



Analisis Tingkat Berpikir Mahasiswa Terkait Literasi Komputer dalam Konteks Pendidikan

Loso Judijanto¹, Apriani Riyanti², Adelia Angraeni³, Andina Maharani⁴, Samsidar⁵

¹POSS Jakarta, ²Universitas Binawan, ^{3,4,5}Universitas Negeri Makassar

Corresponding Email: losojudijantobumn@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata kunci:
Literasi Komputer,
Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini ialah pemanfaatan literasi yang dapat dijadikan menjadi kurikulum sekolah, menganalisis tingkat berpikir siswa terkait literasi komputer bagaimana dampak pada kemampuan berpikir siswa dan mengukur dampak literasi komputer. Pada penelitian sebelumnya dengan pembagian kuesioner, Didapati berbagai macam data tingkat kemampuan literasi komputer, literasi digital dan literasi finansial. Hasil penelitian ini menggunakan hasil pernyataan responden (kuesioner) yang dimasukkan aplikasi microsoft Excel. Data ini diambil dari mahasiswa Universitas Negeri Makassar dengan 72 responden sebagai sampel dalam observasi menggunakan angket kuesioner. Hasil Data yang telah di hitung menyatakan bahwa penggunaan media umum dapat menaikkan literasi digital siswa. Media umum bisa sebagai asal belajar yang efektif. Peserta didik merasa mempunyai pemahaman yang relatif perihal etika dan integrasi komputer dalam pendidikan. Upaya pendidikan berhasil dalam memberikan pencerahan perihal nilai etika. Internet sudah memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi. Literasi komputer memiliki dampak positif terhadap pemahaman Mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Literasi personal komputer memainkan peran krusial dalam menaikkan kemampuan Mahasiswa dalam memahami serta mengaplikasikan materi pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

Kemajuan pengetahuan dan teknologi digital sudah mempunyai akibat luas pada global pendidikan. pada zaman teknologi saat ini, teknologi digital telah merubah cara kita menuntut ilmu serta pengajaran [12]. Pada satu studi yang dilakukan oleh Geertshuis serta Liu menganalisis tantangan yang dihadapi sang staf akademik ketika mengadopsi sistem manajemen pembelajaran (LMS). [17] Mereka menemukan bahwa tantangan-tantangan tersebut terkait menggunakan identitas profesional, proses pengambilan keputusan, serta beragamnya ciri-ciri profesional guru. Dukungan kelembagaan buat adopsi teknologi tidak sepenuhnya menjawab tantangan-tantangan ini.

Diterima 17 November 2023; Disetujui 28 Desember 2023

Tersedia secara daring 31 Desember 2023

Dipublikasikan oleh Lontara Digitech Indonesia

Banyak cara untuk mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi oleh profesional guru. Membahas model konseptual buat integrasi teknologi pada Pendidikan merupakan salah satu model solusi untuk mengatasi tantangan yang ada. Model-contoh ini dapat menjembatani teori dan software mudah, memberikan panduan untuk menggunakan teknologi secara efektif pada pendidikan [18]. Dalam konteks pendidikan suku Indian Amerika, Adcock menyoroti upaya waktu ini untuk memakai teknologi pendidikan dengan siswa K-12 [7]. Studi ini berpendapat bahwa literatur yang ada tentang kesetaraan digital memarjinalkan siswa Pribumi dan menyerukan lebih poly penelitian perihal bagaimana teknologi bisa melayani serta mendukung peserta didik Pribumi [7]. Dalam beberapa dekade terakhir, ada sejumlah tren primer yang sudah mensugesti pendidikan. Keliru satu perkembangan terbesar adalah penggunaan internet. Penting bagi kita semua buat selalu mengikuti perkembangan teknologi. menggunakan adanya perkembangan tadi akan sangat mensugesti dunia pendidikan yaitu, akan meningkatkan lulusan berkualitas secara terus menerus. Selain itu, teknologi sudah mengganti cara pelajar dan mengajar. Penggunaan software pembelajaran, visualisasi, serta alat-alat interaktif telah membentuk pembelajaran lebih menarik dan efektif. Hal ini dapat memakai teknologi buat mempersonalisasi pengalaman belajar bagi setiap peserta didik.

Literasi digital diartikan sebagai usaha belajar dengan teknologi, bisa dikatakan dua hal ini di gabungan antara belajar dengan teknologi. Nyatanya dikatakan literasi digital sebelumnya susah dilakukan sebab minesnya keinginan pendidik untuk menggunakan digital dijakur mengajarnya dan kurangnya pemahaman dengan peenggunaan teknologi digital, literasi digital zaman ini dipergunakan dengan syarat pengajaran pada tempat menuntut ilmu mulai dipindahkan sebagai pembelajaran dengan tempat yang berbeda-beda [20].

