

Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Hybrid di Sekolah Menengah Kejuruan

Analysis Of Students' Digital Literacy Ability In Hybrid Learning on Vocational High Schools

Abdillah SAS¹⁾, Andi Muh. Akbar Saputra²⁾, Indra Farman³⁾

¹Universitas Bosowa, ^{2,3}Universitas Islam Makassar

¹Jl. Urip Sumoharjo No.Km.4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90232, ^{2,3}Jl. Perintis Kemerdekaan No.9, RW.29, Tamalanrea Indah, Kec. Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90245

abdillah.sas@universitasbosowa.ac.id¹⁾, akbarsaputra@uim-makassar.ac.id²⁾, indrafarman@uim-makassar.ac.id³⁾

Diterima : 12 April 2023 || Revisi : 11 November 2023 || Disetujui: 26 November 2023

Abstrak – Pandemi COVID-19 telah menggeser segala pola pembelajaran dari luring ke daring hingga ke hybrid, yang dimaksud dengan pola pembelajaran hybrid adalah kombinasi antara pembelajaran luring dan pembelajaran daring. Proses pembelajaran *hybrid* sangat berkaitan dengan kemampuan literasi digital maka dari itu diperlukan penelitian untuk mengetahui tingkat literasi digital siswa sekolah menengah kejuruan pada saat belajar daring maupun luring. Kompetensi digital yang diuji pada penelitian ini yaitu Kompetensi Literasi Digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, SiBerkreasi & Deloitte (2020) dimana kompetensi literasi digital tersebut dibagi menjadi 4 kompetensi yaitu *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*. Adapun rangkuman hasil penelitian yang dikumpulkan dari 108 siswa melalui angket dengan 30 indikator untuk mengukur seluruh kemampuan literasi digital siswa yaitu data deskriptif empirik menunjukkan siswa dengan kemampuan literasi digital kategori rendah 18.5%, kategori sedang 65.7% dan kategori tinggi 15.7%, yang dapat disimpulkan bahwa bahwa rata-rata siswa memiliki kemampuan literasi sedang yang ditunjukkan diangka 65.7% hal tersebut tentu saja sudah baik, namun harus tetap ditingkatkan.

Kata Kunci: pembelajaran *hybrid*, literasi digital, kemampuan digital, etika digital, keamanan digital

Abstract – The COVID-19 pandemic has shifted all learning patterns from offline to online to hybrid, in which hybrid learning pattern is a combination of offline learning and online learning. The hybrid learning process is closely related to digital literacy skills, therefore research is needed to determine the digital literacy level of vocational high school students when studying online or offline. The digital competency tested in this research is the Digital Literacy Competency of the Ministry of Communications and Informatics, SiBerkreasi & Deloitte (2020) where digital literacy competency is divided into 4 competencies, namely digital skills, digital culture, digital ethics, and digital safety. The summary of research results collected from 108 students through a questionnaire with 30 indicators to measure all students' digital literacy abilities is that empirical descriptive data shows students with digital literacy skills in the low category of 18.5%, the medium category of 65.7% and the high category of 15.7%, which can be concluded that that on average students have moderate literacy skills which are shown at 65.7%. This is of course good, but must still be improved.

Keywords: hybrid learning, digital literacy, digital skills, digital ethics, digital security

PENDAHULUAN

Pandemi Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) sudah berlangsung selama lebih dari 1 (satu) tahun sejak dinyatakan oleh World Health Organization (WHO) pada bulan Maret 2020 hingga September 2021. Namun, berbagai negara masih terus berupaya untuk dapat menanggulangi pandemi tersebut, dibekali dengan ilmu pengetahuan dan teknologi kesehatan yang terus berkembang, termasuk dalam menghadapi varian baru virus Severe Acute Respiratory Syndrome

Coronavirus-2 (SARS-CoV-2). Per 7 September 2021, COVID-19 telah menyebar ke 223 negara, menginfeksi lebih dari 200 juta orang, dan menyebabkan kematian pada hampir 4,5 juta orang. Kondisi COVID-19 di Indonesia juga menjadi perhatian dunia mengingat terjadinya peningkatan kasus pada periode Juni hingga Juli 2021. Kasus konfirmasi COVID-19 berdasarkan BPOM (2021) di Indonesia pada tanggal yang sama menunjukkan angka kematian lebih dari 130 ribu jiwa dari jumlah total melebihi 4 juta kasus. Karena pandemi COVID-19 tersebut akhirnya sekolah-sekolah

di Indonesia melakukan pembelajaran secara daring, namun di tahun 2022 pembelajaran berangsur normal dengan mengombinasikan pembelajaran daring dan pembelajaran luring atau bisa disebut dengan pembelajaran *hybrid*.

