

Media tak mungkin dipisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Media, meminjam istilah Marshal McLuhan, telah menjadi extension of man. Keterbatasan indra manusia teratasi oleh kehadiran media yang kini menjadi perpanjangan (extension) dari mata dan telinga kita. Batas-batas geografi kini menjadi nisbi oleh coverage media yang kini nyaris tak terhingga. Apalagi di era internet, media baru (new media) sungguh-sungguh menjadikan nyata ramalan McLuhan tentang the global village. Kita kini hidup di kampung yang tak berbatas (borderless) atas jasa teknologi komunikasi bernama internet. Lokalitas telah melebur menjadi globalitas (glocal).

Tapi apa makna dari keterhubungan yang terfasilitasi oleh media itu? Apalagi yang diharapkan oleh manusia ketika impian menyebarkan kabar secara simultan untuk banyak orang kini semudah mengetukkan jari tangan? Di masa kejayaan komunikasi massa, ada ketimpangan informasi, di mana pemilik media yang bertumpu pada segelintir orang yang punya kapital (sehingga bisa memiliki perusahaan media). Maka, orang memimpikan demokratisasi komunikasi massa, yang kemudian terwujud di era komunikasi siber. Akses informasi melonjak tak terkira. Siapapun yang punya akses internet bisa menerima informasi dari manapun, juga bisa memproduksi atau mereproduksi informasi untuk siapapun. Ternyata demokratisasi komunikasi massa tak seindah yang dibayangkan. Keterhubungan menciptakan kemudahan di satu sisi, tetapi juga menciptakan masalah di sisi yang lain.

Di Indonesia, pemerintah bisa jadi membanggakan terus meluasnya akses internet oleh masyarakat. Impian Palapa Ring kian menjadi nyata. Tapi kini, pemerintah dan segenap rakyat dibuat khawatir oleh kecenderungan pengguna media sosial yang mengancam persatuan. Sejak Pilpres 2014, media sosial telah menjadi ruang 'pertempuran' di antara pihak-pihak yang berkompetisi dalam dunia politik. Sayangnya, 'pertempuran' itu diwarnai oleh tindakan destruktif seperti penyebaran hoax yang makin tak terkendali. Segregasi sosial mengancam kita, dengan peruncingan identitas berdasar ras, suku, atau agama. Semboyan 'bhinneka tunggal ika' yang selama ini kita banggakan terancam runtuh oleh semangat sektarian yang terus dikobarkan di media sosial.



MEDIA DAN DINAMIKA SOSIAL POLITIK INDONESIA



Editor: Edi Santoso



MEDIA DAN DINAMIKA SOSIAL POLITIK INDONESIA

Editor:
Edi Santoso

Diterbitkan oleh:

FISIP Universitas Jenderal Soedirman
bekerjsama dengan:
Yayasan Literasi Bangsa

Media dan Dinamika Sosial Politik Indonesia

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

All Right Reserved

Cetakan Pertama, 2018

ISBN : 978-602-7369-07-8

PENULIS :

- Adi Permana Sidik, Nunung Sanusi
- AG. Eka Wenats Wuryanta
- Aliyah Nur'aini Hanum, Tri Urada
- Ariesta Amanda
- Denada Faraswacyen, Asep Miftahuddin
- Desideria Lumongga Dwihadiah
- Dwi Ariyanti, Dyah Mentari Putri, Susi Dhewi Harum
- Dyna Herlina S, Benni Setiawan, Siti Machmiyah
- Edi Santoso
- Eko Hero, Fatmawati
- Kartika Parhusip, Heppy Haloho
- Kinkin Yuliaty Subarsa Putri-, Elisabeth Nugrahaeni P, Dini Safirti
- Maulana Rifai
- Mite Setiansah
- Ocvita Ardhiani, Paujiatul Arifah, Wahyuni Choiriyati, Fikri S.Akbar
- Rahman Asri
- Setyasih Harini
- Vera Wijayanti Sutjipto, Maulina Larsati, Marisa Puspita Sary
- Wahyu Eka Putri, Eriyanto

EDITOR : Edi Santoso

REVIEWER : Agung Noegroho, Tyas Retno Wulan, Hariyadi, Nanang Martono,
Lutfi Makhasin, Alizar Isna, Wahyuningrat, Ayusia Shabita Kusuma, Elpeni
Fitrah, Agus Haryanto, S. Bakti Istiyanto

DESAIN SAMPUL & TATA LETAK : B. Satria

PENERBIT:

FISIP Universitas Jenderal Soedirman

bekerjasama dengan:

Yayasan Literasi Bangsa

Jl Brigjen Encung, Gg. Karang Indah 2 No 6 Purwokerto

www.literasibangsa.org

KATA PENGANTAR

Media tak mungkin dipisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Media, meminjam istilah Marshal McLuhan, telah menjadi *extension of man*. Keterbatasan indra manusia teratasi oleh kehadiran media yang kini menjadi perpanjangan (*extension*) dari mata dan telinga kita. Batas-batas geografi kini menjadi nisbi oleh coverage media yang kini nyaris tak terhingga. Apalagi di era internet, media baru (*new media*) sungguh-sungguh menjadikan nyata ramalan McLuhan tentang the global village. Kita kini hidup di kampung yang tak berbatas (*borderless*) atas jasa teknologi komunikasi bernama internet. Lokalitas telah melebur menjadi globalitas (*glocal*).

