

## IMPLEMENTASI E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN LITERASI DIGITAL

Ria Candra Dewi

Politeknik Baja Tegal, Tegal Indonesia

ryacimot@gmail.com

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi Implementasi E-Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Literasi Digital. Metode deskriptif analisis adalah metode atau pendekatan pemecahan masalah yang melibatkan penggambaran, penerangan, klarifikasi, dan penilaian keadaan dan keadaan suatu objek masalah dari sudut pandang penulis berdasarkan temuan penelitian kepustakaan (literature review) yang memberikan dukungan. Pemanfaatan e-learning dalam literasi digital dan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi fokus permasalahan. Hasilnya menunjukkan betapa efektifnya penggunaan e-learning dalam mengajarkan literasi digital dan bahasa Indonesia kepada siswa karena dapat menyederhanakan berbagai hal bagi mereka.

**KATA KUNCI:** *Implementasi E- Learning, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Literasi Digital*

---

### IMPLEMENTATION OF E-LEARNING IN INDOONESIAN LANGUAGE LEARNING AND DIGITAL LITERACY

**ABSTRACT:** This study aims to identify the Implementation of E-Learning in Indonesian learning and Digital Literacy. The descriptive method of analysis is a problem-solving method or approach that involves describing, enlightening, clarifying, and assessing the state and state of a problem object from the author's point of view based on the findings of literature review research that provides support. The use of e-learning in digital literacy and learning Indonesian the focus of the problem. The results show how effective the use of e-learning is in teaching digital literacy and Indonesian to students because it can simplify things for them.

**KEYWORDS:** *E-Learning Implementation, Indonesian Learning, Digital Literacy*

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia harus diiringi dengan teknologi agar berjalan dengan mudah. Teknologi ini berkaitan dengan era digital dengan perkembangan zaman yang memudahkan interaksi manusia. Era digital akan mendukung segala kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia. Interaksi manusia dengan era digital sangatlah penting. Salah satunya adalah penggunaan sebuah program atau aplikasi yang berbasis web. Pendidik harus ramah dengan sebuah perangkat lunak atau program aplikasi agar memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Kemudahan dalam menggunakan teknologi akan mendukung sebuah pembelajaran di sekolah. Salah satunya dalam program literasi yang digalakkan di

dunia pendidikan akan menjadi mudah jika didukung dengan peran teknologi yang canggih. Penggunaan internet bukan lagi hal yang menjadi kendala lagi karena dapat diakses di setiap kalangan, bahkan dibutuhkan di dunia Pendidikan.

Manfaat internet dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah karena memiliki karakteristik yang unik, seperti yang dijelaskan oleh Rice et al. (2017): a) Melaksanakan peran sebagai medium interpersonal dan massa, memungkinkan interaksi komunikasi satu-ke-satu maupun satu-ke-banyak; b) Bersifat responsif terhadap pengguna, dan c) Mendukung komunikasi secara simultan (real-time) maupun berjangka waktu tertentu (asynchronous), memungkinkan berbagai metode pembelajaran seperti CAI, AVA, dan pembelajaran berbasis multimedia.

Rendahnya literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan kurangnya inovasi yang ada. Secara sadar kegiatan dalam literasi harus semenarik mungkin. Apalagi di era digital jika didukung dengan sarana yang mengarahkan ke sebuah teknologi yang ada. Teknologi yang sangat bisa digunakan dalam era digital ini adalah E-learning. Pembelajaran penggunaan E-learning ini mengumpulkan dua bidang utama yaitu pembelajaran dan teknologi yang saling memiliki kebergantungan satu sama lain. Model e-learning menggunakan teknologi ICT yaitu sebuah teknologi terbaru di era digital (Ananda, dan Elyas : 2018).

