Literasi Digital dan Berpikir Kritis dalam Mapel Informatika

Septiaji Eko Nugroho, ST, M.Sc.

Ketua Presidium Mafindo

27 September 2022

FEB 2022

ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES

INDONESIA

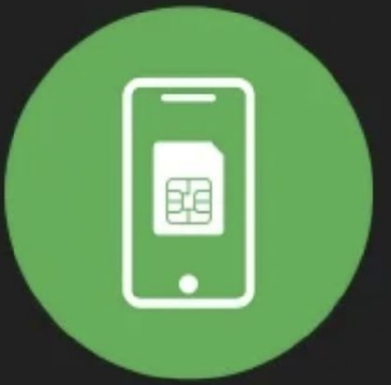
TOTAL POPULATION

277.7 MILLION

URBANISATION

57.9%

CELLULAR MOBILE CONNECTIONS



370.1 MILLION

vs. POPULATION

133.3%

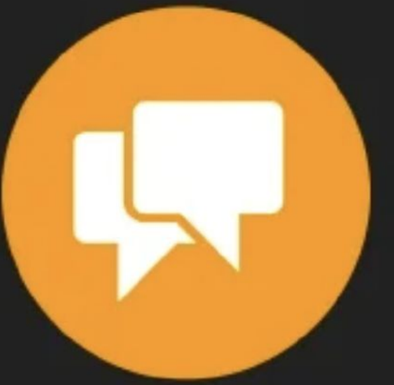
INTERNET USERS

204.7 MILLION

vs. POPULATION

73.7%

ACTIVE SOCIAL MEDIA USERS



191.4 MILLION

vs. POPULATION

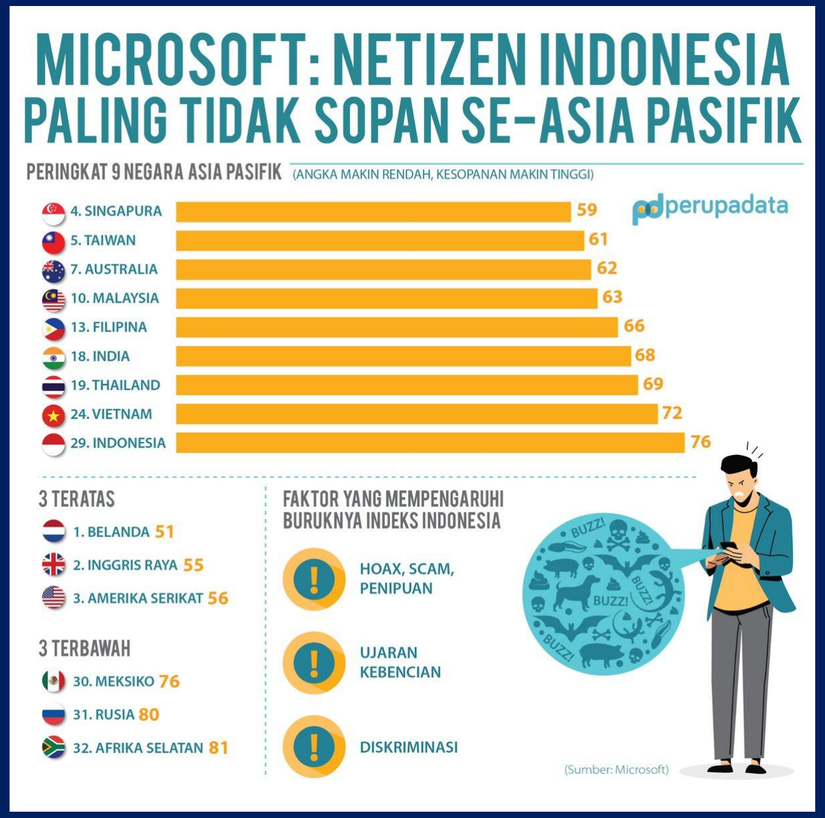
68.9%

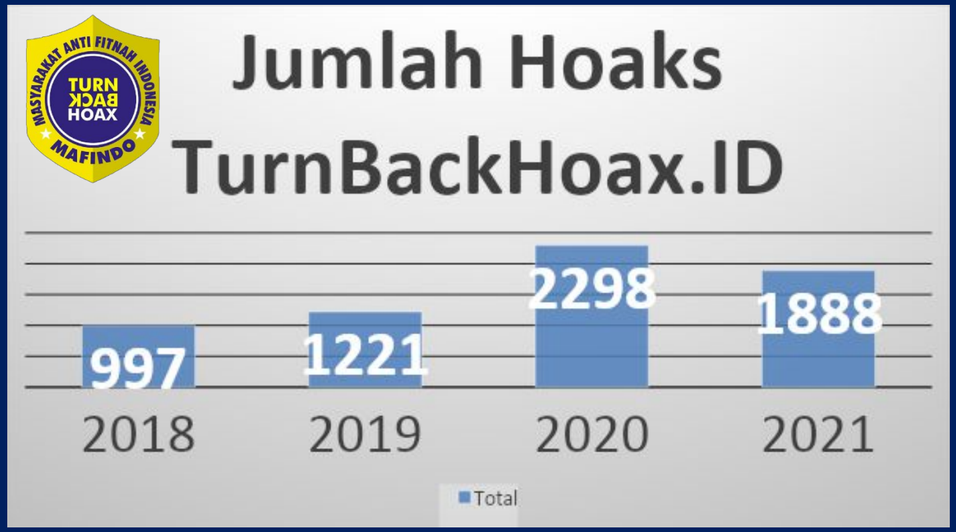
SOURCES: UNITED NATIONS; U.S. CENSUS BUREAU; GOVERNMENT BODIES; GSMA INTELLIGENCE; ITU; GWI; EUROSTAT; CNNIC; APJII; CIA WORLD FACTBOOK; COMPANY ADVERTISING RESOURCES AND EARNINGS REPORTS; OCDH; TECHINASA; KEPIOS ANALYSIS. **ADVISORY:** SOCIAL MEDIA USERS MAY **NOT** REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. **COMPARABILITY:** SOURCE AND BASE CHANGES.

we are social

KEPIOS

Beberapa Tantangan Dunia Digital Kita





Bagaimana Peran Sekolah Untuk….

Mempersiapkan Siswa Untuk	Membekali Siswa Supaya Tidak
✔ Memiliki Tingkat Literasi Digital yang baik ✔ Produktif di dunia digital ✔ Berpikir kritis ✔ Mampu membaca informasi multi variable (lateral reading) dan membaca pola ✔ Mampu menggali informasi dengan mesin pencari ✔ Mampu membuat konten dan berbagi pesan ✔ Mampu berkolaborasi di ruang digital ✔ Berbudaya digital sesuai Pancasila	❑ Menjadi warganet niretika ❑ Menyebarkan hoaks ❑ Kecanduan/Adiksi Gawai ❑ Menjadi pelaku/korban perundungan digital (Cyberbullying) ❑ Menjadi korban penipuan digital