Kemristekdikti (2018) mengatakan zaman 4.0 akan mendisrupsi macam-macam pekerjaan, begitu pula dengan bidang iptek (ilmu pengetahuan dan teknologi) dan pembelajaran nanti [27]. Diera revolusi keempat atau 4.0 yang dikenal menggunakan revolusi digital, seluruh informasi bisa diperoleh menggunakan real-time serta cepat dimana saja dan kapan saja. [23] Berdasarkan [6] Pengembangan bidang teknologi juga akan membuat ancaman baru pada era industry 4.0, keliru diantaranya merupakan pembelajaran. Berdasarkan [5]. Kesimpulan penelitian menyatakan terampil berpikir keras dan daya literasi sains siswa masih rendah. [24]. Keterampilan tersebut adalah keliru satu hal yang berujuk pada berkembangnya teknologi komunikasi. di era 4.0 pula era yang saat ini kita rasakan. Dalam kehidupan insan akan selalu berkaitan dengan dunia teknologi serta berita. [28] Semua pendidikan wajib memanfaatkan rintangan dan kesempatan yang terdapat di zaman 4.0, menggunakan memulai dari adaptasi asal segala perubahan yang ada serta bersiap buat menghadapi murid zaman sekarang pada dasarnya pengajaran, terampilan teknologi, literasi awal, literasi perasaan, pendidikann menjadi lebih bagus serta hayati.

Selama nyayris 20 tahun sebelumnya semenjak diterbitkan dari PISA, literasi sains Indonesia tidak ada kelebihan yang tinggi. Nilai literasi sains siswa berada rata-rata 393 tahun 2000 hingga 396 tahun 2018. Nilai tersebut sangat jauh pada bawah nilai rata-rata Negara anggota OECD yakni 489. Terdapat banyak faktor sebab rendahnya kemampuan literasi sains siswa Indonesia yang dijelaskan sang peneliti terkait pada hasil PISA Indonesia. antara lain a). Memilih buku pengajaran, b). Miskonsepsi, c). Pengajaran tidak tertata, d). Banyak yang tidak mampu membaca, serta e). Wilayah yang tidak mememungkinkan. [18]

Penelitian [2] sebelumnya menunjukkan bahwa telah terlaksana namun belum sepenuhnya. Hal ini didebabkan hambatan yang dihadapi yaitu kompetensi digital pengajar yang

terbatas, pasilitas yang kurang, dan peserta didik yang belum paham betul tentang literasi digital. Perkembangan literasi akan sebagai krusial karena literasi artinya kemampuan awal yang harus dimiliki bagi setiap individu buat menjalankan kehidupan dimasa depan. Pembelajaran literasi jua akan menerima akibat yg optimal Bila diberikan sejak usia dini sebagai akibatnya dianggap literasi awal. Di usia tersebut akan terjadi masa golden age, dimana masa tadi artinya masa keemasan seorang anak yang akan mengalami suatu perkembangan yg sangat pesat. waktu ini, kemampuan masyarakat dalam tahu isu di ranah digital yg berkembang dalam jaringan internet sudah semakin maju. Mereka telah mulai bisa menyaring mana saja yang layak buat dikonsumsi serta apa saja yang kemudian dikategorikan menjadi informasi negatif. Memikirkan hal serius dimulai ketika orang mengeluarkan keputusan ilmu yang lebih bisa digunakan, banyak sekali pengetahuan yang terdapat pada kepala buat memfiniskan persoalan [11]. Pada keadaan ini, pasti setiap orang mampu menyelesaikan dengan jalan yang berbeda. Ada perbedaan kekuatan di pemaparan konsep setiap orang akan terpengaruh pada menuntaskan dilema [13]. Pada artikel ini, tersaji beberapa temuan utama terkait literasi digital yang memegang peranan krusial pada pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pada pembelajaran. Penggunaan kecerdasan sintesis serta teknologi lainnya juga bisa menaikkan pengalaman belajar [28]. Guru bisa mengoptimalkan potensi literasi digital siswa dengan menggunakan software atau media yg dapat mengotomatisasi tugas-tugas seperti memberikan feedback, menentukan materi pembelajaran yang sinkron, dan menyelaraskan kurikulum menggunakan kebutuhan peserta didik. Selain itu, peserta didik perlu mempunyai keterampilan literasi digital yang krusial seperti memahami konteks dunia digital, mengevaluasi konten, bertanggung jawab, kreatif, kritis, dan bertanggung jawab secara sosial.

Meskipun penelitian sebelumnya sudah memberikan pemahaman yg baik perihal literasi digital, masih terdapat beberapa pertanyaan yang belum terjawab. misalnya, apa hubungan literasi komputer dengan berpikir siswa pada konteks pendidikan? Apa praktik terbaik buat mengintegrasikan literasi personal komputer ke dalam kurikulum buat menaikkan keterampilan berpikir peserta didik? Pertanyaan pertanyaan ini akan fokus penelitian ini serta bisa memberikan wawasan baru dalam pengembangan literasi digital. Tujuan penelitian ini ialah pemanfaatan literasi yang dapat dijadikan menjadi kurikulum sekolah, menganalisis tingkat berpikir siswa terkait literasi komputer bagaimana dampak pada kemampuan berpikir siswa dan mengukur dampak literasi komputer.

