

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak lepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Kebutuhan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan berupaya meningkatkan mutu pendidikan, termasuk menyesuaikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan mengacu pada penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi ini mencakup perangkat lunak, perangkat keras, dan sumber daya online yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa. Teknologi pendidikan mempunyai potensi untuk mengubah cara kita mengajar dan belajar dengan menyediakan akses terhadap informasi dan sumber daya yang lebih luas, meningkatkan interaktivitas dan kolaborasi.

Teknologi berperan penting dalam dunia Pendidikan kehidupan manusia mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu (Nasional, 2003). Berkaitan dengan hal tersebut, pendidik sebagai fasilitator berperan penting dalam menyelenggarakan pendidikan untuk menunjang peningkatan mutu pendidikan sejalan dengan yang terdapat pada Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam dunia pendidikan, masalah pembelajaran sudah menjadi hal yang lazim

terjadi, dan pendidik merupakan profesi yang memiliki tanggung jawab besar untuk memberikan solusi atas permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan semestinya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Teknologi pendidikan berdasarkan AECT (2008) adalah “Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktik dalam rangka memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan proses dan sumber-sumber belajar secara tepat”. Teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu terapan yang mengkombinasikan berbagai disiplin ilmu secara sinergis untuk mewujudkan adanya proses belajar, peningkatan kualitas pembelajaran.

Teknologi pendidikan pembelajaran dapat digunakan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu setiap peserta didik. dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan fokus pada bidang yang perlu mereka tingkatkan. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran Teknologi pendidikan dapat membantu guru menghemat waktu dan meningkatkan efektivitas proses pengajaran, menggunakan alat yang membantu guru membuat materi pembelajaran, menilai kemajuan siswa, dan berkomunikasi dengan orang tua. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia yang secara teknis operasional dilakukan melalui pembelajaran. Melalui proses belajar dari lingkungan tersebut siswa dapat menemukan kembali jati dirinya, dapat melakukan sesuatu yang baru, merasakan hubungan yang lebih akrab dengan alam dan sesamanya dan dapat

memperluas kapasitas pribadi dalam rangka kehidupan yang lebih luas. Melalui keterampilan belajar tersebut akan ditemukan suatu bentuk keterampilan khusus (kecakapan hidup) yang sesuai dengan bakat dan minatnya serta dapat digunakan sebagai basis untuk memperoleh penghasilan yang layak (Nisa & Rustyawati, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kemajuan terus berkembang dan diwujudkan melalui komputer dan perangkat yang mendukung komunikasi interpersonal di berbagai tingkatan, baik lokal maupun global. kemudahan akses terhadap segala informasi tersebut kini hanya bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi ini telah menjadi perhatian global karena membawa manfaat yang sangat besar dan dampak yang signifikan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari. di bidang pendidikan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur untuk menghindari kebosanan selama proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi menuntut peserta didik untuk dapat memanfaatkannya secara optimal guna menambah pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan. dengan pemanfaatan teknologi yang baik, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan akademik dan non-akademik mereka, sehingga berpeluang meraih prestasi yang lebih baik. dalam dunia pendidikan, teknologi memberikan dampak positif yang signifikan, salah satunya adalah memungkinkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran ini

menawarkan fleksibilitas dalam waktu penyelenggaraannya, sehingga peserta didik dapat menyesuaikan jadwal belajar sesuai dengan kebutuhan mereka. bagi peserta didik yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan dalam akses ke institusi pendidikan, teknologi membantu mengatasi hambatan tersebut dengan mengurangi kebutuhan akan biaya perjalanan dan waktu tempuh yang lama. mereka tetap dapat mengikuti proses pembelajaran layaknya dalam sistem tatap muka. Teknologi juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Penggunaan berbagai media pembelajaran digital, seperti video edukasi, simulasi interaktif, serta aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, perkembangan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, baik guru maupun peserta didik diharapkan dapat terus beradaptasi dan memanfaatkan teknologi secara bijak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif serta menyenangkan. Pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah jenis pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar melalui internet atau media jaringan komputer lainnya. IT dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi informasi yang digunakan dalam bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. lebih tepatnya, istilah berbasis IT didefinisikan sebagai upaya untuk mengubah proses pembelajaran yang ada di sekolah menjadi digital dengan bantuan internet. Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang dirancang dan

diarahkan untuk menghasilkan hasil belajar ketika menyatakan data atau sinyal digital sebagai nol dan satu atau sebagai bilangan biner. Perangkat yang dapat mengakses, membuat, dan mengolah data digital sering disebut sebagai perangkat digital atau media digital (Junaidah & Qadrianti, 2023)