Perkembangan e-learning adalah cara yang lebih berhasil untuk berinovasi atau merevitalisasi pendidikan kontemporer (Sutini et al., 2020). Menurut Tirziu dan Vrabie (2015), e-learning merupakan perkembangan baru dan menarik dalam bidang pendidikan. Karena dapat membantu menghilangkan hambatan belajar dan meningkatkan variasi sumber belajar yang tersedia, e-learning mempunyai potensi untuk bermanfaat. E-learning memudahkan pengelolaan pembelajaran, terutama dalam hal materi, penempatan, administrasi, dan penilaian selain menciptakan keadaan dan lingkungan belajar yang diperlukan (Maphalala & Adigun, 2020). Variabel sosial, teknologi, organisasi, dan manusia semuanya harus diperhitungkan ketika menciptakan lingkungan e-learning karena variabel tersebut mempunyai pengaruh besar terhadap sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan sistem dan kebutuhan teknologi (Zhang et al., 2015). Selain komitmen guru atau pengajar, pimpinan lembaga atau lembaga pendidikan harus bekerja sama dengan para ahli di bidang keuangan, IT, dan

fasilitas untuk menyelenggarakan pembelajaran berbasis e-learning.

Hilangnya pengetahuan dan melebarnya kesenjangan prestasi merupakan kekuatan pendorong pergeseran kurikulum. Respon pemerintah terhadap permasalahan ini adalah dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka yang dahulu dikenal dengan sebutan kurikulum prototype. Kerangka kurikulum yang lebih mudah disesuaikan, kurikulum pembelajaran otonom ini menekankan pada mata pelajaran inti dan pertumbuhan kualitas pribadi serta keahlian siswa. Tujuan utama program pembelajaran otonom ini adalah untuk mendorong keberagaman di kelas dengan memberdayakan pendidik untuk merespons secara kreatif kebutuhan dan minat unik siswa melalui penerapan praktik pedagogi unik mereka sendiri (Masiri, 2021).

Asesmen Kompetensi Minimal (AKM) menggantikan Ujian Nasional (UN), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disederhanakan dalam formatnya, dan proses Zonasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) diubah agar lebih fleksibel, dengan tujuan mengurangi ketidaksetaraan akses dan mutu pendidikan di berbagai wilayah. Keempat kategori ini memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan serta meningkatkan kurikulum dalam konteks Merdeka Belajar.

Dalam Kurikulum Merdeka belajar, ada beberapa poin penting tentang cara siswa belajar: (1) ini bukan tentang belajar untuk ujian, tapi tentang mencapai tujuan yang bermakna; (2) guru tidak mendikte apa yang dilakukan siswa di kelas melainkan membuat kesepakatan dengan mereka; (3) minat dan kemampuan siswa menentukan cara belajarnya; (4) siswa memecahkan masalah bukan sekedar menghafalkannya; dan (5) hasil karya dan kreativitas siswa, bukan sekedar nilai

numerik, merupakan hal yang paling penting dalam mengukur pembelajarannya (Sulistiati, 2022).

Memiliki literasi digital yang kuat sangat penting untuk menerapkan kurikulum Merdeka, karena hal ini diperlukan untuk menghadapi era disruptif saat ini. Membaca, menulis, matematika, dan mata pelajaran ilmiah lainnya sama pentingnya literasi digital. Dibandingkan generasi sebelumnya, generasi yang tumbuh dengan akses tidak terbatas terhadap teknologi digital mempunyai pemikiran yang berbeda. Memanfaatkan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar harus menjadi tanggung jawab setiap orang. Interaksi dan komunikasi sehari-hari dengan keluarga dan teman dimungkinkan oleh teknologi digital.

Mereka yang mahir dalam penggunaan teknologi digital mampu mencerna berbagai macam data, memahami komunikasi yang kompleks, dan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks. Dalam konteks ini, bentuk-bentuk yang dimaksud mencakup pengetahuan tentang cara bekerja sama, cara berpikir kreatif dan kritis, cara berkomunikasi secara efektif, cara berkreasi dan beroperasi sesuai pedoman etika, serta kapan dan bagaimana memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan. Memahami potensi manfaat dan kelemahan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengevaluasinya secara kritis juga merupakan bagian dari hal ini. Orang yang lebih melek digital akan lebih siap berpikir kritis dan kreatif. Mereka akan mampu menolak godaan topik kontroversial, informasi palsu, dan penipuan online (Nasrullah, 2017).

