



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 5075-5086

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Analisis Strategi Kemampuan Mahasiswa Dalam Memanfaatkan Literasi Digital

Aulia Yunita Rosanti<sup>1✉</sup>, Rizki Amelia<sup>2</sup>, Eka sastrawati<sup>3</sup>

Universitas Jambi

Email: [rosantiaulia0@gmail.com](mailto:rosantiaulia0@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk menganalisis Strategi mahasiswa dalam memanfaatkan literasi digital. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data diperoleh dari dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diambil peneliti melalui wawancara dan observasi dari nara sumber atau informan. Data sekunder diperoleh di luar kata-kata dan tindakan yakni sumber data tertulis. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik untuk mencapai keabsahan atau kredibilitas data pada penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh kedalam sebuah kategori, menjabarkan data kedalam unit-unit, menganalisis data yang penting, menyusun atau menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk strategi kemampuan literasi digital yang perlu dikembangkan di kampus/ dikampus antara lain Penguatan Kapasitas Fasilitator, Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu, Perluasan Akses Sumber Belajar Bermutu dan Cakupan Peserta Belajar, Peningkatan Pelibatan Publik, Penguatan Tata Kelola. Namun untuk dapat dikatakan memiliki literasi digital maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, media, dan komunikasi. Adapun kompetensi literasi digital yang efektif untuk diterapkan dilingkungan kampus ada beberapa tahapan sebagai berikut: Mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, Mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi, dan Berkolaborasi.

Kata Kunci: Strategi, Kemampuan Mahasiswa, Literasi Digital

## Abstract

The purpose of this research is to analyze student strategies in utilizing digital literacy. The research used in this research is a qualitative approach with descriptive methods. Data sources were obtained from two sources, namely primary data and secondary data. Primary data is data taken by researchers through interviews and observations from sources or informants. Secondary data is obtained outside of words and actions, namely written data sources. Data collection in this research used observation, interview and documentation techniques. The technique for achieving validity or credibility of the data in this research was carried out by means of triangulation. Data analysis is carried out by organizing the data obtained into categories, describing the data into units, analyzing important data, compiling or presenting data that is appropriate to the research problem in the form of a report and making conclusions so that it is easy to understand. Activities in qualitative data analysis are carried out interactively and continue continuously until completion, so that the data is saturated. The results of the research show that forms of digital literacy skills strategies that need to be developed on campus include Strengthening the Capacity of Facilitators, Increasing the Number and Variety of Quality Learning Resources, Expanding Access to Quality Learning Resources and Coverage of Study Participants, Increasing Public Involvement, Strengthening Governance. However, to be said to have digital literacy, a person must master information, visual, media and communication literacy. There are several stages to effective digital literacy competencies to be applied in the campus environment: Accessing, selecting, understanding, analyzing, verifying, evaluating, distributing, producing, participating and collaborating. Keywords: *Strategy, Student Abilities, Digital Literacy*

## PENDAHULUAN

Kemajuan pendidikan merupakan indikator obyektif bagi kemajuan sumber daya manusianya. Indonesia dengan mayoritas muslim terbesar di dunia secara tidak langsung memiliki peran signifikan dalam memberikan warna/corak kualitas pendidikan bagi seluruh muslim dunia (Nurjanah & Yanto, 2017). Kemajuan teknologi yang saat ini berkembang adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Ng & Peggy, 2020).

Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat yang positif bagi kehidupan manusia, teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia (Ng, 2012). Namun perkembangan teknologi dan percepatan industri yang saat ini berjalan dengan begitu pesat belum mampu digunakan secara tepat bagi sebagian besar masyarakat Indonesia, alhasil konsumtifitas produk teknologi justru menjadi orientasi utama, bukan lagi pada produktifitas penggunaan produk teknologi. Perkembangan teknologi informasi menjadi bagian dari munculnya era revolusi digital di Indonesia (Pratiwi & Pritanova, 2017).

Perkembangan yang sangat pesat mampu memberikan pengaruh besar dan mendominasi seluruh sektor kehidupan masyarakat, termasuk di dunia pendidikan (Moore et al, 2019). Media digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif (Mohammadyari & Singh, 2015). Teknologi digital sudah menyebar keseluruh lapisan masyarakat, tetapi sebagian masyarakat belum mampu menggunakan teknologi tersebut secara baik. Penggunaan teknologi digital yang tidak tepat bisa menimbulkan efek yang tidak baik bagi kelangsungan kehidupan individu dan social (Martin, 2005). Masyarakat yang tidak memiliki kesiapan dalam menerapkan teknologi informasi dan juga yang tidak melek terhadap informasi yang dibawa media menimbulkan berbagai permasalahan seperti masalah fisik dan psikis (Martin, 2006).