Pembelajaran *hybrid* merupakan bentuk penyelenggaraan pembelajaran campuran, antara pembelajaran yang diselenggarakan secara tatap muka dengan pembelajaran dalam jaringan (Inspektorat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Sedangkan menurut Melansari, mengatakan *Hybrid Learning* adalah menggabungkan berbagai pendekatan dalam pembelajaran yakni pembelajaran tatap muka, pembelajaran berbasis komputer, dan pembelajaran berbasis *online* (internet dan *mobile learning*) (Oktora Melansari, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dan SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. SMK menawarkan banyak program keahlian yang bisa dipilih sesuai dengan minat bakat calon peserta didik tingkat SMK. Keberadaan SMK dirancang untuk mempersiapkan lulusannya bekerja di bidang tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan menengah kejuruan ditujukan untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja, baik bekerja secara mandiri maupun bekerja pada industri tertentu (Abdillah et al., 2022). Maka dari itu kemampuan literasi digital pada siswa SMK dianggap penting untuk menunjang keberlangsungan belajar

Penelitian tentang literasi digital juga pernah diukur pada peserta pembelajaran daring di masa COVID-19 dan hasilnya menunjukkan bahwa responden memiliki tingkat literasi digital yang tinggi jika diukur menggunakan Konsepsi Bawden. Pada aspek kemampuan dasar literasi digital, seluruh responden mampu terhubung ke *platform* untuk mengikuti pembelajaran daring, dan mampu menggunakan teknologi *worksheet* untuk menuliskan artikel tugas sesuai ketentuan. Pada aspek latar belakang pengetahuan informasi, hampir seluruh responden mampu mencari suplemen pembelajaran dalam bentuk artikel referensi dan menemukan relevansinya berdasarkan abstrak dari artikel tersebut. Pada aspek kompetensi utama literasi digital, sebagian besar responden mampu mengutip bagian yang relevan untuk menyusun artikel tugas, serta mampu

membandingkan isi dari beberapa artikel referensi. Pada aspek sikap dan perspektif pengguna informasi hampir seluruh responden mampu menuliskan sitasi dan menyusun daftar pustaka untuk artikel referensi yang diacu (Irhandyaningsih, 2020)

Penelitian tentang pembelajaran digital setelah COVID-19 juga sudah diteliti oleh Ann Cecilie yang dalam penelitiannya mengatakan bahwa pandemi COVID-19 memaksa institusi pendidikan tinggi beradaptasi dengan mode pembelajaran dan pengajaran digital. Oleh karena itu, pandemi ini dapat dianggap sebagai eksperimen digitalisasi berskala besar, yang mungkin mengarah pada fleksibilitas pendidikan tinggi dan pengembangan profesional. Peneliti berpendapat bahwa pendidikan jarak jauh digital tidak sama dengan pendidikan fleksibel, yang dipahami sebagai menempatkan pembelajar individu sebagai pusatnya, untuk kelompok pelajar dewasa ini (Bergene et al., 2023).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan di Gontor oleh Setyaningsih juga mengemukakan hasil penelitian yang menemukan model penguatan literasi digital melalui penggunaan *e-learning*. Model tersebut mencakup unsur komunikasi dan kolaborasi berupa partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian yang terdiri dari komponen kompetensi individu berupa keterampilan penggunaan, pemahaman kritis, dan kemampuan komunikatif. Penelitian ini berkontribusi pada model penguatan literasi digital melalui penggunaan *e-learning* (Setyaningsih et al., 2019).

Penelitian lain memberikan hasil bahwa literasi digital siswa sangat kurang jika dilakukan penerapan *e-learning* berbasis *schoolology*, hasil penelitian tersebut menunjukkan kemampuan literasi digital siswa berada di angka 43,93 dan masuk dalam kategori kurang. Disimpulkan bahwa penerapan *e-learning* berbasis *schoolology* pada materi impuls dan momentum dapat melatih literasi digital namun keterlatihan literasi digital masih belum optimal (Pratama et al., 2019).

