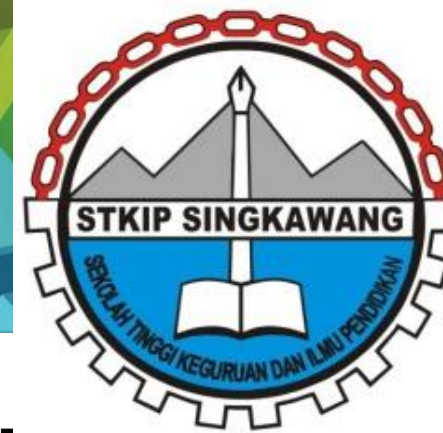




WEBINAR NASIONAL

Literasi dan Inovasi Digital Dalam Pembelajaran FKIP Uiversitas Bosowa

“Literasi Digital di Sekolah dan Luar Sekolah”

Senin 27 Desember 2021

Dr. Andi Mursidi, MPA., M.Si.

STKIP SINGKAWANG



UNIVERSITAS BOSOWA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568
<http://www.universitasbosowa.ac.id>, Email: fkip@universitasbosowa.ac.id

Nomor : 476/FKIP/Unibos/XII/2021
Lampiran : *Rundown Acara*
Perihal : Permohonan menjadi Pembicara

Kepada Yth.

Bapak Dr. Andi Mursidi, M.Si

Di -

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan akan diadakannya **Webinar Nasional** dengan tema "**Literasi dan Inovasi Digital dalam Pembelajaran**" yang merupakan salah satu rangkaian kegiatan Program Riset Keilmuan yang diselenggarakan oleh Tim Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, maka kami mengundang Bapak untuk membawakan materi pada acara tersebut yang insya Allah akan berlangsung pada:

Hari/Tanggal : Senin 27 Desember 2021

Waktu : 09.00 Wita – selesai

Video Conferece : Aplikasi Zoom (**akan diinfokan selanjutnya**)

Demikian surat ini kami sampaikan, atas segala perhatian dan partisipasi Bapak kami sampaikan terima kasih.

Makassar, 13 Desember 2021

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0922097001

Literasi Digital _ Andi Mursidi



UNIVERSITAS BOSOWA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568
<http://www.universitasbosowa.ac.id>, Email: fkip@universitasbosowa.ac.id

RUNDOWN ACARA

Webinar Nasional : Literasi dan Inovasi Digital dalam Pembelajaran

WAKTU (WITA)	AGENDA ACARA	PIC/NARASUMBER
08.30 – 08.50	Join Meeting	Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd
08.30 – 08.50	Pengisian Angket Kompetensi Digital	Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd
09.00 – 09.10	Pembukaan oleh MC	Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd
09.10 – 09.20	Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd
09.20 – 09.40	Sambutan Ketua Pelaksana Program	Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd
09.40 – 10.00	Sambutan (<i>Opening Speech</i>) Oleh Rektor	Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng
10.30 – 11.00	Materi 1: Literasi Digital di Kelas dan Luar Kelas	Dr. Andi Mursidi, M.Si
11.00 – 11.30	Materi 2: Bijak dan Etika Berliterasi Digital	Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
11.30 – 12.00	Tanya Jawab (Diskusi)	Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd
12.00 – 13.00	ISHOMA	
13.00 – 13.30	Materi 3: Menyesuaikan oleh narasumber	Dr. Eng.Ir. Sidik Permana S.Si., M.Eng
13.30 – 14.00	Materi 4: Menyesuaikan oleh narasumber	Dr.rer.nat. Sparisoma Viridi, S.So.,M.Si
14.00 – 14.30	Materi 5: Menyesuaikan oleh narasumber	Ahmad Swandi, S.Pd.,M.Si.P
14.30 – 15.00	Tanya Jawab (Diskusi)	Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd 2
15.00 – 15.20	Pengisian Angket Kegiatan	Sri Rahmadhanningsih, S.Pd., M.Si.P
15.30 – 15.45	Penutupan oleh MC	Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd

Profil Ringkas - 22.12.2021



Literasi Digital _ Andi Mursidi

FB://andimursidi

Nama : Dr. Andi Mursidi, M.Si.
Lahir : Sintang, 22 Des. 1964
ID SINTA : 3992943 - ID Scopus: 57195965877
Jafung. : Lektor Kepala (Associate Professor) , 11 Juni 2001.
SERDOS : 1012890007642, tanggal 5 Juli 2010
Jabatan : Ketua STKIP Singkawang.

