

**MODUL LITERASI DIGITAL  
DI SEKOLAH DASAR**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
DIREKTORAT JENDERAL PAUD, PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH  
DIREKTORAT SEKOLAH DASAR  
JAKARTA 2021

## **KATA PENGANTAR**

Berangkat dari sejumlah yang dilakukan oleh sejumlah lembaga nasional maupun internasional, indeks literasi numerasi peserta didik kita masih berada di peringkat yang rendah di dunia. Peringkat literasi yang masih rendah juga berimbas kepada Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang menjadi tolak ukur kualitas sumberdaya manusia (SDM) di sebuah negara. Ditilik dari skor IPM, Indonesia jug masih menempati level yang tidak menggembirakan terlebih jika dibandingkan dengan peringkat sejumlah negara jiran di kawasan Asia Tenggara seperti Singapura, Malaysia, Thailand, dan Vietnam.

Berangkat dari data dan fakta yang ada, penguatan kecakapan literasi dasar merupakan keniscayaan dan menjadi sesuatu yang tak dapat ditawar. Forum Ekonomi Dunia atau World Economic Forum pada tahun 2015 menegaskan bahwa penguasaan enam literasi dasar yaitu literasi baca tulis, numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya kewargaan menjadi salah satu kompetensi abad-21 yang diperlukan oleh semua warga dunia terutama peserta didik.

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi melalui Direktorat Sekolah Dasar berupaya untuk melakukan peningkatan kapasitas dan kompetensi warga sekolah dengan tujuan kecakapan literasi dasar warga sekolah terutama peserta didik akan meningkat. Terutama di masa pandemi Covid-19 dimana terjadi perubahan yang tak terelakan termasuk di dalam dunia pendidikan. Pandemi selain membawa perubahan yang sangat signifikan, juga membawa dampak positif dan negatif di semua ranah tak terkecuali ranah pendidikan.

Namun ini tentu tak menyurutkan semangat Direktorat Sekolah Dasar untuk melakukan upaya terbaik dalam rangka memberikan peningkatan pelayanan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah merancang dan mengembangkan program literasi dasar yaitu literasi baca tulis, numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya kewargaan bagi warga sekolah sebagai sasaran umum dan peserta didik sebagai sasaran khusus.

**Direktur Sekolah Dasar**

~ Dra. Sri Wahyuningsih, M.Pd ~

# MODUL LITERASI DIGITAL

## DAFTAR ISI

### A. Pendahuluan

1. Deskripsi Singkat
2. Ruang Lingkup
3. Petunjuk Belajar Modul
4. Tujuan dan Manfaat

### B. Materi Kegiatan Ekstrakurikuler Literasi Digital

1. Materi dan Jenis Kegiatan
  - a) Literasi Digital di SD
    - Literasi Digital di Kelas
    - Literasi Digital di Luar Kelas atau Kegiatan Ekstrakurikuler
  - b) Pelaksanaan Literasi Digital di SD
  - c) Strategi Literasi Digital di SD
    - a. Manajemen Waktu
    - b. Perundungan di Dunia Maya
    - c. Pengelolaan Keamanan Siber
    - d. Pengelolaan Privasi
    - e. Berpikir Kritis
    - f. Empati Digital
2. Praktik Baik Literasi Digital di Sekolah  
Bijak Berliterasi Digital
3. Evaluasi

### C. Penutup

Rujukan

Lampiran 1. Tes Formatif

Lampiran 2. LK 1. Format Pengamatan Literasi Digital

Lampiran 3. LK 2. Praktik Baik di Sekolah

# MODUL LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR

## A. Pendahuluan

### 1. Deskripsi Singkat

Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang harus dikuasai siswa pada zaman sekarang. Literasi digital yang diterapkan di Sekolah Dasar (SD) berhubungan erat dengan pengimplementasian dari pencanangan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang sudah dijalankan pemerintah. Secara umum pencanangan gerakan literasi sekolah merupakan hasil refleksi terhadap evaluasi pencapaian melek literasi rata-rata penduduk Indonesia yang dilakukan dengan tes PISA ternyata masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil rata-rata tes membaca siswa Indonesia masih masuk dalam kategori rendah jika dibandingkan dengan negara peserta Asean. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji *Programme International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan tiga tahun sekali.

Sebagai respons dan tindak lanjut dari rendahnya penguasaan literasi peserta didik di Indonesia tersebut, pemerintah menganggap penting dilakukan upaya serius dan konkret untuk meningkatkan kemampuan berliterasi siswa di Indonesia. Upaya peningkatan literasi di SD menjadi sangat penting karena SD menjadi pondasi bagi gerakan literasi berikutnya, yaitu di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu upaya penguatan melek literasi tersebut di tingkat SD adalah penguatan literasi digital.

Penguatan literasi digital di SD dikaitkan dengan penguatan kegiatan ekstrakurikuler. Penguatan literasi digital di SD terintegrasi pelaksanaannya dengan kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, pencapaian tujuan literasi digital di SD selaras dengan pencapaian tujuan ekstrakurikuler itu sendiri.

Adapun karakteristik ekstrakurikuler di SD itu sendiri merupakan kegiatan yang diselenggarakan dengan ciri-ciri dan sifat-sifat berikut.

1. Individual, yakni dikembangkan sesuai dengan potensi/bakat peserta didik masing-masing.
2. Pilihan, yakni dikembangkan sesuai dengan minat dan diikuti oleh peserta didik secara sukarela.
3. Memotivasi, yakni membangun semangat peserta didik untuk mengembangkan potensi/bakat melalui kegiatan yang diminati.
4. Kemanfaatan sosial, yakni dikembangkan dan dilaksanakan dengan tidak melupakan kepentingan masyarakat.

Sebagaimana diatur dalam Permendikbud RI Nomor 62 tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, bentuk kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa:

1. Krida, misalnya: Kepramukaan, Latihan Kepemimpinan Siswa (LKS), Palang Merah Remaja (PMR), Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra), dan lainnya;

2. Karya ilmiah, misalnya: Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), kegiatan penguasaan keilmuan dan kemampuan akademik, penelitian, dan lainnya;
3. Latihan olah-bakat dan olah-minat, misalnya: pengembangan bakat olahraga, seni dan budaya, pecinta alam, jurnalistik, teater, teknologi informasi dan komunikasi, rekayasa, dan lainnya;
4. Keagamaan, misalnya: Tahfiz QUR'AN, baca tulis ALQUR'AN, marawis, retreat; atau
5. Bidang pengembangan lainnya, yang disesuaikan dengan prioritas dan analisis potensi dan minat peserta didik di sekolah. (Kemdikbud. 2021. ***Ekstrakurikuler***. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/ekstrakurikuler>).

