



## Membangun Karakter Peserta Didik Abad 21 Melalui Selidig (Sekolah Literasi Digital)

Titis Madyaning Ratri<sup>1</sup>, Sofyan Iskandar<sup>2</sup>, Dede Trie Kurniawan<sup>3</sup>

UPI Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Jl. Pendidikan No.15, Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40625

Email: [titismadyaningratri@upi.edu](mailto:titismadyaningratri@upi.edu)<sup>1</sup>, [sofyaniskandar@upi.edu](mailto:sofyaniskandar@upi.edu)<sup>2</sup>, [dedetriekurniawan@upi.edu](mailto:dedetriekurniawan@upi.edu)<sup>3</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima: 03-01-2023

Direvisi: 23-01-2023

Dipublikasikan: 01-02-2023

#### Kata Kunci:

Karakter, Peserta Didik Abad 21, Literasi Digital, Sekolah Dasar

#### Keywords:

*Character, Learners 21st Century, Digital Literacy, Elementary School*

### Abstrak

Indonesia saat ini memasuki masa revolusi industri 4.0, sekolah sebagai institusi pendidikan diharapkan dapat meningkatkan mutu dan sumber daya manusianya. Salah satu strategi peningkatan mutu pendidikan di sekolah dengan pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) melalui program SELIDIG. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan implementasi gerakan literasi sekolah untuk mengembangkan karakter peserta didik dalam menghadapi kecanggihan Abad 21 yang dilaksanakan di SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung dengan menggunakan metode deskriptif – kualitatif, melalui pendekatan studi kasus. Metode yang digunakan dalam pengambilan data melalui kegiatan observasi, wawancara, dan analisis dokumen yang dibutuhkan guna menunjang penelitian. Data yang diperoleh dari hasil studi kasus ini kemudian di analisis secara kualitatif. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran literasi digital dapat membangun karakter peserta didik yang memiliki pemahaman terhadap dimensi literal digital dan mencetak lulusan sekolah yang mampu berkembang dan berdaya saing di tingkat internasional.

#### Abstract

*Indonesia is currently entering the industrial revolution 4.0, schools as educational institutions are expected to improve the quality and human resources. One of the strategies to improve the quality of education in schools is the implementation of the School Literacy Movement (GLS) through the SELIDIG program. This study aims to describe the implementation of the school literacy movement to develop students' character in dealing with the sophistication of the 21st Century which was carried out at SDN 029 Cilengkrang, Bandung City using a descriptive-qualitative method, through a case study approach. The method used in collecting data through observation, interviews, and analysis of documents needed to support research. The data obtained from the results of this case study were then analyzed qualitatively. The findings of this study reveal that learning digital literacy can build the character of students who have an understanding of the digital literal dimension and produce school graduates who are able to develop and be competitive at the international level.*

### Pengutipan APA:

Titis Madyaning Ratri, Sofyan Iskandar & Yeni Yuniarti. (2023). Membangun Karakter Peserta Didik Abad 21 Melalui Selidig (Sekolah Literasi Digital). *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 62-76. doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2567>

© 2023 Titis Madyaning Ratri<sup>1</sup>, Sofyan Iskandar<sup>2</sup>, Yeni Yuniarti<sup>3</sup>  
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi : Jl. Pendidikan No.15, Cibiru Wetan, Kec.  
Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40625

ISSN 2541-6855 (Online)  
ISSN 2541-0199 (Cetak)

E-mail : [titismadyaningratri@upi.edu](mailto:titismadyaningratri@upi.edu)

## **PENDAHULUAN**

Indonesia saat ini memasuki masa revolusi industri 4.0, dimana sekolah sebagai institusi pendidikan diharapkan dapat meningkatkan sumber daya manusianya terutama dalam kemampuan mengelola suatu organisasi. Kualitas pendidikan tidak hanya dapat dilihat dari output atau prestasi belajar peserta didik tetapi juga oleh komponen lain seperti pengembangan guru, materi pembelajaran, metode pengajaran, sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan sekolah. Salah satu strategi peningkatan mutu pendidikan di sekolah adalah meningkatkan pengelolaan budaya literasi. Literasi mengacu pada proses membaca, menulis, dan berbicara untuk membangun, mengintegrasikan, dan mengkritisi makna (Frankel et al., 2016) yang merupakan bagian dari tanggung jawab sekolah sebagai intitusi Pendidikan.

Adanya hasil riset *PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study)* menunjukkan Indonesia menempati urutan ke-45 dari 48 negara yang diriset. Ini berarti kemampuan membaca peserta didik di Indonesia masih sangat rendah (Satgas GLS Ditjen Dikdasmen, 2016). Sedangkan *Program for International Student Assessment (PISA)* mengevaluasi kemampuan membaca, matematika, dan sains peserta didik berusia 15 tahun, menunjukkan bahwa Indonesia pada tahun 2009 pada menempati urutan ke 57 dari 65 negara, tahun 2012 menempati urutan ke 64 dari 65 negara, tahun 2015 menempati urutan ke 64 dari 70 negara, dan pada tahun 2018 Indonesia menduduki peringkat ke-71 dari 82 negara yang dilakukan survei. Berdasar pada riset tersebut menunjukkan bahwa nilai kemampuan membaca di Indonesia sebesar 46,83%, artinya kemampuan membaca peserta

didik Indonesia masih sangat kurang, (Satgas GLS Ditjen Dikdasmen, 2016).

Dalam bidang pendidikan pengembangan budaya literasi kini menjadi sorotan masyarakat umum, hal ini dikarenakan literasi dipercaya dapat memberikan bekal kepada peserta didik untuk menghadapi abad 21 di era revolusi 4.0. Pada abad ini peserta didik memerlukan beberapa keterampilan abad 21 diantaranya adalah literasi dasar, kompetensi, dan karakter. Literasi dasar berhubungan dengan kemampuan peserta didik menggunakan keterampilan berliterasi yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi sendiri yaitu kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Selanjutnya, karakter adalah bagaimana sikap peserta didik dalam menghadapi perubahan lingkungan. Satgas GLS Ditjen Dikdasmen, (2016) mengemukakan lima nilai pokok dalam penguatan pendidikan karakter di Indonesia diantaranya yaitu nilai religius, nilai nasionalisme, nilai mandiri, nilai gotong royong dan nilai integritas. Adanya dukungan dan peran pendidikan diharapkan dapat meningkatkan daya saing bangsa di tengah persaingan global seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi.