Oleh karena itu, literasi digital harus ditingkatkan di semua bidang kehidupan, khususnya di ruang kelas. Pemanfaatan pendidikan di sekolah untuk meningkatkan kemampuan literasi

pembelajaran mempunyai banyak harapan untuk memaksimalkan literasi digital. Salah satu mata pelajaran dasar di sekolah adalah bahasa Indonesia yang berkontribusi terhadap pengembangan literasi. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia memainkan fungsi pembelajaran yang penting, khususnya dalam menyatukan bangsa. Bahasa Indonesia sangat penting dalam upaya bangsa untuk menjadi bangsa yang lebih maju dan berbudaya tinggi, mencerdaskan bangsa, memperjuangkan kemerdekaan, dan mencetak berbagai tokoh bangsa. Oleh karena itu, kualitas pengajaran bahasa Indonesia memegang peranan penting dan menentukan dalam membentuk karakter dan kecerdasan generasi penerus serta pengembangan jati diri bangsa (Suwandi, 2019).

Dalam penelitian ini, penulis berupaya menjelaskan cara penggunaan literasi digital dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia dalam kerangka kurikulum merdeka. Literasi digital di sini memiliki peran aktif dalam memperkuat karakter bangsa dan meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, dengan tujuan agar individu dapat berkolaborasi, berpikir kritis, bersifat kreatif, dan komunikatif, sehingga dapat menjadi SDM yang unggul.

## **METODE**

Artikel ini ditulis dengan menggunakan analisis deskriptif. Dengan mendeskripsikan, mengilustrasikan, menjelaskan, dan mengevaluasi keadaan dan keadaan suatu objek permasalahan dari sudut pandang penulis berdasarkan temuan tinjauan pustaka pendukung (literature study), maka metode analisis deskriptif adalah suatu teknik atau cara pendekatan penyelesaian suatu permasalahan. Penerapan literasi digital dalam pengajaran bahasa Indonesia

melalui Kurikulum merdeka menjadi titik fokus permasalahan tersebut. Sumber data sekunder digunakan untuk penyelidikan ini. Para peneliti dapat memperoleh data sekunder dengan berkonsultasi dengan literatur, textbook, dan jurnal. metode pengumpulan data melalui penelitian aktual (studi pustaka). Untuk melakukan studi literatur, data sekunder dikumpulkan mengenai permasalahan dan mata pelajaran yang berkaitan dengan teknologi digital dalam pengajaran bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka. Setelah semua data terkumpul, prosedur analisis selesai. Untuk memastikan bahwa setiap permasalahan telah diatasi, analisis data dilakukan dengan membaca, meneliti, mengevaluasi, dan membedakan berbagai bahan pustaka. Kesimpulan analisis kemudian diinterpretasikan. Membuat kesimpulan dari permasalahan yang telah dipecahkan merupakan langkah terakhir. dan kompetensi ilmiah, memberdayakan peserta didik untuk bekerja sama, berpikir kritis, berimajinasi, dan berkomunikasi semuanya berkontribusi pada pengembangan sumber daya manusia yang unggul.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengembangan Literasi Digital**