Dengan kata lain, penguatan literasi digital di SD, bukan hanya menggunakan internet untuk mencari informasi atau hiburan, tetapi juga mengaitkannya dengan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Implementasi literasi digital dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber digital. Sementara itu, literasi digital dengan penggunaan, etika, kesadaran kolektif bermedsos bagi peserta didik di SD perlu diedukasi sesuai dengan penggunaan yang diperlukan dan terhindar dari perundungan, permainan (*game*) yang menjadi candu, korban medsos, dan korban kelalaian dalam pengelolaan waktu. Tercapai atau tidaknya tujuan literasi digital juga ditentukan oleh kesiapan bahan, baik untuk guru, siswa, maupun bahan untuk pembinaan guru; terutama yang berkaitan bahan pembelajaran ekstrakurikuler. Modul ini membahas literasi digital bagi Sekolah Dasar. Di dalam modul ini selain diuraikan sekilas tentang literasi digital, juga dijelaskan tentang materi dan kegiatan serta praktik baik literasi finansial pada pembelajaran ekstrakurikuler. Meskipun demikian, pada bagian-bagian tertentu ada kegiatan yang dapat dan/atau telah dilakukan pada pendidikan di Sekolah Dasar. Modul ini diharapkan mampu memberikan penguatan literasi digital di sekolah yang akan membantu guru dan siswa khususnya pada jenjang sekolah dasar atau yang setara. Oleh karena, bahan disusun lebih sederhana sehingga mudah dipahami dan diterapkan serta dikembang guru di sekolah sesuai dengan kondisi dan situasi sekolah.

## **2. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup modul literasi digital mencakup materi yang berkaitan dengan kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat yang berkaitan dengan literasi digital. Materi dan kegiatan dalam modul ini terdiri atas (a) jenis kegiatan ekstrakurikuler literasi digital, (b) penerapan praktik baik kegiatan ekstrakurikuler literasi digital, dan (c) evaluasi proses penerapan kegiatan ekstrakurikuler literasi digital.

## **3. Petunjuk Belajar Modul**

Agar pendidik memiliki pemahaman yang utuh dan menyeluruh terhadap Modul Literasi Digital, beberapa petunjuk belajar berikut perlu diterapkan.

- a. Peserta membaca dan mempelajari modul dengan cermat.
- b. Peserta mengikuti aktivitas belajar dengan cermat.
- c. Peserta membaca dan mempelajari sumber-sumber lain yang relevan.
- d. Peserta mengerjakan tugas pada setiap materi.
- e. Peserta bahan evaluasi yang terdapat pada lampiran..

#### **4. Tujuan dan Manfaat**

Modul Literasi Digital bertujuan sebagai bahan bimbingan teknis atau pelatihan bagi pendidik dalam rangka penerapan literasi digital pada kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu, modul ini juga bertujuan agar dalam kegiatan bimtek atau pelatihan peserta:

- a. mengetahui dan menguasai materi dan kegiatan ekstrakurikuler literasi digital,
- b. menerapkan praktik baik kegiatan ekstrakurikuler literasi digital, dan
- c. mengevaluasi penerapan kegiatan ekstra kurikuler literasi digital.

Modul ini diharapkan tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan literasi digital, melainkan juga guru, siswa, dan sekolah. Manfaat tersebut antara lain:

- a. memperkaya kegiatan literasi digital di sekolah,
- b. memudahkan guru menerapkan praktik literasi digital,
- c. membantu siswa memahami literasi digital, dan
- d. membantu sekolah mengembangkan jenis kegiatan literasi digital.

Kecakapan literasi digital di SD melalui modul ini juga memiliki manfaat bagi peserta didik. Peserta didik setelah menjalani kegiatan berliterasi di sekolah dapat mudah dalam menyerap materi yang diajarkan oleh guru dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, mereka juga dapat mengalami peningkatan kreativitas dan keterampilan dalam mengerjakan tugas dalam konteks pembelajaran digital.

### **B. Materi Kegiatan Ekstrakurikuler Literasi Digital**

#### **1. Materi dan Jenis Kegiatan**

##### **a) Literasi Digital di SD**

Literasi digital di SD merupakan kecakapan menggunakan media digital dengan baik, benar, dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi pembelajaran, mencari solusi masalah, menyelesaikan tugas belajar, serta mengkomunikasikan berbagai kegiatan belajar dengan insan pembelajaran lainnya. Penguasaan terhadap literasi digital akan membuat peserta pelatihan menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat. Penguasaan literasi digital akan membuat peserta

pelatihan dapat menghemat tenaga, waktu, biaya, serta memperluas jaringan, memperluas informasi, memperkuat pencapaian pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan berliterasi digital.

Pemahaman dan penguasaan literasi digital akan mendorong peserta pelatihan literasi digital di SD dapat berpikir kritis, kreatif dan inovatif; dapat memecahkan masalah; dapat berkomunikasi dengan efektif; dan dapat berkolaborasi dalam tim. Muara dari kecakapan tersebut merupakan cerminan penguasaan terhadap keterampilan pembelajaran Abad-XXI.

Penguasaan terhadap keterampilan pembelajaran Abad-XXI ditandai dengan keterampilan untuk menggunakan teknologi digital, menggunakan alat komunikasi atau jaringan, serta keterampilan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan dan menciptakan informasi. (Bell and Shank; 2008)

#### ▪ Literasi Digital di Kelas

Era digital yang berkembang saat ini diharapkan mampu memacu warga sekolah memanfaatkan literasi digital dalam bidang akademik. Keuntungan yang dapat diambil dari era digital ini salah satunya ialah warga sekolah dapat mengakses informasi edukatif yang terbaru. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media-media digital. Media digital tersebut di antaranya komputer, laptop, atau *smartphone* yang terhubung ke jaringan internet yang dapat dengan mudah diakses oleh warga sekolah.

Literasi digital di Sekolah Dasar telah bergeser dari literasi baca tulis konvensional dengan menggunakan media cetak ke media elektronik yang lazim disebut literasi digital. Sebagai contoh banyak guru mengajar di sekolah sudah membiasakan anak didiknya yang membawa *smartphone* dengan memberi tugas yang bisa dicari sumbernya dari digital, yaitu dengan mengakses *google*. Soal yang diberikan dijawab dengan menggunakan aplikasi belajar daring. Jawaban juga dapat dilakukan di grup WA (*Whatsapp*) yang telah dibuat sebelumnya. Pemberian tugas dan kegiatan literasi digital ini dilakukan selain untuk menghemat penggunaan kertas juga untuk menjaga kelestarian lingkungan. Penggunaan kertas bisa diganti ke bentuk digital. Penggunaan aplikasi digital juga untuk mengalihkan perhatian peserta didik yang membawa *Smartphone* dari kebiasaan bermain *game* di gadgetnya ke kegiatan *browsing* (mencari) jawaban dari persoalan yang diberikan guru. Pembelajaran digital disesuaikan dengan jadwal pelajaran dan tema-sub tema. Akan tetapi, hal ini tentunya memang belum bisa dilaksanakan di semua sekolah. Hal ini dikarenakan tidak semua sekolah memperbolehkan peserta didiknya membawa *smartphone*.

