

PERAN PEMBELAJARAN INFORMATIKA DALAM MENUMBUHKAN PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA

F. Kurniawan Hadi Putranto
SMP Stella Duce 1 Yogyakarta, Indonesia
kurniawan.hp@smpstelladuce1yk.sch.id

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peran pembelajaran informatika dalam menumbuhkan pemahaman literasi digital pada siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru yang berkarya di SMP Stella Duce 1 Yogyakarta. Proses analisa dari penelitian kualitatif ini dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip dari Miles dan Huberman. Proses analisa data tersebut terdiri dari reduksi data dari data condensation, data display, dan conclusion and verifications. Penelitian menghasilkan tiga data penting. Pertama adalah peran penting pembelajaran informatika bagi siswa di tengah arus digitalisasi. Kedua adalah strategi efektif guru dalam menumbuhkan pengetahuan tentang berselancar di media sosial dalam pembelajaran. Ketiga adalah karakter conviction siswa yang harus dimiliki agar memanfaatkan media sosial dengan maksimal. Para guru menjadi teladan karakter di media sosial bagi para siswa selama proses belajar.

Kata Kunci: Conviction, Digital, Pembelajaran Informatika, Sosial Media, Tanggung Jawab.

Abstract: The aim of this research is to explore the role of informatics learning in fostering students' understanding of digital literacy. The subjects in this research were teachers who worked at SMP Stella Duce 1 Yogyakarta. The analysis process of this qualitative research was carried out using the principles of Miles and Huberman. The data analysis process consists of data reduction from data condensation, data display, and conclusions and verifications. The research produced three important data. The first is the important role of informatics learning for students during digitalization. Second is the teacher's effective strategy in growing knowledge about surfing social media in learning. Third is the character of conviction that students must have to make maximum use of social media. Teachers become role models on social media for students during the learning process.

Keywords: Conviction, Digital, Informatics Learning, Responsibility, Social Media.

Article History:

Received: 28-08-2024
Revised : 27-09-2024
Accepted: 30-10-2024
Online : 30-11-2024

A. LATAR BELAKANG

Era digital yang semakin maju membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan kemudahan akses terhadap berbagai informasi. Namun, di sisi lain, hal ini juga membawa tantangan tersendiri, seperti maraknya perilaku negatif di kalangan remaja yang dipengaruhi oleh konten digital yang tidak sesuai. Oleh karena itu, pendidikan perlu memastikan bahwa setiap siswa memperoleh pengetahuan tentang digitalisasi.

Menurut (Lasa, 2012) yang menyatakan pendapatnya bahwa digitalisasi adalah proses pengelolaan dokumen tercetak/printed document menjadi dokumen elektronik. Dengan kata lain, digitalisasi adalah proses konversi dari sesuatu yang fisik atau analog menjadi bentuk yang dapat dibaca dan diolah oleh komputer.

Tujuan utama dari digitalisasi ini sangatlah beragam dan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Digitalisasi merupakan suatu keharusan di era modern

pendidikan saat ini. Penerapan Digitalisasi pada pendidikan adalah e-learning yaitu materi pembelajaran disajikan dalam bentuk digital, seperti video, animasi, dan simulasi.

Alasan mengapa digitalisasi penting adalah efisiensi transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, aksesibilitas yaitu informasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, penyimpanan yaitu informasi dapat disimpan dalam ruang yang lebih kecil dan lebih tahan lama, dan inovasi yaitu membuka peluang untuk pengembangan teknologi dan inovasi baru.

Digitalisasi telah mengubah wajah pendidikan secara drastis. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar-mengajar semakin meluas khususnya mata pelajaran Informatika, membuka peluang baru bagi siswa dan guru untuk berinteraksi dan mengakses informasi secara lebih efektif.

Era digitalisasi yang begitu masif membuat pemahaman siswa akan berbagai perubahan yang terjadi menjadi penting, terutama di media sosial. Saat ini, banyak kasus anak-anak memanfaatkan media sosial dengan tidak semestinya. Contoh pengaruh negatif media sosial adalah penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menjadi distraksi bagi siswa selama proses belajar. Notifikasi, pesan, dan konten menarik lainnya dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi pelajaran. Contoh negatif lain adalah lingkungan media sosial yang anonim dapat memicu terjadinya *cyberbullying* atau perundungan online. Hal ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental siswa.