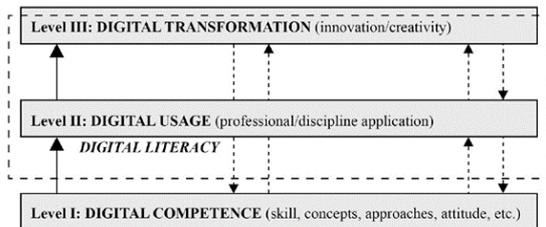
Dalam bukunya yang berjudul sama, Paul Gilster menciptakan ungkapan digital literacy (Gilster, 1997 dalam Riel, dkk. 2012: 3). Menurutnya, literasi digital adalah kapasitas untuk menggunakan teknologi dan data dari perangkat digital dalam berbagai situasi, termasuk kehidupan sehari-hari, pekerjaan, dan pendidikan (Riel, et al. 2012: 3). Definisi baru literasi digital berdasarkan literasi komputer dan informasi diberikan oleh Bawden (2001). Tahun 1980-an menyaksikan perkembangan literasi komputer karena mikrokomputer lebih sering digunakan baik di bidang komersial

maupun masyarakat umum. Namun, baru pada tahun 1990an literasi informasi benar-benar meningkat dan tersedia lebih luas berkat jaringan teknologi informasi. Menurut Bawden, literasi digital lebih erat kaitannya dengan kemampuan teknis terkait memperoleh, menyusun, memahami, dan berbagi informasi. Sebaliknya, Belshaw mengidentifikasi delapan komponen penting untuk memperoleh literasi digital dalam tesisnya tahun 2011, *What is Digital Literacy ?* (dikutip dalam Nasrullah, 2017). Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kultural, melibatkan pemahaman terhadap berbagai konteks penggunaan dalam dunia digital.
2. Kognitif, melibatkan kemampuan berpikir untuk menilai konten yang ada.
3. Konstruktif, mencakup kemampuan merancang dan menciptakan sesuatu dengan keahlian dan aktualitas.
4. Komunikatif, melibatkan pemahaman terhadap dinamika jejaring dan komunikasi dalam lingkungan digital.
5. Pemahaman diri yang bertanggung jawab dan percaya pada diri sendiri.
6. Kreatif, menekankan kemampuan untuk melakukan hal-hal baru dengan pendekatan yang baru.
7. Kritis, melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi dan menyikapi konten dengan pemikiran kritis.
8. Bertanggung jawab secara sosial, mencakup tanggung jawab terhadap interaksi dan kontribusi sosial dalam lingkungan digital.

Pengembangan literasi digital berjenjang merupakan prinsip yang dikemukakan oleh Mayes dan Fowler (dalam Nasrullah, 2017). Literasi digital hadir dalam tiga tingkatan. Pertama,

kompetensi digital, meliputi pengetahuan, ide, metode, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital, yang menggambarkan penggunaan keterampilan digital yang relevan dengan situasi tertentu. Ketiga, transisi digital yang memerlukan daya cipta dan kreativitas di bidang digital.



Literasi digital lebih erat kaitannya dengan kemampuan teknis dalam memperoleh, menyusun, memahami, dan berbagi informasi. Bawden (2001) menciptakan idenya berdasarkan literasi komputer dan informasi. Unsur-unsur berikut termasuk dalam literasi digital, menurut Bawden, yaitu:

1. Kemampuan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang dapat dipercaya.
2. Kemampuan menyampaikan pengetahuan, termasuk penggunaan pemikiran kritis untuk memahami data dengan tetap memperhatikan keandalan dan kelengkapan sumber dari internet.
3. Kapasitas untuk menafsirkan dan memahami informasi yang dinamis dan tidak berurutan
4. Memahami nilai media tradisional dan bagaimana mengintegrasikannya dengan jaringan media online
5. Pengetahuan mengenai akses terhadap jaringan individu yang dapat berfungsi sebagai sumber bantuan dan rujukan.
6. Filter diterapkan pada data yang masuk.

7. Bersikap tenang, mampu berkomunikasi, dan mampu menyebarkan informasi.

Buckingham (2007), di sisi lain, menganut pola komponen literasi media yang sudah dikembangkan secara luas. Presentasi Buckingham tentang literasi digital berfokus pada membantu khalayak memahami materi digital dan memeriksa keamanan dan privasi penggunaan media digital. Representasi, bahasa, produksi, dan khalayak merupakan empat komponen utama yang menurutnya juga terkait dengan literasi digital. Di bawah ini, masing-masing akan dibahas satu per satu (Buckingham, 2007: 47-49).