Tapi apa makna dari keterhubungan yang terfasilitasi oleh media itu? Apalagi yang diharapkan oleh manusia ketika impian menyebarkan kabar secara simultan untuk banyak orang kini semudah mengetukkan jari tangan? Di masa kejayaan komunikasi massa, ada ketimpangan informasi, di mana pemilik media yang bertumpu pada segelintir orang yang punya kapital (sehingga bisa memiliki perusahaan media). Maka, orang memimpikan demokratisasi komunikasi massa, yang kemudian terwujud di era komunikasi siber. Akses informasi melonjak tak terkira. Siapapun yang punya akses internet bisa menerima informasi dari manapun, juga bisa memproduksi atau mereproduksi informasi untuk siapapun. Ternyata demokratisasi komunikasi massa tak seindah yang dibayangkan. Keterhubungan menciptakan kemudahan di satu sisi, tetapi juga menciptakan masalah di sisi yang lain.

Di Indonesia, pemerintah bisa jadi membanggakan terus meluasnya akses internet oleh masyarakat. Impian Palapa Ring kian menjadi nyata. Tapi kini, pemerintah dan segenap rakyat dibuat khawatir oleh kecenderungan pengguna media sosial yang mengancam persatuan. Sejak Pilpres 2014, media sosial telah menjadi ruang 'pertempuran' di antara pihak-pihak yang berkompetisi dalam dunia politik. Sayangnya, 'pertempuran' itu diwarnai oleh tindakan destruktif seperti penyebaran hoax yang makin tak terkendali. Segregasi sosial mengancam kita, dengan peruncingan identitas berdasar ras, suku, atau agama. Semboyan 'bhinneka tunggal ika' yang selama ini kita banggakan terancam runtuh oleh semangat sektarian yang terus dikobarkan di media sosial.

Apa yang kita anggap sebagai kebenaran makin absurd di era digital. Kabar yang menyebar, tanpa kejelasan pangkal dan ujungnya, yang kemudian diterima dan mungkin juga disebarluaskan kembali oleh pengguna yang rendah literasi kini menyuburkan fenomena 'post truth'. Itulah kebenaran yang dibangun oleh prasangka, bukan fakta. Persepsi kini lebih penting dari kenyataan. Gejala ini memang bukan khas Indonesia. Bahkan contoh besarnya terjadi di Amerika Serikat ketika Donald Trump memenangi Pilpres atau di Inggris dengan peristiwa Brexit-nya. Orang melihat apa yang ingin dilihatnya. Peluang demoralisasi komunikasi massa pun terasa pupus oleh kecenderungan pengelompokan orang berdasar apa yang disukainya. Keragaman informasi menjadi tak berarti oleh fenomena kedunguan tersebut.

Sementara kebijakan struktural dari pemerintah belum kelihatan, tingkat literasi media masyarakat juga rendah. Sebuah paduan sempurna untuk menjadikan kita korban sebagai gelombang media baru yang telah menciptakan banjir informasi. Ketika digitalisasi telah menjadi gaya hidup, sayangnya kita belum siap mental. Euforia gadget pun ditandai oleh banyak kejadian yang meyesakkan dada, masalah kejahatan siber (*cybercrime*), kecanduan gim, atau masalah sosial lainnya. Perluasan akses internet ternyata tak sebanding dengan tingkat kemampuan untuk memanfaatkannya secara konstruktif.

Demikianlah dinamika yang kita rasakan hari-hari ini. Tulisan-tulisan dalam buku ini merupakan ikhtiar untuk membaca dunia media dalam pergumulan masyarakat, khususnya di Indonesia. Tema yang beragam disatukan oleh perhatian yang sama tentang keberadaan media, baik dari sisi produsen pesan ataupun konsumen pesan. Perspektifnya pun beragam, ada yang konstruktifis, ada pula yang kritis. Semuanya semoga menjadi pengaya kajian kita tentang dunia media dan dinamikanya.

Akhirnya, untuk para penulis dari berbagai perguruan tinggi terkemuka di Indonesia ini, kami ucapkan banyak terima kasih. Semoga semangat kolaboratif ini terus berlanjut untuk proyek-proyek akademis lainnya.