Ketua Asosiasi Dosen RI – Kalimantan Barat.

- **Penanggung Jawab Jurnal STKIP Singkawang: 5 Internasional reputasi sedang, dan 9 Jurnal Akreditasi SINTA 2-4.**
- **Penanggung jawab kegiatan Sertifikasi Dosen (TOEP dan TKDA) sejak 2017 Kemendikbud Ristek.**
- **Penerima Hibah Riset Keilmuan Kemendikbud Ristek Th.2021**

Publikasi:

- 1. Terindeks Scopus = 16 (Q2 = 2, Q3 = 6, Q4 = 8)**
- 2. Google Scholer = 35**
- 3. Buku = 6**
- 4. Hak Kekayaan Intelektual = 19**

Topik Disertasi: Model Sistem Penjaminan Mutu Internal di Perguruan Tinggi.

Minat Riset: Manajemen PT, Knowledge Manajeme, QA

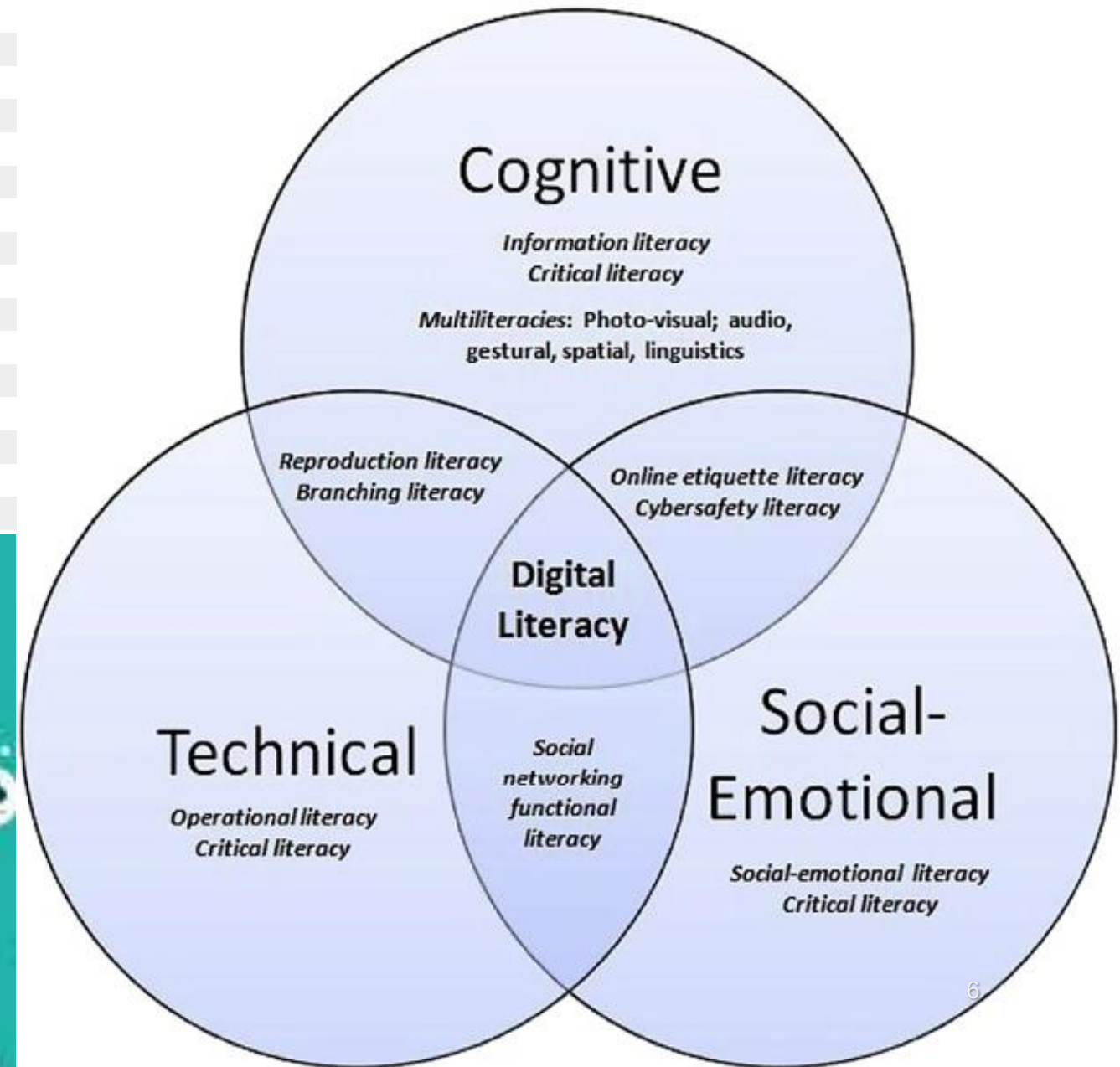
Struktur Presentasi

- 1) **Pendahuluan:**
 - a. **Tiba-tiba Era Digital**
 - b. **Pengguna Internet**
 - c. **Perubahan Gaya Hidup**
- 2) **Enam Literasi Dasar**
- 3) **Definisi Literasi Digital**
- 4) **Elemen Literasi Digital**
- 5) **Pengembangan Literasi Digital**
- 6) **Literasi Digital di Sekolah dan Masyarakat**
- 7) **Kesimpulan**





Can we teach digital natives digital literacy?



JAN
2021

INDONESIA

ESSENTIAL HEADLINES FOR MOBILE, INTERNET, AND SOCIAL MEDIA USE

⚠ CHANGES TO DATA SOURCES FOR INTERNET USERS AND SOCIAL MEDIA USERS MEAN THAT VALUES ARE **NOT COMPARABLE** WITH PREVIOUS REPORTS



INDONESIA

TOTAL
POPULATION