METODE PENELITIAN

Penemuan ini memakai observasi dengan deskriptif kuantitatif yang dijalankan pada Universitas Negeri Makassar [12]. Saat mengumpulkan data dengan memakai teknik mengumpulkan data kuesioner. kuesioner ialah cara mengumpulkan data yang menggabungkan pengajuan berbagai macam pertanyaan atau pernyataan yang ditulisa pada responden. Teknik ini memungkinkan peneliti buat menerima pemahaman mendalam perihal pandangan, pengalaman, serta persepsi responden sedangkan Penelitian kuantitatif menggunakan teknik pengumpulan data mirip angket atau kuesioner, observasi terstruktur, eksperimen, dan studi survei. Teknik ini memungkinkan peneliti buat mengumpulkan data dalam bentuk angka atau statistik yang dapat dianalisis secara kuantitatif [19]. Observasi ini memakai skala likert pada proses mengumpulkan datanya. Skala Likert ialah skala yang bisa dipergunakan buat mendeteksi sikap, pendapat, serta dugaan seorang atau banyak orang terhadap suatu kejadian atau fenomena, terkhusus pada bidang peguruan. Bagi [4] skala yang dipakai buat menghitung persepsi, perilaku atau saran

seorang atau orang-orang mengenai sebuah insiden dan kenyataan social[22].Skala Likert dalam temuan ini mencakup 5 alternatif pilihan respon yang wajib dipilih oleh siswa dengan pilihan jawaban Sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), Netral (3), setuju (4), Sangat Setuju (5).[21]

Observasi kualitatif bertujuan buat tahu fenomena secara mendalam melalui interpretasi serta analisis deskriptif, sedangkan penelitian kuantitatif bertujuan buat mengukur serta menganalisis data secara statistik[11]. Cara Observasi dari Sugiyono[25] “Cara penelitian adalah penggunaan ilmiah demi dapat data yang di inginkan dan untuk hal yang khusus” ada juga cara penelitian yang dipergunakan di observasi ini dengan cara survei, menurut [26].“Observasi survei adalah peraturan di observasi dimana peneliti mengadministrasikan survei di suatu hal atau semua orang buat menggambarkan sikap,saran, prilaku atau karakteristik khusus populasi” Observasi dengan survey ini memakai cara mengumpulkan data dengan memakai kuesioner serta untuk menganalisis data secara stastistik buat menguji pertanyaan atau hipotesis yang diajukan pada satu observasi.

Tabel.1 Rincian spesifik dari kuesioner dan strukturnya

No	Pernyataan	Nomor Pernyataan	Referensi
1.	Saya merasa media sosial membantu saya dalam dalam meningkatkan kemampuan literasi digital saya.	1.	[3]
	saya merasa lebih mudah mendapat informasi setelah menggunakan internet.	2.	
	saya merasa mudah menggunakan program dalam mengelola kat	3.	
	Saya merasa mudah menggunakan program pengelolaan presentasi.	4.	
	Saya Tahu cara mengelola dan menyimpan file di komputer dengan baik.	5.	
	Saya dapat mengidentifikasi dan mengatasi masalah umum yang terjadi pada komputer saya.	6.	
	Saya sangat paham mengenai konsep jaringan komputer,Saya sangat sering menggunakan internet untuk mencari informasi.	7.	
	Saya sangat memiliki kemampuan literasi digital yang cukup.	8.	
	Saya sangat merasa nyaman menggunakan teknologi	9.	
	Saya merasa mudah menemukan informasi yang saya butuhkan di internet	10.	
	saya sangat paham mengenai pengetahuan dasar sistem operasi komputer	11.	
2.	Saya merasa aplikasi pembelajaran membantu dalam meningkatkan kemampuan literasi digital Saya.	12.	
	Saya sangat sering menggunakan perangkat mobile	13.	
	Saya sering menggunakan program pengolah presentasi.	14.	