Tujuan Mata Pelajaran Informatika

Mata pelajaran Informatika bertujuan untuk mengantarkan peserta didik menjadi "*computationally literate creators*" yang menguasai konsep dan praktik Informatika, yaitu:

1. berpikir komputasional, yaitu terampil menciptakan solusi-solusi untuk menyelesaikan persoalan-persoalan secara sistematis, kritis, analitis, dan kreatif;
2. memahami ilmu pengetahuan yang mendasari Informatika, yaitu sistem komputer, jaringan komputer dan internet, analisis data, algoritma dan pemrograman, serta menyadari dampak Informatika terhadap kehidupan bermasyarakat;
3. terampil berkarya dalam menghasilkan artefak komputasional sederhana, dengan memanfaatkan teknologi dan menerapkan proses rekayasa, serta mengintegrasikan pengetahuan bidang-bidang lain yang membentuk solusi sistemik;
4. terampil dalam mengakses, mengelola, menginterpretasi, mengintegrasikan, mengevaluasi informasi, serta menciptakan informasi baru dari himpunan data dan informasi yang dikelolanya, dengan memanfaatkan TIK yang sesuai; dan
5. menunjukkan karakter baik sebagai anggota masyarakat digital, sehingga mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi dan menggunakan perangkat teknologi informasi disertai kepedulian terhadap dampaknya dalam kehidupan bermasyarakat.