Purwokerto, Agustus 2018
Editor

Edi Santoso

KATA PENGANTAR.....	iii
BAGIAN 1. MEDIA, IDENTITAS, DAN KONFLIK SOSIAL	
Ideologi dan Kekuasaan dalam Kampanye Anti Ketakutan di Media Sosial (Studi Pada Penyebaran Tagar Kami Tidak Takut, Kami Bersama Polisi di Antara Pengguna Facebook)	3
<i>The Power Of Emak-Emak: Politik Identitas Ibu Rumah Tangga di Era Digital</i>	25
Pesan Kebencian Di Media Sosial (Analisis Isi Perbincangan di Facebook dan Twitter Seputar Isu PKI dan Wahabi)	39
Melawan Arus Budaya Media: Resistensi Media Alternatif Berbasis Islam ‘Ummat TV.....	57
<i>Post-Truth, Cyber Identity Dan Defisit Demokrasi (Wacana Lacanian Atas Kecenderungan -Problematika Identitas Dan Konsolidasi Demokrasi dalam Masyarakat Informasi Indonesia)</i>	73
BAGIAN 2. POLITIK DI MEDIA SOSIAL	
<i>Re-Branding Personal Anies Baswedan di Kalangan Pemilih Pemula</i>	93
<i>Rock The Vote Indonesia: Pemanfaatan Social Media dalam Meningkatkan Partisipasi Pemilih Muda pada Pemilihan Gubernur Jawa Barat 2018</i>	111
<i>Political Branding Melalui Video Blog Presiden Joko Widodo (Analisis Multimodality Pada Video Blog Jokowi dengan Tema Rakyat)</i>	127
BAGIAN 3. MEDIA BARU DAN GENERASI MILENIAL	
<i>Self Image Remaja tentang Cantik Melalui Self Portrait Di Instagram</i> ”	147
Media, Budaya, & Politik Di Era Milenial (Generasi Milenial Harus Peduli Media Sebagai Arus Informasi Utama Dalam Budaya)	159
Memanfaatkan Teknologi Komunikasi Berbasis Kearifan Lokal Bagi Remaja Perempuan Generasi Milenial	167

BAGIAN 4. KONSTRUKSI SOSIAL MEDIA BARU

Pola Komunikasi Mahasiswa di Media Sosial (Studi Etnografi Komunikasi pada Mahasiswa USB YPKP)	183
Pola Komunikasi Tutor dan Siswa Melalui Whatsapp dalam Program Ruangguru Digitalbootcamp Paket C	191
Identifikasi Jiwa Wirausaha Melalui Pemanfaatan <i>Media Online</i> pada Mahasiswa	205

BAGIAN 5. DINAMIKA LITERASI MEDIA

Gambaran Kemampuan Literasi Media Mahasiswa Program Studi Humas Universitas Negeri Jakarta dalam Menerima Informasi Melalui Sosial Media	217
Literasi Media Baru dan Budaya Baru di Masyarakat Indonesia	229
Literasi Digital di Sekolah Dasar (Studi Kasus 4 SD Swasta di Kotayogyakarta)	237

LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR (Studi Kasus 4 SD Swasta di Kodya Yogyakarta)

Dyna Herlina S, Benni Setiawan, Siti Machmiyah

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memungkinkan akses bebas terhadap media digital. Tak berbeda dengan kecenderungan di seluruh dunia, media digital di Indonesia semakin terbuka bagi berbagai kalangan dan usia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Nielsen Cross-Platform pada tahun 2017, penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 44%. Media internet dengan penetrasi yang cukup tinggi tersebut, cukup membuktikan bahwa masyarakat Indonesia kini gemar mengakses beragam konten melalui teknologi digital (nielsen.com).

Dari segi profesi, pengguna Internet didominasi oleh kelompok pekerja/wiraswasta sebanyak 62% atau 82.2 juta orang. Mengejutkan, pada peringkat kedua, ibu rumah tangga menjadi pengguna internet terbanyak dengan jumlah 22 juta orang atau 16.6%. Pada peringkat ketiga, terdapat kelompok mahasiswa dengan jumlah 10.3 juta (7.8%). Kelompok pelajar berjumlah 8.3 juta orang (6.3%) (nielsen.com).

Literasi digital disusun atas tiga literasi. Literasi informasi adalah kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan dan mengelola informasi secara etis dan efisien. Literasi media adalah kemahiran mengakses, memilih, mengevaluasi dan memproduksi media. Sedangkan literasi komputer/TIK berkaitan dengan ketrampilan teknis menggunakan piranti lunak dan keras yang tersedia untuk keperluan produktif: menyelesaikan tugas, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Artinya, literasi digital merupakan kemampuan kognitif, psikologis, teknis, dan sosial dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan efisien. Untuk meningkatkan ketrampilan literasi digital ada dua jalur pendidikan yang dapat digunakan yaitu pendidikan sekolah (formal) dan masyarakat (informal dan non formal). Di sekolah, literasi digital dapat dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran seperti bahasa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kesehatan dan komputer. Sedangkan pendidikan masyarakat melalui kelompok pengajian, PKK, Karang Taruna, komunitas hobi dan sebagainya (Dyna Herlina, dkk, 2012).

Penelitian ini hendak menjawab pertanyaan penelitian, bagaimana potret kegiatan literasi digital di tingkat sekolah dasar.

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi Media di Sekolah Dasar

Di Indonesia, berbeda dengan UK dan Amerika, tidak dikenal mata pelajaran media (pendidikan media/literasi media) meskipun demikian media dikenal dan digunakan untuk pembelajaran. Para guru mengembangkan media pembelajaran baik yang manual (gambar, maket, bagan, puzzle dan sebagainya) dan digital (gambar/foto, video, games, aplikasi dll). Sebagian upaya itu dilakukan untuk menarik perhatian siswa. Beberapa sekolah juga meminta siswa membuat media untuk mengembangkan kreatifitas. Dalam hal itu, literasi media telah digunakan di sekolah Indonesia walau tidak sistematis dan terukur.