Hadirnya gelombang besar dunia digital yang tanpa batas, kenyataannya dapat menghantarkan siapapun agar bisa memanfaatkannya dengan baik, namun tak jarang justru dapat menghancurkan martabat seseorang dengan berbagai cara. Ketidakpahaman manusia pada dunia digital ini menjadikan adanya peluang bagi berbagai penyalahgunaan media digital terjadi di level personal, sosial dan nasional. Oleh sebab itu, peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu tantangan bagi para pelaku pendidikan di Indonesia. Adanya perubahan

kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka yakni kurikulum yang dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi utama dalam mengembangkan kompetensinya supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Realita saat ini kehidupan pada abad 21 yang sudah semakin canggih dan penuh tantangan dan persaingan. Hal ini sangat berdampak antara lain pada tingkat depresi yang semakin tinggi disamping tersedianya peluang bagi yang memiliki kompetensi hidup, serta memiliki multiliterasi yang menguatkan kapasitas fisik, mental, serta intelektual peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan harus memiliki karakter yang kuat agar dapat menghadapi tantangan abad 21 tersebut. (Daryanto 2017).

Beberapa jenis literasi yang menjadi fokus dalam upaya peningkatan kecakapan multiliterasi peserta didik sehingga nilai-nilai karakter dapat diwujudkan dalam bentuk yaitu literasi sains, numerasi, baca dan tulis, finansial, digital, serta budaya dan kewargaan. Diharapkan melalui pembelajaran multiliterasi yang dipadukan dengan kompetensi yang harus dimiliki pada abad-21 yaitu kompetensi kreativitas, kompetensi komunikasi, kompetensi berpikir kritis, dan kompetensi kolaborasi serta nilai penguatan Pendidikan karakter Indonesia.

Berdasarkan hubungan antara kompetensi pada abad 21, nilai karakter, serta multiliterasi di atas dan berdasarkan tiga hasil riset di atas menjadi dasar Kemdikbud (2016) melalui Permendikbud No 23 Tahun 2015 mengenalkan sebuah gerakan yang diberi nama Gerakan Literasi Sekolah dengan harapan dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap

yang baik dan berbudi pekerti luhur melalui pembelajaran yang multiliterasi, karena pada dasarnya tujuan Pendidikan bukan hanya menghasilkan seseorang yang hanya memiliki kecerdasan intelektual, melainkan juga menghasilkan orang yang memiliki kecerdasan sosial, emosional, serta spiritual.

Gerakan Literasi Sekolah atau GLS merupakan kegiatan yang mengikutsertakan semua pihak yang berhubungan dengan pendidikan yaitu mulai dari seluruh warga sekolah (kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan peserta didik), pengawas sekolah, wali murid/ orang tua peserta didik, komite sekolah, masyarakat dalam hal ini yaitu tokoh masyarakat yang dapat menjadi teladan dan memberi pengalaman dunia usaha, penerbit, akademisi, media massa, serta orang-orang yang berkepentingan di bawah koordinasi Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kemdikbud.

Guna mendukung pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah yang telah dicanangkan pemerintah, maka sekolah dapat melaksanakan program SELIDIG (Sekolah Literasi Digital) sebagai upaya membangun karakter peserta didik abad 21. Tujuan penulisan tulisan ini adalah untuk menggambarkan implementasi gerakan literasi sekolah untuk mengembangkan karakter peserta didik dalam menghadapi kecanggihan Abad 21. Sedangkan rumusan masalah penyusunan tulisan ini adalah bagaimana upaya membangun karakter peserta didik abad 21 melalui SELIDIG (Sekolah Literasi Digital).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan implementasi mengembangkan karakter peserta didik melalui program SELIDIG di SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung dengan partisipasi siswa kelas

6A yang berjumlah 36 orang. Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yang dimulai dari bulan Agustus-Oktober 2022.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif – kualitatif, melalui pendekatan studi kasus. Metode yang digunakan dalam pengambilan data penelitian ini yaitu (1) observasi berperan serta (*participant observation*), yakni observasi yang dilakukan dengan melihat kondisi sekolah; (2) wawancara mendalam (*in depth interview*) terhadap kepala sekolah sebagai pemimpin lembaga, guru, dan perwakilan peserta didik; (3) analisis dokumen atau studi dokumentasi merupakan sebuah proses pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dalam bentuk dokumentasi kegiatan penelitian dalam bentuk foto, catatan sekolah, surat atau catatan lain yang mendukung penelitian.

Hasil analisis data pada penelitian kualitatif dimulai melalui tahap perencanaan, proses pengamatan ketika penelitian berlangsung, dan proses pengolahan data. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana (2014) analisis data pada penelitian kualitatif yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan kesimpulan atau penarikan / verifikasi (*conclusion drawing / verification*).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pendidikan Karakter**

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal bertujuan mengembangkan potensi berupa kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan-keterampilan lainnya yang berguna untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sekolah dipandang sebagai alat pemerintah dalam menciptakan kehidupan yang lebih baik untuk warganya. Secara sederhana sekolah dapat diartikan sebagai

perwujudan kehidupan masyarakat untuk menerapkan nilai, budaya, pengetahuan, dan keterampilan tersebut dalam kehidupan bermasyarakat.

Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional yakni mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Tujuan pendidikan tersebut dirancang agar pendidikan sejatinya tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas dan berkepribadian tetapi harus memiliki karakter positif. Sehingga nantinya akan menciptakan generasi bangsa yang unggul dan tumbuh berkembang dengan karakter yang berlandaskan nilai-nilai luhur bangsa serta agama. Istilah karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, jiwa, hati, kepribadian, perilaku, budi pekerti, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, dan watak. Sedangkan berkepribadian diartikan dengan berkepribadian, berperilaku, berwatak, bertabiat, bersifat dan berbudi pekerti. Sesuai dengan kajian Kristiawan (2016) bahwa pendidikan karakter pada usia dini di lingkungan keluarga bertujuan untuk pembentukan, pada usia remaja disekolah bertujuan untuk pengembangan sedangkan pada usia dewasa di bangku perguruan tinggi bertujuan untuk pemantapan.

Tugas guru sebagai pendidik ialah menyediakan lingkungan belajar yang baik untuk membentuk, mengembangkan dan memantapkan karakter peserta didik. Selanjutnya Musfiroh (2008) mengemukakan ciri khas atau karakter mengacu kepada serangkaian tindakan berupa (a) perilaku, (b) sikap, (c) motivasi, (d) keterampilan. Karakter dapat diartikan sebagai ciri khas yang dimiliki oleh individu / suatu benda. Karakter tersebut bersifat asli serta mengakar terhadap kepribadian individu ataupun suatu benda, yang

menjadi pendorong bagi seseorang / benda dapat bertindak, bersikap sekaligus bertutur kata serta menanggapi segala sesuatu. Selain itu, karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan Pendidikan akhlak.

Tujuannya adanya pendidikan karakter adalah untuk membentuk pribadi peserta didik supaya menjadi manusia yang lebih baik, baik sebagai warga masyarakat dan warga negara yang baik, (Ramli, 2003). Sedangkan menurut Elkind (2004) pendidikan karakter ialah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang dapat mempengaruhi karakter atau watak peserta didik dan tugas seorang guru salah satunya membantu membentuk watak peserta didik. Dalam hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku atau tingkah laku guru, cara guru bertutur kata atau menyampaikan sebuah materi serta bagaimana guru bertoleransi dengan peserta didik dan berbagai hal yang terkait lainnya. Menurut Wiyani (2014). Berikut ini ada 6 pilar pendidikan berkarakter yaitu (a) Kepercayaan (*trustworthiness*), (b) tanggungjawab (*responsibility*), (c) Respek (*Respect*), (d) Keadilan (*Fairness*), (e) Peduli (*caring*), (f) Kewarganegaraan (*Citizenship*).

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat penguatan pendidikan karakter yang dapat mengatasi persoalan tersebut serta membantu untuk membenahi nilai budi pekerti yang setiap harinya semakin meredup. Ada tiga tujuan utama dari karakter yang dipaparkan oleh (Kesuma et al., 2011), yaitu: 1) Dalam pengembangan perilaku peserta didik yang khusus atau khas diperlukan penguatan dan pengembangan terhadap nilai-nilai kehidupan yang dipandang wajib dan berpengaruh terhadap perilaku peserta didik. 2) Budi pekerti peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan sekolah perlu untuk diperbaiki atau dibenahi. 3)

Menumbuhkan korelasi yang baik dengan masyarakat dan keluarga dalam menjalankan tugas pendidikan karakter. Untuk menumbuhkan Pendidikan karakter di sekolah konsepnya berlandaskan pada visi, misi, dan tujuan sekolah masing-masing yang selanjutnya diimplementasikan (Kamza et al., 2021) ke dalam: 1) kurikulum dan mata pelajaran, 2) budaya sekolah baik di lingkungan guru maupun peserta didik, dan 3) pengembangan diri melalui program pembiasaan dan pengembangan minat dan bakat peserta didik. Maka, tonggak penting pendidikan karakter dalam membenahi karakter bangsa serta memanifestasikan masyarakat yang mempunyai budi pekerti yang tinggi, responsif, berkembang secara dinamis serta berpusat pada Ilmu-Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

## **B. Literasi Digital**

Echols (2003) mengemukakan bahwa istilah literasi berasal dari kata literacy yang berarti melek huruf. Sedangkan menurut Kuder (2002) mengemukakan literasi merupakan semua proses pembelajaran baca tulis yang dipelajari seseorang termasuk di dalamnya 4 keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis). Literasi merupakan sebuah gerakan yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menyangkut kemampuan dan keterampilan yang dimiliki individu untuk memahami, mengolah, serta menggunakan informasi yang diterima untuk berbagai keadaan. Oleh karena itu, tentunya literasi sangat berhubungan dengan kehidupan peserta didik, baik di lingkungan rumah, sekolah atau masyarakat. Sehingga literasi baik digunakan untuk menumbuhkan budi pekerti yang luhur. Menurut Kemendikbud (2017) literasi didefinisikan sebagai berikut.

1. Kemampuan melakukan kegiatan baca, tulis, berhitung, dan bicara, serta kemampuan mencari informasi dan menggunakannya;
2. Kegiatan sosial yang dalam penerapannya dipengaruhi oleh berbagai kondisi;
3. Kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan membaca, menulis, menghitung yang digunakan untuk memikirkan, menyelidiki, menanyakan, dan mengkritik semua hal yang telah dipelajari; dan
4. Penggunaan bacaan yang memiliki variasi dalam hal subjek, aliran, dan tingkat kerumitan bahasa.

Secara luas, literasi yang dimaksud disini lebih dari sekedar membaca dan menulis, mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi juga bernilai praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya. Literasi sekolah bertujuan untuk memfasilitasi dan mengembangkan kemampuan peserta didik, membiasakan membaca serta mengelola informasi yang mereka peroleh, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, bermutu dan menyenangkan seperti yang tertera dalam Tujuan Literasi Sekolah, tertera dalam Dirjen Dikdasmen (2016), yaitu meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar literat, menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak, agar warga sekolah dapat mengelola pengetahuan, maupun menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca.

