

PROFIL LITERASI DIGITAL BERBASIS ANALISIS SURVEI UNTUK PENGUATAN LITERASI SASTRA DI ABAD KE-21

*DIGITAL LITERACY PROFILE BASED ON SURVEY ANALYSIS
FOR STRENGTHENING LITERARY LITERACY IN THE 21ST CENTURY*

Wulan Handayani; Dadang Sunendar; Vismaia S. Damaianti

Universitas Pendidikan Indonesia
Jalan Dr. Setiabudi No. 229, Bandung, Indonesia
wulan19@upi.edu

(Naskah diterima tanggal 7 Juni 2023, terakhir diperbaiki tanggal 12 November 2023
disetujui tanggal 21 Desember 2023)

DOI: <https://doi.org/10.26499/wdprw.v51i2.1386>

Abstract

This research aims to assess the level of digital literacy among teenagers aged 11 to 14 years old. The survey was conducted within a community with a total of 40 teenage respondents. The research method used was descriptive quantitative. The research instrument employed was a questionnaire prepared through a Google Form, supported by other data collection methods such as observation sheets and interviews. Data analysis techniques involved data coding, tabulation, scoring, and data analysis to draw conclusions. The research results indicate that 95% of the total respondents possess digital devices. 90% of teenagers have used electronic devices and can operate them. 75% of teenagers are aware of laws related to the protection of digital device usage, and 80% state that their digital devices are used for communication and entertainment purposes only. Therefore, it can be concluded that digital literacy among teenagers in the 21st century is quite high. However, efforts should be made to enhance literary literacy through digital platforms, providing valuable content alternatives for teenagers. This research is important in providing information about teenagers' proficiency with digital media. It is expected to serve as input for the development of models and digital literary literacy media as part of efforts to strengthen literacy in the 21st century.

Keywords: *survey; digital literacy media; literacy; literary*

Abstrak

Transformasi penyelenggaraan pendidikan berkembang begitu cepat, sehingga pengintegrasian teknologi digital dan literasi, menjadi sebuah keniscayaan yang mendasar supaya dapat mengakomodasi tuntutan belajar dan dinamika perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk memotret tingkat literasi digital pada remaja (usia 11--14 tahun). Survei dilaksanakan pada komunitas dengan responden berjumlah 40 remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan berupa angket yang disusun melalui media *google form*, dengan data penunjang lain berupa lembar observasi dan wawancara. Teknik analisis dilakukan dengan membuat kodifikasi data, tabulasi, membuat penskoran serta melakukan analisis data untuk menarik simpulan. Hasil penelitian menunjukkan 95% dari total 40 responden telah memiliki piranti media digital. Tercatat 90% remaja telah menggunakan gawai dan dapat mengoperasikannya. Sekitar 75% remaja sadar akan undang-undang perlindungan penggunaan perangkat media digital. Kemudian 80% menyatakan bahwa perangkat digital mereka, digunakan untuk komunikasi dan hiburan saja. Dapat disimpulkan bahwa literasi digital remaja di abad ke-

21 sudah sangat baik. Namun, penguatan literasi sastra harus dikembangkan sebanyak mungkin melalui *platform* digital, guna penyediaan alternatif konten yang bermanfaat bagi para remaja. Penelitian ini penting dilakukan, untuk memberikan informasi mengenai kecakapan remaja terhadap penggunaan media digital. Hal tersebut diharapkan menjadi masukan bagi pengembangan model maupun media literasi sastra digital sebagai upaya penguatan literasi di abad ke-21.