Literasi digital juga berpengaruh untuk menumbuhkan karakter siswa karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan rekan-rekannya (Dewi et al., 2021) menyebutkan bahwa pemanfaatan literasi digital perlu pengawasan dari orang tua serta guru dengan pemberian atau pembatasan etika digital, agar peserta didik terhindar dari dampak negatif.

Secara umum, literasi digital sering kita anggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media

digital. Namun begitu, acapkali ada pandangan bahwa kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi. Lebih dari itu, literasi digital juga banyak menekankan pada kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif (Astuti et al., 2021). Seorang pengguna yang memiliki kecakapan literasi digital yang bagus tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab. Untuk bisa mengetahui sejauh mana pengguna mempunyai kecakapan dalam memediasi media digital, maka diperlukan alat ukur yang tepat. Berbagai gagasan mengenai kompetensi literasi digital pun kemudian ditawarkan oleh beragam organisasi baik komunitas maupun instansi pemerintah yang menaruh perhatian pada pengembangan literasi digital di Indonesia

Tabel 1. Kompetensi Literasi Digital

Japelidi (2018)	Tular Nalar (2020)	BSSN (2020)	Kemenkomin fo & Siberkreasi (2020)
10 Kompetensi	8 Kompetensi	5 Kompetensi	4 Area Kompetensi
Akses	Mengakses	Kelola Data Informasi	<i>Digital Skills</i>
Paham	Mengelola Informasi	Komunikasi dan Kolaborasi	<i>Digital Culture</i>
Seleksi	Mendesain Pesam	Kreasi Konten	<i>Digital Ethics</i>
Distribusi	Memproses Informasi	Keamanan Digital	<i>Digital Safety</i>
Produksi	Berbagi Pesan	Partisipasi dan Aksi	
Analisis	Membangun Ketangguhan Diri		
Verifikasi	Perlindungan Data		
Evaluasi	Kolaborasi		
Partisipasi			
Kolaborasi			

Sumber : (Monggilo, 2021)

Pelaksanaan sosialisasi kompetensi literasi digital sektor pendidikan yang dilakukan oleh Relawan TIK menunjukkan hasil bahwa pengguna layanan melihat perangkat TIK yang diperkenalkan dan dilatihkan pengoperasiannya oleh Relawan TIK sangat bermanfaat bagi pembelajaran daring, sehingga sangat ingin menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran (Cahyana et al., 2021). Selain itu gerakan literasi juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan positif dalam menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisna, 2020).

Berdasarkan uraian di atas mengenai kemampuan literasi digital pada pembelajaran *hybrid*. Perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui kemampuan literasi digital (kecakapan digital, keamanan digital, etika digital dan budaya digital) siswa pada saat melakukan proses pembelajaran *hybrid* di sekolah. Salah satu acuan untuk pengukuran adalah kompetensi literasi digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, SiBerkreasi & Deloitte (2020), yang membagi kompetensi literasi digital menjadi 4 area kompetensi.

Tabel 2. Area dan Indikator Kompetensi Literasi Digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, Siberkreasi & Deloitte

<i>Digital Skills</i>	<i>Digital Culture</i>	<i>Digital Ethics</i>	<i>Digital Safety</i>
Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital – internet dan dunia maya.	Pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara.	Etika berinternet (<i>Netiquette</i>)	Pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi perangkat keras.
Pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaa n dan	Digitalisasi Kebudayaan melalui pemanfaatan TIK.	Pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi,	Pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di <i>platform</i> digital.

pemilahan data.		perundungan, dan konten negatif lainnya.	
Pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial.	Pengetahuan dasar yang mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya.	Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku.	Pengetahuan dasar mengenai penipuan digital.
Pengetahuan dasar mengenai aplikasi dompet digital, lokapasar (<i>market place</i>), dan transaksi digital.	Digital <i>rights</i> .	Pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku.	Pengetahuan dasar mengenai rekam jejak digital di media (mengunduh dan mengunggah).
			<i>Minor safety (catfishing)</i>

Sumber : (Adikara dkk., 2021)