Menurut Gilster (1997) literasi digital diartikan sebagai kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif juga efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan

penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat dari Gilster tersebut menyederhanakan istilah media digital yang sebenarnya yang terdiri dari berbagai bentuk informasi sekaligus seperti suara, tulisan dan gambar. Selanjutnya Eshet (2002) menekankan bahwa literasi digital seharusnya lebih dari sekedar kemampuan dalam menggunakan berbagai sumber digital secara efektif., karena literasi digital merupakan bentuk pola berpikir pengguna digital. Bawden (2001) mengemukakan sebuah pemahaman baru terhadap literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade tahun 1980an pada saat computer mikro semakin luas dipergunakan tidak saja dilingkungan bisnis tetapi juga pada masyarakat. Sedangkan literasi informasi menyebarluas pada kisaran tahun 1990an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring sosial. Shapiro dan Hughes (1996) berpendapat bahwa literasi komputer terdiri dari beberapa literasi (a) Literasi alat merupakan kompetensi menggunakan piranti lunak dan keras. (b) Literasi sumber yang diartikan sebagai pemahaman tentang berbagai sumber bentuk, akses dan informasi. (c) Literasi sosial structural yang merupakan pemahaman mengenai cara produksi dan manfaat informasi secara sosial. (d) Literasi penelitian merupakan penggunaan teknologi informasi untuk penelitian dan pengetahuan. (e) Literasi penerbitan sebagai kemampuan untuk berkomunikasi dan menerbitkan informasi. (f) Literasi teknologi baru sebagai pemahaman mengenai perkembangan teknologi informasi. (g) Literasi kritis sebagai kemampuan untuk mengevaluasi manfaat teknologi baru.

Berdasarkan pemaparan di atas, urgensi penguasaan akan perkembangan dan kemajuan

teknologi dalam kegiatan pembelajaran pun mengalami pergeseran dari proses menyerap ilmu pengetahuan dengan cara mengikuti perintah-perintah tenaga pengajar kini menjadi sebuah proses aktualisasi diri (*self directing & self determine*) yang membangun tingkah laku, menghargai diri sendiri, fokus pada belajar secara mandiri, dan belajar bagaimana cara belajar yang baik dari berbagai sumber yang tiada batas ruang, isi serta tempat dan waktu melalui jaringan komputer. Literasi komputer cenderung berdimensi keterampilan fisik seperti kemampuan menggunakan alat-alat dan mengetahui sumber-sumber informasi. Sedangkan literasi informasi menekankan pada keterampilan mental untuk memahami dan memproduksi informasi baru.

Menurut Bawden (2001) menyebutkan bahwa digital literasi menyangkut beberapa aspek yakni (a) Perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang terpercaya. (b) Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet. (c) Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan (*non sequential*) dan dinamis. (d) Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjaringan (*internet*). (e) Kesadaran terhadap akses jaringan orang yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan. (f) Penggunaan saringan terhadap informasi yang datang. (g) Merasa nyaman dan memiliki akses untuk mengkomunikasikan dan mempublikasikan informasi. Bila kita kaji lebih mendalam pendapat yang disampaikan Bawden di atas maka digital

literasi lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis dalam mengakses, merangkai dan memahami serta menyebarluaskan setiap informasi secara akurat.

### **C. Konsep Pembelajaran Abad 21**

Dewasa ini pendidikan di Indonesia mengalami peningkatan, hal ini tentunya didukung oleh pemerintah yang berkomitmen untuk meningkatkan sistem pendidikan agar kualitas pendidikan Indonesia bisa berdaya saing dengan dunia Internasional. Peningkatan tersebut mencakup segala aspek yang dibutuhkan untuk membantu proses pendidikan agar berjalan maksimal, diantaranya alokasi pendidikan dalam peningkatan mutu pendidikan, penyediaan media ajar yang bermanfaat digunakan disekolah, serta sarana prasana seperti teknologi, alat/barang yang berteknologi tinggi. Kurikulum sebagai pengalaman belajar. Dalam hal ini kurikulum dirancang untuk memberikan pengalaman belajar serta mengembangkan kecakapan hidup peserta didik (Arfin, 2013), hal ini pun tak luput dari perhatian pemerintah untuk terus diperbaharui. Menurut (Nurkholis, 2013) pendidikan bertujuan dalam usaha memajukan teknologi serta memperkenalkan dan membiasakan para peserta didik terhadap dunia teknologi dengan aspek-aspek penting yang memungkinkan peserta didik dapat (1) mengembangkan berpikir kritis terhadap teknologi; (2) mengembangkan kemampuan mengungkapkan pendapat mengenai teknologi dan mampu menggambarkan hal itu kepada orang lain; (3) mengidentifikasi dampak teknologi baik yang itu positif maupun yang negatif terhadap masyarakat dan lingkungan; (4) memiliki wawasan untuk memilih profesi bidang teknologi sehingga mampu memiliki peranan yang berarti di dalam masyarakat; (5) memiliki motivasi untuk belajar lebih lanjut



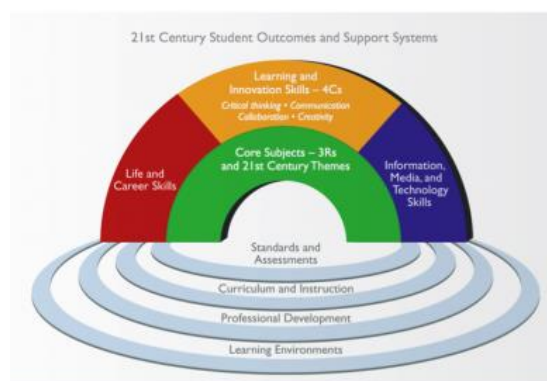
tentang teknologi; dan (6) membiasakan diri bekerja sendiri dalam kebersamaan.

