

## **GAMBARAN LITERASI MEDIA MAYA DALAM AKTIVITAS KESEHARIAN SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) DI KABUPATEN BANYUASIN (STUDI KASUS DI SMKN 1 SUAK TAPEH dan SMKN UNGGUL BANYUASIN)**

**Lisa Nopilda**

Universitas PGRI Palembang  
e-mail: lisachem94@gmail.com

**Abstrak-** Penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas keseharian siswa Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Banyuasin dalam melakukan kegiatan literasi media maya (Studi Kasus di SMKN 1 Suak Tapeh dan SMKN Unggul Banyuasin). Tujuan penelitian ini untuk membuat gambaran keseharian aktivitas siswa dalam melakukan literasi dunia maya, semua aktor/pihak yang berhubungan untuk menguraikan aktivitas keseharian siswa. Metode penelitian sistem thinking yang digunakan adalah Soft System Dynamic Methodology (SSDM), yaitu gabungan antara System Methodology (SSM) dan System Dinamis (SD). Responden ditentukan dengan metode purposive sampling. Data dianalisis dengan menggunakan pendekatan destruktif. Hasil penelitian mengungkapkan aktivitas siswa dalam keseharian menggunakan media internet sedikit sekali yang termasuk kegiatan literasi dunia maya yang bermanfaat. Internet hanya digunakan untuk mencari kesenangan dan pertemanan di media sosial. Kebiasaan berkumpul dengan teman menambah aktivitas yang jauh dari kegiatan literasi dunia maya yang diharapkan.

**Kata Kunci-** Literasi Media, Aktivitas, System Thinking

**Abstract-** This research is to find out the daily activities of Vocational High School students in Banyuasin District in conducting virtual media literacy activities (Case Study in SMK 1 of Suak Tapeh and Superior Banyuasin Vocational High School). The purpose of this study is to make a daily picture of students' activities in conducting cyber literacy, all related actors / parties to describe students' daily activities. The research method used is Soft System Dynamic Methodology (SSDM), which is a combination of System Methodology (SSM) and Dynamic System (SD). Respondents were determined by purposive sampling method. Data were analyzed using a destructive approach. The results of the study revealed that student activities in everyday life use very little internet media which includes useful cyber literacy activities. The internet is only used to look for fun and friendship on social media. Gathering with friends adds to activities that are far from the expected cyber literacy activities.

**Keywords-** Media Literacy, Activity, System Thinking

### **PENDAHULUAN**

Penelitian terbaru dari *University of Birmingham* mengungkapkan 'internet membuat otak manusia menjadi malas' (cnn.indonesia.com, 2018). Penelitian lain dari *Univeristy of Waterloo* juga mengungkapkan bahwa keberadaan Internet malah membuat manusia

meragukan pengetahuan yang dimiliki serta ingatannya sendiri. Menurut Suryani (2015) hasil penelitian ini seakan menjelaskan fenomena yang banyak dilakukan manusia modern, manusia seakan mengabaikan otaknya, contohnya suatu ketika jika seseorang dihadapkan pertanyaan yang

tidak bisa menjawabnya, lalu terpikir satu solusi cepat, cari saja di 'mesin pencari di internet'. Mesin pencari (*search engine*) di internet ini layaknya otak tambahan manusia, menjadi 'memori' penyimpanan baru yang begitu diandalkan manusia (Susanto, 2012).

Di zaman modern ini, mesin pencari (*search engine*) ibarat pisau bermata dua. Di satu sisi memberi kemudahan untuk mencari informasi, sedangkan di sisi lain dapat merugikan karena berdampak pada ingatan penggunanya (Novaria, 2018). Menurut Psikolog Daniel Wegner dan Andrian Ward dari Universitas Harvard dalam *Journal Scientific Amerika* membuktikan bahwa ketergantungan manusia sekarang ini terhadap internet untuk mengecek suatu fakta dan informasi mengakibatkan tingkat pertumbuhan lupa atau biasa disebut *Google Effect* menjadi tinggi. Dampak buruk internet membuat manusia modern punya memori lebih pendek karena individu yang menyimpan fakta mengesankan tentang diri mereka secara *online* lebih buruk daripada menyimpan dalam ingatan (Noviaputri, 2013).

Siapa yang menyangka bahwa pada abad 21, kita sangat tergantung dengan internet, alat yang menyediakan informasi tentang hampir segala topik tanpa harus pergi ke perpustakaan. Dengan segala fasilitas internet bagaikan informasi di ujung jari. Internet bisa jadi salah satu penemuan paling mengangumkan sepanjang sejarah manusia. Namun sisi gelapnya, terbukti internet juga membuat manusia modern

cenderung lebih pelupa dibandingkan generasi sebelumnya (Safitri, 2013). Ketergantungan terhadap informasi dari internet membuat manusia modern lebih mengabaikan mengingat fakta-fakta dan kurang detail dalam mengungkapkan pikiran mereka. Informasi dari internet sebenarnya meningkatkan pandangan kekuatan otak secara signifikan namun menurunkan fungsi kognitif otak sehingga menghasilkan generasi yang 'sulit' berkonsentrasi dan memiliki daya ingat yang pendek (Ismail, 2017).