274.9
MILLION

URBANISATION:
57.0%

MOBILE
CONNECTIONS



345.3
MILLION

vs. POPULATION:
125.6%

INTERNET
USERS



202.6
MILLION

vs. POPULATION:
73.7%

ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS



170.0
MILLION

vs. POPULATION:
61.8%

Perubahan Gaya Hidup Era TIK & Era COVID

Gaya Hidup Lama

- *Centralized*
- *Physical*
- *Segmented*
- *Time-constraint*
- *Touch*

Gaya Hidup Baru

- *Distributed*
- *Virtual*
- *Connected*
- *Timeless*
- *Touchless*

2. Enam Literasi Dasar

**Literasi
Baca Tulis**

**Literasi
Numerik**

**Literasi
Sains**

**Literasi
Digital**

**Literasi
Financial**

**Literasi
Budaya &
Kewargaan**

3. Definisi Literasi Digital

- 1) Literasi digital oleh Gilster (1997) didefinisikan sebagai “Kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer”.
- 2) Kress (2003) menunjukkan bahwa layar yang ada pada gawai telah menjadi media komunikasi utama. Orang membutuhkan keterampilan membaca dan menafsirkan makna teks digital, simbol dan grafik (Gee, 2003).
- 3) Menurut Lankshear dan Knobel (2003), orang memiliki jenis pengetahuan baru yang terkait dengan "praktik sosial yang jenuh secara digital".
- 4) Literasi digital dapat dianggap sebagai kerangka dari payung keterampilan, pengetahuan dan etika (Calvani, Cartelli, Fini, & Ranieri, 2008).