Selanjutnya, dengan hadirnya pandemi Covid-19 seluruh komponen kehidupan menjadi terhenti namun tidak dengan bidang pendidikan. Geliat bidang pendidikan harus terus berlanjut, ada banyak terobosan yang saat ini sering digunakan agar dunia Pendidikan tetap dapat menjalankan fungsinya, salah satunya yaitu dengan menggunakan teknologi dunia maya, belajar bisa menggunakan dengan laptop/hp dengan bantuan aplikasi zoom, googlemeet, quizzz dan lain-lain. Dalam kegiatan pembelajaran di abad 21 ini banyak memanfaatkan teknologi dalam belajar, maka kompetensi guru maupun peserta didik perlu ditingkatkan guna menyeimbangkan kualitas dengan perkembangan zaman. Maka dari itu untuk mencapai itu semua, guru sebagai pendidik dituntut harus memiliki keterampilan guna tercapainya tujuan pendidikan saat ini. Dalam (Yulianisa et al., 2018)

Beberapa keterampilan abad 21 yang harus dimiliki guru yakni (1) *Life and career skills* (kecakapan hidup serta berkarir) yaitu keterampilan yang lebih mengutamakan di karir dan kehidupan sosial. Contohnya bisa menyesuaikan diri dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan guru dapat membina hubungan yang baik antara guru, pegawai dan kepala sekolah; (2) *Learning and innovation skills* (keterampilan belajar dan berinovasi) yaitu keterampilan yang berkaitan dengan inovasi yang kreatif dan mau belajar secara terus menerus. Contohnya guru bisa memunculkan pandangan baru kepada peserta didik dan dapat membangun suasana kelas yang aktif; (3) *Information media and technology skills* (keterampilan teknologi serta media isu) yaitu orang yang mampu menguasai berbagai macam teknologi dan menguasai teknologi komunikasi serta informasi (TIK). Contohnya

guru mengikuti berbagai pembelajaran online buat menambah wawasan serta dapat memberi model materi menggunakan menampilkan video menarik yang berkaitan menggunakan pelajaran.

P21 (*Partnership for 21st Century Learning*) berbagi *framework* (kerangka kerja) pembelajaran pada abad 21 yang menuntut peserta didik untuk mempunyai keterampilan, pengetahuan serta kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hayati serta karir. *Framework* ini menyebutkan wacana keterampilan, pengetahuan serta keahlian yang harus dikuasai agar peserta didik sukses pada kehidupan dimasa yang akan datang dan mendapat pekerjaan (karir) yang sesuai dengannya kompetensi yang dimiliki.



Gambar 1. Keterampilan dan Pengetahuan Abad 21

Sejalan mengenai hal itu, Kemdikbud merumuskan bahwa paradigma tentang pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan peserta didik untuk mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan persoalan (Kemdikbud, 2016). Sedangkan menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, (2010) pencerahan mengenai *framework*



pembelajaran abad ke-21 diantaranya : (1) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), dapat berpikir secara kritis, lateral, serta sistemik, terutama dalam konteks pemecahan suatu perkara; (2) Kemampuan berkomunikasi (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan aneka macam pihak; (3) Kemampuan mencipta serta membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu berbagi kreativitas yang dimilikinya guna menghasilkan aneka macam terobosan yang kreatif dan inovatif ; (4) Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), bisa memanfaatkan teknologi tentang isu serta komunikasi guna menaikkan kinerja serta kegiatan yang dibutuhkan untuk sehari-hari; (5) Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*) dapat menjalankan aktivitas pembelajaran berdikari yang kontekstual menjadi bagian berasal pengembangan eksklusif; (6) Kemampuan informasi dan literasi media, bisa memahami dan menggunakan banyak sekali media komunikasi buat menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi dan hubungan dengan beragam pihak.

Pada pembelajaran abad 21 ini lebih menekankan pembelajaran yang berbasis proyek (*project based learning*) dan masalah (*problem based learning*), penyelidikan (*inquiry*), desain (*design*), dan menemukan (*discovery*) (Etistika Yuni Wijaya et al., 2016). Peserta didik belajar mengenai pengetahuan untuk bisa membuat suatu produk yang sebelumnya direncanakan melalui permasalahan yang ada, kemudian dipikirkan lebih rinci atau dilakukan penyelidikan terkait solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Selanjutnya peserta didik akan menemukan

cara atau solusi untuk permasalahan tersebut berupa sebuah produk. Dan diharapkan hasil yang diraih peserta didik itu akan memberikan dampak positif bagi dirinya untuk menghadapi tantangan dimasa depan.

Guna mendukung pelaksanaan pembelajaran di abad 21 seyogyanya sekolah telah memiliki alat-alat media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran di abad 21 ini seperti komputer, laptop, proyektor, dan lain-lain. Ini menjadi perhatian pemerintah dalam mendukung dan mengembangkan pendidikan yang maju di Indonesia. Keterampilan peserta didik pun menjadi perhatian dalam proses pembelajaran saat ini karena, skill harus terus dilatih dan diberdayakan untuk bekal anak menghadapi masa depan. Melalui pembelajaran yang mengedepankan pada aspek keterampilan 4C diantaranya berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan penemuan, komunikasi, serta kerja sama, fleksibel serta adaptif, berinisiatif dan mandiri, keterampilan sosial serta budaya, produktif dan akuntabel, kepemimpinan serta tanggung jawab, serta mempunyai keterampilan literasi dan TIK (Indarta et al., 2021). Peserta didik akan belajar secara langsung dan berpikir kritis ketika menemukan permasalahan, lalu membuat mereka mencari solusi atas permasalahan yang ada. Solusi tersebut kemudian dapat dituangkan dalam sebuah produk yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk selanjutnya.