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan data sample yang berasal dari suatu populasi, dimana pengambilan sample dipilih melalui teknik *probability sampling*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Darussalam Makassar yang beralamat di Jalan Perintis Kemerdekaan Km. 19, Kelurahan Sudiang, Kecamatan Biring Kanaya, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Dengan cara membagikan kuisioner menggunakan Google Form kepada populasi yang ada di SMK Darussalam Makassar. Populasi dalam

penelitian ini adalah siswa yang mengikuti pembelajaran secara *hybrid*. Responden merupakan peserta didik (siswa) yang melakukan pembelajaran *hybrid* dan dipilih secara acak dari berbagai program keahlian di SMK Darussalam Makassar. Responden dipilih melalui teknik *simple random sampling* hingga diperoleh sebanyak 108 siswa dari jumlah populasi 673 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi kepustakaan, penyebaran kuesioner kepada responden terpilih, dan wawancara kepada pihak-pihak tertentu yang dianggap memiliki informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian. Metode pengukuran yang digunakan pada penelitian ini merujuk pada kompetensi literasi digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, SiBerkreasi & Deliotte (2020) yang terdiri dari 4 area kompetensi yaitu *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*. (Kusumastuti et al., 2021)

Tabel 3. Aspek dalam kompetensi literasi digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, SiBerkreasi & Deliotte (2020) dan parameter yang dinilai selama penelitian.

Aspek Literasi Digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, SiBerkreasi & Deloitte (2020)	Parameter yang dinilai selama penelitian
<i>Digital Skills</i>	Mengetahui jenis-jenis perangkat keras dan perangkat lunak (perangkat dan fitur proteksi).
	Memahami jenis-jenis perangkat keras dan perangkat lunak (perangkat dan fitur proteksi).
	Mengetahui jenis-jenis mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan memilah data.
	Mengetahui cara mengakses dan memilah data di mesin pencarian informasi.
	Memahami jenis-jenis mesin pencarian informasi dan kegunaannya.
	Mengetahui jenis-jenis aplikasi percakapan dan media sosial.

	Mengetahui cara mengakses aplikasi percakapan dan media sosial.		mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya.
	Mengetahui ragam fitur yang tersedia di aplikasi percakapan dan media sosial.		Mengetahui cara interaksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital sesuai kaidah etika dan peraturan yang berlaku
	Mengetahui jenis-jenis aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.		Memahami ragam peraturan yang berlaku Ketika berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital
	Mengetahui cara mengakses aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.		Mengetahui jenis-jenis interaksi dan transaksi elektronik di ruang digital sesuai ragam peraturan yang berlaku
	Memahami fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.		Memahami bagaimana cara berinteraksi dan bertransaksi elektronik secara aman di ruang digital.
Digital Culture	Individu mampu memahami nilai Bhinneka Tunggal Ika dan pengaplikasiannya di ruang digital	Digital Safety	Mengetahui cara pengamanan perangkat digital
	Memproduksi konten yang selaras dengan nilai Bhinneka Tunggal Ika		Memahami tata cara pengamanan identitas digital
	Mendistribusikan konten yang selaras dengan nilai Bhinneka Tunggal Ika		Mewaspadaai penipuan digital
	Terlibat dalam komunitas digital pancasilais lebih dari 1 komunitas		Memahami rekam jejak digital
	Jumlah komunitas digital dan atau aktivitas digital yang dikolaborasi		Memahami keamanan digital bagi anak
Digital Ethics	Mengetahui pentingnya menerapkan etika dalam berinternet		
	Mengetahui ragam standar komunitas yang ada di setiap platform media sosial		
	Memahami apa yang sebaiknya diunggah dan tidak ketika menggunakan media sosial dan perangkat digital lainnya		
	Mengetahui jenis informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya.		
	Memahami dampak ketika menjadi pembuat atau penyebar informasi yang		

HASIL DAN PEMBAHASAN

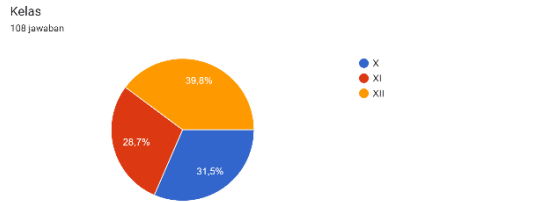
Penelitian ini mengukur tingkat literasi digital berdasarkan pada kompetensi literasi digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, SiBerkreasi & Deloitte (2020) yang terdiri dari 4 area kompetensi yaitu *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*. Hasil penelitian tingkat literasi digital dari responden disajikan dalam bentuk diagram dan table rangkuman.