Teknologi telah membawa perubahan bagi peradaban manusia dalam hal berkomunikasi antar manusia. Pada perkembangannya, komunikasi antar manusia semakin mudah dilakukan dengan adanya inovasi dalam bidang alat telekomunikasi, baik *smartphone*, *tablet*, dan *gadget*. Sempurnalah kebutuhan manusia di era globalisasi dengan kombinasi internet dan alat komunikasi yang canggih (Wareza, 2016). Adanya internet selaras dengan pesatnya perkembangan aplikasi komunikasi, seperti media sosial. Jenis dan macam media sosial telah mengubah cara komunikasi antar-penggunanya, baik bentuk *video call*, *calling*, dan *chatting* (Husna, 2017).

Media sosial menjelma dunia baru yang setiap harinya selalu ramai akan interaksi dari penggunanya. Hal ini diperkuat oleh data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (AJII) bersama Badan Pusat Statistik (BPS) yang mengatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132 juta

orang hingga akhir 2016 (Widiartanto, 2016). Dari penelitian penggunaan internet, media sosial memiliki pengaruh besar dalam penggunaan di kalangan remaja (13-17 tahun) (Rahkmawati, 2016).

Penggunaan media sosial berdampak pada cara pola pikir manusia dalam pergaulan dengan sesama pengguna. Ini terlihat jelas dalam riset yang dilakukan *MarkPlus Insight* yang menyatakan bahwa pengguna internet paling banyak berusia dibawah 30 tahun dan hampir 95% dari penggunaannya menggunakan *smartphone* (Fauzi, 2016). Banyak kelebihan dari media sosial yang ditawarkan, hanya menggunakan salah satu media sosial saja telah menghilangkan batas, waktu, dan jarak (Aljawi & Muklaso, 2017).

Media sosial dengan penetrasi tertinggi di Indonesia ditempati oleh *facebook* dengan persentase 14% dari keseluruhan pengguna. Kemudian disusul dengan *Whatsapp*, *youtube*, *Twitter*, *Google+*, *LinkkedIn*, *Instagram*, *Skype*, *Pinterest* dan urutan terakhir *Line* dengan persentase 6 % (Noviandari, 2015). Berbagai produk dari media sosial digunakan untuk berbagi video, informasi, foto, dan *chatting* (Situmorang, 2012).

## 2. Literasi Dunia Maya

Penggunaan produk turunan internet seperti yang dijelaskan sebelumnya mulai dari mesin pencari (*search engine*) sampai media sosial erat kaitannya dengan literasi media maya sebagai proses untuk mengakses dan menganalisis secara detail dan mengkritisi dari pesan media serta menciptakan pesan dengan menggunakan

media (Hobbs, 1996). Selain itu berdasarkan Rubin (1998) menjelaskan bahwa literasi media maya melingkupi pemahaman sumber, teknologi komunikasi, kode yang digunakan, pesan yang dihasilkan, seleksi, interpretasi, dan dampak dari pesan yang disampaikannya. Buruknya akan budaya literasi dari pengguna media sosial, *youtube* dan *friendsetter* lainnya akan berdampak dari cara mengolah dan memilah informasi bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Jika terjadi kesalahan tafsir pesan dari media sosial, orang akan mudah terprovokasi untuk bertindak kriminal (Adiarsi & Silaban, 2015).

Revolusi industri 4.0 telah menjadi paradigma dan acuan dalam tatanan kehidupan saat ini. Basis dari era ini adalah digitalisasi dengan menggunakan analisa data menyeluruh sehingga diperlukan literasi baru selain literasi lama (Suwardana, 2017). Literasi baru meliputi kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif (Subekti, dkk, 2018). Literasi baru menggeser literasi lama yang dikenal dengan *calistung* (membaca, menulis dan berhitung) sudah meluas pengertiannya bagi perkembangan dunia literasi. Hoobs (1996) dan Rubin (1998) sudah menerangkan akan literasi media maya untuk pengguna internet, terutama pengguna media sosial.

Meskipun tidak ada angka pastinya diyakini sekarang ini minat baca atau interaksi dengan buku menjadi menurun. Orang lebih memilih menggali informasi dari sumber digital yang jauh lebih instan daripada membaca kalimat-kalimat panjang

dibuku Persoalan lain cepatnya menemukan informasi di media maya membuat banyak guru merasakan berkurangnya minat dan kemampuan murid untuk bekerja keras mencari jawaban yang tepat. Siswa terlalu tergantung pada mesin pencari di internet dan tidak menggunakan cukup banyak buku-buku sebagai bahan-referensi di perpustakaan (Hardi, 2014).