Di era digital seperti sekarang, di mana media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita, literasi media sosial menjadi semakin krusial. Pentingnya adanya literasi media sosial agar dapat membedakan informasi yang benar dan tidak benar, berkomunikasi yang efektif, menghindari *cyberbullying* dan meningkatkan kreativitas. Fauzi dikutip (Ulimaz, 2024) menyatakan bahwa literasi media adalah kemampuan seorang individu dalam memahami, menganalisis, mengakses dan mengkomunikasikan informasi-informasi yang didapatkan melalui media.

Febliana dan Oktariani dikutip (Arifudin, 2024) menyatakan bahwa literasi digital didefinisikan sebagai keterampilan hidup yang melibatkan tidak hanya penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga melibatkan penerapan keterampilan sosial, berpikir kritis, imajinasi, dan ide. Tejedor dikutip (B. Arifin, 2024) mengemukakan bahwa literasi digital literasi digital sebagai perolehan kompetensi teknis untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dimengerti dalam arti luas, ditambah dengan perolehan kapasitas praktis dan intelektual dasar agar individu dapat sepenuhnya berkembang dalam "Masyarakat Informasi". Literasi digital menurut Safitri dikutip (Nuari, 2024) merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan media digital untuk menemukan, menggunakan, mengolah, menyajikan, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi dengan benar, bijaksana, dan tanggung jawab.

Berdasarkan berbagai definisi diatas, dapat dinyatakan bahwa literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk efektif menggunakan teknologi digital, informasi, dan media. Ini mencakup pemahaman tentang cara menggunakan perangkat digital, mengakses dan mengevaluasi informasi online, serta berpartisipasi dalam komunikasi digital dengan bijak.

Menurut Anggeraini & Devana dikutip (Fardiansyah, 2022) menyatakan bahwa, tujuan literasi digital untuk mengidentifikasi kebutuhan dan keputusan berdasarkan informasi mengenai peralatan digital yang cocok untuk kebutuhan tertentu tercakup dalam literasi digital. Ini melibatkan pemecahan masalah konseptual melalui media

digital, pemanfaatan kreatif teknologi, penanganan masalah teknis, dan peningkatan keterampilan dan kompetensi terkait pendidikan anak-anak.

Oleh karena itu, pendidikan karakter penting bagi siswa. Sebagai salah satu instansi pendidikan, Sekolah Tarakanita menanamkan Pendidikan Karakter Tarakanita kepada siswa. Conviction merupakan salah satu nilai inti dalam CC5 (*Compassion, Celebration, Competence, Conviction, Creativity, Community*) yang dikembangkan oleh Yayasan Tarakanita. Nilai Conviction ini mengajarkan kepada siswa untuk memiliki rasa keyakinan yang kuat terhadap nilai-nilai kebenaran dan keberanian untuk bertindak berdasarkan keyakinan tersebut. Dengan menanamkan nilai kreativitas sejak dini, siswa memiliki kepribadian yang kuat dan tidak mudah goyah oleh pengaruh negatif dari lingkungan sekitar. Mereka memiliki prinsip hidup yang jelas dan konsisten.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peran pembelajaran informatika dalam menumbuhkan pemahaman literasi digital pada siswa. Data-data yang telah dikumpulkan dianalisa agar dapat membagikan pengalaman yang bermanfaat bagi para guru dan menjadi pembelajaran bagi para pembaca. Dalam penelitian ini mungkin masih banyak kekurangan, namun harapan penulis hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi bagi guru dan siswa untuk menguatkan karakter dalam berselancar di internet.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan peran pembelajaran informatika dalam menumbuhkan pemahaman literasi digital pada siswa. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Ulfah, 2021) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data skunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Juhadi, 2020) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Sappaile, 2024) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai peran pembelajaran informatika dalam menumbuhkan pemahaman literasi digital pada siswa. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Arifudin, 2022).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran.

Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang peran pembelajaran informatika dalam menumbuhkan pemahaman literasi digital pada siswa dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Nasem, 2018).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Arifudin, 2021).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Ramli, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan peran pembelajaran informatika dalam menumbuhkan pemahaman literasi digital pada siswa.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Rusmana, 2020). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Rifky, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Kartika, 2022). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Djafri, 2024). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang peran pembelajaran informatika dalam menumbuhkan pemahaman literasi digital pada siswa.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Sanulita, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Tanjung, 2020). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (A. Arifin, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Kartika, 2020) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu peran pembelajaran informatika dalam menumbuhkan pemahaman literasi digital pada siswa.

Menurut Muhadjir dalam (Arifudin, 2020) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang

dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian secara wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan di SMP Stella Duce 1 Yogyakarta. Peran pembelajaran informatika dalam menumbuhkan pemahaman siswa dalam bermedia sosial sangat penting. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara yang menganggap pembelajaran informatika penting untuk memberikan dasar baik bagi siswa bermedia sosial, terutama dasar Conviction yang diterapkan di sekolah. Berikut tabel hasil wawancara.

Tabel 1. Tabel Koding Hasil Wawancara

Respon den (R)	Manfaat Pembelajaran Informatika	Strategi Efektif	Karakter Conviction	Alasan
R1	- Melek teknologi - Siap dalam keterampilan dasar	- Mengajarkan pengoperasian IT dasar - Coding - Mengajarkan tata krama/etika	- bijak - paham etika/tata krama - berita-berita yang positif	- Tidak menyalah gunakan media sosial untuk hal-hal yang negatif, seperti menyebarkan berita hoax atau melakukan <i>cyberbullying</i>
R2	- Tumbuh potensi teknologi - Bersaing dan berkompetisi	- Memberikan kesempatan untuk berkreasi dan berinovasi - pendampingan guru	- Tanggung Jawab - Inovatif - kreatif	- Bertanggung jawab dalam setiap tindakan terkait dengan digitalisasi di media sosial
R3	- Kesenjangan pengetahuan informatika dapat dikurangi - memberikan kesempatan yang setara bagi semua siswa	- Guru menjadi contoh - Menunjukkan peran yang baik dalam bersikap di media sosial - Memotivasi siswa - Membahas etika penggunaan media sosial	- Jujur dan Bertanggung jawab - tidak menyebarkan informasi palsu - menghindari plagiat - mencerminkan nilai moral yang baik	- Kebebasan yang bertanggung jawab - Sebab akibat dalam bersosial media, bagi diri mereka sendiri atau orang lain. - Agar bertindak hati-hati dan penuh pertimbangan

Respon den (R)	Manfaat Pembelajaran Informatika	Strategi Efektif	Karakter <i>Conviction</i>	Alasan
R4	- Mindset dari pengguna menjadi pencipta ide, karya digital kreatif	- Mengarahkan siswa untuk menggunakan media sosial secara tepat dan bijak	- Menjunjung tinggi etika berkomunikasi	- Memiliki rasa bertanggung jawab - bijak menggunakan jejaring sosial
R5	- Mengikuti perkembangan zaman - Sukses dengan mensikapi kebutuhan zaman	- Ikut berperan atau ambil bagian berselancar di medsos dengan bijak dan penuh tanggungjawab	- Kreatif - Jujur - Semangat - Inovatif - Tanggung jawab - Daya juang	- Pribadi, karakter dan kehidupan siswa dan orang lain berjalan dengan selaras

Peran penting pembelajaran informatika bagi siswa di tengah arus digitalisasi

Berdasarkan hasil wawancara dapat dilihat bahwa narasumber memiliki jawaban yang berbeda tentang manfaat pembelajaran informatika bagi siswa. Menurut narasumber 1 dan narasumber 5, pembelajaran informatika bermanfaat untuk mempersiapkan siswa dengan membekali keterampilan dasar agar berhasil dan sukses masuk dalam dunia kerja yang akan dihadapi. Dengan pembelajaran informatika siswa dapat mengikuti perkembangan zaman digital saat ini. Dengan keterampilan dasar informatika dan melekat teknologi, siswa diharapkan responden akan diterima dalam dunia kerja di masa yang akan datang.