	Sejauh ini saya merasa literasi komputer mempengaruhi kemampuan saya dalam memahami materi pelajaran.	15.	
	Saya merasa literasi komputer bermanfaat dalam menyelesaikan tugastugas pendidikan Saya.	16.	
	saya merasa literasi komputer memberi keunggulan dalam mencari pekerjaan atau karier saya di masa depan	17.	
	merasa media sosial membantu dalam meningkatkan kemampuan literasi digital saya.	18.	
	saya sering menggunakan komputer atau perangkat lainnya untuk kuliah, tugas dan keperluan pribadi	19.	[1]
	saya merasa percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak komputer	20.	
3.	Saya merasa literasi komputer saya telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akademik dengan lebih efisien.	21.	
	Saya menggunakan perangkat komputer dalam proyek-proyek kelompok atau kolaboratif dengan teman-teman saya.	22.	
	Saya menggunakan perangkat komputer untuk mengikuti kuliah online atau program e-learning.	23.	
	Saya merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi dan perangkat lunak pendidikan seperti Microsoft Word, Excel, atau Google Drive.	24.	
	Saya merasa penggunaan perangkat komputer mudah untuk mengakses sumber-sumber pembelajaran terbuka.	25.	
	Saya merasa literasi komputer membantu saya dalam menghadapi perubahan cepat dalam dunia teknologi.	26.	
	Saya sering menggunakan perangkat komputer untuk mengakses kursus atau pelatihan online tambahan.	27.	
	Saya merasa memiliki pemahaman yang cukup tentang nilai etika dan integritas dalam konteks pendidikan.	28.	
	saya merasa memiliki kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam Pendidikan	29.	
	Saya memiliki akses ke perangkat komputer di luar jam sekolah atau kampus untuk keperluan Pendidikan	30.	

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode angket dan metode tes. kuesioner dipergunakan buat mengukur kemampuan literasi sains. kuesioner pengetahuan ilmiah disusun

dari indikator-indikator yang kemudian dikembangkan dengan 30 pertanyaan yang meliputi aspek harapan, aspek pengaruh sosial, serta aspek sikap pengguna perangkat lunak disajikan di Tabel 1.[2]

Pengukuran ini menyampaikan informasi tentang nilai tengah serta variasi data. dalam artikel "Analisis tingkat Berpikir siswa Terkait Literasi komputer dalam Konteks Pendidikan," pendekatan penelitian yang dipakai adalah kuantitatif dengan desain cross-sectional. Responden atau sampel penelitian dipilih melalui penggunaan kuesioner menjadi metode pengumpulan data. Meskipun referensi tidak memberikan detail lengkap tentang isi serta struktur berita umum yang dipakai.

Teknik analisis pada penelitian ini ialah analisis deskriptif, yang mencakup penyajian ukuran-berukuran seperti mean (rata-homogen), median (nilai tengah), modus (nilai yang paling seringkali muncul), jumlah total, nilai maksimum, dan nilai minimum pada data yang dikumpulkan.

HASIL DAN DISKUSI

Observasi dilakukan di bulan oktober – november 2023.Latar belakang dalam penelitian ini ialah tingkat literasi mahasiswa Universitas Negeri Makassar dikota Makassar.Subjek penelitian adalah mahasiswa Universitas Negeri Makassar di kota Makassaer. Dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi komputer dalam konteks pendidikan pada mahasiswa universitas negeri makassar.

Dari Observasi yang sudah dibuat dengan cara penyebaran kuesioner, didapat macam-macam data tentang tingkat kemampuan literasi komputer, literasi digital, dan literasi finansial. Hasil penelitian ini menggunakan hasil pernyataan responden (kuesioner) yang dimasukkan aplikasi microsoft Excel.

Data ini diambil dari mahasiswa Universita Negeri Makassar dengan 72 responden sebagai sampel dalam observasi menggunakan angket kuesioner.

Tabel.Demografi Responden

Gender	N	Percentage (%)	Mean age (years)
Male	37	51,4%	20
Female	35	48,6%	19.17143
Total	72		

Data dibawah merupakan hasil dari observasi dengan menggunakan kuesioner, nilai Mean,Median,Modus,Minimum,Maksimum,Sum didapatkan dengan Skala Likert menggunakan xl.

Tabel.Data Deskriptif Aspek/Faktor

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan						
		Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1.	Saya merasa media sosial membantu saya dalam dalam meningkatkan kemampuan literasi	3.9722 22222	4	4	1	5	286

	digital saya.						
2.	saya merasa lebih mudah mendapat informasi setelah menggunakan internet.	4.1944 44444	4	4	1	5	302
3.	saya merasa mudah menggunakan program dalam mengelola kat	3.625	4	4	1	5	261
4.	Saya merasa mudah menggunakan program pengelolaan presentasi.	3.7361 11111 11111	4	4	1	5	269
5.	Saya Tahu cara mengelola dan menyimpan file di komputer dengan baik.	3.8055 55556	4	4	1	5	274
6.	Saya dapat mengidentifikasi dan mengatasi masalah umum yang terjadi pada komputer saya.	3.5694 44444	3	3	2	5	257
7.	Saya sangat paham mengenai konsep jaringan komputer,Saya sangat sering menggunakan internet untuk mencari informasi.	3.7222 22222	4	3	1	5	268
8.	Saya sangat memiliki kemampuan literasi digital yang cukup.	3.5972 22222	4	3	2	5	259
9.	Saya sangat merasa nyaman menggunakan teknologi	3.9027 77778	4	4	1	5	281
10.	Saya merasa mudah menemukan informasi yang saya butuhkan di internet	3.9444 44444	4	4	1	5	284
11.	saya sangat paham mengenai pengetahuan dasar sistem operasi komputer	3.8472 22222	4	3	2	5	277
12.	Saya merasa aplikasi pembelajaran membantu dalam meningkatkan kemampuan literasi digital Saya.	3.7222 22222	4	4	2	5	268