Menjadi guru di abad 21 dituntut harus memiliki karakteristik kompetensi yang harus diasah dan dikembangkan. Karakteristik yang harus dimiliki guru abad 21 diantaranya : (1) Memiliki semangat juang dan etos kerja yang tinggi disertai kualitas keimanan dan ketakwaan; (2) Mampu memanfaatkan IPTEK sesuai tuntutan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya; (3) Berperilaku professional tinggi

dalam mengemban tugas dan menjalankan profesi; (4) Memiliki wawasan ke depan yang luas dan tidak picik dalam memandang berbagai permasalahan; (5) Memiliki keteladanan moral serta rasa estetika yang tinggi; dan (6) Mengembangkan prinsip kerja bersaing dan bersanding. Selain itu guru juga dituntut harus dapat memiliki kompetensi guru abad 21, diantaranya : (1) *Effective Communication*, yaitu mampu berkomunikasi efektif dengan menyampaikan ide atau gagasan secara tertulis dan lisan kepada orang lain, dapat bekerjasama dalam tim/kelompok, mampu berkolaborasi, bertanggung jawab terhadap tindakan yang telah dilakukan pada dirinya sendiri maupun orang lain dan mau berinteraksi dengan lingkungan sosialnya; (2) *High Productivity*, yaitu mampu menghasilkan banyak karya yang relevan dan bermutu seperti mampu mengelola program dan proyek untuk mencapai tujuan yang diinginkan; (3) *Inventive Thinking* yaitu mau bekerja atau berfikir keras seperti kemampuan untuk menggunakan imajinasi, daya pikir untuk menciptakan karya baru khususnya karya teknologi yang berguna untuk pembelajaran maupun masyarakat luas; dan (4) *Digital Age Literacy*, yaitu menguasai pengetahuan dan keterampilan baru yang berbasis teknologi digital seperti kemampuan memahami dan menyampaikan pikiran melalui berbagai media termasuk penggunaan gambar, video, grafik, bagan atau literasi visual.

Literasi digital bukan hanya sekedar kemahiran dalam memanfaatkan dan menggunakan perangkat digital saja, akan tetapi literasi digital ialah melingkupi beragam jenis kemahiran kognitif, sosiologis, serta emosional yang bertautan, yang diperlukan pemakai agar dapat berperan secara tepat pada lingkungan digital. Hal yang dibutuhkan oleh peserta didik saat ini ialah kemahiran melek digital (*digital literacy*). Namun kenyataannya

tidak semanis yang dibayangkan, terdapat efek negatif terhadap perilaku individu (anak dan remaja) dari penggunaan media digital dan internet. Hal tersebut disebabkan adanya penggunaan media digital dan internet yang kurang pengawasan dari orang tua yang berpengaruh pada penurunan moral anak serta remaja Indonesia, karena tidak semua informasi yang berasal dari media digital serta internet layak untuk dikonsumsi oleh anak dan remaja. Oleh sebab itu, peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam pengembangan literasi digital peserta didik. Tujuan diadakannya kegiatan literasi digital di sekolah adalah untuk mengembangkan karakter peserta didik di abad 21.

Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan berbagai media, diantaranya handphone, buku pelajaran, maupun buku sumber lainnya. Namun yang lebih penting adalah Pendidikan di lingkungan keluarga sebagai sekolah pertama, dan dilanjutkan dengan pendidikan karakter di sekolah. Adanya pembentukan karakter pada peserta didik bertujuan sebagai upaya dalam membangun nilai kepedulian, kekerabatan, kedisiplinan serta kejujuran dengan mengarahkan pada karakter atau kepribadian yang baik dikutip dari (Annisa & Anggraeni, 2021). Upaya yang dilakukan untuk menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran ialah dilakukan dengan cara mencantumkan nilai-nilai karakter ke dalam silabus dan RPP menurut (Regi & Anggraeni, 2021). Adanya keterkaitan antara pendidikan serta memungkinkan layanan pendidikan mempergunakan sistem e-learning, yakni sebuah sistem ini tidak mengharuskan peserta didik dan guru untuk bertemu secara langsung atau tatap muka, tapi juga daring (tatap maya) dengan memanfaatkan teknologi canggih seperti laptop, internet, serta gawai. Namun di beberapa wilayah sistem ini masih

memerlukan pembenahan agar dapat menyesuaikan dengan kondisi zaman serta mampu mengadopsi pendidikan karakter untuk generasi muda saat ini.

Terdapat tiga aspek dalam literasi digital yang dapat dipahami yaitu penggunaan digital, transformasi digital, serta kompetensi digital (Benaziria, 2018). Sederhananya media digital terdiri dari berbagai bentuk atau wujud informasi sekaligus seperti tulisan, suara, serta gambar yang dapat dirasakan oleh manusia. Saat ini, di zaman yang semua aktivitasnya sudah mulai di permudah oleh teknologi. Banyak anak muda yang sudah pandai dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan anak-anak pada zaman sebelum berkembangnya teknologi. Namun, kecanggihan dari teknologi tersebut justru memiliki dampak yang negatif pada anak-anak. Kecanggihan dari teknologi membuat anak-anak muda saat ini kecanduan bahkan melakukan hal-hal yang kurang baik akibat kurangnya pengawasan dari orang tua. Oleh sebab itu, para pendidik perlu untuk memberikan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menjadikan mereka sebagai penerus bangsa yang memiliki tingkah laku serta karakter yang baik. Senada dengan pernyataan tadi bahwa tugas dari seorang pendidik adalah menyediakan lingkungan atau fasilitas belajar yang baik dan mendukung untuk membangun, meningkatkan, serta mengukuhkan karakter atau kepribadian peserta didik.

Terdapat tujuh dasar mengenai pendidikan karakter perlu untuk disampaikan, yaitu yang pertama, merupakan cara terbaik untuk menjamin peserta didik agar mempunyai kepribadian yang bagus dalam kehidupannya, kedua sebagai tempat untuk membentuk karakter yang kuat dimana di tempat lain peserta didik tidak mendapatkannya, ketiga

sebagai bentuk dalam meningkatkan prestasi akademik peserta didik, keempat sebagai bentuk perencanaan bagi peserta didik untuk menyegani orang lain serta dapat hidup berdampingan dalam lingkungan yang bermacam-macam, kelima terdapat permasalahan moral sosial, semacam adanya kekerasan, pelanggaran terhadap aktivitas seksual, minimnya semangat belajar atau bekerja, tidak jujur serta tidak sopan, keenam sebagai bentuk perencanaan dalam menghadapi kehidupan di pekerjaan, serta yang ketujuh sebagai bentuk edukasi nilai budaya yang merupakan komponen dari kerja peradaban.