Menurut narasumber 2, melengkapi dari hasil sebelumnya, yaitu agar siswa juga mampu bersaing dan berkompetisi dengan bangsa lain di masa sekarang maupun masa yang akan datang. Pembelajaran informatika diharapkan dapat meningkatkan bernalar kritis dalam menghadapi masalah-masalah pembelajaran siswa saat ini.

Menurut narasumber 3, melihat akses terhadap teknologi dan fasilitas yang tidak sama yang dimiliki oleh para siswa maka pembelajaran informatika dapat mengenalkan informatika secara merata di sekolah sehingga kesenjangan dapat dikurangi dan dapat memberikan kesempatan yang setara bagi siswa terkait digitalisasi dalam pembelajaran. Ketimpangan akses terhadap teknologi dan fasilitas memang menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran informatika. Namun, dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran informatika dapat menjadi jembatan untuk mengurangi kesenjangan ini dan memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa. Ada berbagai cara pembelajaran informatika sehingga dapat membantu mengurangi kesenjangan digital dalam pendidikan, salah satunya adalah pembelajaran berbasis proyek sederhana. Dengan proyek-proyek sederhana yang tidak memerlukan perangkat keras canggih, siswa dapat mulai belajar pemrograman dan logika dasar. Misalnya, membuat algoritma sederhana menggunakan kertas dan pensil, atau membuat animasi

sederhana menggunakan aplikasi gratis. Kesenjangan digital dalam pendidikan ini menyuguhkan tantangan yaitu program mentoring dan bimbingan, maksudnya adalah siswa yang lebih mahir dapat menjadi mentor bagi teman-temannya yang masih kesulitan, sehingga menciptakan suasana saling membantu dan berbagi pengetahuan.

Menurut narasumber 4, pembelajaran informatika diharapkan agar siswa tidak hanya sebagai pengguna teknologi atau konsumen produk digital, melainkan juga sebagai pencipta ide, karya digital kreatif, aplikasi, atau sistem komputasi. Pembelajaran informatika memang seharusnya melampaui sebatas menjadi pengguna teknologi. Tujuan yang lebih ideal adalah menjadikan siswa sebagai produsen atau pencipta teknologi. Dengan kata lain, siswa tidak hanya sekedar mengoperasikan perangkat, tetapi juga mampu memahami logika di baliknya, bahkan menciptakan inovasi baru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dirumuskan di atas, pembelajaran informatika sangat berperan bagi siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi era digitalisasi. Melalui pembelajaran informatika juga narasumber mengharapkan adanya kebiasaan baik yaitu sopan santun dalam memanfaatkan era digital ini terutama media sosial.

Strategi efektif guru dalam menumbuhkan pengetahuan tentang berselancar di media sosial dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat dua poin penting yang dapat diambil. Yang pertama adalah Guru menjadi contoh atau *role model* siswa dalam pemanfaatan media sosial. Peran guru dalam hal ini adalah Guru mengajarkan tata krama/etika yang baik ketika menggunakan media sosial, contoh penerapannya adalah membahas etika dalam penggunaan media sosial, seperti bagaimana berinteraksi dengan orang lain, menyebarkan informasi dengan bertanggung jawab, dan melindungi privasi sehingga menjadi budaya baik dalam bersosial media.

Point kedua adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan berinovasi dengan gawainya di media sosial dengan pendampingan dan pengawasan guru. Melalui pembelajaran informatika para siswa meningkatkan keterampilan terutama dalam menggunakan media sosial sebagai media belajar. Dalam tahap wawancara responden 4 dan 5 juga menyampaikan bahwa media sosial juga menyimpan potensi bahaya jika tidak digunakan dengan bijak.