Literasi Digital:

Literasi digital adalah pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam proses menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan membuat informasi, serta **memanfaatkannya** secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan **patuh hukum**.

4. 8 Elemen literasi digital (Wheeler, 2012):

1. Social Networking

Kehadiran situs jejaring sosial adalah salah satu contoh yang ada dalam social networking atau kehidupan sosial online. Melalui social networking, kita dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dalam berkomunikasi.

2. Transliteracy

Transliteracy diartikan sebagai kemampuan memanfaatkan segala platform yang berbeda-beda khususnya untuk membuat konten, mengumpulkan, membagikan hingga mengkomunikasikan melalui berbagai media sosial, grup diskusi, smartphone dan berbagai layanan online yang tersedia.

3. Maintaining Privacy

Dalam hal ini, penting untuk menampilkan identitas online seperlunya saja untuk menghindari hal-hal buruk. Memahami segala jenis cybercrime seperti pencurian online lewat kartu kredit (carding), mengenal ciri-ciri situs palsu (phishing), penipuan via email dan lain sebagainya.

4. Creating Content

Creating content atau berkaitan dengan suatu ketrampilan tentang bagaimana caranya membuat konten di berbagai aplikasi online dan platform misalnya di PowToon, Prezi, blog, forum, dan wikis. Selain itu mencakup kemampuan menggunakan berbagai platform e-learning.

5. Organising and Sharing Content

Organising and sharing content adalah menata dan berbagi konten informasi secara lebih mudah. Contohnya dengan adanya dropbox, google drive.

6. Reusing/Repurposing Content

Mampu mengetahui bagaimana membuat konten dari berbagai jenis informasi yang tersedia hingga menghasilkan konten baru dan dapat dipergunakan kembali untuk berbagai kebutuhan. Misalnya, ketika kita mendapatkan suatu informasi, kita akan memperbaharui isi informasi tersebut dan kita sebarkan kepada orang lain. Orang lain yang menerima informasi tersebut akan memperbaharui dengan informasi yang lain untuk melengkapi informasi tersebut.

7. Filtering and Selecting Content

Memiliki kemampuan untuk mencari, menyaring dan memilih informasi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Dengan melakukan filtering dan selecting, kita semakin mudah mendapatkan informasi yang kita butuhkan dan dapat berdampak positif.

8. Self Broadcasting

Self broadcasting bertujuan untuk membagikan ide-ide menarik atau gagasan pribadi dan konten multimedia misalnya melalui blog, forum atau wikis. Hal tersebut adalah bentuk partisipasi dalam masyarakat sosial online. Masyarakat dapat menyalurkan idenya secara demokratis dalam digital

