

PENGEMBANGAN APLIKASI VIRTUAL CLASS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL MAHASISWA STKIP BINA INSAN MANDIRI

Surya Priyambudi^{1*}, Yeni Probowati², Muhammad Harist³, Galuh Cahya Wijayanti³

^{1 2 4} Sastra Inggris, Universitas Wijaya Putra

³ Teknik Informatika, Universitas Wijaya Putra

¹ Email: surya@uwp.ac.id

² Email: yeniprobowati@uwp.ac.id

³ Email: muhammadharist@uwp.ac.id

⁴ Email: 21071012@student.uwp.ac.id

ABSTRAK

Literasi digital merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh mahasiswa, perubahan revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0 mengisyaratkan perkembangan dunia global terus berjalan dan menuntut kemampuan diri mahasiswa dalam konteks global modern. Aplikasi *virtual class* yang akan dikembangkan pada media pembelajaran daring tersebut merupakan sistem informasi yang dipergunakan untuk mengelola asset pembelajaran berbasis *web* dan *mobile* serta diintegrasikan dengan SPADA KEMDIKBUD. Rumusan permasalahan yang akan diteliti ialah pengembangan pembelajaran digital menggunakan aplikasi *virtual class* untuk meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri. Tujuan penelitian, yaitu untuk: 1) Mengembangkan aplikasi *virtual class* sebagai pembelajaran digital mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri; 2) Meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri. Metode penelitian menggunakan *Research & Development* yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran digital dalam meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa. Setelah melakukan penelitian pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di STKIP Bina Insan Mandiri pada mahasiswa Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 berjumlah 196 mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *Virtual Class* sebagai literasi digital dengan mengukur kemampuan empat kompetensi literasi digital mahasiswa yaitu: pencarian internet; panduan arah; evaluasi konten informasi; dan penyusunan pengetahuan. Berlandaskan dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi digital mahasiswa masih berada pada tingkatan yang memadai.

Kata Kunci: Pembelajaran Digital; *Virtual Class*; Kompetensi Literasi Digital; Mahasiswa

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan pembelajaran di Perguruan Tinggi telah bergeser ke era digitalisasi berbasis internet, internet merupakan hasil peradaban yang seharusnya dipergunakan oleh mahasiswa untuk membentuk aktivitas yang beradab pula. Tetapi pada kenyataannya internet tidak hanya memberikan dampak positif, melainkan juga dampak yang negatif. Dampak ini terpaut pada cara dan tujuan dalam menggunakan internet. Di zaman digital berbasis internet sekarang ini, jumlah informasi yang diterima setiap mahasiswa berbeda-beda dan tidak terkontrol. Kemudian yang menjadi penting ialah kemahiran mahasiswa dalam memilih dan memilah informasi karena semakin berkembangnya tantangan teknologi informasi dan gaya komunikasi yang baru.

STKIP Bina Insan Mandiri merupakan salah satu perguruan tinggi swasta keilmuan Keguruan di Surabaya sehingga mahasiswa sebagai calon guru diharapkan dapat mampu menguasai kompetensi literasi digital dengan menggunakan media pembelajaran digital sebagai tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran bergantung kepada ketercapaian tujuan kompetensi belajar mahasiswa yang meliputi kompetensi kognitif, afektif, psikomotor serta perwujudan dari penerapan nilai-nilai baik dalam berpikir maupun bertindak. Memastikan seluruh peserta didik memiliki penguasaan kompetensi dalam suatu materi untuk kemudian melanjutkan materi berikutnya merupakan maksud dari ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar ini merujuk kepada kompetensi-kompetensi yang dicapai serta ditunjang dengan indikator guna mengukur tingkat ketercapaiannya.

Semua aspek ketuntasan belajar ini hanya dapat dicapai dengan kolaborasi dan kerjasama antara kedua belah pihak yaitu dosen dan mahasiswa [1]. Mengingat pentingnya literasi digital dalam menentukan keberhasilan belajar mahasiswa, maka kemampuan literasi digital perlu dikembangkan dalam rangka menghadapi era revolusi industri 4.0 saat ini [2].