Kata Kunci: literasi; media digital; sastra; survei

1. Pendahuluan

Bertahan hidup dalam mencapai tujuan penyelenggaraan pendidikan di tengah tantangan abad ke-21 adalah tentang bagaimana bertahan dari kompleksitas permasalahan pendidikan yang dihadapi masa kini. Dewasa ini anak remaja harus memiliki keterampilan belajar, keterampilan menggunakan perangkat digital, kreatif, memiliki karakter kuat, serta inovatif dan memiliki kecakapan hidup. Oleh karena itu mendidik generasi muda di abad ke-21 ini tidak bisa hanya dengan strategi lama, seorang guru menjadi pusat dari setiap kegiatan pembelajaran, dan murid sebagai pelaku yang pasif. Ada yang lebih penting, yakni bagaimana guru mempersiapkan peserta didik yang kuat, berkarakter dan mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan dan perkembangan zaman. Kecakapan abad ke-21 diintegrasikan dalam kemampuan kognitif, psikomotor dan afektif, serta penguasaan TIK yang dapat dikembangkan melalui: kecakapan berpikir kritis dan memecahkan masalah; kecakapan dalam berkomunikasi; kecakapan berkreaitivitas dan berinovasi; kecakapan berkolaborasi (Blyznyuk, 2019: 43)

Transformasi penyelenggaraan pendidikan dari tradisional menuju era digital adalah salah satu tantangan yang dihadapi di abad ke-21. Kegiatan belajar mengajar dewasa ini tak hanya sekedar berinteraksi langsung antara guru dan murid, pada ruangan kotak segi empat dengan sekat tembok, dihias kursi yang berderet menghadap papan tulis, lalu berkegiatan bersama

dalam satu ruang dan waktu. Proses pembelajaran bisa terlaksana kapan pun dan di mana pun karena guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi. Murid akan mendapatkan akses informasi yang mereka butuhkan dengan mudah, cepat dan bervariasi (Yulianti & Agustang, 2022: 29). Disinilah kegiatan menemukan, memilah serta memahami informasi yang benar dan tepat menjadi suatu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik di era digitalisasi di abad ke-21.

Kompetensi yang dibutuhkan di abad ke-21 tersebut adalah kecakapan literasi digital. Kecakapan literasi digital sangat penting dikuasai oleh peserta didik, seiring dengan perkembangan dan penggunaan teknologi serta pesatnya arus informasi. Kemampuan seseorang untuk menemukan, mengevaluasi serta menulis informasi secara jelas melalui tulisan, baik di media maupun di berbagai *platform* digital yang disediakan adalah ciri dari kemampuan literasi digital (Citraesmana *et al.*, 2020: 205). Tokoh yang pertama kali mengemukakan istilah literasi digital sebagai suatu kemampuan, kecakapan dalam memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital adalah Gilster dan Watson (1997). Menurutnya, kemampuan literasi digital adalah kemampuan, kecakapan seseorang dalam menggunakan teknologi dan informasi dari berbagai macam piranti elektronik secara efektif dan efisien pada berbagai konteks, baik itu pada sisi akademik, karier maupun kehidupan sehari-hari (Supriyadi, 2022: 42). Oleh

karena itu, kemampuan literasi digital harus menjadi kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh peserta didik di tengah penggunaan gawai dan media internet yang kian menjadi primadona di kalangan masyarakat lokal maupun global. Beberapa penelitian menyebutkan masih rendahnya budaya pemanfaatan terhadap teknologi dan informasi, bila melihat potret kehidupan sehari-hari sekaitan dengan minat baca dan menulis di kalangan masyarakat (Muslimin, 2018: 107). Minat Masyarakat lebih pada menonton televisi, atau mendengarkan musik dan bermain game dari pada harus membaca dan menulis, karena hal tersebut dianggap cukup membosankan (Sari, 2018: 128).

Beberapa faktor memberikan pengaruh kuat pada kompetensi literasi digital, di antaranya ialah penggunaan media *online*, pemerolehan nilai akademik, dukungan dan peran orangtua atau keluarga, serta intensitas membaca (Kuo, 2016: 201); (Mcdougall *et al.*, 2018: 264). Seharusnya, dewasa ini intensitas membaca tidak lagi menjadi permasalahan yang harus dihadapi bangsa ini, karena intensitas membaca jauh lebih tinggi, dengan dipermudah oleh sarana penunjang pemenuhan kebutuhan baik melalui gawai, laptop, maupun piranti lain yang terkoneksi dengan layanan internet. Oleh karena sebagian besar masyarakat khususnya peserta didik, telah memiliki piranti tersebut, dan interaksi antara keduanya telah menjadi kebutuhan primer.