Ada beberapa pendekatan dalam pendidikan literasi media: Pertama, proteksionisme yang ditujukan untuk mengajarkan cara mengakses teknologi dan konten media secara aman. Kedua, analisis kritis yang mengajak khayak menemukan ideologi dan pesan tersembunyi di balik media. Ketiga, pendekatan creative media yang menunjukkan kebebasan memproduksi media sehingga khayak terdorong mempertimbangkan proses pembentukan realitas objektif menjadi realitas media melalui proses produksi. Keempat, pendekatan media fun yang menekankan pada kenikmatan produksi media sebagai bagian dari pembentukan kreatifitas, aktivitas menarik dan gaya hidup. Kelima, sudut pandang active audience yang terdiri dari aktivitas: pemilihan (electivity), pemenuhan kebutuhan (utilitarianism), penggunaan (intentionality), perenungan (involvement) dan perlindungan dari konten media (imperviousness to influence). Ketrampilan masing-masing pendekatan itu dijelaskan oleh bab berikut ini.

Meski sulit melakukan generalisasi tentang berbagai praktik literasi media di kalangan guru sekolah dasar-menengah, ada dua pola umum. Pertama, guru yang hendak mengembangkan kreatifitas dan ekspresi diri yang otentik di kalangan siswanya. Kedua, guru hendak mengeksplorasi masalah ekonomi, politik, budaya dan sosial di masyarakat kita saat ini melalui media (Hobbs, 2004: 43). Pada awalnya para guru menggunakan media di kelas untuk tujuan pragmatis seperti seperti meningkatkan perhatian siswa lalu dilengkapi diskusi, analisis, menulis dan aktivitas produksi media untuk menawarkan pembelajaran kritis (Flood, Lapp, & Bayles-Martin, 2000 dalam Hobbs, 2004: 44). Pendidikan literasi media di sekolah dapat masuk melalui berbagai mata pelajaran: bahasa, seni, ilmu sosial, kesehatan, perpustakaan dan komputer.

Tabel 2.1
Pendekatan Literasi Media

	Akses	Pemahaman	Analisis	Kritik	Produksi	Apresiasi
Protectionist	√	-	-	-	-	-
Critical Analytical	√	√	√	√	-	-
Creative Media	√	√	√	√	√ (produksi kreatif)	√
Media Fun	√	√	-	-	√ (untuk kesenangan)	√
Social Participation	√	√	√	√	√ (untuk masyarakat)	-
Active Audience	√	√	-	-	√ (untuk fungsi tertentu)	-

Sumber: (Theresia Amelia Jordana dan Dyna Herlina Suwarto, 2017)

Literasi media merupakan materi pendidikan yang penting di abad 21 karena ada beberapa tantangan pendidikan yang harus diselesaikan oleh masyarakat, khususnya institusi pendidikan. Ada tiga isu utama: (1) ketrampilan komunikasi dan informasi, (2) ketrampilan berpikir dan memecahkan masalah, (3) ketrampilan mengarahkan diri dan interpersonal.

Dunia yang dihadapi anak-anak saat ini dan masa depan akan sangat berbeda dengan dunia yang dialami oleh para guru. Perkembangan teknologi informasi komunikasi (TIK) dan media akan sangat pesat sehingga cara hidup akan sangat berubah. Keberadaannya tidak lagi sekedar menjadi pelengkap di sekolah tetapi merupakan keharusan bahkan hal mendasar yang perlu dikembangkan agar anak-anak dapat berperan dalam partisipasi digital.

Partisipasi digital sebagai hak bagi semua kaum muda di era media digital yang sedang berkembang. Sebuah hak yang dipahami secara luas sebagai pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang dibutuhkan untuk terlibat secara sosial, kultural, politik dan ekonomi dalam kehidupan

sehari-hari (C Hague dan B Williamson, 2009: 3). Tanpa ketrampilan memanfaatkan teknologi dan media digital maka murid akan kesulitan mengambil peran dalam e-commerce, e-governance, dan e-service dsb. Akibatnya, mereka kesejahteraan fisik dan mental tidak dapat tercapai.

Peran Pustakawan dalam Literasi Digital di Sekolah

Salah satu pemeran penting dalam pengembangan literasi digital di sekolah adalah pustakawan yang memahami literasi informasi sebagai salah satu komponen penting literasi digital. Literasi informasi menekankan akses dan evaluasi informasi, mampu menggunakannya secara etis (Wilson et.al, 2014: 9). Pengertian literasi digital menurut The American Library Associations Digital Literacy Task Force (2011) kemampuan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi untuk menemukan, mengevaluasi, menciptakan dan mengkomunikasikan informasi, memiliki keterampilan kognitif dan teknis (Martin and Roberts, www.ala.org).

Ada 6 elemen literasi informasi. Pertama, ketrampilan mendefinisikan dan menyampaikan kebutuhan informasi. Kedua, merumuskan strategi untuk mencari informasi. Ketiga, kemahiran menemukan dan mengakses informasi dengan kemampuan teknis yang tertentu seperti menemukan dengan katalog, piranti lunak, piranti keras dsb. Keempat, kemampuan melakukan evaluasi kritis terhadap berbagai informasi yang tersedia menyangkut kesahihan dan kredibilitas. Kelima, kemampuan menggunakan informasi sesuai kebutuhan dengan etis (sintesis). Keenam, keahlian mengkomunikasikan informasi pada para pihak yang membutuhkan (Wilson et.al, 2014: 9).