Aplikasi virtual class merupakan sebuah pengembangan aplikasi learning management system yang berbasis open source untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran digital pada STKIP Bina Insan Mandiri, terdapat beberapa aspek didalam aplikasi virtual class, yaitu: materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian [3]. Beberapa fitur dimiliki LMS yang dapat mendukung proses pembelajaran digital, yaitu: forum diskusi, kurikulum, sumber belajar, kuis, tugas, jenis informasi akademik, dan pengelolaan data mahasiswa. Pembelajaran digital yang bersifat inovatif menggunakan audio visual dan pemberian tugas yang bersifat tidak memberatkan mahasiswa sehingga mahasiswa tidak mengalami bosan dalam proses pembelajaran digital tersebut [4]. Aplikasi Virtual Class yang dibuat ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu mudah dipergunakan, praktis serta memiliki berbagai fitur yang dapat membuat aplikasi Virtual Class menjadi lebih menarik. Pada aplikasi Virtual Class dosen dapat membuat materi berupa video pembelajaran, link, audio, dan berbagai macam jenis soal seperti soal pilhan ganda, isian singkat, drop & down, serta lainnya. Selain itu jawaban yang dimuat pada aplikasi Virtual Class yang telah dikerjakan oleh mahasiswa akan memunculkan notifikasi ke akun Dosen, kemudia secara otomatis nilai akan muncul pada akun mahasiswa. Pada penggunaan menu absensi juga mudah dilakukan. Terdapat menu video conference yang mempermudah dosen dan mahasiswa melakukan perkuliahan tatap muka terbatas [5].

Dari latar belakang permasalahan yang telah diungkapkan maka rumusan masalah yang dapat dibuat pada penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran digital menggunakan aplikasi *virtual class* untuk meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri. Berdasarkan rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan pada penelitian ini adalah: mengembangkan aplikasi *virtual class* sebagai pembelajaran digital mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri dan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri. Berkaitan dengan kegiatan literasi yang akhir-akhir ini banyak dibicarakan baik itu didalam forum formal maupun forum nonformal. Literasi dianggap sebagai solusi memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa jika ingin melihat kemajuan suatu bangsa, lihatlah budaya literasi warganya, akhirnya lahir gerakan-gerakan literasi di kampus-kampus [6].

Pembelajaran digital merupakan metode atau proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan teknologi digital sebagai alat atau sarana utama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan telah berkembang pesat dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi [7]. Metode ini menggabungkan unsur-unsur teknologi informasi seperti komputer, perangkat seluler, internet, perangkat lunak pembelajaran, dan aplikasi khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Meskipun pembelajaran digital memiliki banyak manfaat, penting juga untuk mempertimbangkan tantangan seperti aksesibilitas teknologi, interaksi sosial yang kurang, dan kemungkinan gangguan internet. Oleh karena itu penting bagi dosen untuk mengintegrasikan teknologi dengan bijaksana dalam pendekatan pembelajaran yang lebih luas untuk mencapai hasil yang efektif dan memastikan kesetaraan akses bagi semua mahasiswa.

Komponen dalam pembelajaran meliputi kurikulum, dosen, mahasiswa, materi, media, dan evaluasi pembelajaran. Sinkronisasi antara komponen tersebut menciptakan proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, salah satu komponen penting pada proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Seiring berkembangnya dunia Pendidikan, keberadaan media pembelajaran juga ikut berkembang, keberadaan media pembelajaran pun semakin eksis dalam dunia pendidikan pada saat diintegrasikan dengan teknologi informasi komunikasi yang menjadi penting dalam mencapai kompetensi yang diharapkan [8]. Terdapat beberapa tahap dalam menganalisis cara pemilihan media pembelajaran serta menganalisis apa saja kendala yang ada pada pemilihan media pembelajaran yaitu dosen harus mengetahui apa saja faktor dan kriteria di dalam pemilihan media pembelajaran, setelah mengetahui faktor dan kriterianya disitulah dosen bisa menjalankan dan menyesuaikan antara jenis media pembelajaran dan kurikulum mata kuliah yang diampuh [9]. Pengamatan menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa jarang menggunakan referensi dari jurnal ilmiah, keberadaan mereka sangat tersedia, bahkan menggunakan copy-paste dari blog ketika validitas informasi dipertanyakan. Kecakapan literasi digital pada remaja