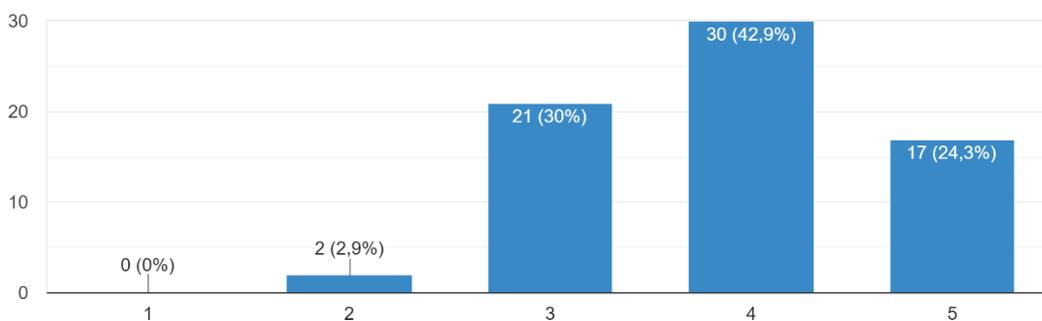
13.	Saya sangat sering menggunakan perangkat mobile	3.9305 55556	4	4	1	5	283
14.	Saya sering menggunakan program pengolah presentasi.	3.7361 11111	4	4	2	5	269
15.	Sejauh ini saya merasa literasi komputer mempengaruhi kemampuan saya dalam memahami materi pelajaran.	3.7361 11111	4	4	2	5	269
16.	Saya merasa literasi komputer bermanfaat dalam menyelesaikan tugastugas pendidikan Saya.	3.9027 77778	4	4	2	5	281
17.	saya merasa literasi komputer memberi keunggulan dalam mencari pekerjaan atau karier saya di masa depan	3.8888 88889	4	4	2	5	280
18.	merasa media sosial membantu dalam meningkatkan kemampuan literasi digital saya.	3.9444 44444	4	4	2	5	184
19.	saya sering menggunakan komputer atau perangkat lainnya untuk kuliah, tugas dan keperluan pribadi	4	4	4	1	5	288
20.	saya merasa percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak komputer	3.875	4	4	1	6	279
21.	Saya merasa literasi komputer saya telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akademik dengan lebih efisien.	3.8611 11111	4	4	2	5	278
22.	Saya menggunakan perangkat komputer	3.8611 11111	4	4	2	5	278

	dalam proyek-proyek kelompok atau kolaboratif dengan teman-teman saya.						
23.	Saya menggunakan perangkat komputer untuk mengikuti kuliah online atau program e-learning.	3.8472 22222	4	4	2	5	277
24.	Saya merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi dan perangkat lunak pendidikan seperti Microsoft Word, Excel, atau Google Drive.	3.8472 22222	4	4	1	5	277
25.	Saya merasa penggunaan perangkat komputer mudah untuk mengakses sumber-sumber pembelajaran terbuka.	3.9722 22222	4	4	1	5	286
26.	Saya merasa literasi komputer membantu saya dalam menghadapi perubahan cepat dalam dunia teknologi.	3.9722 22222	4	4	2	5	286
27.	Saya sering menggunakan perangkat komputer untuk mengakses kursus atau pelatihan online tambahan.	4	4	4	2	5	288
28.	Saya merasa memiliki pemahaman yang cukup tentang nilai etika dan integritas dalam konteks pendidikan.	3.75	4	4	1	5	270
29.	saya merasa memiliki kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam Pendidikan	3.8611 11111	4	4	2	5	278
30.	Saya memiliki akses ke perangkat komputer di luar jam sekolah atau	3.8333 33333	4	4	1	5	276

	kampus untuk keperluan Pendidikan						
--	-----------------------------------	--	--	--	--	--	--

Saya merasa literasi komputer saya telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akademik dengan lebih efisien.

70 jawaban

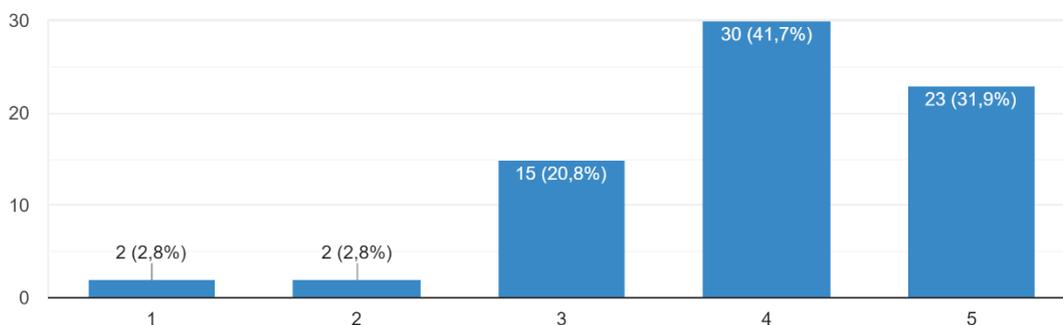


Gambar 1. Diagram Analisis yang menunjukkan bahwa literasi berpengaruh terhadap cara menyelesaikan tugas akademik