1. Representasi: seperti halnya media lainnya, media digital tidak hanya mencerminkan dunia, tetapi juga merepresentasikan dunia. Beberapa elemen dalam media digital merupakan produk dari interpretasi dan seleksi terhadap realitas.
2. Bahasa: penting bagi individu untuk mampu memahami kode dan norma yang berbeda dalam genre konten yang berbeda selain mampu berbicara dalam bahasa tersebut. Memahami berbagai perangkat retorik yang digunakan dalam bahasa, seperti berlebihan, eufemisme, dan persuasi, diperlukan untuk hal ini.
3. Produksi: memahami siapa berbicara kepada siapa dan mengapa juga merupakan komponen literasi. Hal ini berkaitan dengan tujuan komunikasi, yaitu membantu khalayak memahami "keamanan" informasi.
4. Khalayak: Hal ini berkaitan dengan sudut pandang khalayak, yaitu mengetahui bagaimana media menemukan, menyasar, dan bereaksi terhadap khalayak, terutama jika menyangkut metode media digital dalam mengumpulkan data dari individu mengenai masalah keamanan dan privasi pengguna.

Martin (2008), berbeda dengan Bawden dan Buckingham, menyatakan bahwa literasi digital merupakan sintesis dari berbagai jenis literasi, termasuk literasi visual, media, komputer, informasi, dan teknologi. Ia mengembangkan aspek literasi digital berikut berdasarkan lima kemampuan literasi mendasar, sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi digital mencakup aktivitas digital yang terkait dengan pekerjaan, pembelajaran, hiburan, dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari.
2. Tingkat literasi digital seseorang bervariasi berdasarkan pengalaman sehari-hari dan proses pembelajaran sepanjang hidupnya sesuai dengan situasi kehidupan individual.
3. Literasi digital terbentuk oleh, namun tidak terbatas pada, literasi dalam teknologi komunikasi informasi.
4. Literasi digital melibatkan kemampuan untuk mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap, dan kualitas pribadi, serta kemampuan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah atau tugas sehari-hari.
5. Literasi digital juga mencakup kesadaran individu terhadap tingkat literasi digitalnya dan upaya pengembangan literasi digital.

Meskipun Riel dkk. (2012) menyatakan bahwa literasi digital merupakan kategorisasi horizontal dan bukan vertikal, mereka sependapat dengan para ahli lain yang menyatakan bahwa literasi digital bersifat multidimensi. Seperti yang dijelaskan dalam tabel terlampir, berbagai kategori kemampuan literasi digital.

Alat dan Sistem	Informasi dan Data	Berbagi dan Kreasi	Konteks Sejarah & Budaya
Dasar Komputer	Representasi	Berpikir kreatif	Kewargan digital
Piranti keras komputer	Pencarian	Dokumen (teks)	Keragaman
Piranti lunak dan aplikasi komputer	Perakitan	Multimedia	Hak intelektual
Jaringan	Analisis dan penilaian	Komunikasi	Privasi dan identitas
Desain	Pengambilan kesimpulan	Pencitraan karakter di dunia maya	Agenda yang terprogram
Pengayaan	Penyimpanan	Produktifitas	Dampak teknologi
	Navigasi	Berbagai dan Kolaborasi	

Sumber: Riel *et. al* 2012: 9

Riel dkk. (2012) menawarkan konsep dan dimensi literasi digital yang mencakup aspek teknologi, psikologis, dan sosial. Kompleksitas ini menyoroti perlunya keterampilan baru di era disrupsi ini dan menyoroti kompleksitas literasi digital secara keseluruhan. Masyarakat yang melek kritis dan kreatif akan muncul sebagai hasil dari meluasnya akses terhadap sumber daya digital. Masyarakat tidak akan mudah menyerah pada topik kontroversial, terjerumus pada berita palsu, menjadi cyber bullying, atau menjadi korban penipuan yang dilakukan melalui sarana digital. Untuk menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung kehidupan sosial dan budaya masyarakat, penting untuk menumbuhkan budaya literasi digital. Tentu saja, masyarakat secara keseluruhan harus terlibat dalam hal ini.