menjadi sangat penting, sebab diusianya dengan tingkat produktivitas tinggi mereka lebih mudah terbawa ego, emosi, dan asal menyebarkan berdasarkan informasi yang mereka dapatkan. Kita dapat mengarahkan mereka kepada sikap bijak memanfaatkan literasi digital terutama untuk keperluan bersosial media dan menambah wawasan mengenai materi perkuliahan mereka [10].

Media pembelajaran digital yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi *virtual class* yang merupakan salah satu dari *Learning Management System* yang telah dikembangkan dan akan dikembangkan lagi pada tahap penguatan kompetensi literasi digital mahasiswa, dengan menggunakan aplikasi *virtual class* diharapkan akan terintegrasi dengan program SPADA Kemdikbud. Aplikasi *virtual class* merupakan media pembelajaran digital yang dapat dipergunakan untuk menyimpan materi digital dosen dengan berbagai format file, penggunaan video conference dengan melibatkan beberapa aplikasi tambahan, dapat memberikan penugasan dengan berbagai tipe pilihan tugas, berinteraksi menggunakan chat dan serta berdiskusi menggunakan forum [11]. Dengan dibantu aplikasi *virtual class* diharapkan pembelajaran digital pada konteks Pendidikan berperan pada menyebarkan pengetahuan seorang dalam bahan ajar tertentu dan mendorong rasa ingin memahami dan menyebarkan kreativitas yang dimiliki. Dengan kompetensi literasi digital diharapkan mampu untuk menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreaitivitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang [12]. Aplikasi *virtual class* yang beralamatkan pada situs <https://vclass.stkipbim.ac.id> merupakan aplikasi pembelajaran daring yang dapat diakses menggunakan web dan *mobile* sehingga dapat support diberbagai device yang dimiliki oleh dosen dan mahasiswa.

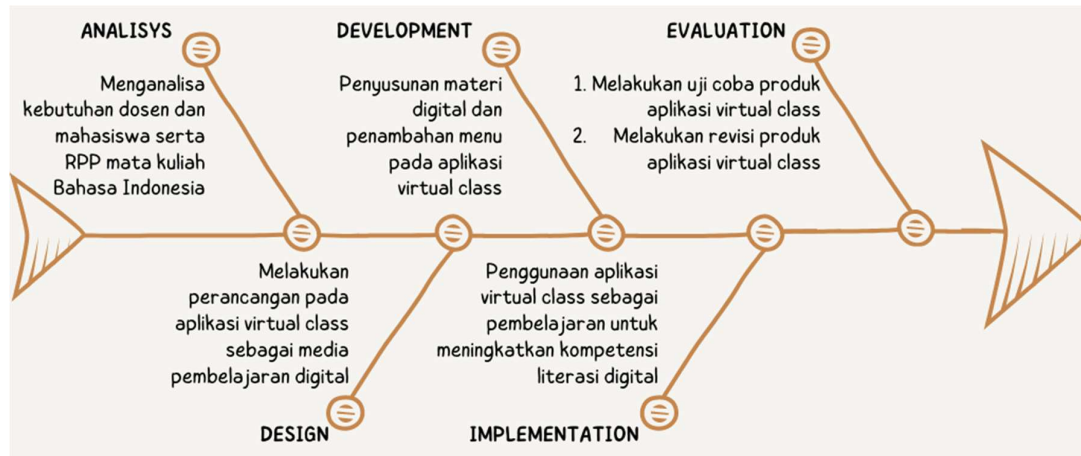
Gilster pada jurnal digital literasi [13] mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*), kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.
2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*), kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet. Pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta Kemampuan memahami karakteristik halaman web.
3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*), kompetensi ini sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, Kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, Kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, Kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta Pengetahuan tentang FAQ dalam suatu newsgroup/grup diskusi.
4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*), kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan kompetensi literasi

digital di STKIP Bina Insan Mandiri. Penggunaan aplikasi *virtual class* diharapkan memudahkan dosen dalam memberikan materi ajar digital dan mahasiswa mampu meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran [14]. Adapun produk media pembelajaran digital dalam pengembangan media pembelajaran adalah aplikasi *virtual class*, adapun beberapa tahapan yang dilakukan pada kegiatan penelitian dapat dilihat pada gambar 1. tahapan alur penelitian.