Analisis data memberikan bahwa literasi komputer berkontribusi positif terhadap efisiensi dalam menuntaskan tugas akademik. Hal ini menandakan bahwa pemahaman serta keterampilan literasi komputer memainkan peran penting dalam pembelajaran serta penyelesaian tugas-tugas akademik.

saya merasa media sosial membantu saya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital saya.

72 jawaban

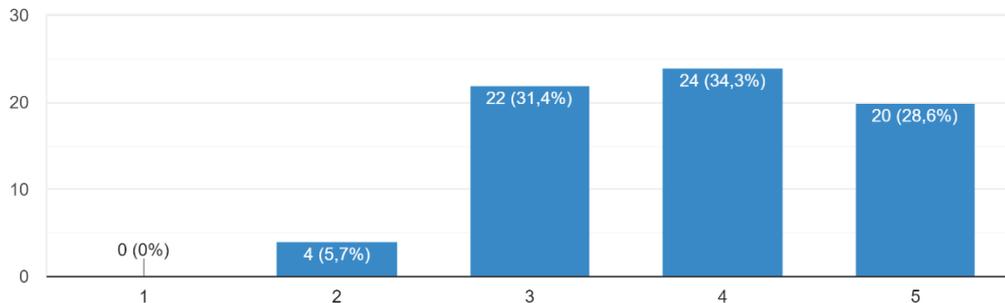


Gambar 2. Diagram Analisis yang menyatakan bahwa banyak siswa sudah terbantu oleh media social

Data membagikan bahwa penggunaan media umum dapat menaikkan literasi digital siswa. Hal ini memberikan bahwa media umum bisa sebagai asal belajar yang efektif dalam mengembangkan keterampilan literasi digital.

Saya merasa memiliki pemahaman yang cukup tentang nilai etika dan integritas dalam konteks pendidikan.

70 jawaban

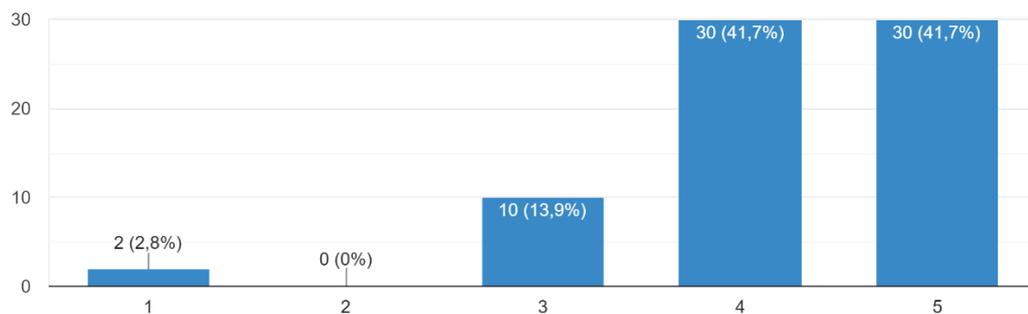


Gambar 3. Diagram Analisis menyatakan bahwa banyak siswa yang memiliki pemahaman etika dalam integritasi pendidikan

Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa mempunyai pemahaman yang relatif perihal etika dan integrasi komputer dalam pendidikan. Ini dapat diartikan bahwa upaya pendidikan pada hal ini telah berhasil dalam memberikan pencerahan perihal nilai etika serta pentingnya integrasi teknologi pada pembelajaran.

saya merasa lebih mudah mendapat informasi setelah menggunakan internet.

72 jawaban

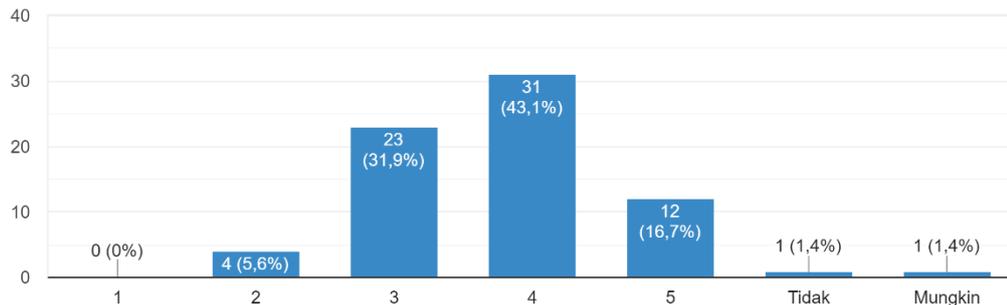


Gambar 4. Diagram Analisis yang menyatakan bahwa internet membantu mendapatkan informasi dengan mudah

Data menunjukkan bahwa internet sudah memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi. Ini artinya yang akan terjadi yang diperlukan asal literasi personal komputer, yang memungkinkan akses lebih cepat serta luas ke sumber informasi.