Karakter *conviction* siswa yang harus dimiliki agar memanfaatkan media sosial dengan maksimal

Berdasarkan hasil wawancara, nilai *Conviction* yang dominan disampaikan oleh responden adalah rasa tanggung jawab siswa. Menurut para responden rasa tanggung jawab siswa membuat siswa berselancar di internet terkait pendidikan dan tidak menyalahgunakan media sosial untuk hal yang negatif, seperti menyebarkan berita *hoax* atau melakukan *cyberbullying*. Dengan karakter tanggung jawab setiap tindakan para siswa di media sosial membawa konsekuensi, baik bagi diri mereka sendiri maupun orang lain. Hal ini mendorong mereka untuk bertindak dengan hati-hati dan penuh pertimbangan, seperti tidak menyebarkan informasi palsu, menghindari plagiat, dan memastikan bahwa semua tindakan mereka di media sosial mencerminkan nilai moral yang baik, dan menjunjung tinggi etika berkomunikasi.

Pembelajaran informatika terus berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Untuk tetap relevan dan menarik minat siswa, diperlukan inovasi-inovasi baru dalam metode pembelajaran. Maka responden 5 menambahkan nilai karakter inovatif dan kreatif yang harus dimiliki siswa memasuki dunia digital saat ini. Responden

menyampaikan bahwa nilai karakter tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), contohnya adalah guru mengajak siswa untuk membangun aplikasi atau program sederhana yang dapat menyelesaikan masalah nyata, guru juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan proyek, dan peran yang tidak kalah penting adalah manfaat kolaborasi, yaitu siswa belajar bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama.

Pembahasan

Informatika adalah ilmu yang mempelajari tentang pengolahan data menggunakan sistem komputer. Ini mencakup berbagai aspek, mulai dari cara kerja komputer, pembuatan program, pengelolaan data, hingga pemanfaatan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran informatika di sekolah diharapkan bukan hanya menambah kemampuan siswa dalam berselancar di era digital, tetapi juga bijak dalam pemanfaatannya (Mayasari, 2021). Berdasarkan hasil wawancara, guru sepakat bahwa pembelajaran informasi harus membekali siswa untuk siap dalam keterampilan dasar komputer dan juga paham akan etika atau tata krama di media sosial. Dengan pendampingan dan teladan dari guru, diharapkan pula siswa mampu berprestasi dan siap menghadapi dunia digitalisasi sehingga siswa dapat bertanggung jawab dan dapat menggunakan media sosial untuk hal yang positif.

Peran guru sebagai role model digitalisasi sangatlah krusial dalam membentuk generasi yang siap menghadapi era digital. Sebagai sosok yang paling dekat dengan siswa, guru memiliki pengaruh yang signifikan dalam menanamkan minat dan kemampuan digital pada siswa. Tantangan guru saat ini adalah selain mengajar, peran guru juga harus menjadi pengguna aktif teknologi, maksudnya adalah guru yang aktif memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran akan menjadi inspirasi bagi siswa untuk mengikuti jejaknya. Tantangan ini sama hasilnya dengan yang disampaikan oleh responden 3 yaitu guru harus menjadi contoh nyata bagi siswa untuk berselancar dan bermedia sosial di dunia digital.

Tidak dipungkiri, para siswa juga sering mengamati kebiasaan guru dengan melihat konten yang diupload oleh guru di media sosial. Oleh karena itu konten-konten guru juga menginspirasi dan menjadi teladan oleh para siswa. Dalam hasil wawancara juga didapatkan pernyataan bahwa guru yang menunjukkan sikap antusiasme dalam mempelajari teknologi baru akan memotivasi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Dalam pembelajaran informatika diharapkan dapat menjadi contoh pelajaran lain, dengan memanfaatkan teknologi saat ini pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik minat belajar siswa.

Pentingnya pemahaman informatika ini, keterampilan menguasai berbagai platform digital merupakan tuntutan guru dalam menguasai berbagai platform pembelajaran online, aplikasi edukasi, dan alat produktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Salah satu materi pembelajaran informatika saat ini adalah pembelajaran berbasis game, maksudnya adalah pembelajaran informatika membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Pembelajaran seperti ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan karakter semangat dalam daya juang, siswa terdorong untuk menyelesaikan level demi level dalam game.

Bijak dalam bersosial media menjadi hal yang penting karena penggunaan media sosial yang tidak bijak dapat berdampak buruk pada kesehatan mental, hubungan sosial,

dan bahkan reputasi. Hal penting lainnya adalah menghindari penyebaran berita bohong atau *hoaks* yang dapat menimbulkan perpecahan dan kerugian bagi banyak orang. Penggunaan media sosial yang positif dapat membantu membangun jaringan dan meningkatkan peluang karier.