Beberapa sekolah memang melarang peserta didiknya membawa dan menggunakan *smartphone* ke sekolah. Hal itu dikarenakan terdapat beberapa kasus peserta didik terganggu konsentrasi belajarnya karena penggunaan aplikasi *game* dan media sosial yang berlebihan. Seiring berjalannya waktu, apalagi di masa pandemi *smartphone* malah menjadi bagian penting dari pembelajaran. Terkait hal ini, literasi digital di kelas menjadi bagian penting dari proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, guru di Sekolah Dasar juga dapat memberikan pengajaran mengenai pentingnya etika dan rambu-rambu dalam menggunakan gawai (*smartphone*), menggunakan internet dan media sosial. Hal ini diperlukan jika peserta didik tersebut telah berada di SD kelas tinggi yang telah aktif menggunakan media sosial. Guru, dalam hal ini selain terbantu dalam pelaksanaan KBM (kegiatan belajar mengajar), juga diharapkan dapat menjadi teladan yang baik dalam bermedia sosial.

- **Literasi Digital di Luar Kelas atau Kegiatan Ekstrakurikuler**

Kegiatan literasi digital di luar kelas atau kegiatan yang terkait dengan ekstrakurikuler perlu juga dikaitkan dengan keterampilan abad XXI. Implementasi literasi digital di luar kelas, mengupayakan guru dapat mendorong peserta didik dan warga sekolah lainnya dalam mendukung keterampilan Abad XXI. Keterampilan tersebut setidaknya memiliki empat ciri, yaitu *Critical Thinker*, *Communicator*, *Collaborator*, dan *Creator*. Keempat ciri tersebut diimplementasikan dalam kegiatan berliterasi termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler. Keempat aspek tersebut digunakan untuk mendukung 4C. (Zoraini, 2014), *The Four Cs of 21<sup>st</sup> Century Skills*. Keempat hal tersebut dapat diuraikan berikut ini. (1) Berpikir Kritis (*Critical Thinker*), peserta didik didorong untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah. Upaya tersebut dilakukan dengan cara peserta didik dihadapkan dengan permasalahan dalam pembelajaran. Mereka dipancing bertanya dan berupaya mencari pemecahan masalah dengan mencari berbagai informasi melalui internet; (2) Komunikator (*Communicator*), peserta didik dilatih untuk memahami dan mengomunikasikan ide. Setelah memahami apa yang dipelajari, peserta didik didorong untuk memberikan ide-ide yang telah menjadi gagasan-gagasan sebagaimana yang telah mereka peroleh melalui kegiatan berliterasi; (3) Kolaborator (*Collaborator*), kemampuan bekerjasama dalam melakukan pekerjaan bersama orang lain. Oleh karena itu, dengan literasi digital peserta didik dilatih untuk bekerjasama dengan orang lain, kelompok lain, bidang lain, dengan cara berbagi informasi dan pengalaman melalui media sosial; (4) Kreator (*Creator*), kemampuan menjadi sangat diperlukan untuk menghasilkan pekerjaan dengan kualitas tinggi.

Implementasi literasi digital di luar kelas atau dalam kegiatan ekstrakurikuler untuk satuan pendidikan dapat juga dilakukan dengan melakukan pengarsipan administrasi secara digital untuk memudahkan sekolah dalam penyimpanan data dan dokumentasi sekolah, termasuk dalam pendokumentasian kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu, pihak sekolah juga dapat mengoleksi buku elektronik (*ebook*) sebagai bagian dari koleksi perpustakaan sekolah. Sekolah juga dapat menyediakan koleksi piranti lunak permainan yang edukatif sehingga dapat menambah pengetahuan, menstimulasi kecerdasan, dan sebagai ajang relaksasi peserta didik di sekolah dengan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Selain dalam kegiatan ekstrakurikuler, sekolah juga dapat mengorganisasi kegiatan yang berkaitan dengan penguatan literasi digital kepada peserta didik dan orang tua. Kegiatan tersebut seperti melaksanakan kegiatan kelas parenting yang mengedukasi orang tua mengenai literasi digital. Dengan demikian, orang tua dapat berperan aktif dalam mendampingi perkembangan kecakapan literasi digital peserta didik secara positif dan bertanggung jawab.

#### b) **Pelaksanaan Literasi Digital di SD**

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa generasi sekarang memasuki dunia literasi digital. Literasi digital sudah menjadi hal yang tidak asing lagi, baik di bidang akademik maupun nonakademik atau kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Salah satu yang muncul terkait dengan literasi digital, yaitu beralihnya bahan bacaan fisik menjadi digital. Prinsip literasi digital adalah memudahkan pembaca dalam mengakses informasi kapan pun dan di mana pun dibutuhkan dalam penggunaan perangkat yang terhubung ke jaringan internet.

Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2016 ditemukan bahwa 132,7 juta penduduk Indonesia telah terhubung ke internet dari total 256,2 juta penduduk Indonesia (Kompas, 2016). Banyaknya pengguna internet di Indonesia tersebut menunjukkan begitu luasnya penggunaan perangkat digital. Luasnya penggunaan perangkat tersebut tentu perlu dibarengi dengan upaya penguatan pendampingan berliterasi digital secara baik. Penggunaan perangkat literasi digital di seluruh jenjang pendidikan prinsipnya sama, yakni penggunaan gawai (HP)/*smartphone*, laptop, *personal computer* (pc), dan komputer tablet. Penggunaan perangkat literasi digital di sekolah khususnya di SD, masih banyak yang belum memiliki jaringan internet/wifi yang dapat diakses oleh seluruh warga sekolah. Hal tersebut terjadi karena kebutuhan yang memang belum banyak diperlukan oleh sekolah itu sendiri. Dengan begitu, warga sekolah lebih banyak menggunakan gawai dengan paket internet mandiri. Penggunaan berbagai perangkat tersebut dalam implementasinya tentu menemui berbagai kendala.

Kendala yang sering ditemukan dalam pembelajaran berbasis literasi digital di sekolah antara lain perangkat keras yang terbatas. Di samping itu, kesadaran pengguna dan terbatasnya pengetahuan pengguna dalam penggunaan literasi digital juga menjadi kendala tersendiri. Hal itu dikarenakan di SD terdapat dua jenis kelas, yakni kelas rendah dan kelas tinggi. Khusus untuk peserta didik SD ini, penggunaan gawai dengan *smartphonenya*, apabila tidak teredukasi dengan baik, maka akan banyak terjadi penyalahgunaan. Juga sering terjadi kesalahan yang tidak mereka sadari terutama dalam etika bermedia sosial. Tanpa disadari terkadang mereka telah melakukan kesalahan dalam etika bermedia sosial. Padahal, untuk masuk menjadi pengguna medsos, peserta didik di SD belum bisa menggunakan akun media sosial secara mandiri. Sering terjadi peserta didik di bawah umur menggunakan akun rekayasa termasuk manipulasi umur. Hal ini tentu bertentangan dengan etika bermedia sosial yang

baik. Solusi terhadap permasalahan ini adalah pihak sekolah mensosialisasikan pelarangan penggunaan media sosial yang tidak beretika. Sosialisasi ini disampaikan kepada siswa dan orang tua siswa.

c) **Strategi Literasi Digital di SD**

Literasi digital tidak sebatas membicarakan teknologi itu sendiri, tetapi juga lebih pada cara berliterasi secara benar. Kewargaan digital menjadi hal dasar yang perlu ditanamkan bagi peserta didik untuk memasuki dunia digital yang semakin berkembang.