Dunia pendidikan dirasakan perlu mengembangkan literasi baru yang tentunya dibarengi dengan pemahaman cara penggunaan teknologi tersebut. Proses pendidikan yang baik juga harus dapat memenuhi kebutuhan dalam literasi manusia, penting untuk bertahan di era revolusi industri 4.0 saat ini, tujuannya adalah agar manusia bisa berfungsi dengan baik di lingkungan manusia dan dapat memahami interaksi dengan sesama manusia dalam era yang begitu cepat dalam perkembangan revolusi industri (Fatmawati, 2019). Pemanfaatan kegiatan literasi digital ini sebagai sarana media dalam meningkatkan atau mengembangkan karakter peserta didik yang perlu disertai dengan etika digital, sebagai bentuk dari literasi digital dikembangkan kepada peserta didik, agar nantinya peserta didik mampu mempunyai karakter tanggung jawab atau kewajiban dalam peguyuban online untuk menghindari terjadinya kegiatan yang berdampak negatif bagi masyarakat sekitar ataupun daring.

Guru sebagai pendidik dapat memberikan pengetahuan serta keahlian yang lebih tinggi kepada peserta didik mengenai cara mengutarakan ide serta pandangan secara daring, memilih atau menyaring informasi serta

membuat konten atau karya secara daring yang memiliki dampak positif bagi orang sekitar. Adanya kegiatan literasi digital disekolah memiliki tujuan serta manfaat bagi membangun serta meningkatkan karakter peserta didik di era digital. Dalam membangun karakter peserta didik perlunya dilakukan kegiatan literasi digital, dengan cara memanfaatkan platform digital seperti youtube untuk menonton konten-konten yang telah di siapkan oleh pendidik yang nantinya akan ditonton oleh para peserta didik, selanjutnya dalam kegiatan literasi digital ini tidak hanya kegiatan menonton saja tetapi terdapat kegiatan interaksi yang mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah.

Tujuan diadakannya kegiatan literasi digital adalah untuk membangun motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar, meningkatkan kemampuan siwa untuk berpikir secara kreatif, serta meningkatkan kepaduan antara peserta didik dan para pendidik. Sehingga, nantinya akan terbentuk para penerus bangsa yang mampu untuk bersaing di era digital saat ini. Adapun hal lain seperti dalam pengelolaan emosi, seseorang akan cenderung mudah tersinggung ketika dia terlalu lama menggunakan handphone atau gawai. Hal tersebut dikarenakan hal-hal yang menarik yang telah disajikan dalam kecanggihan teknologi telah membuat dia begitu terbawa dalam situasi yang nyaman sehingga menunda pekerjaannya. Terdapat beberapa dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi ini, salah satunya karakter pada diri seseorang. Adapun dampak bagi peserta didik adalah kecenderungan peserta didik dalam mengakses konten-konten di dalam sosial media atau game yang terdapat dalam gawai. Hal tersebut apabila dibiarkan dan tanpa pengawasan orang tua begitu saja atau orang yang lebih dewasa dapat berbahaya. Berbahaya dalam segi kurangnya

etika dalam dunia digital, peserta didik dapat memberikan komentar yang jahat atau kurang baik di sosial media apabila konten tersebut bertentangan dengan pendapatnya atau yang lainnya.

Berdasarkan sumber jurnal yang telah penulis analisis terdapat kesamaan pentingnya pemanfaatan literasi digital dalam pembentukan karakter peserta didik terutama pada peserta didik lulusan sekolah. Dimana kenyataan di lapangan hamper seluruh kegiatan manusia sudah memanfaatkan kecanggihan teknologi, namun di sisi lain kecanggihan teknologi tersebut ternyata tidak selalu mendatangkan dampak yang positif. Ketika kegiatan sehari-hari dapat dimudahkan dengan kecanggihan teknologi, mulai muncul sifat malas. Hal tersebut dikarenakan kemudahan yang diperoleh dari kecanggihan teknologi tersebut yang membuat seseorang malas untuk melakukan aktivitas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (S Ahlah et al., n.d.) bahwa pemanfaatan diadakannya gerakan literasi digital ini adalah dengan tujuan untuk membentuk karakter peserta didik di abad 21.

Adapun bentuk gerakan literasi digital yang dilakukan di SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung adalah dengan menerapkan program SELIDIG (Sekolah Literasi Digital) yang dilaksanakan dengan cara menonton tayangan pendidikan di youtube selama 15 menit yang selanjutnya guru memberikan perintah untuk membuat rangkuman terkait tayangan tersebut. Guru dapat memberikan reward kepada peserta didik dengan resume terbaik. Melihat kenyataan bahwa saat ini anak lebih tertarik menonton youtube peneliti setuju terkait penelitian yang dilakukan oleh (S Ahlah et al., n.d.) bahwa cara tersebut dapat membentuk karakter peserta didik melalui perkembangan teknologi. Adapun cara lain yang didapatkan

peneliti dalam pemanfaatan literasi digital untuk membentuk karakter peserta didik adalah melalui pihak sekolah. Pihak sekolah dapat menyarankan situs belajar kepada peserta didik dengan media pembelajaran berupa laptop atau komputer yang telah tersedia di laboratorium komputer pihak sekolah juga dapat mengenalkan materi pembelajaran digital berbasis gambar, audio, dan visual. Dengan dilaksanakannya gerakan pembelajaran berbasis literasi digital, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memilah-milah informasi yang masuk melalui media digital. Pelaksanaan Gerakan literasi melalui program SELIDIG (Sekolah Literasi Digital) ini tentunya tidak dapat terwujud tanpa adanya dukungan dari warga sekolah (kepala sekolah, guru, peserta didik, dan orang tua) yang sama-sama bersinergi untuk mendukung dan menjalankan program yang telah disusun sebagai upaya dalam membangun karakter peserta didik.