Gambar 1. Tahapan Alur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu Perguruan Tinggi Keguruan Swasta yaitu STKIP Bina Insan Mandiri yang berlokasi di Jl. Raya Menganti Keramat 133 Surabaya pada semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. Media pembelajaran digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *virtual class* yang dipergunakan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa, kegiatan uji coba aplikasi dalam validasi ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa, instrument penilaian yang digunakan berupa angket. Jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan yang diberikan oleh validator (Ketua Program Studi) berupa kritik atau saran tentang media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi *virtual class*, sedangkan data kuantitatif berupa penilaian instrument media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi *virtual class* oleh dosen dan mahasiswa berupa penilaian 1 sampai 5.

Instumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang telah disediakan pilihan jawabannya sehingga hanya memberikan tanda cek (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Kuesioner dapat disebarluaskan secara langsung atau dengan beberapa cara seperti melalui internet, interaksi atau kontak langsung yang terjadi antara peneliti dan responden saat melakukan penyebaran kuesioner dapat meningkatkan objektivitas dan kesukearelaan dari responden [1], berikut tabel 1. pedoman instrumen penilaian.

Tabel 1. Pedoman Instrumen Penilaian

INDIKATOR	KETERANGAN
Pencarian Internet	Kemampuan Melakukan Pencarian Di Internet
	Kemampuan Melakukan Aktivitas dan Memenuhi Kebutuhan Informasi Melalui Internet
	Kemampuan Dalam Mengakses Materi Digital
Pandu Arah	Memiliki Pengetahuan Cara Kerja Pandu Arah
	Kemampuan Memahami Karakteristik Halaman Menu
	Kemampuan Membedakan Materi Digital dan Internet
Evaluasi Konten Informasi	Kemampuan Analisis Latar Belakang Informasi
	Kemampuan Membedakan Tampilan Dengan Konten Informasi

Penyusunan Pengetahuan	Kemampuan Memahami FAQ dan Group Diskusi
	Kemampuan Membuat Pemberitahuan Personal
	Kemampuan Menganalisis Informasi yang Diperoleh
	Kemampuan Menyusun Pengetahuan dari Informasi yang Diperoleh

Kuesioner yang dibagikan menggunakan skala likert, skala likert adalah skala penelitian yang dipergunakan untuk mengukur sikap dan pendapat [15], maka perhitungan indeks jawaban responden dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(F1 \times 1) + (F2 \times 2) + (F3 \times 3) + (F4 \times 4) + (F5 \times 5)}{5}$$

Keterangan:

F1 = Frekuensi jawaban respnden yang menjawab 1 (Tidak Pernah)

F2 = Frekuensi jawaban respnden yang menjawab 2 (Jarang)

F3 = Frekuensi jawaban respnden yang menjawab 3 (Kadang-kadang)

F4 = Frekuensi jawaban respnden yang menjawab 4 (Sering)

F5 = Frekuensi jawaban respnden yang menjawab 5 (Selalu)

Untuk memperoleh kesimpulan dari penelitian ini menggunakan teknik perhitungan persentase, artinya setiap alternatif jawaban pada setiap item dihitung frekuensinya dan diolah dengan cara membandingkan jumlah frekuensi jawaban responden pada setiap item dengan jumlah responden dikalikan seratus persen. Jenis analisisnya menggunakan analisis persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

f = Jumlah Responden yang Memilih Alternatif Jawaban

N = Jumlah Keseluruhan Responden

Penyajian data pada penelitian ini dibuat dalam bentuk tabel nilai-nilai statistiknya, sedangkan acuan penilaian menggunakan kriteria tabel 2. penilaian data.