1. Profil Responden

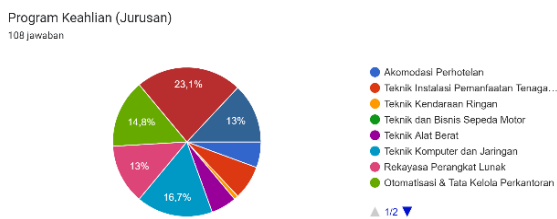
Responden merupakan siswa-siswi SMK Darussalam Makassar yang berjumlah 108 orang dari total populasi 673 siswa, terdiri dari kelas X, XI dan XII yang tersebar dalam 10 jurusan yaitu Akomodasi Perhotelan, Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik dan Bisnis

Sepeda Motor, Teknik Alat Berat, Teknik Komputer dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Akuntansi Keuangan, dan Asisten Keperawatan.

Presentasi dari masing-masing responden disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.



Gambar 1. Profil Responden Berdasarkan Kelas



Gambar 2. Profil Responden Berdasarkan Jurusan

2. Kompetensi Kemampuan Digital (*Digital Skills*)

Kompetensi kemampuan digital mencakup kemampuan untuk mengenali jenis-jenis perangkat lunak dan perangkat keras, mengetahui jenis-jenis mesin pencari informasi, mengetahui jenis-jenis aplikasi percakapan dan media sosial, mengetahui macam-macam aplikasi dompet digital. Pada kompetensi ini kemampuan di ukur melalui 11 parameter.

Tabel 4. Rangkuman hasil pengujian parameter digital skills

Parameter yang dinilai selama penelitian	Ya	Tidak
Apakah Anda pernah menggunakan SMARTPHONE/LAPTOP untuk mengakses Google Classroom maupun Zoom?	105	3
Zoom, Google Classroom, Google Meet merupakan jenis-jenis dari perangkat lunak ?	98	10
Apakah Anda mengetahui tentang Mesin Pencari Google ?	79	29
Apakah Anda mengetahui cara mencari informasi di Google ?	104	4
Apakah Anda pernah Menggunakan mesin pencari selain Google ?	74	34

Apakah Anda memiliki aplikasi untuk <i>chatting</i> di <i>smartphone</i> Anda ?	108	0
Apakah Anda pernah <i>chat</i> dengan teman atau guru Anda ?	108	0
Selain untuk mengirim pesan, <i>Whatsapp</i> dan <i>Messenger</i> bisa digunakan untuk <i>video call</i> dan mengirim <i>file</i> ?	107	1
Apakah Anda memiliki aplikasi <i>e-wallet</i> atau dompet digital ?	37	71
Apakah Anda pernah melakukan pembelian atau pembayaran dengan menggunakan saldo dompet digital Anda ?	42	66
Selain melakukan pembayaran apakah dompet digital juga dapat menerima kiriman uang ?	78	30

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden mengenali jenis-jenis perangkat lunak dan perangkat keras, mengetahui jenis-jenis mesin pencari informasi, mengetahui jenis-jenis aplikasi percakapan dan media sosial namun kurang dalam mengenali dan menggunakan dompet digital.

3. Kompetensi Budaya Digital (*Digital Culture*)

Kompetensi budaya digital mencakup kemampuan untuk mamahami nilai Bhinneka Tunggal Ika di ruang digital, memproduksi konten yang selaras dengan nilai Bhinneka Tunggal Ika, mendistribusikan konten yang selaras dengan Bhinneka Tunggal Ika dan terlibat dalam komunitas digital yang Pancasilais. Pada kompetensi ini kemampuan diukur melalui 5 parameter.

Tabel 5. Rangkuman hasil pengujian parameter digital culture

Parameter yang dinilai selama penelitian	Ya	Tidak
Menurut pendapat Anda haruska kita saling menghargai satu sama lain di dunia digital meskipun kita berbeda suka, agama dan ras ?	107	1
Apakah Anda pernah membuat postingan pesan yang penuh dengan pesan perdamaian dan persatuan ?	64	44
Apakah Anda pernah membagikan postingan pesan yang penuh dengan pesan perdamaian dan persatuan ?	65	43
Apakah Anda pernah bergabung dengan komunitas sosial yang positif ?	71	37
Apakah Anda pernah bergabung dengan lebih dari satu komunitas di dunia digital ?	53	55

Berdasarkan hasil penelitian , mayoritas responden memiliki kemampuan untuk memahami nilai Bhinneka Tunggal Ika di ruang digital, memproduksi konten yang selaras dengan nilai Bhinneka Tunggal Ika, mendistribusikan konten yang selaras dengan Bhinneka Tunggal Ika dan namun kurang terlibat dalam komunitas digital yang Pancasila.

