Pembelajaran Menulis. *In Seminar Internasional Riksa Bahasa* (1273-1282).
- UNESCO. (2011). UNESCO ICT Competency Framework for Teachers.