Tabel 2. Penilaian Data

Nilai Persentil	Kategori
80 – 100	Baik Sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Gagal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian pada proses pembelajaran digital yang dilaksanakan pada STKIP Bina Insan Mandiri pada mahasiswa berjumlah 196 orang dengan menggunakan aplikasi *virtual class* untuk dapat mengukur kemampuan kompetensi literasi digital, yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi digital pada indikator Kemampuan melakukan Pencarian di Internet (*Internet Searching*).

Hasil perhitungan kompetensi literasi digital mahasiswa dalam indikator kemampuan melakukan pencarian di internet (*internet searching*), dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Indikator Kemampuan Melakukan Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

No.	Semester	Nilai	Kategori
1	Semester 2	70,00	Baik
2	Semester 4	67,57	Baik

3	Semester 6	67,03	Baik
4	Semester 8	68,20	Baik
Rerata dan Kategori Nilai Keseluruhan		68,20	Baik

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital indikator melakukan pencarian di internet (*internet searching*) pada mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 68,20.

2. Kemampuan literasi digital pada indikator Kemampuan menggunakan Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*).

Hasil perhitungan kompetensi literasi digital mahasiswa dalam indikator kemampuan menggunakan pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Indikator Kemampuan Menggunakan Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

No.	Semester	Nilai	Kategori
1	Semester 2	64,94	Cukup
2	Semester 4	65,62	Baik
3	Semester 6	62,92	Cukup
4	Semester 8	64,49	Cukup
Rerata dan Kategori Nilai Keseluruhan		64,49	Cukup

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*) pada mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 64,49.

3. Kemampuan literasi digital pada indikator Kemampuan mengevaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*).

Hasil perhitungan kompetensi literasi digital mahasiswa dalam indikator kemampuan mengevaluasi konten informasi (*content evaluation*), dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Indikator Kemampuan Mengevaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

No.	Semester	Nilai	Kategori
1	Semester 2	61,90	Cukup
2	Semester 4	62,16	Cukup
3	Semester 6	63,12	Cukup
4	Semester 8	62,39	Cukup
Rerata dan Kategori Nilai Keseluruhan		62,39	Cukup

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa kemampuan mengevaluasi konten informasi (*content evaluation*) pada mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 62,39.

4. Kemampuan literasi digital pada indikator Kemampuan menyusun Pengetahuan (*Knowledge Assembly*).

Hasil perhitungan kompetensi literasi digital mahasiswa dalam indikator kemampuan menyusun pengetahuan (*knowledge assembly*), dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Indikator Kemampuan Menyusun Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

No.	Semester	Nilai	Kategori
1	Semester 2	64,80	Cukup
2	Semester 4	66,31	Cukup
3	Semester 6	62,97	Cukup
4	Semester 8	64,69	Cukup
Rerata dan Kategori Nilai Keseluruhan		64,69	Cukup

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa kemampuan menyusun pengetahuan (*knowledge assembly*) pada mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri berada pada kategori cukup dengan nilai rata-

rata 64,69. Hal tersebut di atas berbanding terbalik dengan realita literasi mahasiswa, walaupun mayoritas mahasiswa sadar akan pentingnya literasi namun alasan tersebut tidak menjadi dasar atau alasan mahasiswa untuk melakukan aktivitas literasi, hal ini tercermin pada saat wawancara dengan mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi *virtual clas*. Pada umumnya mahasiswa telah mengetahui dan paham mengenai pentingnya membaca untuk menunjang pengetahuan mereka ketika berada di bangku perkuliahan. Pengetahuan tidak hanya didapatkan dari kelas ketika pembelajaran berlangsung, namun kemandirian dalam mencari pengetahuan haruslah dimiliki oleh mahasiswa [16].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kompetensi literasi digital mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri masih berada pada kategori cukup. Hal tersebut karena dari empat indikator kompetensi literasi digital hanya satu yang sudah berada pada kategori baik yakni kemampuan melakukan penelusuran di internet (*Internet Searcing*), sedangkan kemampuan menggunakan pandu arah hypertext (*Hypertextual Navigation*), mengevaluasi konten informasi (*Content Evaluation*) dan penyusunan pengetahuan (*Knowledge Assembly*) masih berada pada kategori cukup.