4. Kompetensi Etika Digital (*Digital Ethics*)

Kompetensi etika digital mencakup kemampuan untuk mengetahui pentingnya menerapkan etika di dunia digital, memahami hoaks dan konten negatif, mengetahui jenis-jenis interaksi dan transaksi di ruang digital. Pada kompetensi ini kemampuan di ukur melalui 9 parameter.

Tabel 6. Rangkuman hasil pengujian parameter *digital ethics*

Parameter yang dinilai selama penelitian	Ya	Tidak
Menurut Anda haruskah kita sopan di dunia maya ?	107	1
Apakah Anda pernah membaca peraturan media sosial yang Anda gunakan ?	93	15
Apakah Anda membaca dulu berita viral yang Anda dapatkan di media sosial sebelum membagikannya ?	88	20
Apakah Anda bisa membedakan informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan dan konten negatif lainnya ?	104	4
Apakah Anda sadar jika Anda membagikan informasi hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan dan konten negatif lainnya, Anda bisa terjerat undang undang ITE ?	94	14
Menurut pendapat Anda, apakah Anda sopan jika berinteraksi di internet ?	87	21
Apakah Anda mengetahui etika-etika dalam berinteraksi di ruang digital ?	84	24
Apakah Anda pernah <i>chatting, video call</i> , dan berbagi berita dengan konten positif di media sosial Anda ?	88	20
Apakah Anda selalu mewaspadaai untuk tidak meng klik link tidak jelas	102	6

yang tersebar di group Whatsapp Anda ?

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden memiliki kemampuan untuk mengetahui pentingnya menerapkan etika di dunia digital, memahami hoaks dan konten negatif, mengetahui jenis-jenis interaksi dan transaksi di ruang digital.

5. Kompetensi Keamanan Digital (*Digital Safety*)

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden memiliki kemampuan untuk mengetahui pentingnya menerapkan etika di dunia digital, memahami hoaks dan konten negatif, mengetahui jenis-jenis interaksi dan transaksi di ruang digital. Pada kompetensi ini kemampuan di ukur melalui 5 parameter.

Tabel 7. Rangkuman hasil pengujian parameter *digital safety*

Parameter yang dinilai selama penelitian	Ya	Tidak
Apakah Anda pernah mengunci atau memberikan password pada smartphone maupun laptop Anda ?	105	3
Menurut Anda orang yang menyembunyikan tempat tanggal lahirnya aman dari penipuan digital ?	63	45
Apakah Anda Menjaga diri Anda agar tidak di tipu di dunia digital ?	107	1
Apakah Anda mengetahui apa itu rekam jejak digital ?	57	51
Sebagai siswa SMK, apakah Anda terhindar dari konten ponografi ?	97	11

Berdasarkan data diatas, analisis deskriptif data dalam penelitian tersebut diolah secara empirik dengan hasil Sebagai berikut :

Tabel 8. Rangkuman data dari parameter literasi digital

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 14.00	1	.9	.9	.9
15.00	1	.9	.9	1.9
16.00	2	1.9	1.9	3.7
17.00	1	.9	.9	4.6
18.00	5	4.6	4.6	9.3
19.00	3	2.8	2.8	12.0
20.00	7	6.5	6.5	18.5

21.00	3	2.8	2.8	21.3
22.00	10	9.3	9.3	30.6
23.00	15	13.9	13.9	44.4
24.00	11	10.2	10.2	54.6
25.00	13	12.0	12.0	66.7
26.00	9	8.3	8.3	75.0
27.00	10	9.3	9.3	84.3
28.00	7	6.5	6.5	90.7
29.00	6	5.6	5.6	96.3
30.00	4	3.7	3.7	100.0
Total	108	100.0	100.0	