Intensitas membaca peserta didik akan mengindikasikan minat dan kompetensi literasi yang tinggi. Hal tersebut sangat memungkinkan distimulasi melalui kegiatan membaca karya sastra, karena karya sastra merupakan media yang strategis untuk menyisipkan pesan-pesan didaktis, etika moral, karakter dan budaya bangsa. Tujuan pengajaran sastra dalam dunia pendidikan pada hakikatnya diprioritaskan pada pema-

haman peserta didik akan interaksi dunia fisik maupun sosial, melalui pemahaman membaca sastra guna memahami dan mengapresiasi nilai-nilai kehidupan dalam hubungannya dengan sesama manusia sebagai makhluk tuhan (Alamsari, 2016: 106); (Riana, 2020: 419). Pengertian yang hampir sama dikemukakan oleh Gee dan Stripling, bahwa literasi adalah kompetensi seseorang, individu dalam proses berpikir, membaca, menulis dan berbicara melalui komposisi berbahasa (Ayu *et al.*, 2018: 95). Demikian sebabnya, kecakapan literasi menjadi suatu hal yang penting dikuasai oleh generasi bangsa ini. Menjadi manusia yang literat adalah prasyarat untuk keberhasilan setiap individu di abad ke-21 (Zubaidah, 2020: 2). Memahami makna di balik kode bahasa untuk menjelajah dunia informasi, sains, teknologi, kesehatan, ekonomi, agama, budaya, sejarah, dan praktik kehidupan lainnya merupakan kompetensi literasi yang diperlukan (Damaianti, 2021: 3).

Beberapa penelitian mengenai literasi digital memberikan beragam informasi, terkait peluang dan tantangan yang dihadapi generasi muda di abad ini. Tsunami informasi memaksa pembelajaran literasi digital tak bisa dielakkan lagi, sehingga literasi digital sangat dibutuhkan untuk dapat membentuk generasi digital di abad ke-21 (Ahman *et al.*, 2019: 386). Temuan lain adalah fakta bahwa perkembangan teknologi yang pesat saat ini ternyata belum sejalan dengan perkembangan budaya literasi digital. Tingkat literasi digital di Indonesia berada pada angka 8% (Pangarepan, 2022: 39). Kondisi tersebut terlihat berbanding terbalik dengan pesatnya jumlah perkembangan media dan penggunaan *gadget* oleh masyarakat penggunaannya (Rahmania & Legowo, 2016: 2). Selanjutnya media digital seperti *gadget* mempunyai dampak besar terhadap minat baca.

Dampak tersebut meliputi dampak positif dan negatif, tergantung pada bagaimana pengguna memanfaatkan sarana tersebut (Nikmawati *et al.*, 2021).

Dapat disimpulkan bahwa untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dewasa ini haruslah melalui peningkatan kualitas literasi khususnya minat baca generasi muda, sehingga terbentuk budaya literasi digital, sesuai dengan tuntutan zaman di abad ke-21. Hal tersebut tidak akan mungkin bisa tercapai dengan baik tanpa informasi yang cukup tentang praktik literasi digital yang sudah dilakukan masyarakat dan lembaga pendidikan. Oleh karena itu untuk mendapatkan informasi tersebut dibutuhkan penelitian tentang praktik literasi digital, dengan melihat tingkat minat membaca peserta didik sebagai pijakan awal bagi pengembangan dan peningkatan kualitas literasi di masyarakat maupun di lembaga pendidikan.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif adalah metode yang bertujuan untuk menggambarkan isi dari suatu variabel penelitian, tanpa bermaksud menguji hipotesis tertentu (Trinuryono *et al.*, 2022: 70). Penelitian deskriptif kuantitatif dalam hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memotret situasi nyata di lapangan, guna memperoleh informasi sekaitan dengan tingkat budaya literasi digital pada remaja dengan melakukan survei terhadap kebiasaan membaca karya sastra melalui gawai yang mereka miliki. Penelitian ini dilaksanakan pada 40 orang remaja berusia 11–14 tahun, usia tersebut, terkategori dalam usia remaja awal. Ada tiga tahapan perkembangan remaja, yaitu a) remaja awal (usia 11–14 tahun); b) remaja pertengahan (usia 15–17 tahun), dan c) remaja akhir (usia 18–21 tahun), (Wulandari, 2014: 40).