Pustakawan memiliki setidaknya tiga peran dalam peningkatan literasi informasi di sekolah. Pertama, sebagai penyedia informasi yang relevan seperti buku, klipng koran dan website terkait. Kedua, mengadakan kelas literasi informasi yang melatih siswa menggunakan beragam sumber informasi, ketrampilan pencarian informasi digital, penggunaan katalog perpustakaan, pencarian melalui pangkal data. Ketiga, menilai efektifitas penggunaan berbagai sumber informasi dan ketrampilan pencarian informasi (Chu et al., 2011: 140).

Penelitian Lance, Rodney, Hamilton-Pennell (2000) di 500 sekolah Pennsylvania menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa sangat dipengaruhi oleh peran pustakawan dalam beberapa aspek. Pertama, durasi jam kerja pustakawan dan staf pendukungnya berkorelasi positif terhadap tingkat literasi siswa. Kedua, ketersediaan TIK dalam hal jumlah komputer yang dapat diakses siswa dan guru; dan akses terhadap website dan pangkal

data secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca siswa. Ketiga integrasi literasi informasi yang berkaitan dengan waktu pustakawan bekerjasama dengan guru; mengajarkan literasi informasi secara mandiri; menyediakan pelatihan untuk guru; memenuhi standar dan kurikulum yang ditetapkan; mengelola teknologi informasi. Keempat, semakin banyak sumber informasi yang tersedia baik cetak maupun elektronik; tingkat integrasi literasi informasi terhadap standar dan kurikulum sekolah; waktu yang disediakan pustakawan untuk mengembangkan literasi informasi secara tidak langsung meningkatkan tingkat literasi guru dan siswa.

Dalam lingkungan digital, peran pustakawan sangat penting agar guru dan murid memiliki kemampuan yang berkait dengan literasi informasi. Hal ini berhubungan dengan kemampuan kognitif seperti: pengenalan kata kunci, topik terkait, membaca gambar (grafis, infografis, foto, video dsb), memahami aneka suara (musik, podcast, alam dsb), nyaman membaca teks online, pengetahuan mengenai hak intelektual. Selain itu ada ketrampilan yang perlu dikuasai seperti mengakses ujian/test online, menggunakan mesin pencari dengan efektif, Untuk bisa mendapatkan informasi digital, pengguna harus memiliki pengetahuan mengenai kata-kata kunci, topik yang berkaitan, penggunaan mesin pencari secara efektif, menggunakan berbagai gawai untuk menemukan informasi. Seluruh kemampuan kognitif dan ketrampilan itu perlu diajarkan pustakawan pada murid sekolah dasar.

Agar pustakawan dapat menjalankan perannya dengan optimal, kepala sekolah perlu mendesain pembelajaran kolaboratif antara guru kelas dan guru pustakawan. Dengan demikian, para guru dan murid dapat belajar untuk mendapatkan variasi informasi melalui pustakawan selain itu pustakawan dapat mempromosikan penggunaan berbagai teknologi dan aplikasi yang bermanfaat untuk pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif adalah kunci keberhasilan pendidikan di era digital.

Pustakawan memiliki setidaknya tiga peran dalam peningkatan literasi informasi di sekolah. Pertama, sebagai penyedia informasi yang relevan seperti buku, kliping koran dan website terkait. Kedua, mengadakan kelas literasi informasi yang melatih siswa menggunakan beragam sumber informasi, ketrampilan pencarian informasi digital, penggunaan katalog perpustakaan, pencarian melalui pangkal data. Ketiga, menilai efektifitas penggunaan berbagai sumber informasi dan ketrampilan pencarian informasi (Chu et al., 2011: 140).

Era digital membuat cara mendapatkan pengetahuan sangat berubah. Pengetahuan tidak lagi tersedia dengan rapi di buku teks dan

ensiklopedia tetapi tersedia gratis melalui pencarian menggunakan kata kunci. Sumber berbeda membuat perbedaan intepretasi terhadap data yang sama atau bahkan ada data berbeda dalam topik yang sama. Oleh karena itu guru perlu kritis terhadap berbagai sumber pembelajaran karena pengetahuan didapatkan berbagai sumber dari internet dalam berbagai bentuk (gambar, simulasi, video, suara dan sebagainya) (Hague dan Williamson, 2009:4-5). Dalam situasi ini ketrampilan literasi informasi yang dimiliki pustakawan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikerjakan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang ditujukan untuk menyediakan gambaran detail, kategorisasi, konteks mengenai subyek. Penelitian kualitatif memiliki beberapa ciri. Pertama, peneliti berupaya memahami perilaku manusia dari sudut pandang aktor dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Kedua, Peneliti menggunakan perspektif yang digunakan bersifat subyektif sedekat mungkin dengan data. Ketiga, instrumen dikembangkan secara sementara, spesifik, sesuai dengan latar belakang masalah dan kondisi subyek penelitian. Keempat, sumber validitas penelitian adalah kedalaman data dan penafsirannya oleh peneliti. Kelima, data berbentuk kata, dokumen, observasi, transkrip. Keenam, analisis dilakukan dengan cara ekstrasi tema dari temuan riset yang dilengkapi dengan kutipan wawancara, dokumen atau deskripsi observasi. Ketujuh, pengambilan kesimpulan secara induktif sehingga dapat tersusun tema, gambaran dan taksonomi (klasifikasi/kategorisasi) (Neuman, 2007).