Bagi mahasiswa yang tidak bijak terhadap media digital dapat menimbulkan tindakan konsumtif seperti kecanduan bermain games baik online maupun offline, bersosial media tanpa batas waktu, mengakses situs pornografi dan informasi lain yang kurang bermanfaat (MacKenzie & Smith, 2020). Oleh sebab itu literasi digital selayaknya diperluas agar dapat mendidik kepribadian bangsa, konteks sejarah dan budaya, berbagi dan kreasi, informasi dan data, alat dan sistem merupakan dimensi sebuah literasi digital (Kurnianingsih dkk, 2017). Melalui pengetahuan terhadap dimensi-dimensi yang dijelaskan tersebut maka dapat diperluas konten materi dan prosedur pembelajaran literasi digital di dalam maupun luar kampus (Fitriana, 2018).

Dalam literasi digital ini mahasiswa dapat memilih mesin pencari yang baik untuk kebutuhan informasinya, mampu menggunakan mesin pencari secara efektif (Gilster & Watson, 2017). Literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses "membaca" dan "memahami" sajian isi perangkat teknologi serta proses "menciptakan" dan "menulis" menjadi sebuah pengetahuan yang baru (Holmberg, 2015). Singkatnya literasi digital adalah himpunan sikap, pemahaman, keterampilan menangani dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format.

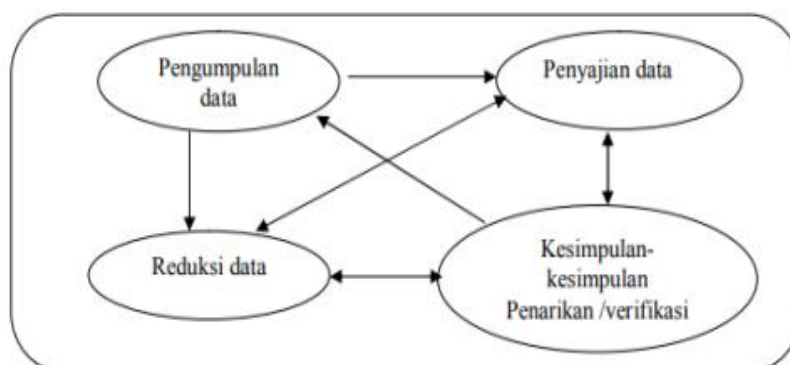
Adapun level kompetensi yang merujuk pada kemampuan literasi digital antara lain: (1) level Basic dimana individu memiliki kemampuan penggunaan dasar media yang terbatas. Pengguna mengetahui fungsi dasar media dan menggunakannya untuk tujuan tertentu. Pengguna memiliki kemampuan yang terbatas dalam menganalisa informasi secara kritis serta memiliki kemampuan berkomunikasi yang terbatas, (2) Level Medium individu memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media, mengetahui fungsi media secara lebih mendalam dan mampu mengoperasikan media dengan lebih kompleks.

Pengguna tau cara mendapatkan dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan serta dapat mengevaluasi strategi pencarian informasi. Pengguna aktif memproduksi konten dan berpartisipasi secara sosial. (3) Level Advanced individu sangat ahli dalam penggunaan media serta menyadari etika dan konsekuensi hukum bagi penggunanya. Pengguna memiliki pengetahuan dan mampu melakukan analisis mendalam tentang teknik dan bahasa di media serta mampu mengubah kondisi yang mempengaruhi hubungan komunikatif dalam memproduksi dan mengkomunikasikan pesan. Di ruang public, pengguna mampu menggerakkan kerjasama kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan (Daniel, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas maka tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah Analisis Strategi mahasiswa dalam memanfaatkan literasi digital.

### METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data diperoleh dari dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diambil peneliti melalui wawancara dan obeservasi dari nara sumber atau informan. Data sekunder diperoleh di luar kata-kata dan tindakan yakni sumber data tertulis. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik untuk mencapai keabsahan atau kredibilitas data pada penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh kedalam sebuah kategori, menjabarkan data kedalam unit-unit, menganalisis data yang penting, menyusun atau menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami. Sesuai dengan jenis penelitian di atas, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.