Perkembangan media sosial yang sebagian besar penggunanya remaja atau anak muda, harus disertai dengan baiknya tingkat literasi bagi pengguna media sosial. Karena generasi penerus bangsa menjadi cerminan dari suatu bangsa itu sendiri, maka perlu mempunyai budaya literasi media maya yang baik (Pratiwi, 2017). Sering kali setiap *posting*-an di media sosial mudah sekali mendapati komen yang saling menghujat sesama penggunanya. Dari contoh kecil itu saja dapat mewakili bahwa tingkat literasi media maya pengguna media sosial masih rendah.

Literasi menjadi bagian penting dalam menyiapkan generasi unggul di abad 21 atau sekarang lebih sering disebut revolusi 4.0. Literasi merupakan keterampilan yang sangat dihargai di dunia berbasis teknologi saat ini. (Abidin, 2015). Literasi merupakan jalan satu-satunya untuk mendapatkan pemahaman utuh tentang sebuah realitas (Kharizmi, 2015). Membudayakan literasi bisa menjadi modal dasar untuk menganalisis dan mengkritik dari berbagai fenomena yang terjadi. Bila budaya atau tradisi literasi di Indonesia tidak dikembangkan maka bangsa ini akan menerima konskuensi nya seperti yang

kita rasakan sekarang ini, seperti penipuan dunia maya *cybercrime* meningkat, akses ke pornografi yang semakin mudah, berita bohong *hoax* mudah tersebar, caci maki di media sosial *cyber bullying* marak, buta sejarah, politikus berbicara 'ngawur' tanpa data, kebingungan dalam menyikapi perbedaan, negara tingkat plagiat paling tinggi, dan masih banyak lagi (Judhita, 2014)) Ini menjadi persoalan serius, bagaimana masa depan negara kita jika masyarakat khususnya generasi mudanya mempunyai tingkat pemahaman literasinya sangat rendah.

Menurut Hasan (2018) dalam literasi media maya yang perlu dikedepankan ialah nalar kritis dan kearifan. Kita perlu ingat bahwa dunia digital ibarat pisau bermata dua, pada satu sisi dapat memajukan suatu bangsa, tetapi di sisi lain justru bisa menghancurkannya. Literasi media maya ditujukan bagi kalangan yang rentan, yang gampang terombang-ambing oleh isu yang sedang hangat dibicarakan.

Dunia maya bagaikan sebuah gudang raksasa. Terdapat banyak sekali sampah di dalamnya. Tetapi, jika kita pandai memilih, ada juga mutiara-mutiara yang tersembunyi. Semuanya kembali lagi pada diri kita. Modal mutlak untuk berseluncur di dunia maya selain perangkat yang terkoneksi dengan internet, adalah pikiran kritis. Sebab, tanpa pikiran kritis, kita bisa meracuni pikiran kita sendiri dengan sampah-sampah informasi yang tak terhitung jumlahnya di dunia maya. (Fauzi, 2016).

Literasi yang rendah, output pendidikan yang juga rendah serta nilai

karakter yang buruk menjadi permasalahan generasi muda di Indonesia. Hal ini menjadi keterbatasan mereka untuk berpartisipasi dalam pembangunan (Setiawan, dkk, 2017). Salah satu indikasinya adalah banyaknya kenakalan remaja (prilaku menyimpang) yang dilakukan pelajar (Mulyono, 2016). Sebagai contoh tawuran antar pelajar, penyalahgunaan narkoba, minuman keras, seks bebas, tindakan melanggar hukum dan lain-lain (Bauman, 2013). Menurut penelitian Walandouw (2015). kenakalan remaja ini jika ditelusuri lebih lanjut akan bermuara dari penggunaan internet, atau media sosial yang menyimpang sebagai salah satu buruknya literasi media maya pada generasi muda.

Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet tahun 2017. Salah satu hal yang disurvei adalah durasi penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia. Data APJII yang dirilis, menunjukkan, rata-rata penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia adalah 1-3 jam dalam sehari. Adapun persentasenya mencapai 43,89 persen. Sementara itu, ada pula pengguna yang mengakses internet selama 4-7 jam dalam sehari dengan persentasenya mencapai 29,63 persen. Selain itu, sebanyak 26,48 persen pengguna internet di Indonesia juga mengakses internet selama lebih dari 7 jam dalam sehari (Panji, 2018). Besarnya potensi permasalahan dan dampak penggunaan internet di kalangan pelajar maka perlunya kajian empiris melalui penelitian bagaimana gambaran keseharian

siswa dalam penggunaan internet dan literasi media maya.