Pemahaman dan praktik kewargaan digital meliputi manajemen waktu, pengelolaan perundungan dunia maya, manajemen keamanan siber, privasi, berpikir kritis, dan empati digital.

a. **Manajemen Waktu**

Untuk menghindari kecanduan peserta didik terhadap media digital, diperlukan pengelolaan waktu dalam penggunaannya. Guru dapat mengedukasi peserta didik tentang pengelolaan waktu berliterasi digital ketika pembelajaran sedang berlangsung di kelas. Kegiatan tersebut antara lain, Guru dapat menanyakan jadwal kegiatan sehari-hari peserta didik dari bangun tidur sampai tidur kembali. Guru juga dapat berdiskusi bersama peserta didik mengapa mereka perlu mengatur jadwal berliterasi digital, di dalam diskusi juga dibahas tentang pengaturan jadwal dalam menggunakan gawai atau media digital lain, guru dapat memberikan materi tentang dampak radiasi layar monitor pada kesehatan tubuh jika terlalu banyak menggunakan sosial dan gawai, guru mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas lain seperti olahraga, kesenian, dan hobi lainnya yang positif. Pengelolaan waktu yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran berikut ini. *Pertama*, tematik: guru memberikan pentingnya membagi waktu peserta didik dalam beraktivitas sehari-hari seperti belajar dan bermain serta manfaat jika mengelola waktu dengan benar, *kedua*, olahraga: bagaimana mengatasi kecanduan internet dengan berolahraga untuk relaksasi juga membuat badan tetap sehat, *ketiga*, seni budaya Keterampilan (SBK): anak dapat mencari informasi di internet tentang kesenian dan kebudayaan Indonesia serta mencari video tutorial untuk membuat kreasi keterampilan tertentu. Dalam melaksanakan berbagai kegiatan tersebut terkadang peserta didik dihadapkan pada upaya perundungan di dunia maya.

b. **Perundungan di Dunia Maya**

Menurut data dari Tim Konselor Kementerian Sosial, tingkat kasus perundungan terhadap anak usia SD di Indonesia cukup tinggi, yaitu sekitar 40%. Perundungan, baik melalui dunia nyata maupun dunia maya, berdampak sangat buruk bagi kesehatan mental dan fisik anak yang menjadi korban.

Bentuk perundungan yang kerap terjadi di kalangan pelajar di antaranya adalah mengejek, merendahkan, dan memermalukan dengan sengaja. Seiring dengan meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan anak-anak, tingkat perundungan pun semakin tinggi. Dampak

perundungan di media sosial lebih buruk dibandingkan dengan di dunia nyata. Di dunia nyata, anak dapat menghindari pelaku perundungan dengan tidak menemui pelakunya. Namun, di media sosial, perundungan dapat terjadi sekalipun korban sedang berada di kamarnya sendirian. Dari sisi korban, perundungan akan menimbulkan rasa sakit hati dan kesedihan. Terlebih lagi, tidak sedikit kasus perundungan yang kemudian berlanjut pada kasus kekerasan fisik. Sekolah juga dapat menyosialisasikan bahaya perundungan, baik di dunia maya maupun dunia nyata.

Perlu dilakukan berbagai upaya untuk melawan perundungan. Berikut ini adalah cara untuk melawan perundungan dunia maya yang dilakukan di media sosial yang perlu guru sosialisasikan kepada peserta didik, yaitu Jangan merespon, Jangan balas dendam, simpan bukti perundungan serta temui dan laporkan kepada guru, orang tua dan jika diperlukan pihak yang berwenang.

Guru juga dapat menyosialisasikan aturan dan sanksinya bagi anak yang terlibat perundungan dan kekerasan agar anak paham. Tema perundungan dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran tematik, PKN, IPS dan agama di kurikulum sekolah.

### **c. Pengelolaan Keamanan Siber**

Pengelolaan keamanan siber penting bagi peserta didik. Terutama hal itu dilakukan untuk memahami dan mempraktikkan keamanan di dunia maya, terutama yang berkaitan dengan penyimpanan data pribadi di dalam medsos dan gawai.

Guru dapat menyosialisasikan tips keamanan berikut kepada peserta didik. *Pertama*, membuat alamat ponsel dengan menggunakan *username* sesuai nama asli, *kedua*, membuat kata sandi yang sulit ditembus. Kata sandi dapat berupa gabungan angka dan huruf yang bukan tanggal lahir, *ketiga*, tidak memberitahukan kata sandi akun ponsel dan jejaring sosial kepada orang lain, kecuali orang tua, *keempat*, mengunci perangkat digital, *kelima*, mengatur mesin pencari dengan filter agar anak tidak mengakses informasi yang dilarang. *keenam*, tidak membuka tautan (*link*) yang tidak jelas, *ketujuh*, *logout* atau *sign out* jika sudah selesai menggunakan akun ponsel, jejaring sosial, dan akun lainnya, *kedelapan*, meminta orang dewasa di rumah untuk melengkapi perangkat.

Tema pengelolaan keamanan siber dapat diintegrasikan ke mata pelajaran TIK (jika ada) atau mata pelajaran lain yang sesuai yang terdapat di kurikulum sekolah. Melengkapi perangkat dengan antivirus dan *firewall*. Tidak lupa mengupayakan agar meminta orang dewasa di rumah untuk memuktahirkan antivirus untuk memproteksi data dan melindungi perangkat dari serangan virus yang dapat merusak dan menghilangkan data. Terakhir, meminta orang dewasa di rumah untuk mendampingi anak ketika mereka berinternet.

### **d. Pengelolaan Privasi**

Peserta didik sering menjadi target kejahatan siber. Selain pengawasan orang tua di rumah, peran guru pun sangat penting agar peserta didik tidak menjadi korban dari kejahatan di dunia maya.

Guru dan orang tua juga perlu mengedukasi pentingnya menjaga keamanan data diri agar terhindar dari berbagai ancaman, seperti penipuan, pemalsuan identitas, dan hal berbahaya lainnya di dunia maya. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan anak untuk menjaga privasi di internet. Langkah-langkah tersebut antara lain: *pertama*, tidak memberitahukan data diri dan keluarga serta alamat di jejaring sosial. *kedua*, tidak memasang foto dan video tanpa sepengetahuan dan izin orang tua, *ketiga*, tidak menerima pertemanan dari orang yang tidak dikenal, *keempat*, tidak memberitahukan lokasi di jejaring sosial, dan *kelima*, berteman dengan orang tua dan guru di jejaring sosial.

#### e. Berpikir Kritis

Teknologi, termasuk teknologi digital, pada dasarnya merupakan alat bantu yang memudahkan pengguna. Peserta didik perlu diberikan pemahaman apa itu informasi dan mengapa manusia membutuhkan informasi. Selain itu, peserta didik juga perlu mengetahui apakah informasi tersebut berguna atau tidak baginya. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan berpikir kritis agar peserta didik mampu memilih, memilah, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh. Membentuk pola yang kritis memerlukan proses latihan yang panjang dan mulai ditanamkan sejak usia dini. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diterapkan untuk melatih peserta didik dalam berpikir kritis.