Gambar 1. Komponen analisis data model interaktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Bentuk-bentuk Strategi pengembangan literasi digital

Dalam dunia pendidikan literasi digital diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital sehingga kebutuhan akan informasi saat ini mendorong untuk terus dikembangkannya teknologi komunikasi. Kemudahan mengakses berbagai informasi perlu disikapi dengan cermat oleh seorang pendidik, salah satunya dengan peningkatan kompetensi literasi digital untuk menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis serta kreatif, untuk itu strategi pengembangan literasi digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan. Adapun bentuk-bentuk strategi kemampuan literasi digital yang perlu dikembangkan di kampus/ dikampus antara lain sebagai berikut (Adiarsi dkk., 2015):

- a. Penguatan Kapasitas Fasilitator
- b. Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu
- c. Perluasan Akses Sumber Belajar Bermutu dan Cakupan Peserta Belajar
- d. Peningkatan Pelibatan Publik
- e. Penguatan Tata Kelola.

#### *Penguatan Kapasitas Fasilitator*

Penguatan actor atau fasilitator literasi di lingkungan kampus ditekankan pada pelatihan Rektor/Ketua Yayasan, pengawas, dosen, dan tenaga kependidikan tentang literasi digital. Pelatihan-pelatihan tersebut terkait dengan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan kampus, misalnya. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penguatan kapasitas fasilitator atau pelatihan literasi digital di lingkungan kampus diharapkan para pendidik/dosen khususnya dan para mahasiswa pada umumnya mampu dalam menggunakan budaya pemahaman informasi dengan kritis serta dapat menggunakan perangkat pembelajaran berbasis teknologi dan juga dapat menghadirkan metode pembelajaran yang berkontribusi pada literasi digital dan bisa menambah mutu sumber daya manusia yang kritis untuk mewujudkan tujuan pendidikan di era digital.

#### *Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu*

Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu di kampus menjadi kebutuhan yang harus dilaksanakan oleh kampus. Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dalam era digital menuntut pembaharuan dan penambahan pengetahuan baru di lingkungan kampus. Dalam hal ini, kampus dituntut dapat meningkatkan jumlah dan

ragam sumber belajar bermutu bagi warga kampusnya, terutama untuk peserta didik. Sumber belajar sebagai komponen dalam proses belajar mengajar mempunyai manfaat yang sangat besar, sehingga dengan memasukkan sumber belajar yang bermutu dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih optimal, karena dengan semakin efektifnya proses tersebut akan semakin tinggi pula hasil yang akan dicapai.

Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh kampus dalam peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu terkait literasi digital di lingkungan kampus adalah sebagai berikut: a) Penambahan bahan bacaan literasi digital di perpustakaan b) Penyediaan situs-situs edukatif sebagai sumber belajar warga kampus c) Penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif sebagai sumber belajar warga kampus d) Pembuatan madding kampus dan Perluasan Akses Sumber Belajar Bermutu dan Cakupan Peserta Belajar Penyediaan computer dan akses internet dikampus merupakan salah satu upaya yang penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan pada era digital ini (Cartelli, 2010).

#### *Peningkatan Pelibatan Publik*

Contoh peningkatan pelibatan publik antara lain yang pertama, sharing session dapat dilakukan dengan mengundang pakar untuk berbagi bagaimana mereka mengaplikasikan teknologi digital di dalam profesi dan kehidupan sehari-hari. Pelibatan para pakar, praktisi, dan professional secara personal atau kelembagaan yang berkaitan dengan dunia teknologi informasi dan komunikasi dikampus dapat meningkatkan literasi digital warga kampus melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan. Yang kedua pelibatan para pemangku kepentingan. Para pemangku kepentingan yang dimaksudkan di sini adalah pemerintah pusat, pemerintah daerah, dunia usaha dan industri, relawan pendidikan, dan media. Pelibatan semua pemangku kepentingan dalam rangka pengembangan literasi digital dikampus dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, misalnya, membuat aktivitas literasi digital dalam bentuk pameran karya peserta didik dalam hal literasi digital, menyediakan sarana dan prasarana pendukung literasi digital, dan memfasilitasi pelatihan fasilitator literasi digital di lingkungan kampus.

#### *Penguatan Tata Kelola Pengembangan sistem administrasi secara elektronik*

Kampus mengembangkan system administrasi secara digital melalui penyediaan aplikasi atau format yang memudahkan kampus dalam mengadministrasikan segala keperluan kampus. Misalnya, dalam mencatat data peserta didik, daftar pengeluaran kampus, dan lain-lain. Petugas administrasi kampus juga dilatih dengan keterampilan dalam mengelola administrasi dengan memanfaatkan sistem administrasi berbasis elektronik.