Sejauh ini saya merasa literasi komputer mempengaruhi kemampuan saya dalam memahami materi pelajaran.

72 jawaban



Gambar 5. Diagram Analisis yang menyatakan bahwa literasi berpengaruh terhadap memahami suatu materi

Temuan ini membagikan bahwa literasi personal komputer memiliki dampak positif terhadap pemahaman Mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Ini menggambarkan bahwa literasi personal komputer memainkan peran krusial dalam menaikkan kemampuan Mahasiswa dalam memahami serta mengaplikasikan materi pembelajaran.

PEMBAHASAN

Literasi digital merupakan kekuatan atau kebijaksanaan pada memakai media digital contohnya alat percakapan atau jaringan dalam mendapat, memilah, memakai, mencetak info, serta pemanfaatan media digital dengan pertanggung jawaban[9]. Menurut Ferguson literasi teknologi adalah kemampuan tahu kelengkapan yang mengikuti teknologi mirip peranti keras hardware dan aplikasi, serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi[16]. Menurut Maryland Technology Education State Curriculum literasi teknologi artinya kemampuan buat menggunakan, memahami, mengatur, serta menilai suatu inovasi yang melibatkan proses serta ilmu pengetahuan buat memecahkan duduk perkara serta memperluas kemampuan seseorang. National Academy of Engineering and National Research Council of The National Academies mendefinisikan literasi teknologi sebagai sebuah pemahaman ihwal teknologi di sebuah strata yang memungkinkan pemanfaatan secara efektif dalam warga teknologi[16]. Penelitian yang dilakukan oleh Wandani tentang penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran di materi kedudukan bundar membagikan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif serta efisien pada memahamkan peserta didik di materi kedudukan lingkaran[8].

Mengenai hasil diskusi berdasarkan Data kuesioner diatas menunjukkan bahwa literasi komputer berpengaruh terhadap cara berpikir siswa, tak hanya itu ada beberapa hal yang sangat mempengaruhi tentang literasi komputer cara berpikir siswa, berpengaruh terhadap keektifian mengembangkan keterampilan,menaikkan kemampuan Mahasiswa dalam memahami serta mengaplikasikan materi pembelajaran. Pertama, Observasi ini menunjukkan tentang literasi komputer dapat dampak yang berpengaruh bagi pola berpikir siswa yang menyiratkan pemecahan masalah dan konsep pemahaman konsep yang mendasar dalam dunia teknologi. Terkadang siswa yang betul betul paham dengan literasi komputer akan cenderung lebih mampu untuk mengatasi masalahnya dengan teknis dan berpikir kreatif dalam menemukan solusi.

Teknologi info serta Kocakapan sudah membangun kesempatan lain demi pembaca dan penulis pada tempat kebanyakan orang yang sudah membarui teknik anak menimba ilmu. Keberhasilan yang didapatkan di Observasi ini ialah dua ruang tempat untuk literasi: satu diumumkan ditempat sekolah yang dipakai pada teks cetak; yang lain berkembang di luar sekolah dan menyukai literasi digital menjadi isu. Karya ini diakhiri menggunakan kebutuhan buat membentuk jembatan yang menghubungkan kompetensi digital di dalam dan pada luar sekolah melalui penciptaan ruang literasi ketiga [14].

KESIMPULAN DAN SARAN

literasi komputer memiliki dampak positif terhadap tingkat berpikir siswa dalam konteks pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti aplikasi pembelajaran dan program pengolah presentasi, dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Selain itu, akses yang mudah terhadap perangkat komputer dan internet juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas pendidikan. Pemahaman dan keterampilan literasi komputer juga berperan penting dalam efisiensi dalam menuntaskan tugas akademik.

Untuk meningkatkan literasi komputer siswa melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran. Sekolah dapat menyediakan akses yang memadai terhadap perangkat komputer dan internet di luar jam sekolah atau kampus untuk keperluan pendidikan. Selain itu, penggunaan aplikasi pembelajaran dan program pengolah presentasi dapat ditingkatkan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi digital mereka. Pendidikan tentang etika dan nilai-nilai penting dalam penggunaan teknologi juga perlu diberikan kepada siswa.