5. Pengembangan Literasi Digital



STRATEGI PENGEMBANGAN LITERASI DIGITAL





6. Literasi Digital di Sekolah dan Masyarakat

Abad ke-20

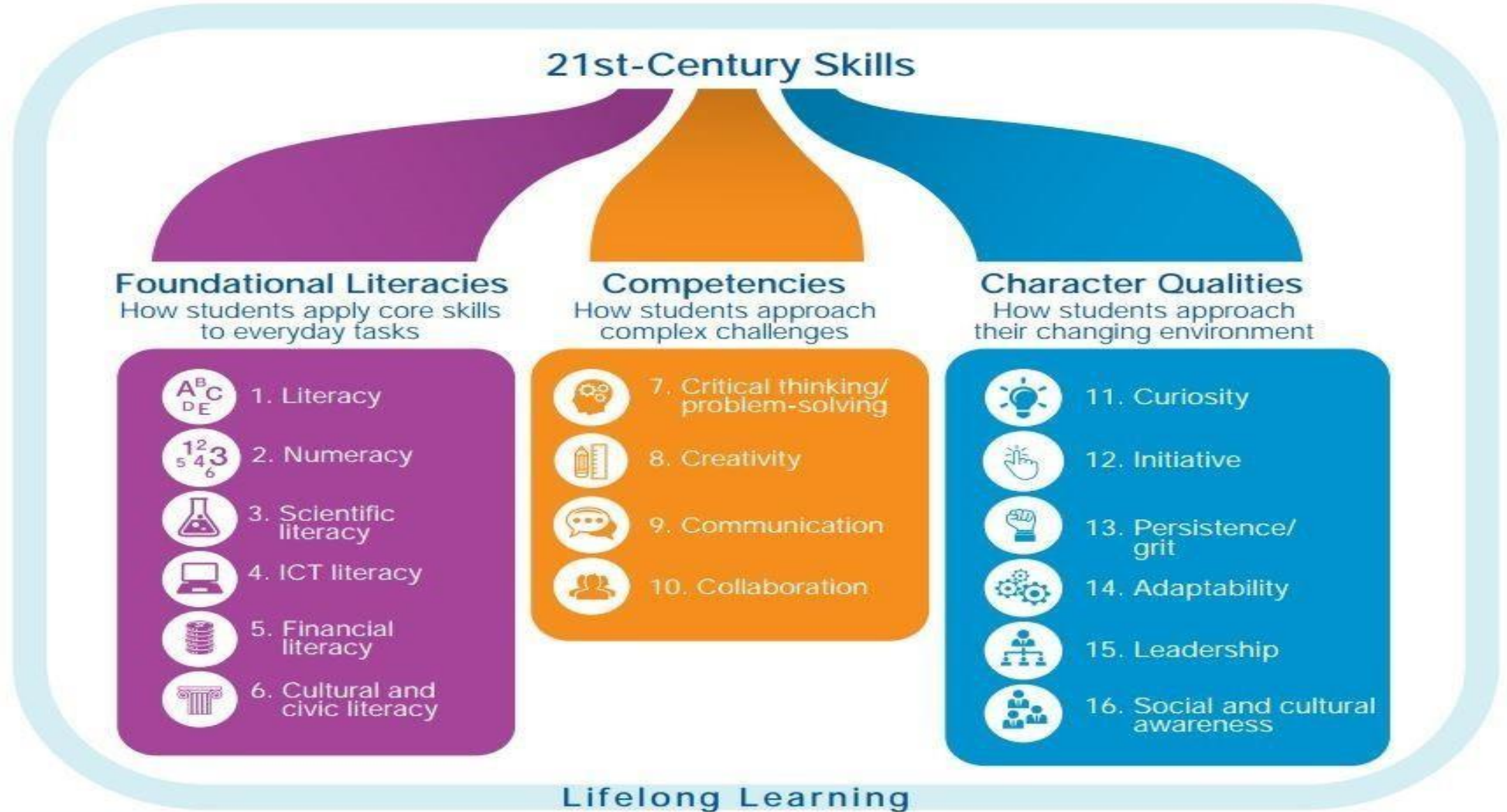
Pembelajaran

Abad ke-21

- Berdasarkan waktu
- Fokus pada menghafal fakta-fakta yang berbeda
- Pelajaran fokus pada tingkat taksonomi
- Bloom yang lebih rendah, yaitu pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi Berdasarkan buku teks
- Pembelajaran pasif
- Peserta didik belajar dalam batasan di dalam ruangan
- Teacher-centered: guru adalah pusat perhatian dan penyedia informasi

- Berbasis hasil
- Fokus pada apa yang siswa TAHU, siswa DAPAT LAKUKAN, dan SEPERTI APA setelah semua detail dilupakan
- Pembelajaran dirancang di tingkat atas taksonomi Bloom, yaitu sintesis, analisis, dan evaluasi
- Berdasarkan penelitian
- Pembelajaran aktif
- Peserta didik belajar secara kolaboratif dengan teman sekelas dan orang lain di seluruh dunia (Kelas Global)
- Student-centered: guru adalah fasilitator / pelatih

16 Keterampilan yang Diperlukan untuk Siswa Abad ke-21



Literasi Digital di Sekolah

Literasi Digital di sekolah merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bersifat partisipatif dengan melibatkan warga sekolah (peserta didik, guru, kepala sekolah, tendik, pengawas sekolah, Komite Sekolah, orang tua/wali murid, peserta didik)