Objek penelitian dilakukan pada data hasil survei terhadap tingkat budaya literasi digital di kalangan remaja tersebut.

Instrumen merupakan alat untuk mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket *online* melalui aplikasi *google form* yang disebar pada anak remaja. Adapun langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: 1) melakukan perencanaan dan *timeline* penelitian; 2) menyusun kisi-kisi instrumen penelitian; 3) melakukan survei dengan menyebarkan sejumlah angket pada responden; 4) memeriksa hasil survei; 5) mengelompokkan hasil survei berdasarkan aspek-aspek literasi digital untuk penguatan budaya literasi sastra, *editing*, *coding*, *tabulating*, dan *scoring* (Supandi, *et al.*, 2020). Kegiatan yang dilakukan saat *editing* adalah pengecekan pada data yang sudah terkumpul. Kemudian *coding*, pemberian identitas pada setiap kelompok data, supaya berbeda antara satu sama lain. Selanjutnya *tabulating*, membuat tabel yang berisi data dan diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan, dan membuat *scoring*, memberikan skor berupa persentase pada data hasil angket. Selanjutnya, data persentase tersebut dikelompokkan dalam kalimat kualitatif dan menginterpretasikannya melalui penghitungan standar yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto, di antaranya 76%--100% terkategori baik, 56%--75% cukup baik, 40%--55% kurang baik, dan kurang dari 40% tidak baik (Hatmoko, 2015). Terakhir, menarik simpulan dari hasil olah data yang dianalisis.

3. Hasil dan Pembahasan

Angket, memuat 20 pertanyaan dengan 5 opsi jawaban. Pengukuran menggunakan skala likert, dengan opsi jawaban sangat setuju bernilai 5, setuju bernilai 4, ragu-ragu bernilai 3, tidak setuju bernilai 2, dan

<i>smart phone</i> , beserta akses internet yang memadai	35% ragu dan 15% lainnya mengaku memiliki keterbatasan dalam memiliki perangkat digital maupun akses internet.	lainnya.	dan untuk berkomunikasi dengan yang berkepentingan. 15% lainnya menyatakan ragu dan 20% tidak setuju.
3.2 Penggunaan Gawai (<i>handphone/ smartphone</i> untuk Literasi Sastra			
Pertanyaan	Analisis		
Saya mampu mengoperasikan gawai/ <i>handphone/ smartphone</i> dengan baik	sekitar 95% anak remaja setuju mampu mengoperasikan gawai dengan baik. 2,5% ragu dan 2,5% lainnya tidak setuju.	Saya menandai atau membuat catatan-catatan kecil tentang apa yang telah saya baca, atau membuat sinopsis dari cerita yang telah selesai saya baca	50% anak remaja menyatakan setuju dan 30% anak lainnya menyatakan ragu-ragu dan 20% tidak setuju jika mereka membuatkan review dari buku yang mereka baca.
Saya menggunakan gawai/ <i>handphone/ smartphone</i> untuk kebutuhan membaca	Sekitar 72,5% anak remaja menggunakan gawainya untuk membaca. 20% ragu dan 7,5% tidak setuju.	Saya merasa rugi jika gawai saya tidak saya gunakan untuk membaca meski hanya seminggu saja	52,5% anak remaja merasa rugi ketika gawainya tidak digunakan untuk membaca, dan 35% anak remaja ragu-ragu dan 12,5% tidak setuju.
Saya senang membaca buku sastra melalui platform digital lewat gawai yang dimiliki	Hanya 45% anak remaja yang menyatakan senang membaca karya sastra. 40% ragu-ragu dan 15% tidak setuju.	Saya sering diminta orang tua untuk belajar dan berliterasi dengan menggunakan gawai yang saya miliki	Dapat disimpulkan bahwa 60% anak remaja sering diminta ortu untuk menggunakan gawainya untuk belajar dan membaca. 25% ragu dan 15% tidak setuju
Saya paham dengan cerita yang saya baca kemudian saya mendiskusikannya dengan teman secara langsung maupun melalui grup digital	63% anak remaja merasa paham dengan apa yang mereka baca dan mendiskusikannya dengan teman lainnya. 22,5% ragu-ragu dan 12,5% lainnya tidak setuju.	Saya merasa tertantang untuk terus-menerus membaca buku sastra karena saya suka dan banyak manfaatnya untuk saya	Dari data di atas terlihat hanya 49% anak remaja yang suka dengan membaca karya sastra, 35% ragu-ragu dan 15% yang tidak suka membaca sastra.
Saya lebih sering menggunakan gawai untuk berkomunikasi dan membaca dari pada kegiatan yang	65% anak remaja mengaku menggunakan gawai untuk hal yang bermanfaat, seperti membaca	Saya membaca sastra untuk memenuhi tugas	Merujuk pada tabel di atas, 75% anak remaja setuju