Dalam pembelajaran di kelas, guru dapat mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait pemerolehan informasi. Berikut ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang dapat menumbuhkan sikap berpikir kritis pada peserta didik ketika mereka memperoleh informasi. Pertanyaan tersebut antara lain: **1. Pertanyaan terkait “Siapa”?** antara lain: Siapa yang mengatakan?, Siapa orang yang kamu tahu?, Siapa orang yang terkenal?, Siapa dia orang yang berkompeten?, Apakah penting siapa yang mengatakan? **2. Pertanyaan terkait “Apa”?** antara lain: Apa yang dikatakan?, Apakah yang dikatakan adalah fakta atau opini?, Apakah yang dikatakan seluruhnya adalah fakta?, Apakah ada informasi yang tidak lengkap atau tertinggal? **3. Pertanyaan terkait “Di mana”** antara lain: Di mana hal itu terjadi?, Apakah di tempat umum atau tempat pribadi?, Apakah pihak lain diberikan kesempatan untuk menceritakan hal tersebut menurut versi mereka? , **4. Pertanyaan terkait “Kapan”** antara lain: Kapan hal itu dikatakan? Sebelum, sesudah, atau ketika kejadian tersebut terjadi?, **5. pertanyaan terkait “Mengapa”** antara lain: Mengapa hal itu dikatakan?, Apakah pemberi informasi menjelaskan opininya?, Apakah si pemberi informasi mencoba menjelekkan orang atau pihak tertentu?, **6. pertanyaan terkait “Bagaimana”** antara lain: Bagaimana mereka mengatakan informasi tersebut?, Apakah dijelaskan dengan senang, marah, sedih, atau tidak peduli?, Apakah hal tersebut (informasi tentang sesuatu kejadian) ditulis atau dijelaskan melalui lisan, Apakah kamu memahaminya?

Selain melakukan langkah-langkah di atas, guru juga dapat menyampaikan hal-hal berikut kepada peserta didik agar tidak terjebak dengan berita bohong dan ujaran kebencian. Hal tersebut antara lain: *pertama*, Hati-hati dengan judul provokatif, *kedua*, Cermati alamat situs atau laman, *ketiga*, periksa fakta, *keempat*, cek keaslian foto, *kelima*, tanyakan kepada guru atau orang tua untuk memverifikasi informasi tersebut, *keenam*, Jangan menyebarkan pesan, foto, dan video yang menyakiti orang lain.

Terkait uraian di atas, materi tersebut perlu diintegrasikan dengan mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Pengintegrasian tentang pola berpikir kritis dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Sains, IPS, tematik di kurikulum sekolah.

## F. Empati Digital

Media digital, termasuk jejaring sosial, menimbulkan dampak positif dan sosialisi. Setiap individu berani mengekspresikan gagasan, menampilkan kepercayaan diri dan kepribadian yang beragam. Namun, tidak jarang pula jejaring sosial menimbulkan masalah, seperti perundungan, penyebaran berita palsu, fitnah, dan ujaran kebencian. Agar peserta didik tidak terjebak ke dalam masalah tersebut, guru dan orang tua harus terus-menerus menumbuhkan dan menguatkan empati kepada peserta didik. Berikut ini beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan rasa empati anak: *Pertama*, Dorong anak untuk bermain dan melakukan aktivitas bersama teman-temannya, *Kedua*, Ajarkan anak untuk tidak pamer di media social, *Ketiga*, Ajarkan anak untuk minta maaf jika melakukan kesalahan, *Keempat*, Ajarkan anak untuk tetap bergaul di dunia nyata, *Kelima*, ajarkan anak untuk berbuat baik di mana saja, kapan saja, dan kepada siapa saja, *Keenam*, Tidak membuat viral pesan, gambar, dan video perundungan di akun media sosial, *Ketujuh*, Ajarkan anak tentang adab dan etika dalam berteman dan bermain. *Kedelapan*, Guru dapat mengembangkan program yang meningkatkan rasa empati dengan bermain peran, berderma, dan kegiatan lainnya.

Selain mengintegrasikan literasi digital dengan mata pelajaran dan kurikulum sekolah, sekolah perlu melakukan beberapa hal berikut ini: Menyediakan teknologi dan infrastruktur yang menunjang pembelajaran tentang literasi digital di sekolah, seperti sosialisasi dan perangkat penunjangnya. *Pertama*, menyediakan koleksi buku elektronik di perpustakaan, *Kedua*, menyediakan piranti lunak (*software*) dan aplikasi yang edukatif yang mendukung kurikulum yang ada di sekolah, *Ketiga*, bekerja sama dengan pihak nonsekolah dalam mengadakan kegiatan yang berkaitan dengan literasi digital untuk peserta didik. *Keempat*, mengadakan kunjungan ke luar sekolah (*field trip*) ke komunitas atau tempat yang berkenaan dengan pemahaman dan pengaplikasian literasi digital, *Kelima*, mengundang tokoh yang kompeten di bidang teknologi dan media digital untuk memberikan materi literasi digital yang sesuai dengan peserta didik., *Keenam*, mendirikan komunitas digital untuk peserta didik di sekolah sebagai bentuk kegiatan ekstrakurikuler dan bagian dari pembelajaran nonformal.

Berdasarkan fakta di lapangan anak-anak justru menggunakan media digital ketika berada di luar jam sekolah. *Ketujuh*, Jika memungkinkan, sekolah dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengadakan pelatihan tentang *koding* untuk mengasah minat dan bakat anak menjadi sebuah keterampilan yang bermanfaat.

## 2. Praktik Baik Literasi Digital di Sekolah

Literasi digital menjadi sangat penting untuk diterapkan di sekolah mengingat peran siswa tidak hanya ada di sekolah, melainkan juga ada di rumah dan masyarakat. Oleh karena itu, pengalaman praktik berliterasi digital di sekolah dapat juga diterapkan di keluarga atau masyarakat. Berikut praktik literasi digital yang dapat diterapkan.

# Bijak Berliterasi Digital

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu memahami pentingnya menjaga keamanan dan privasi ketika berada di dunia daring.
2. Siswa memahami bagaimana menggunakan kata kunci supaya aman saat mencari informasi di browser.
3. Siswa mengetahui cara yang tepat agar dapat menjaga privasi ketika berada di dunia daring.



## Ilustrasiku

**PERKAMPUNGAN  
DARING**



r Selamat datang, selamat menjelajah di Perkampungan Daring!

Untuk menjelajah Perkampungan Daring, kamu harus memakai kendaraan gawai. Apa

itu gawai? komputer , laptop , handphone  disebut sebagai gawai. Lalu, apa itu gawai?

Gawai adalah peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis, yang secara spesifik. Piranti ini dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. -Kamus Besar Bahasa Indonesia-

Kamu punya gawai, nggak? Gambar gawaimu di kotak yang tersedia, lalu, tuliskan apa yang biasanya kamu lakukan dengan gawai mu!



Saat kamu berada di Perkampungan Daring, pastikan kamu menjelajah dengan aman. Apa yang akan kamu lakukan saat kamu masuk ke Perkampungan Daring?