### **Implementasi E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Literasi Digital**

Dalam hal penggunaan media digital untuk mengambil keputusan dalam hidup, pemahaman yang kuat tentang literasi digital dapat membantu seseorang mengakses, memahami, mendistribusikan, membuat, dan bahkan memperbaiki materi digital. Jika seseorang memiliki kemampuan ini, ia dapat memanfaatkan media digital untuk tujuan konstruktif, kesenangan, dan pertumbuhan pribadi, bukan untuk perilaku konsumtif atau bahkan merugikan (Herlina, 2017).

Di sekolah, salah satu topik yang mungkin memasukkan literasi digital

adalah bahasa Indonesia. Misalnya, siswa harus mampu membaca, mendengarkan, dan menulis dengan baik agar berhasil dalam kelas bahasa Indonesia. Komputer, internet (blog, media sosial, online), dan ponsel merupakan alat yang dapat digunakan untuk berlatih membaca, mendengarkan, dan menulis ketika literasi digital sudah diterapkan. Berita online, baik nyata maupun palsu, dapat dianalisis dan ditanggapi oleh siswa. Ada sejumlah tantangan yang dapat diatasi oleh sistem komputer bahasa anak-anak ketika belajar bahasa Indonesia. Puisi, esai, opini, dan laporan merupakan segala bentuk media bahasa kreatif yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Pertunjukan seni, seperti mendongeng, pembacaan puisi, dan pertunjukan teater, juga dapat menjadi sarana penyelesaian masalah. Misalnya, dalam konteks literasi digital di bidang pendidikan, ketika anak-anak semakin banyak dihadapkan pada berita palsu di media sosial, pembelajaran bahasa Indonesia dapat menginspirasi, membimbing, dan mendukung mereka dalam terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang kreatif seperti menulis opini, poster, dan dialog.

Karya kreatif yang muncul dari penyelesaian masalah kemudian diminta untuk ditampilkan agar mendapat masukan dan persetujuan dari teman. Selama percakapan kelompok, siswa memberikan kritik dan saran yang membangun satu sama lain guna meningkatkan karya kreatif yang telah mereka hasilkan. Hasil karya tersebut kemudian dibantu dan dipimpin oleh guru untuk diikutsertakan dalam kompetisi atau dibagikan ke media sosial sebagai ucapan terima kasih (Suwandi, 2019).

Mempelajari nilai-nilai universal seperti kebebasan berekspresi, privasi, keragaman budaya, hak intelektual, dan sebagainya yang harus dijunjung tinggi oleh semua pengguna adalah aspek

penting lainnya dalam pembelajaran dengan media digital. Kemudian, siswa akan memahami bahwa, seperti halnya uang tunai, media digital dapat menjadi sumber kebebasan informasi namun juga merupakan ancaman terhadap privasi. Agar tidak merugikan diri sendiri atau orang lain, semua pihak harus dipahami dan dimanfaatkan dalam batas tertentu.

Inti dari berpikir bebas adalah inovasi dalam pengajaran bahasa Indonesia, dan seorang pendidik memiliki kuncinya dalam konteks Merdeka Belajar di era digital. Sulit bagi siswa untuk berubah jika guru tidak beradaptasi dan mengambil tindakan. Merdeka belajar di Indonesia mengacu pada berpikir, berfilsafat, dan mencari pengetahuan.