### **3. Literasi Dunia Maya Siswa Sekolah Kejuruan SMK di Kabupaten Banyuasin**

SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berpartisipasi dalam mencetak calon tenaga kerja Indonesia yang berkompeten dan berkarakter (Kemendikbud, 2017). Namun, BPS pada tahun 2017 mencatat bahwa lulusan SMK merupakan penyumbang tertinggi jumlah pengangguran berdasarkan tingkat pendidikan yaitu mencapai 11,41% atau sejumlah 1,6 juta orang. Penelitian Hamdan & Rahayu (2017) menemukan adanya kesenjangan kompetensi antara kompetensi belajar di SMK dengan kompetensi yang diperlukan dalam pasar kerja menyebabkan banyaknya pengangguran lulusan SMK. Menurut Darmono (2018) penyebab tingginya kontribusi pendidikan kejuruan terhadap jumlah pengangguran di Indonesia salah satu penyebabnya rendahnya keahlian khusus dan *soft skill* yang dimiliki. Selanjutnya penelitian lain dilakukan Lastariwati (2012) banyak lulusan SMK yang tidak bekerja karena tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan diri menjadi pengusaha (entrepreneur).

Forum Ekonomi Dunia 2015 telah memberikan gambaran tentang keterampilan abad ke-21 yang sebaiknya dimiliki oleh seluruh bangsa di dunia. Keterampilan tersebut meliputi literasi, kompetensi, dan karakter. Literasi bukan

hanya soal baca tulis saja: literasi baca tulis, literasi sains, literasi teknologi informasi, dan literasi finansial 2.0 (Samto, 2017). Gagasan literasi baru sudah muncul secara formal pada 17 Januari 2018 saat Rapat Kerja Nasional (Rakernas) Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Kemristek Dikti). Saat itu muncul gagasan literasi baru sebagai bentuk persiapan Kemristek Dikti menyongsong era disruption (ketercerabutan). Literasi baru yaitu data, teknologi dan SDM. Manusia harus memanfaatkan dan mengolah data, menerapkannya ke dalam teknologi dan harus memahami penggunaan teknologi. Literasi manusia menjadi penting bertahan di era ini, tujuannya manusia bisa berfungsi baik di lingkungannya dan dapat memahami interaksi dengan manusia (Belmawa, 2018).

Literasi pada abad 21 di era revolusi 4.0 ini sebagai sebuah ketrampilan membaca, menyimak dan menulis yang dilakukan melalui komputer, internet (blog, media sosial, web) dan telepon pintar, literasi digital, sangatlah penting agar warga Indonesia, khususnya generasi millennial tumbuh dalam suasana digital yang kondusif dan jauh dari ujaran kebencian, diskriminasi dan intoleransi. Media sosial sebagai alat utama melawan bentuk-bentuk diskriminasi dan intoleransi sangatlah vital. Sebab pada era ini, media sosial telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat sekarang, terutama generasi muda dimana hampir segala aktifitas yang dikerjakan diunggah ke akun sosial media (Triyono, 2017)

Peningkatan mutu pendidikan di SMK harus dikaitkan dengan daya saing. Pendidikan dikatakan memiliki daya saing bila pendidikan yang diberikan bermutu, menghasilkan kompetensi lulusan yang dibutuhkan oleh dunia kerja dan memiliki karakter baik (Fakhri & Yufridawati, 2017). Menurut Ubaidah (2017) sekolah bermutu adalah sekolah yang berfungsi dengan baik, terutama apabila prestasi belajar siswa dapat dicapai secara maksimal, termasuk berprestasi dalam kegiatan di luar jam sekolah (ekstrakurikuler). Menurut Mahoney (2008) menyatakan manfaat keikutsertaan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat membuat peningkatan terhadap hasil belajar atau pencapaian belajar siswa. Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan untuk mengembangkan para siswa dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minat mereka (Inriyani, 2017).

Namun pada kenyataan *output* pendidikan kurang sempurna tercapai terkendala karena perilaku yang menyimpang dari generasi muda seperti membolos, minum-minuman keras, kecanduan *game online*, tawuran antar pelajar, seks bebas dan tindakan kriminal lainnya (Mulyono, 2016). Menurut penelitian Rahardian (2016) intensitas pemanfaatan internet memberikan dampak meskipun kecil terhadap kecenderungan siswa mengenali dunia kriminalitas dan hal-hal buruk. Menurut survey pendahuluan kegiatan siswa SMK Negeri 1 Suak Tapeh dalam keseharian di sekolah di luar belajar dan praktek dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.2. Kegiatan Keseharian Siswa-Siswi SMK Negeri 1 Suak Tapeh Kabupaten Banyuasin**