Data tersebut merupakan rangkuman jawaban dari 108 siswa, yang kemudian dioleh menggunakan analisis deskriptif untuk mencari nilai minimal, maksimal, mean dan standar deviasinya, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil analisis deskriptif statistik

kemampuan_literasi_digital_siswa	
N	Valid 108
	Missing 0
Mean	23.8519
Std. Deviation	3.55153
Range	16.00
Minimum	14.00
Maximum	30.00

Selanjutnya, berdasarkan data di atas peneliti menghitung data tersebut untuk mengkategorikan kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran *hybrid* dengan menggunakan 3 kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berikut hasil analisis data tersebut :

Tabel 10. Hasil pengkategorian data

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	20	18.5	18.5	18.5
Sedang	71	65.7	65.7	84.3
Tinggi	17	15.7	15.7	100.0
Total	108	100.0	100.0	

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi digital tiap siswa dalam pembelajaran *hybrid* sangat beragam yaitu 18.5% masuk dalam kategori rendah, 65.7% masuk dalam kategori sedang, 15.7% masuk dalam kategori tinggi.
2. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa memiliki kemampuan literasi sedang yang ditunjukkan diangka 65.7% hal tersebut tentu saja sudah baik, namun harus tetap ditingkatkan.
3. Berdasarkan hasil pengujian kompetensi *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics* dan *digital safety*, kemampuan literasi digital siswa SMK Darussalam Makassar dalam pelaksanaan pembelajaran *hybrid* sudah baik namun kedepannya kemampuan literasi digital siswa khususnya pada kompetensi *digital culture* dan *digital safety* harus ditingkatkan dengan berbagai cara seperti sosialisasi, seminar, pelatihan dan integrasi pembelajaran literasi digital kedalam kurikulum maupun mata pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami ucapkan terima kasih kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat kesehatan untuk mengerjakan penelitian ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Bosowa yang telah mendukung penelitian ini, dan terima kasih untuk SMK Darussalam Makassar karena berkenan menjadi tempat penelitian dan pengambilan data populasi kami sehingga penelitian ini bisa selesai dan berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, S. A. S., Saputra, A. M. A., & Sahlan, M. F. F. (2022). Pengembangan Sistem Pendukung Keputusan Penelusuran Minat Bakat Siswa SMP Dalam Memilih Jurusan di SMK Berbasis Web. *Jurnal Fokus Elektroda: Energi Listrik, Telekomunikasi, Komputer, Elektronika Dan Kendali*, 7(3), 147–154.
- Astuti, S. I., Prananingrum, E. N., Astuti, S. I., Prananingrum, E. N., Ratri, L., Nurhajati, L., Lotulung, L. J. H., & Kurnia, N. (2021). *Budaya Bermedia Digital*. <http://literasidigital.id/books/modul-budaya-bermedia-digital/>
- Bergene, A. C., Wollscheid, S., & Gjerustad, C. (2023). Digital distance learning. *Nordic Journal of Digital*

- Literacy*, 18(2), 128–139.
<https://doi.org/10.18261/njdl.18.2.5>
- BPOM. (2021). *INFORMATORIUM OBAT COVID-19 DI INDONESIA* (3rd ed.). BPOM.
- Cahyana, R., Setiawan, R., Aulawi, H., & Santoso, B. T. (2021). Pembangunan Kompetensi Literasi Digital Sektor Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui RTIKABDIMAS. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4), 1606–1617.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 4(2), 231–240.
- Kusumastuti, F., Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Pengantar Etis Bermedia Digital. In *Modul Etis Bermedia Digital*. <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>
- Monggilo, Z. M. Z. (2021). *Cakap Bermedia Digital*. <http://literasidigital.id/books/modul-cakap-bermedia-digital/>
- Oktora Melansari. (2021). *Hybrid/Blended Learning, Menjawab Tantangan Tatanan Normal Baru*. BPMP Provinsi DKI Jakarta. [https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/hybrid-blended-learning-menjawab-tantangan-tatanan-normal-baru/#:~:text=Sedangkan Hybrid learning adalah menggabungkan,\(internet dan mobile learning\)](https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/hybrid-blended-learning-menjawab-tantangan-tatanan-normal-baru/#:~:text=Sedangkan Hybrid learning adalah menggabungkan,(internet dan mobile learning))
- Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah, M. (2019). Analisis literasi digital siswa melalui penerapan e-learning berbasis schoology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 9–13.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1200–1214.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269–283.

Halaman ini sengaja dikosongkan