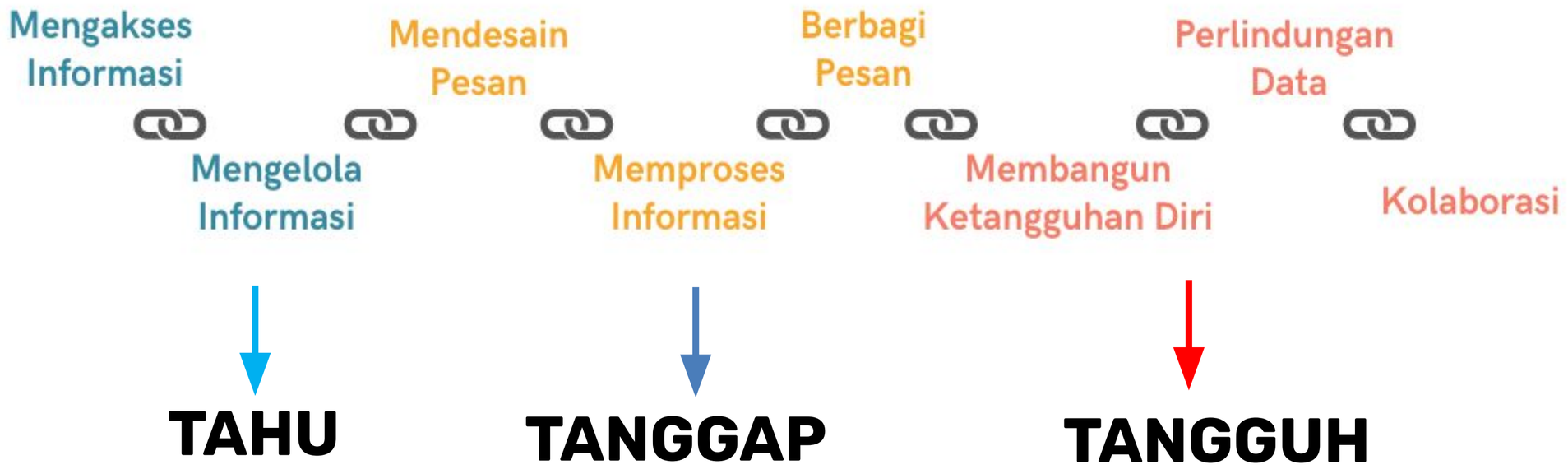
Benang merah:

- **Literasi Digital**
- **Berpikir Kritis**

Digital literacy is the ability to access, manage, understand, integrate, communicate, evaluate and create information safely and appropriately through digital technologies for employment, decent jobs and entrepreneurship. It includes competences that are variously referred to as computer literacy, ICT literacy, information literacy and media literacy.

(UNESCO, 2018)