Kegiatan	Persenta se (Jumlah Siswa)	Termasuk Kegiatan <i>Capacity Building</i> Memenuhi Tidak
Membaca / menulis	2 %	√
Main ponsel / internet	97%	√
Nongkrong di kantin	60%	√
Diskusi	10%	√
Ektrakurikuler	60%	√
Olahraga	70%	√
Bermain	40%	√
Berkreasi / inovasi	5%	√
Pacaran	30%	√

Berdasarkan data hasil observasi di atas, kegiatan siswa-siswi SMK Negeri 1 Suak Tapeh yang sering mereka lakukan di luar jam belajar dan praktek yang termasuk kegiatan bermanfaat dianggap masih kurang, kebanyakan siswa masih lebih memilih santai, malas dan bermain. Karakter generasi muda yang malas menjadi ancaman serius bagi generasi muda. Selain itu kegiatan berkumpul atau istilahnya nongkrong sering diisi dengan merokok, nonton video porno dan bolos (Mulyono, 2016). Menurut Maynard (2017) membolos memiliki korelasi signifikan dengan kemampuan akademik rendah dan mutu sekolah yang juga rendah. Selain itu data kegiatan keseharian siswa dapat dipergunakan untuk mengetahui gambaran tentang sikap dan aksi tindakan nyata mereka dalam menghadapi konteks masalah (Jakson, 2003).

Berdasarkan data tersebut terlihat 97 % siswa ‘sering’ menghabiskan waktunya (di sekolah dan di rumah) dengan akses

internet. Penggunaan internet ini menghabiskan sebagian besar keseharian siswa. Menurut Maynar, dkk (2017) perlu adanya pengamatan untuk mengetahui gambaran kegiatan keseharian generasi muda khususnya pelajar di masa sekarang baik dari aktivitas yang dilakukan, pihak yang berhubungan, serta peran mereka dalam pergaulan melalui *system thinking*. Gambaran keseharian siswa melalui metode *system thinking* dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk menguraikan kompleksitas keadaan bermasalah (Jackson, 2003).

#### 4. System Thinking

*System Thinking* adalah suatu cara berpikir tentang, dan suatu bahasa untuk menguraikan dan memahami, kekuatan-kekuatan dan hubungan-hubungan antar pribadi yang membentuk perilaku sistem” “mencakup sekumpulan metode, alat dan prinsip yang agak tidak berbentuk, yang semuanya diorientasikan untuk melihat kesalingterkaitan antara kekuatan-kekuatan, dan melihatnya sebagai bagian dari suatu proses bersama (Jackson, 2003). *System thinking* bisa diartikan Struktur adalah pola hubungan yang saling terkait antar komponen-komponen utama sistem tersebut yang tidak hanya mencakup hirarki dan arus proses tetapi juga mencakup sikap dan persepsi, mutu produk, cara-cara pembuatan keputusan (Seriasumantri, 2000). Gambar Proses *system thinking* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Proses *System Thinking*  
Sumber: Jakson, 2003

Metode *system thinking* yang sering digunakan adalah *Soft System Methodology*. *Soft System Methodology* adalah suatu metodologi pada tubuh *system thinking* yang dikembangkan oleh Peter B Checkland pada tahun 1981 dan memiliki kegunaan untuk membawa konteks sistem ke dalam aksi (tindakan) nyata. *System Dynamic Technology* merupakan metodologi yang terdapat pada tubuh *system thinking* yang dapat dikembangkan oleh Jay W Forrester pada tahun 1968 dan berguna untuk menghasilkan model dinamis yang teliti (Jackson, 2003). SSDM menggunakan dua metode yaitu *rich picture* dan analisis CATWOE. *rich picture* adalah gambaran sederhana yang merangkum dan menjelaskan semua keadaan di suatu sistem. Sedangkan analisis CATWOE (*Customer, Actor, Transformation, World-view, Owner, and Environment*) membantu mengetahui bagaimana aktivitas manusia berkontribusi terhadap masalah sistem kemudian menghasilkan akar definisi sistem (Jackson, 2003). Metode *system thinking* yang digunakan adalah *Soft System Dynamic Methodology* (SSDM), yaitu gabungan antara *System Methodology*

(SSM) dan *System Dynamic* (SD) (Setianto, 2014).

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran aktivitas keseharian siswa SMK di Kabupaten Banyuasin dalam berliterasi media maya, Tujuan penelitian adalah mengetahui gambaran aktivitas keseharian siswa SMK Kabupaten Banyuasin dalam berliterasi media maya.

## 5. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September sampai Oktober 2018. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode diskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih mengingat tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran aktivitas keseharian siswa SMK Kabupaten Banyuasin dalam berliterasi media maya. Creswell (1996) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah *an inquiry process of understanding a social or human problem based on building a complex, holistic picture, formed with words, reporting detailed views of informants, and conducted in a natural setting*.