Pembelajaran berbasis teknologi memanfaatkan komputer sebagai alat utama dalam proses pembelajaran, di mana siswa diperkenalkan dengan berbagai perangkat lunak dan alat desain digital yang tersedia di dalamnya. Pembelajaran berbasis teknologi menggunakan komputer membuat suatu desain dan menggunakan tool-tool yang ada di komputer mengenal satu-satu kepada siswa agar mereka lebih mengetahui apa itu komputer yang bisa di gunakan untuk masa depan mereka. bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa mengenai fungsi dan manfaat komputer, sehingga mereka dapat menggunakannya secara optimal untuk mendukung masa depan mereka di berbagai bidang. dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi ini, salah satu perangkat yang digunakan adalah model e-learning, yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara fleksibel dan interaktif. Menggunakan e-learning, siswa dapat belajar secara mandiri maupun dalam bimbingan guru, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia digital. Pendidikan kejuruan memiliki tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam penggunaan teknologi informasi (IT), agar mereka siap terjun ke dunia kerja yang semakin berbasis digital. Sementara itu, dalam dunia pendidikan khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), siswa dibekali dengan keterampilan desain grafis

menggunakan perangkat lunak seperti CorelDRAW, mereka dapat mengembangkan kemampuan kreatif dan teknis yang dibutuhkan dalam industri desain dan media. Keunggulan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis IT adalah kemampuannya untuk memfasilitasi interaktifitas dari siswa terhadap sumber belajar atau konten yang terdapat pada suatu komputer. Salah satu keunggulan dari media pembelajaran berbasis IT tersebut tidak dimiliki oleh berbagai media lain. Oleh sebab itu, peran guru menjadi sangat esensial dalam memanfaatkan pembelajaran berbasis IT agar fungsi media tersebut dapat terlaksana dengan baik (Amilia, 2022).

Menurut Fauzi & Usmeldi, (2022) literasi digital merupakan kemampuan seorang dalam menggunakan berbagai akses internet untuk mencari informasi di berbagai ruang digital nantinya. Terdapat 4 indikator yang akan dibahas, yaitu; (1) pencarian di internet. Merupakan komponen literasi digital untuk melihat kemampuan dalam memanfaatkan internet dan kemampuan dalam menggunakan mesin pencari; (2) panduan arah *hypertext*. Merupakan komponen tentang seberapa paham tentang cara kerja web browser, pengetahuan tentang perbedaan buku text dan internet, pemahaman tujuan *hypertext* dalam *web browser* dan pengetahuan tentang *hypertext*; (3) Evaluasi konten dan informasi. Merupakan kemampuan tentang latar belakang (sumber dan pembuatan) informasi yang ada di internet, kemampuan dalam evaluasi isi informasi dan kemampuan untuk memahami macam-macam domain; (4) penyusunan pengetahuan. Mampu untuk menggunakan berbagai jenis media untuk memperoleh kebenaran dari informasi, mampu untuk

meninjau Kembali informasi yang diperoleh dan kemampuan untuk membaca dan memahami informasi lagi.

Pembelajaran berbasis IT di SMK Negeri 1 Sepauk memiliki daya tarik tersendiri mengingat fasilitas penunjang pembelajaran berbasis IT masih tersedia dengan baik Implementasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Sepauk telah diterapkan melalui berbagai metode yang memanfaatkan perangkat berbasis Teknologi Informasi (IT). Beberapa perangkat yang digunakan dalam pembelajaran meliputi komputer PC, proyektor serta jaringan Wi-Fi. Penggunaan teknologi ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah akses informasi, serta membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan digital yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Salah satu penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan proyektor sebagai media pembelajaran digital yang menampilkan gambar atau video dari sumber digital (seperti komputer atau laptop. dengan proyektor, siswa dapat mengakses materi pelajaran dalam bentuk gambar atau video pembelajaran, serta aplikasi edukatif yang mendukung pemahaman mereka. guru juga dapat memberikan tugas dan evaluasi secara daring, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien. Selain itu komputer PC juga memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam bidang keahlian seperti Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Desain Komunikasi Visual (DKV). Komputer digunakan untuk berbagai keperluan akademik, seperti pembuatan laporan, desain grafis, pemrograman, hingga analisis data. dengan

penggunaan komputer, siswa dapat berlatih mengoperasikan perangkat lunak yang sering digunakan di dunia industri, seperti Microsoft Office, CorelDRAW, Adobe Photoshop, dan berbagai aplikasi lainnya. dan Jaringan Wi-Fi yang tersedia di sekolah juga memberikan manfaat besar bagi pembelajaran berbasis IT. Akses internet yang stabil memungkinkan siswa dan guru untuk mencari informasi dari berbagai sumber, mengikuti kelas daring, serta menggunakan platform pembelajaran digital. Selain itu, jaringan internet juga mendukung metode pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), di mana siswa dapat melakukan riset, berkolaborasi secara daring, dan mengerjakan tugas dengan teknologi berbasis cloud computing merujuk pada jaringan server melalui internet, yang di gunakan untuk menyimpan, mengelolah, dan memproses data, serta menyediakan layanan komputasi seperti aplikasi dan penyimpanan data. penerapan model pembelajaran berbasis IT di SMK Negeri 1 Sepauk telah memberikan banyak manfaat bagi siswa dan tenaga pengajar. dengan adanya fasilitas yang memadai, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga terlatih dalam penggunaan teknologi yang menjadi keterampilan penting di era digital. Penerapan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang modern, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga siswa lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sepauk berperan penting dalam mencetak generasi muda yang siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Tantangan yang dihadapi siswa dalam mempersiapkan diri untuk