<ul style="list-style-type: none"><li>● Menjelajah dengan pendampingan orangtua atau guru.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Jangan menelusuri Perkampungan Daring sendiri.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Berkomunikasi dan membagi informasi hanya dengan orang yang sudah dikenal baik.</li></ul>
--	--	---

Saat kamu akan mengunjungi Perkampungan Daring. Kamu akan masuk ke

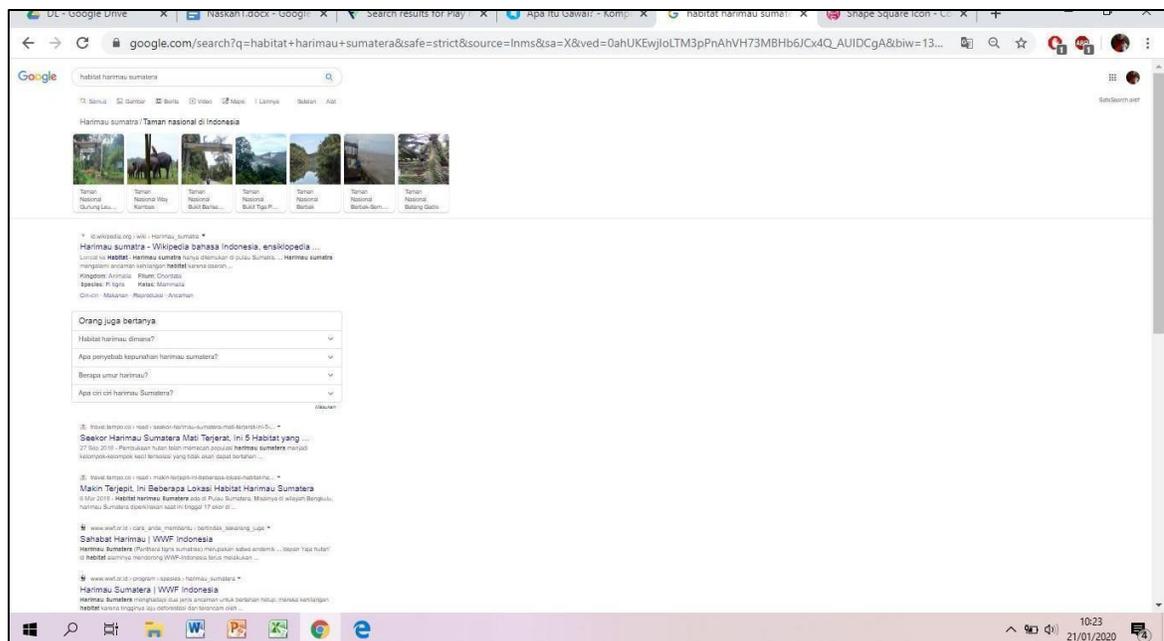
Perkampungan Daring melalui internet browser, seperti Google Chrome , Internet Explorer , atau Mozilla Firefox 

*Browser* membantumu membuka isi Perkampungan Daring. Ketiklah apa yang ingin kamu cari dengan kata kunci. Buat kata kunci dengan spesifik ya! Berikut ini tips yang bisa kamu lakukan supaya kamu merasa aman saat menjelajah dunia daring.

Pertama, ketik kata kunci yang tepat dalam laman browsermu. Pengetikan kata kunci yang tidak tepat akan membawamu menuju halaman yang tidak diinginkan. Kedua, temukan domain yang terpercaya seperti .com, .co.id, .gov

Misalnya: habitat harimau Sumatera

Setelah kamu ketik kata kuncinya, kamu akan menemukan banyak artikel, berita, video atau gambar yang muncul di layar gawai.





## Aktivitas : Yuk berlatih!

Sekarang, ayo coba kamu buka layanan browser (bisa Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox). Ketik kata kunci yang spesifik seperti: pembelajaran selama pandemi, Sekolah Dasar di daerah terpencil. Pilih salah satu artikel yang muncul dan bagikan informasinya ke teman kamu, apakah artikel itu sesuai dengan yang kamu inginkan? Jika tidak sesuai, maka kamu harus mengulangi prosesnya dan mengetik dengan kata kunci yang lebih spesifik.

Carilah informasi dari internet bertema “Elang Jawa”, dengan menggunakan browser yang berbeda untuk menjelajah daring. Tuliskan 3 kata kunci (kata-kata harus spesifik) yang kamu gunakan untuk mencari informasinya, misalnya habitat Elang Jawa. Tuliskan judul artikel atau web yang kamu temukan. Juga, tuliskan alamat websitenya!

Berseluncur dengan browser (20 poin)

<i>browser</i>	kata kunci	judul artikel	penulis/pembuat konten	alamat website
Google Chrome				
Internet Explorer				
Mozilla Firefox				