Alasan lain yang menyebabkan peneliti memilih metode kualitatif adalah adanya situasi wajar (*natural setting*) sehingga data yang dikumpulkan sesuai dengan fakta sebenarnya tanpa adanya intervensi. Jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah studi kasus dalam arti peneliti mencoba mempelajari suatu fenomena dalam konteks yang nyata (*real*). Hal ini selaras yang dikemukakan



oleh Yin (2011) bahwa tujuan dari studi kasus adalah untuk menyelidiki secara mendalam dan menganalisis secara intensif aneka fenomena yang merupakan siklus hidup dari unit/kasus dengan maksud untuk membangun generalisasi tentang populasi yang lebih luas.

Peneliti memilih metode *purposive sampling* untuk memilih latar (*place*), pelaku (*actor*) serta peristiwa dan proses (*activities*). Hal ini merujuk Miles dan Huberman (1994) penarikan sampel tidak hanya meliputi keputusan-keputusan tentang orang-orang yang akan diamati atau diwawancarai tetapi juga mengenai berbagai latar, berbagai peristiwa dan proses-proses sosial. Sampel digunakan untuk menentukan responden dengan melibatkan siswa-siswi SMKN 1 Suak Tapeh kelas X TKR (30 siswa), X TKJ (30 siswa), X (Akuntansi (30 siswa). XI TP (20 siswa), XII MM ( 20 siswa) dan siswa- siswi SMKN Unggul Banyuasin kelas X AKP (20 siswa), X TKJ (30 siswa), XI MM (30 siswa ) dan kelas XII MM (20 siswa) sehingga seluruh sampel adalah 230 siswa mewakili siswa SMK di Kabupaten Banyuasin.

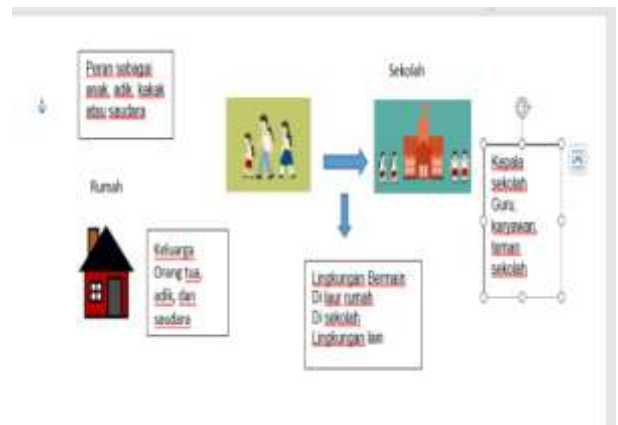
Tahapan penelitian dimulai dengan melakukan wawancara terhadap semua aktor yang terkait dengan siswa-siswi SMK di Kabupaten Banyuasin. Kemudian dilanjutkan dengan workshop untuk memastikan temuan. Langkah selanjutnya wawancara dilakukan untuk memetakan masalah. Langkah terakhir strukturisasi masalah dilakukan sebagai tujuan final (Setianto, 2014). Tahapan metodologi penelitian dapat dilihat pada tabel 2 berikut

ini :

**Tabel 2. Tahapan Metodologi**

Tahapan	Metode	Operasional	Tujuan
Mengetahui sistem aktivitas keseharian siswa dalam berliterasi media maya	Mengetahui perubahan aktivitas <i>Self Dynamic Methods</i> (SSDM)	Wawancara semi terstruktur	Identifikasi aktor-aktor yang berinteraksi, aktivitas yang dilakukan serta hubungan yang terkait di dalamnya. Menerjemahkan hasil wawancara ke dalam <i>rich picture</i> untuk memvisualkan sistem

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah wawancara semi terstruktur pada seluruh responden. Tujuan wawancara agar responden lebih terbuka dalam *Workshop* dilaksanakan bersama dengan semua aktor sebagai langkah menuangkan hasil wawancara ke dalam *rich picture* (Setianto, 2014), sebagaimana terlihat pada gambar 2



Gambar 2. *Rich Picture* Aktivitas Pelajar  
Sumber : Jakson (2003)

Workshop dilaksanakan oleh peneliti dalam kegiatan khusus. Daftar aktor yang teridentifikasi pada wawancara kemudian

dipaparkan dalam kertas ukuran poster/*display*/pemaparan *powerpoint* untuk didiskusikan oleh peserta *workshop*. Setelah itu temuan diskusi dibuat hubungan dalam bentuk diagram antara aktor-aktor terkait dan aktivitas masing-masing kemudian dituangkan dalam bentuk gambar oleh peneliti sebagai draft *rich picture* gambar 2 diatas. Gambar tersebut kemudian didiskusikan kembali bersama seluruh peserta *workshop* untuk memastikan gambar tersebut merupakan situasi yang sebenarnya terjadi (Setianto, 2014).