memasuki dunia kerja semakin kompleks seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang pesat. Perkembangannya membawa tantangan baru, seperti perubahan industri dan teknologi yang cepat. untuk memastikan bahwa siswa menerima pendidikan yang sesuai dengan kemajuan zaman modern. Fenomena yang terjadi selama proses belajar mengajar di kelas X, XI dan XII Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Sepauk, berbagai fenomena menarik muncul. Siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, terutama saat melakukan praktik desain menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan coreldraw. Diskusi kelompok menjadi hal yang umum, di mana siswa saling berbagi ide dan memberikan umpan balik untuk meningkatkan kreativitas. Metode pengajaran yang diterapkan lebih menekankan pada pengalaman praktis dan proyek kolaboratif, memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri dan menghasilkan karya yang unik dalam mendesain. Fenomena-fenomena ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan mendukung pengembangan keterampilan serta kreativitas siswa di bidang desain.

Penyediaan sarana dan prasarana di kelas X, XI, dan XII Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Sepauk merupakan faktor kunci dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Sarana yang tersedia mencakup ruang kelas yang dirancang khusus untuk kegiatan praktik, ada 3 ruangan lab komputer sehingga jumlah dan kualitas peralatan sudah memadai. Komputer yang digunakan untuk desain grafis sering mengalami kerusakan, sehingga siswa kesulitan mengakses perangkat lunak yang penting. Selain itu,

perangkat keras seperti proyektor dan alat gambar juga perlu diperhatikan untuk memastikan siswa dapat belajar dengan optimal. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, perlu adanya investasi dalam memperbaiki dan menambah sarana prasarana yang mendukung kreativitas dan keterampilan siswa untuk meningkatkan kualitas pendidikan, agar siswa dapat belajar lebih baik dan mengembangkan keterampilan kreatif mereka dalam bidang desain komunikasi visual.

Peserta didik di kelas X XI, dan XII Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Sepauk, diperbolehkan menggunakan handphone selama pembelajaran, dengan batasan yang jelas untuk menjaga fokus dan efektivitas belajar. Penggunaan handphone dimanfaatkan untuk mengakses informasi relevan, aplikasi desain, dan sumber belajar online yang mendukung materi pelajaran. Namun, siswa diharapkan untuk menghindari penggunaan perangkat untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti media sosial atau permainan. Selain itu, siswa telah dikenalkan pada pembelajaran berbasis IT dan literasi digital, yang memperkuat pemahaman mereka tentang teknologi dan aplikasinya dalam desain. Banyak siswa menggunakan platform seperti Canva, Adobe photoshop, corel, wordwall dan situs edukasi lainnya, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di kelas X, XI dan XII jurusan Desain Komunikasi Visual tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga

mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia desain yang semakin digital.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan nilai baru bagi dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran mengevaluasi guru dan siswa terhadap perkembangan berbasis teknologi informasi (IT) di sekolah. Upaya peningkatan kapasitas peserta didik agar dapat memiliki kemampuan literasi digital dan mutu pembelajaran yang baik telah menjadi perhatian bagi siswa kelas X, XI, dan XII Jurusan DKV SMK Negeri 1 Sepauk, berupaya untuk mendorong peningkatan literasi digital yang baik melalui penerapan pembelajaran berbasis IT.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik mengangkat judul “Analisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian DKV SMK Negeri 1 Sepauk Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SMK Negeri 1 Sepauk?
2. Bagaimana kemampuan literasi digital peserta didik di SMK Negeri 1 Sepauk?

3. Bagaimana kendala guru dan siswa dalam penerapan pembelajaran berbasis IT di SMK Negeri 1 Sepauk?
4. Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SMK Negeri 1 Sepauk?
5. Bagaimana solusi menghadapi kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis IT di SMK Negeri 1 Sepauk?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Mengetahui penerapan pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SMK Negeri 1 Sepauk.
2. Mengetahui kemampuan literasi digital peserta didik di SMK Negeri 1 Sepauk.
3. Mengetahui kendala guru dan siswa dalam penerapan pembelajaran berbasis IT di SMK Negeri 1 Sepauk
4. Mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SMK Negeri 1 Sepauk.
5. Mengetahui solusi menghadapi kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis IT di SMK Negeri 1 Sepauk?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Secara Akademik

Hasil penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Pendidikan komputer

2. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan khususnya terhadap pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik.

3. Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah:

a) Bagi Peserta didik

Peserta didik mendapat pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton di dalam kelas saja.

b) Bagi Mahasiswa

Sebagai salah satu bahan rujukan dan referensi dalam melakukan penelitian lanjutan.

c) Bagi Guru

Adanya proses pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital akan membuka wawasan guru dalam memahami dan menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas.

d) Bagi SMK Negeri 1 Sepauk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan dalam pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital.

E. Definisi Operasional

Definisi istilah diperlukan supaya tidak menimbulkan pengertian yang berbeda pada istilah yang berhubungan dengan judul penelitian, oleh sebab itu peneliti memandang perlu menjelaskan beberapa istilah dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran Berbasis IT

Pembelajaran berbasis teknologi adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru memilih platform atau perangkat lunak yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui sumber daya digital seperti teks, video, dan gambar. Melalui platform tersebut, guru dan peserta didik dapat berinteraksi secara online, di mana guru memberikan penjelasan, tugas, dan diskusi kepada peserta didik, sementara peserta didik dapat bertanya atau memberikan tanggapan. Pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, misalnya dengan menggunakan animasi dalam pembelajaran, media powerpoint atau media audio visual. pemanfaatan teknologi memungkinkan siswa membuat proyek atau karya terkait pembelajarannya yang kemudian dapat dilaksanakan melalui platform digital. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya. Hal

ini juga menciptakan aspek positif dalam hal pemerataan kesempatan kerja bagi seluruh siswa, apapun latar belakangnya.

Indikator aspek pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI) menurut (Widianto, 2021) yaitu : (1) Penggunaan Teknologi Informasi (TI) dalam Pembelajaran; (2) Kesesuaian Media dalam Pembelajaran; (3) Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran.

Alat ukur pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI) pada mata pelajaran produktif Dasar-Dasar desain komunikasi visual dan konsentrasi keahlian desain komunikasi visual yaitu menggunakan angket yang berjumlah 30 butir pada masing-masing mata pelajaran produktif.

2. Kemampuan Literasi Digital

Literasi Digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat sehingga terfasilitasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital agar membangun pengetahuan baru, membuat media berekspresi, berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu untuk mewujudkan pembangunan sosial, dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi teknologi, visual, media dan komunikasi. Literasi digital lebih menekankan pada kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif, memberikan pemahaman baru tentang literasi digital berbasis literasi komputer dan informasi.

Indikator aspek kemampuan literasi digital Menurut (Sas et al., 2023) yang membagi kompetensi literasi digital menjadi 4 Indikator Kompetensi Literasi Digital Komunikasi dan Informatik yaitu : (1) Digital Skills; (2) Digital Culture; (3) Digital Ethics; (4) Digital Safety.

Alat ukur literasi digital yaitu menggunakan angket dengan jumlah 30 butir, berikut ini merupakan penjelasan alat ukur sebagai berikut:

1. Digital Skills

Indikator ini mencakup kemampuan teknis yang diperlukan untuk menggunakan perangkat digital dan aplikasi dengan efektif. Ini mencakup keterampilan dalam mengoperasikan perangkat keras dan lunak, mengelola data, serta menggunakan alat komunikasi digital. Keterampilan ini sangat penting untuk mendukung proses belajar dan bekerja di era digital.

2. Digital Culture

Indikator ini berhubungan dengan pemahaman dan penerapan norma, nilai, dan praktik dalam lingkungan digital. Ini mencakup kemampuan untuk beradaptasi dengan cara berinteraksi dan berkomunikasi di dunia maya, serta memahami bagaimana budaya digital mempengaruhi perilaku dan hubungan sosial. Siswa diharapkan dapat menghargai keragaman budaya yang ada di ruang digital.

3. Digital Ethics

Indikator ini menekankan pentingnya memahami dan menerapkan prinsip-prinsip etika dalam penggunaan teknologi digital. Ini termasuk kesadaran akan hak cipta, plagiarisme, serta tanggung jawab dalam berbagi informasi dan berkomunikasi secara online. Siswa perlu dilatih untuk bersikap etis dan bertanggung jawab dalam setiap interaksi digital.

4. Digital Safety

Indikator ini merujuk pada kemampuan untuk melindungi diri dari risiko dan ancaman yang mungkin terjadi di dunia digital. Ini mencakup pemahaman tentang privasi, keamanan data, serta cara mengenali dan menghindari penipuan atau konten berbahaya. Siswa harus dilatih untuk menjaga keamanan pribadi dan informasi mereka saat beraktivitas online.