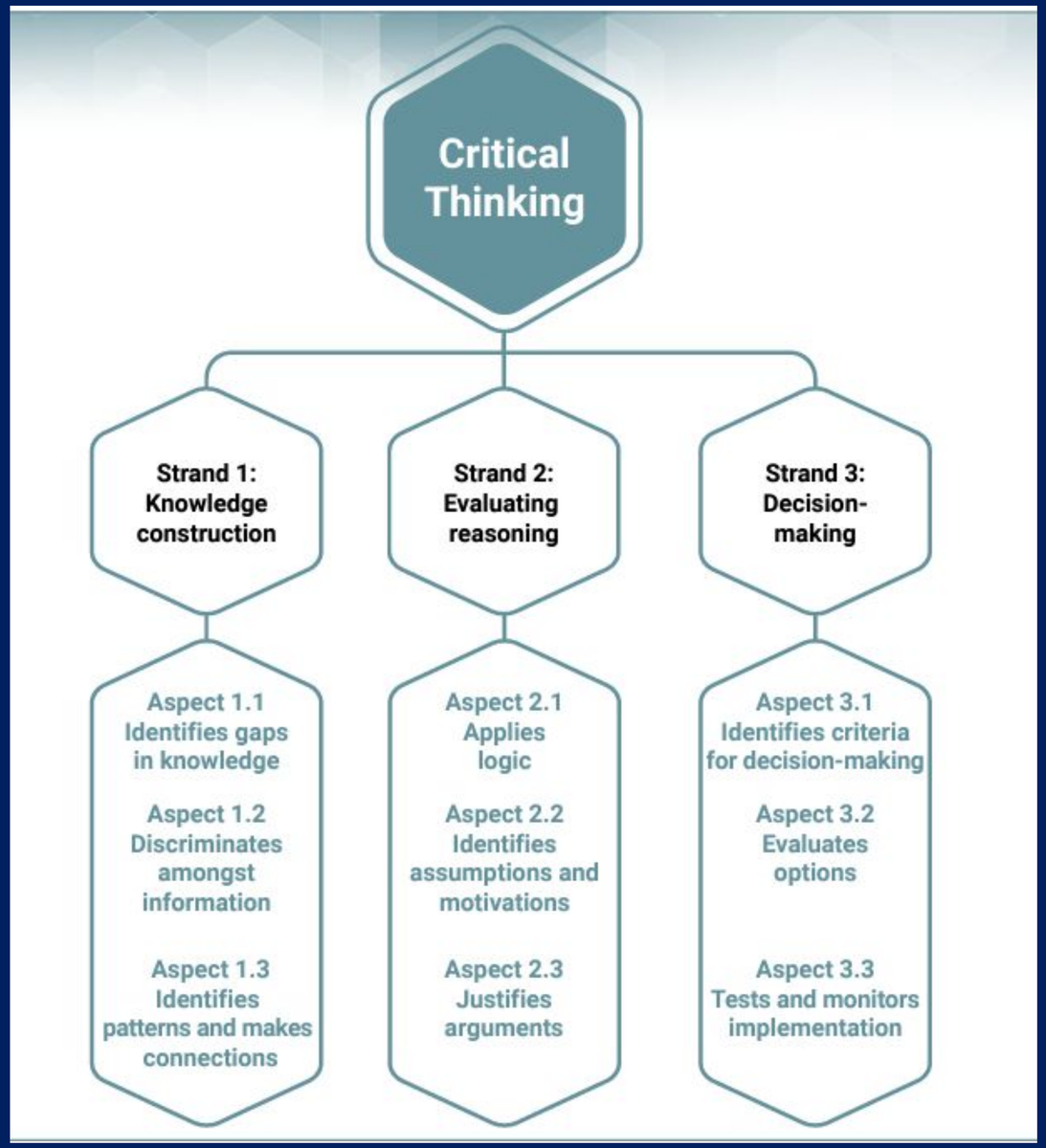
8 Kompetensi Literasi Digital



Sumber: Tular Nalar/Mafindo

4 Pilar Literasi Digital

2021 - Japelidi, Kementerian Kominfo, Siberkreasi



Australian Council for Educational Research, 2020

Contoh Aplikasi Modul Ajar
Materi Verifikasi Informasi Plugged

1

PENDAHULUAN

Definisi hoaks, latar belakang permasalahan, dampak negatif hoaks

2

MENCARI ARTIKEL KLARIFIKASI

Bagaimana dan kemana kita bisa mencari klarifikasi atas informasi meragukan yang beredar?