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Penggunaan TIK untuk pembelajaran di masing-masing sekolah dimulai pada tahun yang berbeda-beda namun didasari oleh alasan yang kurang lebih sama. SD Budya Wacana mulai mencanangkan penggunaan TIK untuk pembelajaran pada tahun 2004 ketika mereka melakukan pembaharuan visi misi sekolah yang dikaitkan dengan globalisasi. SD Muhammadiyah Sapeen melakukan transisi penggunaan media konvensional ke multimedia sejak 2009 untuk meningkatkan interaksi pembelajaran. SD Tarakanita di tahun yang sama juga melakukan program standarisasi TIK karena melakukan perubahan kurikulum. Sedangkan SD Tumbuh 2 mencanangkan pembelajaran digital sejak tahun 2014 dengan mengintegrasikan pembelajaran menggunakan media digital karena

dianggap dapat meningkatkan kualitas pendidikan inklusif seperti tujuan mereka. Meski dimulai pada tahun yang berbeda, tujuan penggunaan media digital di keempat sekolah itu serupa yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Keempat sekolah memiliki laboratorium komputer dan perangkat media digital di kelas yang memadai. SD Muhammadiyah Sapen yang memiliki murid lebih banyak daripada ketiga sekolah lain, hampir 2000 siswa, jadi ia memiliki 2 laboratorium. Pada masing-masing laboratorium di empat sekolah ada 15-30 komputer yang dapat digunakan siswa pada jam pelajaran. Dalam pembelajaran TIK di SD Tarakanita, SD Muhammadiyah Sapen, 1 komputer digunakan 1 siswa. Sedangkan di 2 sekolah lain, 1 komputer digunakan oleh 2 siswa selama pelajaran. Di SD Budya Wacana dan SD Tarakanita siswa dapat mengakses laboratorium komputer sesuai jam sekolah untuk mengerjakan tugas. Sedangkan di dua SD lain, laboratorium tertutup sesuai jam sekolah.

Sekolah-sekolah yang dipilih menjadi subyek dalam penelitian ini adalah SD Swasta favorit di Kodya Yogyakarta yang memiliki latar belakang, nilai-nilai yang berbeda. Pada bagian ini akan dijelaskan visi-misi sekolah dan kaitannya dengan tujuan pembelajaran digital yang diterapkan.

SD Muhammadiyah Sapen didirikan pada 1 Agustus 1967 oleh beberapa orang anggota Yayasan Muhammadiyah di dusun Sapen. Sekolah ini mendapat perhatian dari Yayasan Pusat pada tahun 1971 dengan hibah tanah dan bangunan permanen. Visi dari sekolah ini: menghasilkan pribadi muslim yang unggul, mulia, berbudaya dan berwawasan global. Sekolah ini didirikan dan dikembangkan dengan mengikuti nilai-nilai islami dan globalisasi. Pembelajaran berbasis TIK dirumuskan secara eksplisit dalam misi sekolah.

Jika memperhatikan tujuan penyelenggaraan pendidikan di SD Muhammadiyah Sapen dapat diketahui arah pembelajaran secara umum dalam pelajaran kelas, TIK dan perpustakaan. Sekolah ini dikenal sebagai sekolah yang sangat mengutamakan prestasi kompetitif. Anak-anak diarahkan untuk menguasai berbagai bidang: ilmu, bahasa, teknologi, seni, olahraga dsb agar dapat berkompetisi secara global. Mereka mengembangkan berbagai program unggulan sekolah untuk meningkatkan prestasi akademik dan non-akademik di level nasional dan internasional. Penggunaan TIK diarahkan untuk mencapai tujuan kompetitif itu sekaligus melindungi identitas mereka sebagai muslim yang memiliki nilai-nilai moral tertentu.

Nilai perlindungan siswa dari konten negatif mendapatkan perhatian yang besar dari sekolah. "Semua bapak/ibu guru adalah guru agama maka diwajibkan untuk memberikan wawasan bagaimana menyikapi konten negatif dari internet (diselipkan) ketika mengajar. Seminggu sekali ada kegiatan jumat dan keputrian setiap jumat disampaikan soal konten negatif" (Agung Rahmanto, Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Sapen). Pendekatan perlindungan berbasis oleh nilai-nilai agama Islam.

SD Budya Wacana telah aktif menjalankan pendidikan sejak tahun 1972. Sekolah ini didirikan oleh Yayasan Pendidikan dan Pengajaran Nasional Budya Wacana yang terafiliasi dengan Gereja Kristen Indonesia (GKI) Ngupasan, GKI Wongsodirjan. Yayasan ini menyelenggarakan pendidikan TK-SMA.