Penilaian: ..... / 12 x 20 x 100%

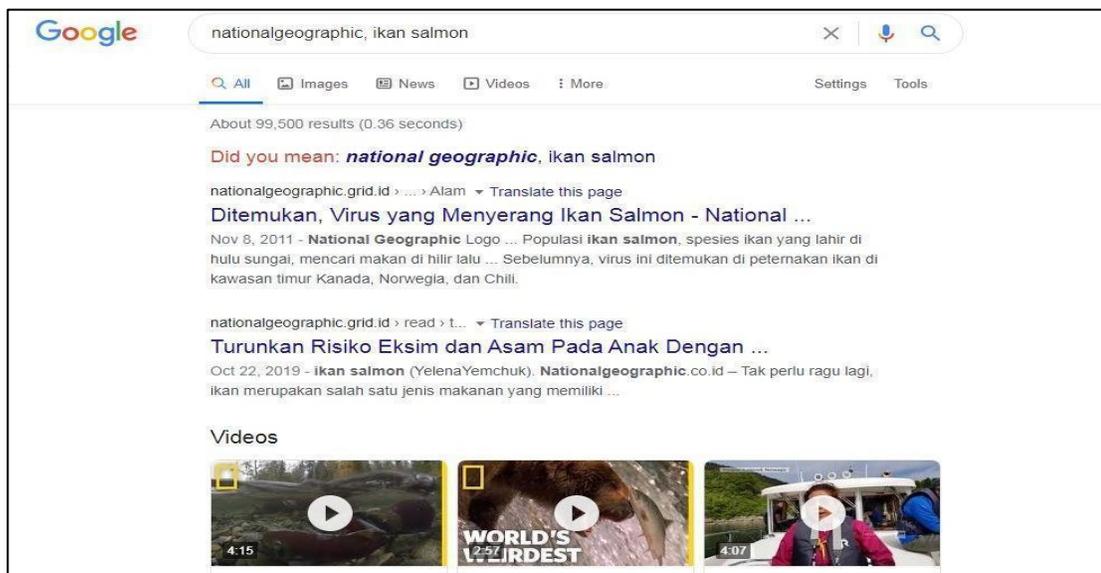


## Aktivitas: Yuk Belajar!

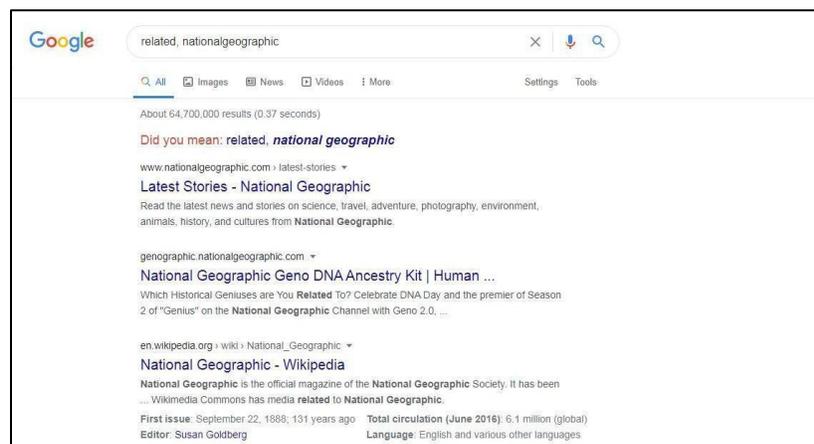
Ada beberapa tips yang dapat kamu lakukan saat untuk menggunakan layanan browser:

### 1. Menuliskan alamat situs: [alamat situs] [keyword]

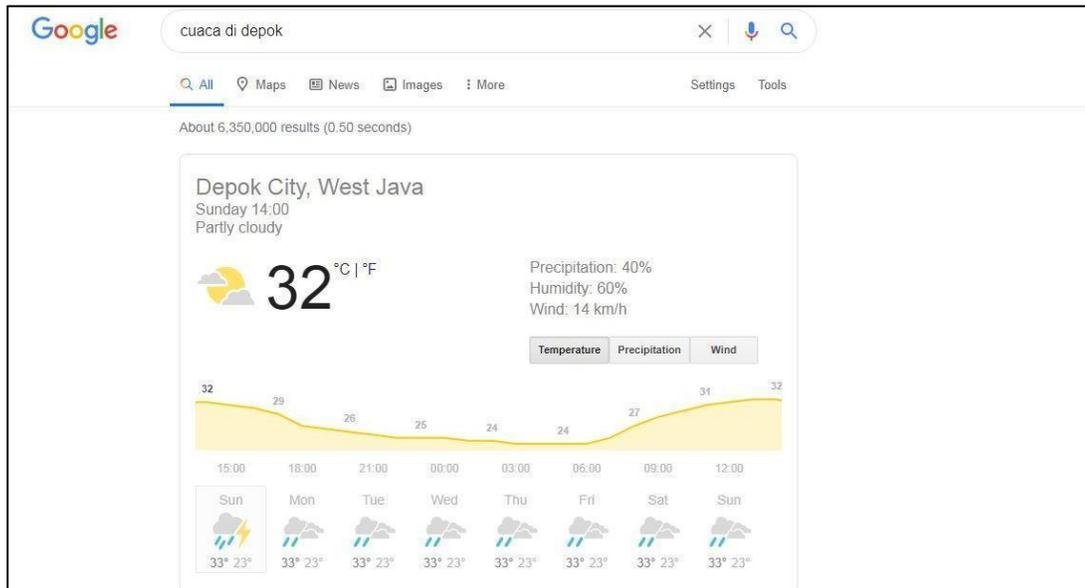
Misalnya informasi yang kamu cari ada di situs national geographic, dengan kata kunci ikan salmon, maka tampilannya adalah sebagai berikut:



### 2. Pencarian situs yang berhubungan: related: nationalgeographic



### 3. Mengetahui kondisi cuaca: cuaca di Depok



## Pendalaman Materi

Perkampungan Daring ini dikunjungi dan dihuni oleh Netizen. Setiap netizen yang tinggal di perkampungan ini, memiliki aturan. Digital Citizenship adalah kewarganegaraan digital yang mengacu pada sikap para penggunaan teknologi untuk bertanggung jawab. Sikap bertanggungjawab ini dilakukan oleh siapa saja yang menggunakan komputer, Internet, dan perangkat digital lainnya. Aturan ini digunakan untuk berkomunikasi dengan masyarakat di tingkat level manapun.

Apa saja aturannya?

1. tidak memberikan informasi pribadi,
2. menjaga keamanan saat berada di media daring,
3. keseimbangan dalam menggunakan media daring,
4. menghormati orang lain dan diri kita sendiri,
5. berani melaporkan bullying (perundungan),
6. menghargai hak cipta dan karya orang lain, dan

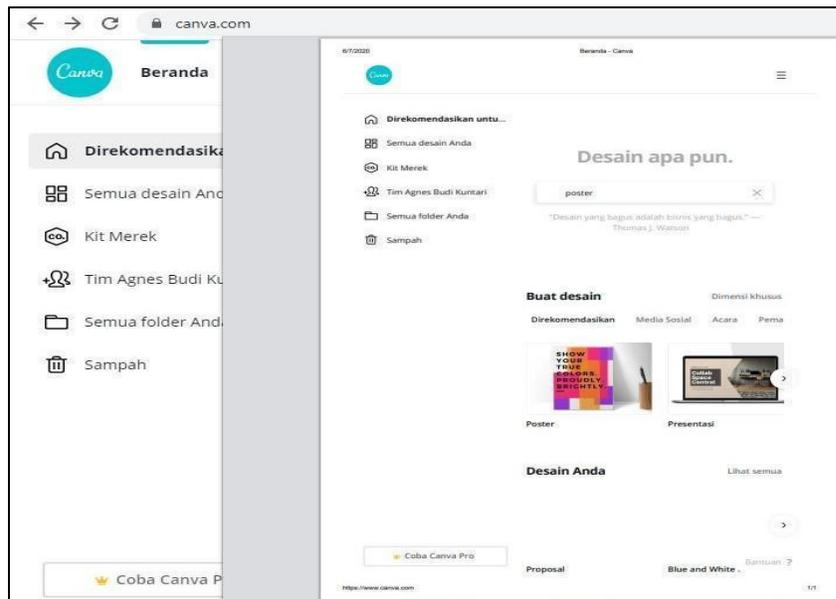
## 7. mengelola jejak digital.

# Ada tambahan kegiatan literasi digital dalam kepramukaan, misalnya belajar sandi pramuka melalui youtube. Pembelajaran permainan pramuka melalui internet.



**Ayo, Selesaikan tantangannya!**

Buatlah sebuah poster untuk menjadi Digital Citizenship dengan aplikasi Canva.



Desain poster dengan tulisan yang proporsional, ilustrasi dan layout yang menarik ya!



**Kesimpulan : Ayo, tes kemampuanmu!**

Setelah kamu tahu apa tentang keamanan dan privasi, sekarang kita coba ya menguji kemampuanmu. Nah, Guru akan memberikan beberapa pernyataan.

### **Permainan: Maju atau Mundur ya? (76 poin)**

Kamu akan melakukan aktivitas ini dalam kelompok yang terdiri atas 3-5 orang. Kamu akan berdiri dan membuat satu baris ke belakang. Hal yang harus kamu lakukan adalah, jika kamu setuju bahwa pernyataan tersebut aman dilakukan dalam aktivitas daring, maka kamu bisa melangkah maju, jika

pernyataan tersebut tidak aman dilakukan, maka kamu akan melangkah mundur.