### 6. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian tentang jenis dan ragam dunia maya yang dilakukan pada keseharian siswa SMK Kabupaten Banyuasin dalam kegiatan literasi media maya meliputi mesin pencari (*google*), media sosial *facebook*, *instagram*, *youtube* dan sebagainya dapat dijelaskan pada tabel 3 sebagai berikut

**Tabel 3. Jenis Ragam Media Maya**

No	Jenis Internet	Pesentase Responden
1	<i>Google</i>	98%
2	<i>Facebook</i>	100%
3	<i>Istagram</i> ,	37%
4	<i>Email</i>	10%
5	<i>Share it</i>	45%
6	<i>Youtube</i>	85%
7	<i>Blog/vblog</i>	40%
8	<i>Whatsapp</i>	100%
9	<i>Game online</i>	60 %

Berdasarkan tabel 3 terlihat semua responden sudah menggunakan media maya yang ada di internet tetapi pemilihan jenis dan ragam yang mereka pilih berdasarkan kesenangan, murah dan mudahnya akses.

Hasil dari penelitian tentang bagaimana sistem yang terjadi pada keseharian siswa yang diilustrasikan pada gambar 2, sedangkan masing-masing aktor yang berinteraksi dengan siswa dapat digambarkan pada tabel 4. Terdapat 6 aktor yang teridentifikasi dan memiliki hubungan dengan siswa, yaitu keluarga, teman rumah, guru sekolah, karyawan sekolah, teman sekolah dan teman lain berbeda sekolah.

**Tabel 4. Aktor yang Berinteraksi dengan Siswa**

No	Aktor	Peran
1	Keluarga, orang tua, kakak adik, sanak saudara	Membimbing, mendidik, mengawasi dan menasehati pelajar untuk menjadi orang baik
2	Teman rumah	Menjadi teman bermain serta melakukan kesenangan bersama dalam berselancar dunia maya
3	Guru	Membimbing dan mendidik untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan karakter baik dan terutama mengajak penggiat literasi dunia maya yang efektif
4	TU	Menyediakan informasi dan fasilitas internet di sekolah
5	Teman sekolah	Menjadi teman bermain dan tukar informasi mengenai

		sekolah, mengerjakan tugas dan beraktivitas sama.
6	Temannya di luar sekolah	Menjadi teman bermain dan bertukar informasi, dan hobi yang sama

Selanjutnya data yang didapat adalah pernyataan siswa terhadap lamanya mereka berselancar dalam dunia maya internet dengan asumsi yang mereka lakukan merupakan literasi dunia maya sebagaimana terlihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Lamanya Waktu Penggunaan Internet**

No	Lamanya waktu	Persentase Frukensi	Kegiatan bersama aktor
1	1-2 jam	90%	Temannya, saudara
2	2-4 jam	90%	Temannya, saudara
3	4-5 jam	70%	temannya
4	5-7 jam	40%	temannya
5	Lebih dari 7 jam	20%	Temannya

Berdasarkan wawancara penggunaan internet yang berkaitan dengan literasi, sebagian besar siswa menjawab sudah melakukan karena ketika mereka mengakses internet yang mereka gunakan sebagian besar erat kaitannya dengan tugas sekolah dan teman-teman sekolah sebagaimana terlihat pada tabel 6.

**Tabel 6. Tabel Penggunaan Internet oleh Siswa**

No	Penggunaan Internet	Persentase	Metode
1	Menyelesaikan tugas sekolah	76%	Literasi
2	Mencari informasi	85 %	Literasi
3	Mencari Hiburan	90 %	Literasi
4	Menonton	60 %	Literasi
5	Bermain	40 %	Bukan

Sumber: Data Diolah

Dari responden yang diwawancarai diketahui aktivitas mereka saat akses internet adalah membuka media sosial dalam keseharian kegiatan mereka. Waktu akses media sosial tidak lebih banyak daripada interaksi dalam kegiatan lain. Sebagaimana terlihat pada tabel 7 berikut ini.

**Tabel 7. Aktivitas Sosial Media Siswa**

No	Aktivitas Sosial Media	Persentase
1	Upload Foto	18 %
2	Update status	16%
3	News Feed	2%
4	Melihat Profil	16%
5	Komentar	32%
6	Lain-Lain	11%

Berdasarkan tabel 7 di atas kegiatan siswa saat menggunakan media sosial. Sebagian besar teman yang mereka lihat atau komentari adalah teman sekolah dan teman lain sekitar 79% dan hanya 14% yang merupakan teman lain atau keluarga.