Salah satu yang diharapkan dari responden adalah mendorong inovasi dan keterampilan. Pembelajaran informatika membekali individu dengan pengetahuan dan keterampilan untuk menciptakan teknologi baru yang dapat memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas hidup dengan meneladani karakter baik dari nilai-nilai Conviction Tarakanita. SMP Stella Duce 1 Yogyakarta yang bernaung di bawah Yayasan Tarakanita memiliki karakter Cc5 yang dihidupi oleh para guru dan siswa. Cc5 adalah singkatan dari lima nilai utama yang dipegang teguh oleh sekolah-sekolah di bawah naungan Yayasan Tarakanita. Nilai-nilai ini menjadi dasar dalam membentuk karakter siswa yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kepribadian yang kuat dan berintegritas. Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada nilai Conviction yaitu karakter yang mampu berpegang teguh pada nilai-nilai kebenaran dan berani menghadapi tantangan. Selain itu pembelajaran informatika juga diharapkan dapat memberikan solusi kreatif dari permasalahan yang dihadapi siswa, dengan dasar pemahaman yang kuat tentang informatika siswa dapat mengembangkan solusi kreatif untuk berbagai tantangan yang dihadapi masyarakat. Dapat ditarik nilai baik dari pembelajaran informatika yaitu bukan hanya sekadar mempelajari bahasa pemrograman, tetapi juga tentang cara berpikir komputasional, pemecahan masalah, dan kreativitas. Dalam era digital yang terus berkembang, pembelajaran informatika menjadi fondasi yang kuat untuk menghadapi tantangan dan meraih peluang di masa depan.

Pentingnya pembelajaran informatika untuk membentuk siswa menjadi produsen atau pencipta teknologi adalah siswa dituntut untuk memiliki keterampilan seperti berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi yang sangat dibutuhkan di era digital. Dengan menciptakan, siswa dilatih untuk berpikir *out-of-the-box* dan menghasilkan ide-ide baru. Dampak positif dengan keberhasilan dalam menciptakan sesuatu akan meningkatkan kepercayaan diri siswa, hal ini sangat sesuai dengan dunia kerja saat ini menuntut individu yang tidak hanya bisa menggunakan teknologi, tetapi juga mengembangkannya.

Sejalan dengan salah satu nilai karakter Tarakanita yaitu *Conviction*, nilai-nilai seperti bertanggung jawab, bijak dalam berkomunikasi, jujur, paham akan tata krama bersosial media membantu para siswa diterima di dunia digital. Dengan menanamkan karakter ini, menjadikan siswa siap memasuki dunia kerja yang akan dihadapi. Dengan bertanggung jawab harapan responden adalah penggunaan fasilitas digital yang sangat mudah ditemukan dan digunakan siswa ini tidak disalahgunakan untuk hal-hal yang negatif seperti menyebarkan berita yang tidak benar dan melakukan tindak *cyberbullying*. Menurut responden, siswa saat ini sangat mudah melakukan tindak *cyberbullying* yang siswa merasa hal itu bukanlah tindakan yang negatif karena sudah menjadi hal yang lumrah. Bijak dalam berkomunikasi juga menjadi hal yang disampaikan oleh responden untuk menumbuhkan kebiasaan baik dalam berselancar di internet.

Di sisi lain, Molnar dikutip (Nasser, 2021) menyatakan bahwa penjelasan mengenai pentingnya pembelajaran informatika untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digital sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa informatika bukan hanya tentang teknologi, tetapi juga cara berpikir kritis dan pemecahan masalah. Guru memiliki peran penting sebagai role model dalam pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini juga didukung