Guru : Membacakan pernyataan satu persatu dan membahas jawaban yang tepat terhadap pernyataan tersebut.

1. Menuliskan kata kunci di browser dengan benar.
2. Domain terpercaya untuk diakses adalah .com dan .gov.
3. Menuliskan alamat lengkap di media sosial.
4. Menanggapi ejekan (perundungan) yang dilakukan oleh teman.
5. Mengambil foto dari google image tanpa menuliskan sumbernya.

### 3. Evaluasi

Penerapan literasi digital di sekolah dalam kegiatan ekstrakurikuler akan lebih efektif apabila dilakukan evaluasi pada setiap kegiatan. Evaluasi bertujuan untuk mengukur ketercapaian penerapan literasi digital. Selain itu, evaluasi juga dilakukan tidak hanya untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan, melainkan juga untuk mengukur tingkat keberhasilan pada suatu program literasi digital.

Evaluasi dapat dilakukan pada dua hal, yaitu terhadap jenis kegiatan literasi digital dan 2) praktik baik literasi sekolah. Untuk mengetahui keberhasilan penerapan peserta dapat mengisi formulir yang terdapat pada Lampiran 1 dan Lampiran 2 modul ini.

### C. Penutup

Literasi digital di Sekolah dasar (SD), bukan hanya menggunakan internet untuk mencari informasi atau hiburan. Literasi seharusnya menjadi sarana untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam berpikir secara analitis, sintesis, analisis, kritis, imajinatif, dan kreatif. Oleh karena itu, implementasi literasi digital di Sekolah Dasar menjadi penting untuk mencapai kesadaran semua pemangku kepentingan dalam memandang kemampuan literasi sebagai ukuran kemajuan sebuah bangsa. Implementasi literasi digital dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber digital. Literasi digital dapat dijadikan rujukan sosial untuk menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan sumber-sumber digital, peserta didik tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga proses kreatif dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Adapun literasi digital dengan penggunaan, etika, kesadaran kolektif bermedsos bagi peserta didik di sekolah dasar perlu diedukasi sesuai dengan penggunaan yang diperlukan dan terhindar dari perundungan, permainan (*game*) yang menjadi candu, korban medsos, dan korban dari kelalaian dalam pengelolaan waktu. Fungsi kontrol yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah, berkoordinasi dengan orang tua peserta didik dan masyarakat sekitar dapat menjadi bagian kolaborasi penting dalam berinternet yang sehat untuk peserta didik di jenjang Sekolah Dasar.

## Rujukan

- Kemendikbud. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kompas. 2016. “*Pengguna Internet di Indonesia*”. Diakses dari [:http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta](http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta). Pada tanggal 1 Oktober 2017.
- Kemdikbud. 2021. *Ektrakurikuler*. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/ekstrakurikuler>. diunduh 22 April 2021.

## Lampiran 1:

### Tes Formatif

- 1) Jenis domain yang terpercaya adalah hal berikut, *kecuali*...
  - a. .com
  - b. co.id
  - c. org.id
  
- 2) Berikut adalah perambahan untuk mencari berbagai informasi di internet, *kecuali*...
  - a. google chrome
  - b. mozilla firefox
  - c. instagram
  
- 3) Langkah pertama yang harus dilakukan siswa untuk mencari informasi di internet adalah...
  - a. menuliskan kata kunci di *browser* dengan benar
  - b. menuliskan alamat domain
  - c. mengunduh gambar dari browser
  
- 4) Salah satu aturan dalam berkomunikasi di perkampungan daring adalah...
  - a. tidak memberikan informasi pribadi
  - b. melakukan perundungan bagi teman di sosial media
  - c. melakukan *copy paste* tanpa mencantumkan nama penulis
  
- 5) Salah satu tips yang dapat dilakukan saat menggunakan layanan browser adalah...
  - a. Mengunggah informasi pribadi
  - b. Menuliskan alamat situs
  - c. Menjaga keamanan saat berada di media daring
  
- 6) Salah satu sikap menjaga keamanan saat berada di media daring adalah...
  - a. Bermain *game* sepanjang hari
  - b. Mengetik kata kunci dengan benar, supaya tidak tersesat ke laman yang tidak tepat.
  - c. Menggunakan kata-kata yang sopan pada saat daring

Coba uji kemampuanmu sekarang, berdasarkan aturan Digital Citizenship diatas, tentukan apakah sikap yang ditunjukkan diperbolehkan atau tidak? Setelah selesai, kamu bisa mendiskusikannya dengan gurumu!

Buat cerita masa kecilmu, kemudian share ceritamu ke media sosial instagram, ataupun *facebook*-mu.

Sikap sebagai anggota Digital Citizenship (14 poin)

**Sikap sebagai anggota Digital Citizenship (14 poin)**

Aturan Digital Citizenship	Sikap	Ya	Tidak
Tidak memberikan informasi pribadi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menuliskan nama lengkap dan tanggal lahir di laman media sosial.</li> </ul>		
Menjaga keamanan saat berada di media daring.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetik kata kunci dengan benar, supaya tidak tersesat ke laman yang tidak tepat.</li> </ul>		
Keseimbangan dalam menggunakan media daring.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain game sepanjang hari.</li> </ul>		
Menghormati orang lain dan diri kita sendiri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan kata-kata yang sopan.</li> </ul>		
Berani melaporkan <i>bullying</i> (perundungan).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan kepada orangtua, jika ada yang berbuat tidak sopan di media daring..</li> </ul>		
Menghargai hak cipta dan karya orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan copy dan paste dari artikel tanpa mencantumkan nama penulis.</li> </ul>		
Mengelola jejak digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebarkan video yang berisi kekerasan.</li> </ul>		

## Lampiran 2

### Lembar Kerja 1 Format Pengamatan Literasi Digital

No.	Aspek yang Dievaluasi	Indikator	Kriteria			
			Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
1.	Jenis Kegiatan	Pemahaman: a. Program (kegiatan) yang dapat dilaksanakan				
		b. Program (kegiatan) jelas, runtut, dan sistematis				
		c. Program mudah dievaluasi				
2.	Ketercapaian praktik baik	Program literasi digital				
		Hasil literasi digital				
		Keterlibatan warga sekolah				

#### Keterangan:

Apabila terpenuhi 4 sub indikator skor 4

Apabila terpenuhi 3 sub indikator skor 3

Apabila terpenuhi 2 sub indikator skor 2

Apabila terpenuhi 1 sub indikator skor 1

### Lampiran 3

#### Lembar Kerja 2 Praktik Baik di Sekolah

**Petunjuk:**

1. Tuliskan praktik baik yang sudah Anda lakukan di sekolah!
2. Diskusikan dengan peserta lain dalam kelompok yang terdiri atas 2—3 orang!

No.	Jenis Praktik Baik	Tujuan	Skenario Pelaksanaan	Hasil	Pihak-pihak yang terlibat

Catatan: Format bisa dikembangkan sesuai kondisi masing-masing sekolah!