Mengembangkan bahasa Indonesia mencakup pengembangan literasi untuk berbagai kebutuhan komunikasi dalam kerangka sosiokultural Indonesia. Belajar menulis, berbicara, mendengarkan, membaca, dan melihat, serta menulis untuk berbagai tujuan berbasis genre yang dihubungkan dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, merupakan komponen pengembangan kemampuan literasi. Pedagogi genre adalah pendekatan utama yang digunakan dalam kurikulum otonom untuk pengajaran bahasa Indonesia. Empat langkah paradigma ini adalah sebagai berikut: Penjelasan untuk membangun konteks (explaining, building the context), pemodelan (modelling), pembimbingan (joint construction), dan pemandirian (independent construction).

(<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmuguruku/2022/11/19/penerapan-pembelajaran-bahasa-indonesia-dalam-kurikulum-merdeka/> di download pada tanggal 19 Januari 2023)

Karena penekanannya pada keterampilan literasi (berpikir dan berbahasa), mata pelajaran bahasa Indonesia memberikan landasan mendasar

untuk pembelajaran dan pekerjaan. Sebagai komunikator, pemikir kritis, kreatif, imajinatif, pembelajar digital dan informasi yang mahir, Mapel Bahasa Indonesia memupuk dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Menjadi sangat penting literasi digital pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menjasi jembatan menjadi peserta didik yang onovatif dan mengetahui banyak wawasan internasional, yang semua itu juga menjasi tujuan dari kurikulum merdeka terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

### **KESIMPULAN**

Membangun budaya literasi digital merupakan aspek yang sangat krusial dalam mengembangkan keterampilan hidup, sehingga kehidupan sosial dan budaya masyarakat dapat menjadi lebih aman dan kondusif. Proses ini perlu melibatkan partisipasi aktif dari seluruh anggota masyarakat. Dalam konteks Merdeka Belajar di era digital, inovasi pembelajaran bahasa Indonesia menjadi kunci esensial dari kemerdekaan berpikir, dimana peran utama ada pada pendidik. Tanpa adanya perubahan dan tindakan dari pihak pendidik, kemungkinan besar perubahan pada peserta didik akan sulit terwujud. sangat penting literasi digital pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menjasi jembatan menjadi peserta didik yang onovatif dan mengetahui banyak wawasan internasional, yang semua itu juga menjasi tujuan dari kurikulum merdeka terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bawden, D. 2001. "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts" in *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259.  
Buckingham, D. 2007. *Digital*

*Media Literacies: rethinking media education in the age of the Internet. Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55.

Herlina, Dyna. 2017. *Membangun Karakter Bangsa melalui Literasi Digital*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309682/pengabdian/membangun-karakter-bangsa-melalui-literasi-digital.pdf>.

Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Bapepan.

Martin, Allan. 2008. *Digital Literacy and the 'Digital Society' dalam Lankshear, C and Knobel, M (ed). Digital literacies; concepts, policies and practices. Die Deutsche Bibliothek*.

Nasrullah, Rullie., dkk. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peraturan Presiden (Perpres) No 87 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. 2012. *Charting digital literacy: A framework for information technology and digital skills education in the community college*. Presentado en Innovations.

Suwandi, Sarwiji. 2019. *Pendidikan Literasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

We Are Social & Hootsuite. *New research reveals global social media use*

increased by 21 percent in 2016. Hootsuite. [On line]. Available: <https://hootsuite.com/en-gb/newsroom/press-releases/digital-in-2017-report>

Kemdikbud. (2003). Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003.

Masiri. (2021). Makna Merdeka Belajar bagi Anak Berkebutuhan Khusus dalam Setting Sekolah Luar Biasa (SLB).

<https://www.indonesiana.id/read/151227/makna-merdeka-belajar-bagi->

anak-berkebutuhan-khusus-dalam-setting-sekolah-luar-biasa-slb

Sulistiati, N. (2022). Bagaimana Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Inklusi?

<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmuguruku/2022/11/19/penerapan-pembelajaran-bahasa-indonesia-dalam-kurikulum-merdeka/> di download pada tanggal 19 Januari 2023