SD Budya Wacana juga memiliki perspektif yang serupa dengan SD Muhammadiyah Sapen: globalisasi dan agama (kristen). Visi sekolah kristen ini adalah "Menjadi insan Budya Wacana untuk memenuhi panggilanNya sebagai pemenang yang beriman, berpengetahuan, berkarakter, dan berwawasan kebangsaan". Selanjutnya dalam misi "menyediakan pendidikan yang berkualitas dengan berbasis pada proses pertumbuhan iman, karakter, dan berwawasan kebangsaan, serta perkembangan teknologi informasi". Ada dua nilai yang ditekankan: iman kristen dan keunggulan dalam berkompetisi.

Menurut Ibu Agnes, Kepsek SD Budya Wacana, ada satu credo kristiani yang seringkali diajarkan para guru di sekolah "hindari kata-kata yang sia-sia, di era digital artinya hindari membaca, menonton dan menikmati konten yang tidak ada gunanya. Hal itu ditekankan terutama oleh guru-guru pelajaran karakter, agama dan IPS pada topik masalah sosial."

Sedangkan tuntutan globalisasi menurutnya dapat dijawab melalui pembelajaran digital. Menurut Ibu Agnes, seluruh pembelajaran digital membuat siswa "Jadi tidak kuper, tidak buta berita, komunikasi cepat, anak-anak mengikuti jenjang yang lebih tinggi tidak kesulitan, supaya anak bisa bersaing dengan dunia luar". Persaingan dunia global dengan beresetia pada iman kristiani itulah yang menjadi penekanan sekolah ini.

SD Tarakanita juga serupa dengan dua sekolah di atas. Berinduk pada Yayasan Tarakanita yang berakar pada Kongregasi CB sejak tahun 1837 di Belanda dan 1929 di Bengkulu. Pada tahun 1952, Yayasan Tarakanita resmi didaftarkan sebagai yayasan sosial di Republik Indonesia. Mereka membuka beberapa sekolah dari tingkat KB-SMA sejumlah 69 di

beberapa kota : Jakarta, Bengkulu, Yogyakarta, Surabaya, Tangerang, Lahat. Yayasan Tarakanita memiliki credo Bela Rasa yaitu bermurah hati pada sesama makhluk Tuhan.

Visi SD Tarakanita: Unggul dalam prestasi akademik, berbudi pekerti luhur, cinta lingkungan sebagai cerminan pribadi yang utuh atas dasar semangat cinta kasih. Serupa dengan SD Sapen prestasi akademik sangat diutamakan diiringi dengan nilai-nilai cinta kasih (belarasa) agama Katolik. Oleh karena itu semua pembelajaran, termasuk literasi digital diarahkan untuk meraih kedua nilai utama itu.

Yayasan Tarakanita tidak segan menginvestasikan dana besar untuk melakukan digitalisasi sekolah mulai 2009. Beberapa cara dilakukan: pelatihan intensif untuk semua guru mata pelajaran dan TIK. Selain itu infrastruktur dilengkapi tidak saja di laboratorium komputer dan kelas tetapi juga sistem penilaian dan administrasi sekolah. Bahkan sekolah menyelenggarakan cctv dan sambungan wifi yang sangat baik.

Standar kurikulum yang ditetapkan Yayasan Tarakanita terkait pembelajaran TIK lebih canggih daripada kurikulum pemerintah dengan tujuan agar siswa lebih kompetitif. Mereka dapat mengembangkan ketrampilan lebih cepat dibandingkan anak seusianya. Menurut Bapak Arif, Wakasek 1 SD Tarakanita, “seluruh pembelajaran digital diarahkan agar anak memiliki ketrampilan teknologi yang mengikuti perkembangan jaman. Membuat anak memiliki nilai lebih, dapat memanfaatkan TIK dengan bijak (karena) TIK bisa menjadi madu dan racun”. Madu dan racun adalah perumpamaan konten positif dan negatif dari internet. TIK ditetapkan menjadi salah satu standarisasi pendidikan yayasan yang terdiri dari: 4 Standarisasi: TIK, Pembelajaran berbasis Riset (2010), Pembelajaran Bahasa Asing (2014), Experiential Learning (2016).

Nilai humanisme bela rasa yang diusung oleh yayasan ini juga ditekankan dalam penggunaan TIK. Prinsip yang ditekankan pada siswa, guru dan wali murid “TIK adalah sebuah alat yang membantu semua aktivitas siswa dan guru tapi yang paling utama ada manusia bagaimana memanusiaikan orang lain. Kita tidak boleh tergantung pada TIK” (Arif, Wakasek 1 SD Tarakanita). Beberapa tahun lalu, siswa diperbolehkan membawa ponsel ke sekolah untuk pembelajaran dan komunikasi namun ternyata justru memunculkan persaingan diantara wali murid hingga berbuah konflik kesenjangan sosial. Maka sekolah mengambil keputusan untuk melarang penggunaan ponsel di lingkungan sekolah. Bahkan wali murid yang menjemput dipersilahkan menggunakan ponsel di luar pagar

sekolah. Guru hanya boleh membuka ponsel saat jam istirahat. Saat mengajar, ponsel disimpan di laci meja masing-masing di kantor guru.