literasi yang diberikan guru/ sekolah	bahwa minat membaca sastra lebih pada tugas literasi. 17,5% anak remaja ragu-ragu dan 7,5% tidak setuju.
---------------------------------------	--

informasi hoax, gosip, berita kriminal maupun debat politik. situs yang memberikan informasi hoax, gosip, berita kriminal maupun debat politik, 40% ragu-ragu dan 15% tidak setuju.

3.3 Pemahaman *Networking* dan *Online Safety*

Pertanyaan	Analisis
Saya berkomunikasi dengan baik dan berbahasa dengan santun di ruang digital.	87,5% anak remaja berkomunikasi dengan baik dan berbahasa dengan santun di ruang digital. 10% ragu dan 2,5 tidak setuju.
Saya menerima beragam informasi yang masuk pada gawai saya tanpa ada pembatasan.	60% anak remaja menerima beragam informasi yang masuk pada gawai saya tanpa ada pembatasan. 20% ragu dan 20% tidak setuju
Saya mengikuti salah satu situs jejaring sosial	80% anak remaja mengaku mengikuti salah satu situs jejaring sosial. 15% ragu dan 5% tidak setuju.
Saya menghargai privasi teman online saya dan menjaga keamanan serta kesantunan saat berkomentar atau berkolaborasi dengan mereka di ruang digital	85% anak remaja menghargai privasi teman online dan menjaga keamanan serta kesantunan saat berkomentar atau berkolaborasi dengan mereka di ruang digital. 15% sisanya menyatakan ragu.
Saya memblokir situs-situs yang memberikan	45% anak remaja mengaku memblokir situs-

Melalui angket di atas, diketahui bahwa nilai ideal seluruh angket $20 \times 5 \times 40 = 4000$, dan jumlah angket yang diperoleh ialah 3046, berasal dari 20 pertanyaan angket dengan 40 orang jumlah responden (peserta didik). Adapun persentasenya dirumuskan sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{3046}{4000} \times 100\%$$

$$P = 76,15\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

F = Frekuensi yang dicari

N = Jumlah responden

Dengan demikian, hasil yang diperoleh dari angket literasi digital anak remaja melalui minat membaca sastra mereka yaitu 76,15% berada pada interval 76%--100% yang berarti terkategori baik. Oleh karena itu, literasi digital anak remaja (10–14 tahun) tergolong sudah baik. Akan tetapi, harus ada peningkatan dalam beberapa hal supaya peningkatan literasi media digital akan beriringan dengan peningkatan minat membaca sastra. Hal penting yang harus diperhatikan sebagai berikut.

1. Kompetensi digital

Penguasaan kompetensi literasi digital yang baik sangat dibutuhkan di era digitalisasi seperti sekarang ini karena akan menjadi faktor penentu keberhasilan dalam setiap kegiatan yang melibatkan media digital. Kompetensi literasi digital tersebut

meliputi kecakapan, kebiasaan, dan *performance* yang kesemuanya dapat diamati dan diukur melalui kemampuan berpikir kritis, analitis terhadap keabsahan dan kelengkapan informasi, dan mampu mengevaluasi fakta dan opini secara tepat sehingga dalam menerima informasi tidak termakan oleh isu-isu kebohongan atau hoax. Hal tersebut menunjukkan kompetensi yang berkaitan dengan konsep kecakapan hidup abad ke-21 yang harus mewujud pada pribadi peserta didik.