Seringnya pemanfaatan penggunaan media literasi digital dalam memperoleh informasi menyebabkan mahasiswa mampu melakukan penelusuran di internet dalam menemukan informasi yang dibutuhkan, namun kompetensi tersebut tidak diimbangi dengan kemampuan lainnya. Kemampuan tersebut adalah melakukan analisis mendalam terkait informasi yang diperoleh seperti memanfaatkan hypertext untuk memperoleh informasi lebih lanjut, memerhatikan sumber atau latar belakang informasi, membandingkan informasi, serta menggunakan berbagai sumber dalam menyusun informasi menjadi suatu pengetahuan. Menurut uraian tersebut, kemampuan digital mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri masih rendah dan perlu ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Priyambudi, Y. Setyowati, and M. H. Murdani, "Pengembangan Virtual Class Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa Pada Perkuliahan Daring," *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan dan Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 126–135, 2022, doi: 10.21107/edutic.v8i2.13853.
- [2] K. B. Dinata, "ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA," *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, vol. 19, no. 1, 2021, doi: 10.31571/edukasi.v19i1.2499.
- [3] S. Priyambudi, "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS EFRONT PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS BELAJAR SISWA SMA WIJAYA PUTRA SURABAYA," *Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 2, 2019.
- [4] S. Priyambudi, Y. Setyowati, and M. H. Murdani, "Virtual Class Solusi Pembelajaran Daring Terpadu di Masa Pandemi Pada SMA Wijaya Putra Surabaya," vol. 4, pp. 673–682, 2021.
- [5] S. Priyambudi, Y. Setyowati, and Y. Probowati, "Pengembangan Aplikasi Virtual Class Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri," *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, vol. 5, 2022, doi: 10.37695/pkmcsr.v5i0.1674.
- [6] D. Sutrisna, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MAHASISWA MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM," *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 13, no. 2, 2018, doi: 10.25134/fjpbsi.v13i2.1544.
- [7] S. Priyambudi and M. H. Murdani, "The Development of E-Learning Model for College Students in the Industrial Era 4.0," *Journal of Education and Practice*, vol. 11, no. 31, pp. 68–78, 2020, doi: 10.7176/jep/11-31-09.
- [8] Reffianto and Syamsuar, "Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 1–13, 2018.
- [9] I. Wahyuni, "Pemilihan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [10] Y. Setyowati, S. Priyambudi, and M. Harist, "ANALISIS LITERASI DIGITAL MELALUI APLIKASI VIRTUAL CLASS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL

- PADA SISWA SMAS,” *JURNAL KONFIKS*, vol. 9, no. 2, pp. 34–44, 2022, doi: 10.26618/jk/9192.
- [11] S. Priyambudi, Y. Setyowati, Z. Eka, T. Rifayanti, M. H. Murdani, and U. W. Putra, “Pengembangan media pembelajaran daring untuk meningkatkan efektivitas belajar di perguruan tinggi surabaya,” pp. 314–328, 2021.
- [12] D. W. Puspito, “Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah,” *Konferensi Bahasa dan Sastra (International Conference on Language, Literature, and Teaching) II*, vol. 3, no. 2, 2017.
- [13] L. Pearce, “Digital literacy,” *Nursing Standard*, vol. 31, no. 48, 2017, doi: 10.7748/ns.31.48.18.s22.
- [14] M. Borovcnik and R. Kapadia, “Research and Developments in Probability Education,” *International Electronic Journal of Mathematics Education*, vol. 4, no. 3, 2021, doi: 10.29333/iejme/233.
- [15] Sugiyono, “Pengertian Skala Likert,” *Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran Savi)*, vol. 53, no. 9, 2018.
- [16] A. Akbar, “MINAT LITERASI MAHASISWA,” *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2b, 2020, doi: 10.35568/naturalistic.v4i2b.768.