SD Tumbuh 2 memiliki latar belakang nilai yang berbeda dengan 3 SD di atas. SD Tumbuh 2 berprinsip pada nilai inklusif bukan keagamaan. Hal ini juga memberikan corak pembelajaran literasi yang berbeda dengan ketiga SD lain. Pendekatan literasi digital yang diterapkan tidak saja proteksionisme dan media fun tetapi juga creative media dan social participation.

SD Tumbuh 2 mengikuti panduan yang ditetapkan Yayasan Edukasi Anak Nusantara untuk melaksanakan pendidikan inklusif. Sekolah inklusif diharapkan menjadi ruang bagi anak untuk menjadi individu yang bangga pada potensi dirinya dan menghargai keragaman di masyarakat. Para siswa diharapkan menjadi pembelajar sepanjang hayat, menghargai perbedaan (etnis, agama dan kemampuan), mencintai bangsa dan kesadaran sebagai bagian dari masyarakat dunia.

Mulai tahun 2014, SD Tumbuh 2 menerapkan metode pembelajaran: digital learning (pembelajaran digital). Menurut Bapak Jamil, Kepala Sekolah SD Tumbuh 2, "digital learning merupakan pendekatan belajar dengan menggunakan media digital. Materi dari buku dapat diwujudkan dalam berbagai media sehingga belajar makin asyik dan mudah dipahami. SD tumbuh percaya belajar tidak saja untuk tujuan akademis (nilai yang tinggi) namun bagaimana anak bisa enjoy dalam belajar. Nilai angka sejalan dengan semangat anak belajar. Anak harus senang belajar." Pembelajaran digital diharapkan mampu meningkatkan kesenangan anak dalam belajar. Penekanan pada kesenangan belajar selaras dengan pendekatan creative media yang mengutamakan proses pembelajaran literasi digital untuk memanfaatkan karakter media yang mengutamakan kreatifitas dan kesenangan.

SD Tumbuh 2 merupakan sekolah inklusif yang menerima siswa dengan kebutuhan khusus dalam kelas yang sama dengan siswa biasa. Oleh karena itu proses pembelajaran selalu mempertimbangkan kerjasama, keharmonisan dan kohesi sosial diantara siswa di kelas. Digital learning dianggap dapat memfasilitasi pembelajaran di kelas yang mengakomodasi perbedaan kompetensi dan kecepatan belajar. Pak Frans, penanggungjawab digital learning menuturkan pengalaman menarik soal ini. "ada seorang murid tuna rungu dan tuna wicara tapi bisa membaca bibir sehingga bisa membaca kemudian pengenalan terhadap internet sehingga bisa mengembangkan diri menggunakan internet: mencari informasi/ pengetahuan, belajar berbagai aplikasi." Internet yang mudah dimodifikasi

dan disesuaikan dengan tujuan dan pengguna diyakini dapat memfasilitasi siswa berkebutuhan khusus. Dalam hal ini, literasi digital diarahkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kehidupan sosial.

Bentuk lain partisipasi sosial dengan menggunakan media digital adalah tugas pengamatan sosial sesuai dengan materi pembelajaran. Misalkan, materi tentang jenis kendaraan, maka siswa diminta memotret jenis-jenis kendaraan yang ditemukan di sekitar rumah mereka. Tujuannya bukan sekedar menyelesaikan tugas tetapi meningkatkan interaksi siswa dengan lingkungan sosialnya.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian adalah bahwa pada aspek infrastruktur semua kasus telah mampu membentuk lingkungan pembelajaran digital yang terhubung. Situasi agak berbeda terjadi pada dua dimensi lain. Hanya 1 kasus (SD) yang telah mampu proaktif dan menciptakan lingkungan pembelajaran baru sedangkan 3 kasus lain menggunakan TIK sebagai orientasi ketrampilan dan sarana kurikulum.

DAFTAR PUSTAKA

Chu, S. K. W., Tse, S. K., & Chow, K. (2011). Using collaborative teaching and inquiry project-based learning to help primary school students develop information literacy and information skills. *Library & Information Science Research*, 33(2), 132-143.

Hague, C., & Williamson, B. (2009). Digital participation, digital literacy, and school subjects: A review of the policies, literature and evidence. Bristol: Futurelab.

Herlina, Dyna. dkk. (2012). *Gerakan literasi media Indonesia*. Yogyakarta; Rumah Sinema.

Hobbs, R. (2004). A review of school-based initiatives in media literacy education. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 42-59.

Jordana, Theresia Amelia dan Dyna Herlina Suwanto. (2017). Pemetaan Program Literasi Digital di Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Informasi*, Vol. 47. N0. 2. 2017. Hal 167-180.

Lance, K. C., Rodney, M. J., & Hamilton-Pennell, C. (2000). *Measuring Up to Standards: The Impact of School Library Programs & Information Literacy in Pennsylvania Schools*.

Neuman, L. W. (2007). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*.

Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C. K. (2014). *Media and information literacy curriculum for teachers*. UNESCO Publishing.

<http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2017/TREN-BARU-DI-KALANGAN-PENGGUNA-INTERNET-DI-INDONESIA.html>

<http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2016/GEN-Z-KONSUMEN-POTENSIAL-MASA-DEPAN.html>

http://www.ala.org/aasl/sites/ala.org.aasl/files/content/aaslissues/MartinRoberts_JF15.pdf