2. Minat dan motivasi literasi

Minat dan motivasi terhadap literasi yang berkaitan dengan menulis dan membaca harus dikembangkan dengan strategi-strategi tertentu yang akan dapat menstimulasi minat anak remaja, menjadi lebih baik lagi. Minat dan motivasi terhadap literasi mewujud pada sikap senang membaca, sadar akan manfaat dari membaca, frekuensi membaca dan kualitas bahan bacaan. Oleh karena itu, gerakan literasi sekolah dalam hal pembiasaan menit-menit membaca, harus terus dibudayakan karena sesuatu yang dilaksanakan berulang-ulang tentu akan menjadi habituasi dan mewujud menjadi karakter. Faktor-faktor yang bisa diupayakan pihak sekolah dalam mewujudkan minat dan motivasi literasi di antaranya 1) menambah sarana-prasarana buku bacaan yang variatif baik fisik maupun digital; 2) menjalin kerja sama antara pihak dan orang tua dalam mengawal pembiasaan dan senantiasa memberikan kesempatan pada anak remaja untuk membaca buku yang disukai; 3) membangun kesadaran *networking*, berjejaring dan berkumpul dengan sesama teman yang memiliki minat baca, atau mengikuti komunitas literasi; 4) *online safety*, memiliki kesadaran terhadap keselamatan dan menjaga etika dalam berinteraksi dengan menggunakan perangkat media digital.

3. Kompetensi Literasi Sastra Digital

Seharusnya ada korelasi yang signifikan di antara penguasaan kompetensi literasi digital dengan kompetensi literasi sastra melalui peningkatan minat membaca. Kedua variabel tersebut akan saling mendukung dan memengaruhi satu sama lain. Kompetensi tersebut juga seharusnya mewarnai karakter sesuai dengan harapan, yakni memiliki kecakapan hidup di abad ke-21, di antaranya sebagai berikut. 1) Akses digital, kompetensi digital memudahkan akses terhadap bahan bacaan sastra secara *online*, sehingga untuk membaca buku-buku sastra yang diminati tidak harus selalu memiliki buku fisik, aksesibilitas terhadap buku-buku sastra menjadi lebih mudah, dan keterbatasan kesediaan bahan bacaan juga dapat diminimalisasi. 2) Keterlibatan dalam komunitas sastra dalam hal membangun jejaring untuk berkegiatan positif dan membangun budaya literasi masyarakat menjadi lebih mudah. 3) Kreativitas dan ekspresi diri, memungkinkan berkembangnya budaya masyarakat yang literat, sehingga membaca dan menulis juga memublikasikan tulisan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sehari-hari, tidak saja hanya milik peneliti maupun akademisi. 4) Pembelajaran dan pengembangan pribadi, kompetensi digital memungkinkan untuk mengakses sumber daya pendidikan *online*, seperti kursus, tutorial atau webinar yang berkaitan dengan sastra sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan juga dapat menjadi tambahan sumber penghasilan bagi para peminat pelaku seni, sastra dan budaya.

4. Simpulan

Berdasar pada penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kompetensi literasi digital menjadi pintu gerbang bagi masyarakat untuk mampu menggunakan media digital secara aplikatif

dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini guna mewujudkan manusia yang cakap dengan keilmuan dan wawasan yang harus berselari dengan perkembangan zaman di abad ke-21 atau menyongsong era *society* 5.0. Budaya literasi digital anak remaja masa kini, ditunjukkan dengan pemerolehan angka 95% remaja telah mampu menggunakan piranti media teknologi dan informasi dengan baik, dan beretika.

Dengan demikian, sebagian besar remaja mampu, cakap dan dapat bertanggung jawab dalam berliterasi digital. Akan tetapi, kompetensi dalam berliterasi digital tidak berarti secara otomatis akan meningkatkan minat literasi, baik membaca maupun menulis apalagi minat terhadap literasi sastra. Masih diperlukan upaya lebih keras lagi dalam mengampanyekan literasi sastra, membujuk untuk mau berkomunitas dan membuat karya sehingga membuat literasi karya sastra menjadi menarik serta diminati layaknya tayangan di media sosial atau permainan seperti *game online*.