REFERENSI

- [1] S. Hafsa, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa Muhammadiyah Jakarta," *Univ. Muhammadiyah Jakarta*, p. 140, 2018.
- [2] L. G. N. Erayani and I Nyoman Jampel, "Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Siswa melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 248–258, 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i2.48525.
- [3] M. J. Tsai, J. C. Liang, and C. Y. Hsu, "The Computational Thinking Scale for Computer Literacy Education," *J. Educ. Comput. Res.*, vol. 59, no. 4, pp. 579–602, 2021, doi: 10.1177/0735633120972356.
- [4] S. Bahrin, S. Alifah, and S. Mulyono, "Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web," *J. Transistor Elektro dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–88, 2017.
- [5] D. Afrilia Putri and A. Nanggala, "Analisis Penerapan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Di SDN 258 Sukarela," *Agil Nanggala Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, pp. 3836–3848, 2023.

- [6] R. Nuraeni, P. J. Pattiasina, and A. Ulfah, "Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 3, p. 659, 2022, doi: 10.35931/am.v6i3.1045.
- [7] T. Adcock, "Technology Integration in American Indian Education: An Overview," *J. Am. Indian Educ.*, vol. 53, no. 2, pp. 104–121, 2014, doi: 10.1353/jaie.2014.a798536.
- [8] S. I. Serli Evidiasari, Subanji, "Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika," *J. Kaji. Pembelajaran Mat.*, vol. 2, no. 1, p. 10, 2018, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm>
- [9] T. Aalberg, Z. Strabac, and T. Brekken, "Research Design," *How Media Inf. Democr. A Comp. Approach*, pp. 15–30, 2012, doi: 10.4324/9780203803448-9.
- [10] H. Mubarak, "Family Digital Literacy for Character Building in Primary Education," ... *Challenges Technol. Lit. ...*, pp. 419–425, 2019, [Online]. Available: <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/1142>
- [11] L. Saudi, M. Sudia, and M. Anggo, "Profil Berpikir Kritis Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 9, no. 1, p. 92, 2019, doi: 10.36709/jpm.v9i1.5764.
- [12] E. S. Lamada, Mustari. Rahman, "Herawati: Analisis Kemampuan Literasi Siswa SMK Negeri di Kota Makassar [1]," *J. MEKOM (Media ...)*, pp. 1–6, 2015, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/mkpk/article/view/12000>
- [13] A. Isroil, I. K. Budayasa, and M. Masriyah, "Profil Berpikir Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari Kemampuan Matematika," *J. Rev. Pembelajaran Mat.*, vol. 2, no. 2, pp. 93–105, 2017, doi: 10.15642/jrpm.2017.2.2.93-105.
- [14] C. Moreno-Morilla, F. Guzmán-Simón, and E. García-Jiménez, "Digital and information literacy inside and outside Spanish primary education schools," *Learn. Cult. Soc. Interact.*, vol. 28, no. September 2020, 2021, doi: 10.1016/j.lcsi.2020.100455.
- [15] Danuri and S. Maisaroh, *Metodologi penelitian*. 2019.
- [16] M. A. Rose, "Perceptions of Technological Literacy among Science Technology, Engineering_Scopus," *J. Technol. Educ.*, vol. 19, no. 1, pp. 35–52, 2007.
- [17] S. Geertshuis and Q. Liu, "The challenges we face: A professional identity analysis of learning technology implementation," *Innov. Educ. Teach. Int.*, vol. 59, no. 2, pp. 205–215, 2022, doi: 10.1080/14703297.2020.1832904.
- [18] J. Tondeur *et al.*, "Quality criteria for conceptual technology integration models in education: bridging research and practice," *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 69, no. 4, pp. 2187–2208, 2021, doi: 10.1007/s11423-020-09911-0.

- [19] Ardiansyah, Risnita, and M. S. Jailani, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif,” *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [20] M. & N. Simbolon, “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 2, pp. 532–542, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- [21] R. Yusuf, Sanusi, Maimun, E. Hayati, and I. Fajri, “Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model Project Citizen,” *Pros. Semin. Nas. Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indones.*, pp. 185–200, 2019.
- [22] P. A. Saputra and A. Nugroho, “Perancangan Dan Implementasi Survei Kepuasan Pengunjung Berbasis Web Di Perpustakaan Daerah Kota Salatiga,” *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 15, no. 1, p. 63, 2017, doi: 10.12962/j24068535.v15i1.a636.
- [23] H. A. Naufal, “Literasi Digital,” *Perspektif*, vol. 1, no. 2, pp. 195–202, 2021, doi: 10.53947/perspekt.v1i2.32.
- [24] P. Keterampilan *et al.*, “35624-Article Text-85358-1-10-20191121,” *UPEJ Unnes Phys. Educ. J.*, vol. 8, no. 3, 2019.
- [25] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Alfabeta (ed.)).
- [26] Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan (Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif)* (P. Pelajar (ed.)).
- [27] Kemristekdikti. 2018a. *Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0*. Retrieved from <https://www.ristekdikti.go.id/pengembangan-iptek-danpendidikan-tinggi-di-era-revolusiindustri-4-0/>
- [28] Rossa Aswitasari, Hayyi’lana Minamrina Rosyada, Muhammad Galih, Wonoseto, n.d. ANALISIS STATUS TINGKAT LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI SMA N 1 KARANGANOM. *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN* 6.