Penguatan tata kelola yang selanjutnya seperti pembuatan kebijakan kampus terkait dengan pemanfaatan teknologi dan media digital dapat mendukung pengembangan kampus yang lebih baik dan inovatif. Misalnya, dosen diwajibkan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, menggunakan aplikasi rapor yang terintegrasi dengan kepala kampus dan orang tua, mengimbau peserta didik untuk bermain aplikasi permainan edukatif tertentu, menggunakan akses perpustakaan kampus dengan memanfaatkan teknologi dan media digital, mengelola sarana dan prasarana tentang teknologi yang baik dan berkala

## 2. Kompetensi Literasi Digital

Kompetensi literasi digital diperlukan bagi dosen dan pelajar di lingkungan kampus agar masyarakat kampus memiliki sikap kritis dalam menyikapi informasi. Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit dari pada jenjang sebelumnya (Ala, 2011). Kompetensi digital mensyaratkan literasi komputer dan teknologi. Namun untuk dapat dikatakan memiliki literasi digital maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, media, dan komunikasi. Benson mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain (Benson, & Kolsaker, 2015) :

### a. Pencarian di Internet (Internet Searching)

Gilster menjelaskan kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.

### b. Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

Kompetensi ini sebagai suatu kete Kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet, pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang kemampuan memahami karakteristik halaman web.

### c. Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

Kompetensi ini merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka.

Adapun kompetensi literasi digital yang efektif untuk diterapkan dilingkungan kampus ada beberapa tahapan sebagai berikut: Mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, Mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi, dan Berkolaborasi (Ting, 2015).

### *Mengakses*

Tahapan awal adalah kompetensi yang berhubungan dengan keterampilan teknis dalam menggunakan media. Para guru dan pelajar harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer atau smartphone, sebelum mengupload atau mendownload media informasi. Dan yang tidak kalah penting juga perlu kemampuan menelusur informasi di dunia maya yakni dengan memahami mesin pencari yang tepat, semisal kalau para guru mau mencari artikel ilmiah gunakan mesin pencari google scholar.

### *Menyeleksi*

Setelah mengakses informasi maka para guru dan pelajar dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyeleksi informasi. Yakni dengan cara memilah-milah informasi yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, dengan strategi melihat sumbernya dari mana dan siapa penulisnya, dan untuk mengetahui sumber informasi yang valid bisa dilihat dari alamat situsnya.

### *Memahami*

Dalam memahami suatu informasi seringkali antara yang kita pahami dan pemahaman orang lain berbeda. Maka pada tingkatan ini kemampuan guru dan pelajar dalam memahami makna dari konten yang diakses dari media digital merupakan hal yang penting. Dalam hal ini memahami dapat diartikan mengenali cara teknologi mempengaruhi perilaku, persepsi, kepercayaan, dan perasaan tentang dunia disekitar kita. Contoh memahami opini orang lain yang disampaikan dilintas platform seperti video, blog, website, facebook dan media social yang lain.

### *Menganalisis*

Kompetensi menganalisis sudah seharusnya bisa medekonstruksi konten dimedia digital, dekontruksi disini adalah metode pembacaan teks. Teks atau informasi yang didapatkan dari media digital seperti media social sebenarnya sudah didesain dengan tujuan tertentu, jadi informasinya sering bersifat subjektif. Maka dari itu sebagai guru dan pelajar harus bisa menganalisis informasi yang didapatkan, akan tetapi harus dianalisis dahulu apakah kontennya itu sudah benar atau masih ada subyektif penulisnya ketikan kontennya dibuat.

### *Memverifikasi Kompetensi*

memverifikasi artinya seorang guru dan pelajar bisa membandingkan konten dimedia digital dengan sudut pandang yang jelas, artinya dapat mengetahui makna konten informasi yang diterima. Dalam tataran memverifikasi harus bisa membandingkan berita atau informasi yang pembahasannya sama dengan sumber yang berbeda. Kalau sudah melakukan verifikasi maka akan meminimalisir berita hoax.

### *Mengevaluasi*

Pada kompetensi mengevaluasi tingkatannya lebih tinggi daripada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar harus bisa bersikap kritis pada konten informasi yang ada dimedia digital. Untuk memunculkan sikap kritis maka harus memiliki kemampuan memaknai konten di media digital dengan cara mengikuti isu-isu terbaru seperti politik, ekonomi, hukum, ideologi dan yang lainnya. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar juga harus memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan.

### *Mendistribusikan Kompetensi*

mendistribusikan artinya memiliki kemampuan dalam menyebar informasi. Pada kompetensi ini seorang guru dan pelajar dituntut tidak hanya mendistribusikan pesan saja, akan tetapi mencakup kemampuan untuk menggunakan fungsi build-in di media social seperti memberikan tanda suka/tidak suka sampai kemampuan memberi penilaian pada suatu produk.