Perlu ada upaya lebih untuk dapat menjamin bahwa semakin cakap anak memanfaatkan media digital sebagai alat untuk membantu, mempermudah akses terhadap bahan literasi, mendapatkan beragam informasi terkait karya sastra, sehingga permasalahan minat membaca sastra dapat diatasi. Artinya, menanamkan pemahaman tentang bijak bermedia digital untuk meningkatkan dan menguatkan literasi kepada anak adalah kunci dalam menyelesaikan permasalahan minat baca itu sendiri.

Daftar Pustaka

Ahman, Mujiyanto, J., Bharati, Dwi Anggani Linggarnggeraini, Y., & Faridi, A. 2019. Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. *Seminar Nasional*

Pascasarjana UNNES, 386–389.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/313/342/>

Alamsari. 2016. *Pembelajaran Sastra Berbasis Multiple Intellegences : Solusi Menghadapi Abad 21*. 1(2).

Ayu, N., Sari, Y., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. 2018. Hubungan Antara Kemampuan Literasi Dengan Kompetensi Inti Pengetahuan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus Letkol Wisnu 2017 / 2018. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 1(2), 94–103.
<https://doi.org/10.23887/ijerr.v1i2.14708>

Blyznyuk, T. 2019. Formation of Teachers' Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 5(1), 40–46.
<https://doi.org/10.15330/jpnu.5.1.40-46>

Citraresmana, E., Mahmud, E. Z., Febriani, R., & Rusyan, S. 2020. Edukasi Penggunaan Media Sosial Bagi Siswa Jenjang Sekolah Menengah Atas Di Cirebon. *Dharmakarya*, 9(3), 204.
<https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v9i3.21187>

Damaianti, V. S. 2021. *Literasi Membaca Hasrat Memahami Makna Kehidupan* (Kesatu). PT Refika Aditama.

Hatmoko, J. H. 2015. Survei Minat dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes di Smk Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(4), 1729–1736.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index>.

php/peshr%0ASURVEI

js/index.php/pgsd/article/viewFile/13875/13400

- Kuo, N. 2016. *Promoting Family Literacy Through the Five Pillars of Family and Community Engagement (FACE)*. 26(1), 199–222.
- Mcdougall, J., Readman, M., & Wilkinson, P. 2018. *The uses of (digital) literacy*. 9884.
<https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1462206>
- Muslimin. 2018. Penumbuhan Budaya Literasi Melalui Peningkatan Minat Baca Masyarakat desa. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 107–118.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. 2021. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Pangarepan. 2022. *Status Literasi Digital Di Indonesia 2022*. KOMINFO.
- Rahmania, N., & Legowo, M. 2016. Konstruksi Remaja Tentang Media Online Perubahan Gaya Hidup pada Era Globalisasi. *Paradigma*, 4, 1–11.
- Riana, R. 2020. Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia Di Sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 418–427.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v14i3.825>
- Sari, C. P. 2018. Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(32), 3128–3137.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/o>
- Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyanto, S. 2020. Analisis Kompetensi Guru: Pembelajaran Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia (Prosiding SAMASTA)*, 1–6.
- Supriyadi. 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.9 No.1 April 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.9 No.1 April 2022, 9(1), 39–46.
<https://doi.org/10.54259/mukasi.v1i1.450>
- Trinuryono, S., Ponorogo, U. M., & Perikanan, J. 2022. Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid 19. *Kadikma*, 13, 2–7.
- Wulandari, A. 2014. Karakteristik Pertumbuhan Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya. *Keperawatan Anak*, 2, 39–43.
- Yulianti, A. A., & Agustang, A. 2022. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Siswa Di Smk Handayani Makassar. *Pinisi Journal ...*, 2(1), 29–34.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3274299%5C&val=28750%5C&title=Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Siswa di SMK Handayani Makassar](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3274299%5C&val=28750%5C&title=Pengaruh%20Media%20Sosial%20Terhadap%20Perilaku%20Siswa%20di%20SMK%20Handayani%20Makassar)
- Zubaidah, S. 2020. *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Online*. 2, 1–17.
<https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.125>