Spires dan Bartlett (2012) membagi proses intelektual yang terkait dengan literasi digital menjadi 3:

- (a) mencari dan mengonsumsi konten digital,**
- (b) membuat konten digital,**
- (c) mengkomunikasikan konten digital.**

3 Strategi Membangun Budaya Literasi Digital di Sekolah



Digital Citizenship

Pengguna teknologi harus belajar bagaimana menjadi “Digital Citizenship”. Digital Citizenship harus dapat menggunakan teknologi secara cerdas. Misalnya, ISTE menerbitkan model daftar perilaku yang terkait dengan Digital Citizenship. Perilaku tersebut seperti:

(Searson, Hancock, Soheil, & Shepherd, 2015, p. 731)

“Tidak mencuri atau merusak karya digital, identitas, atau properti orang lain;”

"Menggunakan alat digital untuk memajukan pembelajaran dan mengikuti perubahan teknologi;"

“Melindungi informasi pribadi dari hal yang dapat menyebabkan bahaya;”

“Kesetaraan hak digital dan akses untuk semua”

3 Elemen Penting dari Pelajar Digital Citizenship

1. *Be Safe: Protect Yourself and Others*

- Siswa perlu menyeimbangkan waktu antara jam online dan berhubungan langsung dengan orang-orang di dunia nyata. Perangkat digital adalah alat, kita perlu mengetahui kapan waktu yang paling baik untuk menggunakannya.
- Kita perlu mengajarkan anak-anak bahwa alat digital memiliki pengaruh yang sangat besar dan mereka harus berhati-hati serta waspada terhadap berbagai potensial masalah yang akan muncul dalam penggunaannya.
- Keamanan data tidak kalah penting. Media sosial, perangkat lunak, dan aplikasi semuanya memiliki pengaturan yang dapat melindungi data. Tentu saja, setiap program digital citizenship harus dimulai dengan jaringan yang aman.

3 Elemen Penting dari Pelajar Digital Citizenship

2. *Be Savvy: Educate Yourself and Others*

- Penting bagi siswa untuk memahami nuansa setiap iterasi, tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis.
- Selain e-mail dan media sosial sebagai alat komunikasi, pendidik di seluruh tingkatan sekolah sering mengandalkan tools lainnya seperti Microsoft OneNote dan Google Drive untuk membuat siklus umpan balik dengan siswa dan memungkinkan mereka untuk mengakses pekerjaan mereka di mana pun mereka berada.
- Literasi digital juga dapat membantu kita menentukan mana yang benar dan mana yang mungkin tidak akurat.

3 Elemen Penting dari Pelajar Digital Citizenship

3. *Be Social: Respect Yourself and Others*

- Berkat peningkatan akses ke teknologi digital, orang-orang yang sebelumnya mungkin tertinggal dalam pengalaman belajar global kini dapat ikut berpartisipasi.
- Guru sekarang dapat menggunakan peralatan komunikasi jaringan Cisco dan EMC yang mutakhir dan solusi telepresence lainnya untuk membuka dunia ke dalam ruang kelas.
- Aturan, kebijakan, dan hukum dapat membantu semua orang untuk menjadi pengguna online yang lebih baik.
- Ingat, internet tidak pernah lupa. Adalah tugas kita untuk mengajarkan siswa bagaimana mengelola jejak digital mereka. Adalah tanggung jawab kita untuk membantu semua pengguna teknologi untuk menjadi digital citizenship terbaik yang mereka bisa.

7. KESIMPULAN

Literasi digital telah mempengaruhi berbagai sendi dalam pendidikan kontemporer. Informasi tersedia bagi siswa, dan guru dapat digunakan untuk pembelajaran secara efektif, etis, dan bertanggung jawab.

Berbagai macam metode pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan literasi digital untuk mengembangkan kompetensi, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh siswa di abad 21.