## **SIMPULAN**

Berdasar pada penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam menghadapi abad 21 sekolah dapat menerapkan Gerakan Literasi Sekolah melalui program SELIDIG, yang dalam pelaksanaan pembelajaran literasi digital dilaksanakan guna membangun karakter peserta didik yang memiliki pemahaman terhadap dimensi literal digital. Tujuan utama pembelajaran abad 21 adalah agar mencetak lulusan sekolah yang dapat berkembang dan mampu berdaya saing di tingkat internasional. Dalam pengembangan karakter peserta didik sejatinya dimulai dari lingkungan keluarga, dilanjutkan disekolah, dan diterapkan di lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu dalam pelaksanaan pengembangan karakter antara lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat

harus berjalan beriringan agar mendapatkan hasil yang maksimal. Bentuk gerakan literasi digital yang dilakukan disekolah adalah dengan menerapkan program SELIDIG (Sekolah Literasi Digital) yang dilaksanakan dengan cara menonton tayangan pendidikan di youtube selama 15 menit yang selanjutnya guru memberikan perintah untuk membuat rangkuman terkait tayangan tersebut. Sekolah juga dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran digital literasi dengan menyediakan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran berbasis digital seperti penyediaan computer, laptop, atau proyektor yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sarana pembudayaan literasi digital. Dan adanya pemanfaatan literasi digital oleh peserta didik yang dapat diakses tanpa batas, sebenarnya menjadi tantangan bagi guru sebagai pendidik dalam membentuk karakter peserta didik, Guru harus bertindak sebagai pengawas dalam pemanfaatan teknologi informasi agar tidak terbawa oleh arus negatif yang ditimbulkan dari pemanfaatan teknologi. Dalam pemanfaatan literasi digital perlu adanya pengawasan dari orang tua serta guru dengan pemberian dan pembatasan etika digital, sebagai bagian dari literasi digital yang harus ditanamkan kepada peserta didik, agar peserta didik memiliki karakter bertanggung jawab dan tercipta generasi emas di masa yang akan datang yang unggul yang memiliki karakter positif yang kuat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ahlah, S, Nasional, M. M.-P. S., & 2020, Undefined. (N.D.). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0. Jurnal.Univpgri-Palembang.Ac.Id. Retrieved October 18, 2021, From <https://Jurnal.Univpgri-Palembang.Ac.Id/Index.Php/Prosidingpp>

- s/Article/View/3912
- Annisa, F., & Anggraeni, D. (2021). Konstruksi Sosial : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Membangun Karakter Yang Baik Bagi Para Siswa Melalui Pendidikan. 1(8), 1–7.
- Arfin, Zainal. (2013). Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Badan Nasional Standar Pendidikan. (2010). Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI. Badan Standar Nasional Pendidikan Versi 1.0. Diakses 20 Oktober 2022, <http://www.bsnp-indonesia.org/id/wpcontent/LaporanBSNP2010.pdf>.
- Bawden, D. (2001). "Information and Digital Literacy: A Review of Concepts". *Journal of Documentation*, 57(2). Hlm. 218–259.
- Daryanto, Karim, S. (2017). Pembelajaran abad 21. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas. Jakarta: Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dirjen Dikdasmen.(2016). Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Menengah Atas. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Echols, John M & Shadily Hassan. (2003). Kamus Inggris Indonesia: An English-Indonesian Dictionary. Jakarta: Gramedia.
- Elkind, David H. dan Sweet, Freddy. (2004). How to Do Character Education. Artikel yang diterbitkan pada bulan September/Oktober 2004.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13 (1), 93-106. F
- Frankel, K., Becker, B., Rowe, M., Pearson, P.D., (2016). From "What is Reading?" to what is Literacy? *J. Educ.* 196 (3), 7–17.
- Fatmawati, N. I. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *Madani*
- Habsy, B. A. (2017) Seni Memahami Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling : studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Mattapa*, 1(2), 90-100.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. (2021). 21st Century Skills : TVET dan Tantangan Abad 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4340–4348.
- Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119–138. Gilster, P. (1997) *Digital literacy*. New York: Wiley.
- Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Kemdikbud. (2016). Panduan Gerakan Literasi Sekolah... - Google Scholar. (N.D.). Retrieved October 18, 2021, From [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=Kemdikbud.+%282016%29.+Panduan+gerakan+literasi+sekolah+di+sekolah+dasar.+Jakarta%3A+Ditjen+Dikdasmen+Kemdikbud.&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Kemdikbud.+%282016%29.+Panduan+gerakan+literasi+sekolah+di+sekolah+dasar.+Jakarta%3A+Ditjen+Dikdasmen+Kemdikbud.&btnG=)
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2011). Pendidikan Karakter: Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah. [Http://R2kn.Litbang.Kemkes.Go.Id/Handle/123456789/73686](http://R2kn.Litbang.Kemkes.Go.Id/Handle/123456789/73686)
- Kristiawan, M. (2016). Telaah Revolusi Mental dan Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia Yang Pandai dan Berakhlak Mulia. *Ta'dib*, 18(1), 13-25.
- Kuder, S Jay & Cindi Hasit. 2002. *Enhancing Literacy for All Students*. USA: Pearson Education Inc.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya

- Memajukan Teknologi. Purwokerto : Universitas Negeri Jakarta
- P21. (2008) 21 st Century Skills, Education & Competitiveness. Washington DC. Partnership for 21 st Century Skill
- Ramli. T., (2003), Pendidikan Karakter. Bandung : Angkasa
- Regi, P., & Anggraeni, D. (2021). Konstruksi Sosial : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Keterkaitan Dengan Pendidikan Karakter Di Indonesia. Jurnal Penelitian Ilmu Sosial, 1(2), 33–40.
- Shapiro, Jeremy J. And Hughes, Shelley K. (1996). Information Literacy as a Liberal Art: Enlightenment proposals for new curriculum. Educom review. 31 (2)
- Undang Undang RI No. 20 Tahun (2003). Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wijaya, Etistika Yuni, Dwi Agus Sudjimat dan Amat Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016 Universitas Kanjuruhan Malang. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wiyani, Novan, A. (2014). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Gava Media
- Yulianisa, Rizal, F., Oktaviani, & Abdullah, R. (2018). Tinjauan Keterampilan Abad 21 (21st Century Skills) di Kalangan Guru Kejuruan (Studi Kasus: SMK Negeri 2 Solok). Journal of Civil Engineering and Vocational Education, 5(3), 1–8.