### *Memproduksi Kompetensi*

memproduksi membahas tentang kemampuan untuk memproduksi atau membuat konten sendiri dalam bentuk yang beragam, mulai dari menulis di media social seperti facebook, menulis di blog atau website, membuat video klip dengan menggunakan gambar atau audio, atau bentuk konten lain.

### Berpartisipasi

Pada kompetensi berpartisipasi biasanya dilakukn pada media platform tertentu seperti chatroom, skype, facebook, blog, forum dan yang lainnya. Jika ingin menguasai kompetensi ini maka para guru dan pelajar harus memiliki kemampuan untuk terlibat aktif dan interaktif serta kritis dalam lingkungan platform media digital.

### *Berkolaborasi Kompetensi*

berkolaborasi merupakan tahapan dimana seorang guru dan pelajar diharapkan memiliki kemampuan dalam bekerjasama dengan masyarakat secara luas untuk membuat gerakan literasi yang dampaknya luas. Maka melalui kolaborasi inilah literasi digital akan lebih mudah diimplementasikan karena dilakukan secara kolektif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa bentuk strategi kemampuan literasi digital yang perlu dikembangkan di kampus/ dikampus antara lain Penguatan Kapasitas Fasilitator, Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu, Perluasan Akses Sumber Belajar Bermutu dan Cakupan Peserta Belajar, Peningkatan Pelibatan Publik, Penguatan Tata Kelola. Namun untuk dapat dikatakan memiliki literasi digital maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, media, dan komunikasi. Adapun kompetensi literasi digital yang efektif untuk diterapkan dilingkungan kampus ada beberapa tahapan sebagai berikut: Mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis,

memverifikasi, Mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi, dan Berkolaborasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa. *Humaniora*, 6(4), 470. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3376>
- Ala-Mutka, K. (2011). Mapping digital competence: towards a conceptual understanding. In Institute for Prospective Technological Studies. Retrieved from [http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC67075\\_TN.pdf](http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC67075_TN.pdf) [http://ftp.jrc.es/pub/EURdoc/EURdoc/JRC67075\\_TN.pdf](http://ftp.jrc.es/pub/EURdoc/EURdoc/JRC67075_TN.pdf)
- Benson, V., & Kolsaker, A. (2015). Instructor Approaches to Blended Learning: A Tale of Two Business Schools. *International Journal of Management Education*. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2015.10.001>
- Cartelli, A. (2010). Frameworks for Digital Competence Assessment: Proposals, Instruments and Evaluation. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 561–574. <https://doi.org/10.28945/1274>
- Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>
- Fitriana, D. (2018). Peran Media E-Learning Dalam Pembelajaran Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Matematika dan Norma Sociomatematik. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muria Kudus*, (0291), 58–62.
- Gilster, P., & Watson, T. (2017). An Excerpt from Digital Literacy. *Digital Literacy*.
- Holmberg, B. (2015). Theory and Practice of Distance Education. In *Theory and Practice of Distance Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203973820>
- 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), 61–76. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- MacKenzie, J. S., & Smith, D. W. (2020). COVID-19: A novel zoonotic disease caused by a coronavirus from China: What we know and what we don't. *Microbiology Australia*. <https://doi.org/10.1071/MA20013>
- Martin, A. (2005). DigEuLit – a European Framework for Digital Literacy: a Progress Report. *Journal of ELiteracy*, 2, 130–136.

- Martin, A. (2006). A European framework for digital literacy. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 2(1), 151–161. Retrieved from [http://www.idunn.no/file/pdf/33191479/a\\_european\\_framework\\_for\\_digital\\_literacy.pdf](http://www.idunn.no/file/pdf/33191479/a_european_framework_for_digital_literacy.pdf)
- Mohammadyari, S., & Singh, H. (2015). Understanding the effect of e-learning on individual performance: The role of digital literacy. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.10.025>
- Moore, M. G., Verduin, J. R., & Clark, T. A. (2019). Distance Education: The Foundations of Effective Practice. *The Journal of Higher Education*. <https://doi.org/10.2307/1982124>
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Ng, Y.-M., & Peggy, P. L. (2020). Coronavirus disease (COVID-19) prevention: Virtual classroom education for hand hygiene. *Nurse Education in Practice*. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2020.102782>
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>
- Ratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja. *Semantik*. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1p11.250>
- Ting, Y. L. (2015). Tapping into students' digital literacy and designing negotiated learning to promote learner autonomy. *Internet and Higher Education*, 26, 25–32. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.04.004>