oleh pandangan (Fullan, 2013), yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi yang baik oleh guru dapat menginspirasi siswa untuk belajar dan memanfaatkan teknologi secara positif. Penekanan pada karakter, seperti nilai Conviction yang diusung oleh Tarakanita, menunjukkan relevansi pembelajaran informatika dengan pembentukan karakter siswa yang siap menghadapi tantangan di dunia digital, sebagaimana dinyatakan oleh (Jones, 2021). Selain itu, pentingnya literasi digital dan etika dalam bersosial media seperti menghindari hoaks atau *cyberbullying* juga didukung oleh penelitian (Lee, 2016) yang menyebutkan bahwa pemahaman mendalam tentang etika digital mampu membentuk generasi yang bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran informatika memiliki peran yang sangat krusial dalam menumbuhkan pemahaman peserta didik tentang digitalisasi. Di era yang semakin digital ini, kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan teknologi digital menjadi suatu keharusan. Karakter conviction, yang dapat diartikan sebagai keyakinan yang kuat atau kepastian terhadap sesuatu, memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran informatika, terutama dalam konteks pemahaman siswa terhadap media sosial. Dengan membangun karakter yang tangguh dan bertanggung jawab dapat membentuk siswa menjadi warga negara digital yang baik, yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.

Dalam penulisan artikel ini masih terdapat keterbatasan dalam penelitian. Keterbatasan yang pertama adalah keterbatasan sampel yaitu sampel hanya beberapa guru saja di sekolah yang sama. Keterbatasan yang kedua adalah keterbatasan akses yaitu peneliti tidak memiliki akses ke semua sekolah untuk menggunakan metode yang digunakan. Mengingat pentingnya literasi digital di era saat ini, penelitian lebih lanjut di bidang ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi dunia pendidikan. Penelitian berikutnya dapat membandingkan efektivitas berbagai metode pembelajaran informatika (misalnya, pembelajaran berbasis proyek, game-based learning, atau blended learning) dalam meningkatkan literasi digital siswa. Menganalisis peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran informatika dan bagaimana hal itu mempengaruhi literasi digital siswa juga dapat memperbaiki penelitian berikutnya. Penelitian berikutnya juga dapat mengetahui pengaruh lingkungan belajar, dengan cara menyelidiki bagaimana ketersediaan teknologi, infrastruktur, dan dukungan dari sekolah dan keluarga mempengaruhi perkembangan literasi digital siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik. Terima kasih juga kepada rekan guru yang bersedia membagikan pengalamannya dan menjadi inspirasi bagi peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, A. (2024). The Relationship Between Classroom Environment, Teacher Professional Development, and Student Academic Performance in Secondary Education. *International Education Trend Issues*, 2(2), 151–159.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social*

- Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Arifudin, O. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(1), 286–298.
- Arifudin, O. (2022). Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i1.3>
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Fardiansyah, H. (2022). *Manajemen Pendidikan (Tinjaun Pada Pendidikan Formal)*. Bandung: Widina Media Utama.
- Fullan. (2013). *The New Meaning of Educational Change*. New York: Teachers College Press.
- Jones. (2021). Teaching Digital Citizenship: Building Ethical and Responsible Technology Users. *Journal of Digital Education*, 15(4), 50–62.
- Juhadi, J. (2020). Pengaruh Sistem Pengendalian Internal Dan Audit Internal Terhadap Pelaksanaan Good Corporate Governance. *Jemasi: Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 16(2), 17–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.35449/jemasi.v16i2.138>
- Kartika, I. (2020). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(2), 137–150.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Lasa. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: CV. Pustaka Pelajar.
- Lee. (2016). The Importance of Digital Ethics in the Modern Era. *Cybersecurity Journal*, 9(3), 120–135.
- Mayasari, A. (2021). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pembelajaran di SMK. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(5), 340–345.
- Nasem, N. (2018). Pengaruh Pelatihan dan Motivasi terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan Stit Rakeyan Santang Karawang. *Jurnal Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(3), 209–218.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial

- Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Penempatan Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Pada PT AGRO BUMI. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 15(2), 14–21.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Tanjung, R. (2020). Analisis Pengaruh Penilaian Kinerja Dan Kompensasi Terhadap Produktivitas Kerja Pada PDAM Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(1), 71–80. [https://doi.org/https://doi.org/10.32502/jimn.v10i1.2719](https://doi.org/10.32502/jimn.v10i1.2719)
- Ulfah, U. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) Bagi Pemberdayaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kompetensi Konselor. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 67–77. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.293>
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.