3

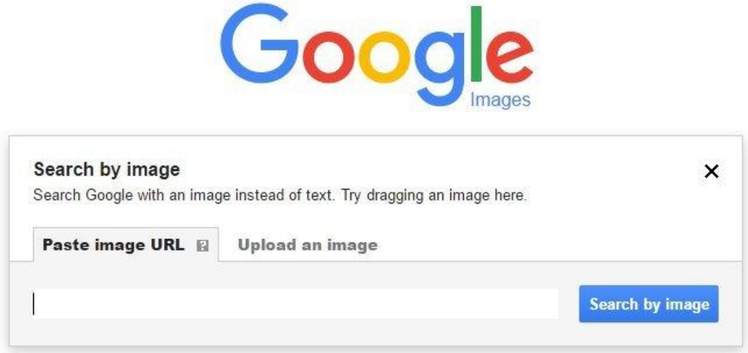
VERIFIKASI KONTEN EDITAN DAN FOTO

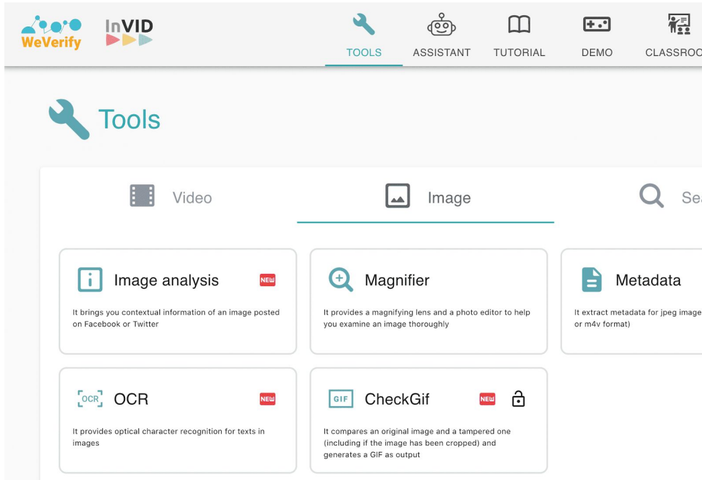
Bagaimana teknik verifikasi konten editan dan foto.
Power Googling
Reverse Search Image

4

VERIFIKASI VIDEO DAN LOKASI

Bagaimana teknik verifikasi video dan lokasi





Contoh Aplikasi Unplugged: Bermain Ular Tangga Anti Hoaks

Evaluasi Etika Digital

Unggahan 2

Beredar di media sosial, sebuah foto seorang petugas kebersihan yang membersihkan kotoran yang menempel pada sepatu seorang remaja perempuan. Banyak komentar hujatan terhadap remaja perempuan dalam foto ini.

Poin diskusi: Bagaimana tanggapanmu tentang hal ini? Apa etika yang dilanggar?

Unggahan 3

Sumber: https://twitter.com/n_izzah/status/1068754763934707712

Beredar sebuah unggahan di media sosial, seorang ibu hamil berdiri di kereta, sedangkan beberapa pemuda duduk seolah tidak menghiraukan si ibu hamil. Banyak yang menyebut sikap pemuda tersebut tidak pantas, karena seharusnya mereka memberikan tempat duduknya kepada ibu hamil tersebut.

Poin diskusi: Bagaimana tanggapanmu tentang hal ini? Apakah narasi dan foto yang ada di atas sudah mencerminkan situasi sebenarnya? Siapa yang melanggar dan etika apa yang dilanggar?

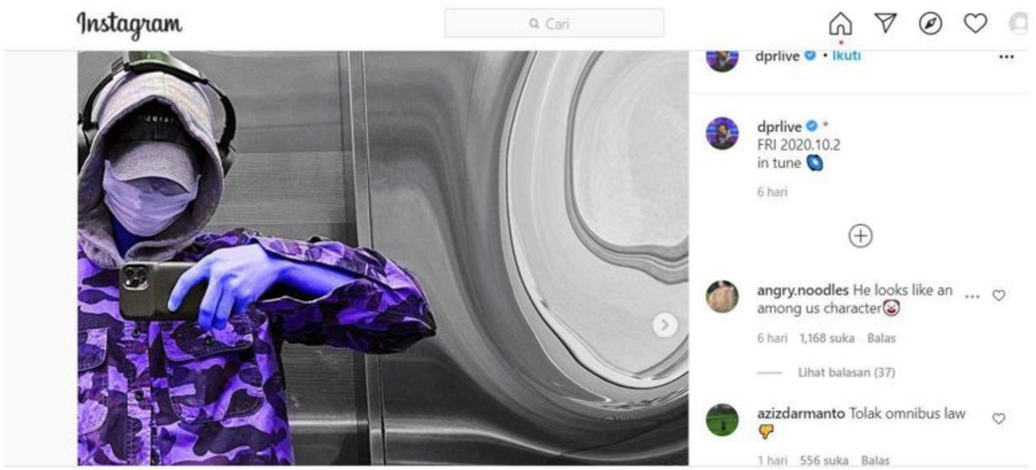
Evaluasi Etika Digital

Unggahan 5

Seorang remaja tewas terlindas truk di Banten ketika sedang membuat konten menghentikan tiba-tiba sebuah truk yang sedang melaju.

Poin diskusi: Mengapa ada remaja yang membuat konten semacam ini? Apa dampak kalau perbuatan seperti ini tidak dihentikan?

Unggahan 4



Pada bulan Mei 2020, sebagian masyarakat Indonesia protes terhadap Dewan Perwakilan Rakyat yang mengesahkan UU Cipta Kerja. Akun dprlive, seorang *rapper* Korea, kemudian dibanjiri oleh komentar kemarahan dari warganet Indonesia yang menolak UU Cipta Kerja.

Poin diskusi: Apa yang tidak etis dalam hal ini?

Terimakasih