### 1. Lingkungan Rumah

Aktivitas yang dilakukan pelajar dalam berliterasi media maya di rumah adalah menggunakan aplikasi sosial media, membuat video pribadi, dan memberi komen pada status media sosial teman sekolah dan teman lain di luar sekolah. Kegiatan ini dilakukan setelah beristirahat

seperti mandi, makan dan dan minum. Mereka menggunakan *gadget* mereka untuk mencari hiburan. Membaca informasi ilmu pengetahuan jarang dilakukan. Mereka seringkali membaca informasi berupa info yang dishare teman tanpa mengecek kebenaran dan sumber informasi.

Kegiatan lain hal yang dilakukan oleh pelajar di rumah selain menggunakan *gadget* adalah membantu orang tua atau menonton tv. Sebagian ada yang membantu orang tua di kebun sebagai bakti mereka terhadap orang tua dan mengharapkan upah untuk uang jajan. Mayoritas kegiatan belajar setiap hari di rumah tidak dilakukan atau jarang sekali, kecuali apabila terdapat tugas sekolah, ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan kenaikan kelas. Hal ini disebabkan karena tidak ada yang memotivasi, tempat bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan juga lingkungan sekitar yang tidak mendukung kegiatan belajar karena banyak santai dan bermain.

Interaksi siswa dengan keluarga di lingkungan rumah tidak berlangsung lama kurang lebih 2 jam yaitu antara pukul 16,00 – 18.0 WIB. Setelah pukul 19.00 biasanya siswa bermain di kamar atau bermain dengan teman rumah sampai pukul 22 WIB. Bermain yang mereka lakukan berkaitan dengan internet tetapi yang dicari hanya hiburan dan media sosial saja.

Aktivitas positif jarang mereka lakukan di dalam rumah, biasanya mereka lebih memilih bermain di luar rumah dengan alasan tidak betah, tidak ada kontrol langsung dari orang tua (apalagi sebagian

siswa banyak yang kost). Jika sudah terlalu malam baru mereka pulang dan biasanya langsung tidur. Orang tua menjadi pihak yang menegakkan peraturan, mengawasi dan membimbing tetapi terasa longgar diterapkan karena orang tua menganggap anak-anak mereka sudah dewasa. Para siswa setuju kontrol keluarga diperlukan dalam memonitoring setiap aktivitas siswa khususnya dalam penggunaan dan pemanfaatan internet agar kegiatan siswa ini tetap positif.

## 2. Lingkungan Sekolah

Sekolah menjadi tempat pelajar menimba ilmu sekaligus berinteraksi dengan guru, karyawan serta teman sekolah. Hal tersebut dilakukan mulai pukul 07.30-15.00 WIB. Aktivitas dilakukan berupa aktivitas belajar, praktek di laboratorium atau bengkel sekolah. Aktivitas di luar kelas adalah bermain *gadget*, santai, ngobrol, jajan dan bergaul.

Lingkungan sekolah masih menjadi tempat yang kondusif untuk beraktivitas. Hal tersebut disebabkan sekolah memiliki peraturan tata tertib yang harus dipatuhi mereka. Adanya kontrol dari pihak sekolah menyebabkan mereka tetap patuh. Dalam kegiatan literasi dunia maya, guru banyak berperan penting. Adanya kegiatan literasi 15 menit kelas sering digunakan atau dipilih guru dengan menyuruh siswa mencari informasi dari *google*. Tugas-tugas sekolah yang membutuhkan uraian juga dari internet. Terkadang guru juga

mengajak diskusi yang bahan materinya dari internet.

Namun ada juga sebagian siswa yang kelasnya tidak ada guru atau malas belajar memilih bolos dari kelas. Kegiatan membolos biasanya mereka lakukan bersama-sama teman untuk bermain *online* atau menonton video porno. Sayangnya hal ini tidak diketahui oleh guru sehingga kebiasaan ini dilakukan berulang kali. Faktor lain yang menyebabkan pelanggaran tata tertib sekolah adalah akibat pergaulan dengan teman sekolah yang salah sehingga memberi dampak negatif. Menurut Ohene (2015) sering kali seseorang pelajar merokok, tawuran ataupun membolos karena mendapat pengaruh teman.

Kegiatan ekstrakurikuler ikut membantu andilnya penggunaan literasi dunia maya yang positif seperti contoh kegiatan KIR (Kelompok Ilmiah Remaja) dan Pramuka. Kebanyakan siswa mencari inovasi, kreasi, penelitian ataupun kegiatan-kegiatan remaja lain yang positif. Biasanya kegiatan ini didiskusikan antar teman 'segang'.

Semua siswa setuju sekolah perlu melakukan menegakkan peraturan sekolah untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah. Peraturan sekolah dapat mengikat seluruh masyarakat sekolah untuk mematuhi sehingga tercipta pendidikan yang berkualitas. Semua pihak yang ada di sekolah mulai dari kepala sekolah, guru, karyawan dan siswa memiliki pemahaman yang sama

mengenai peraturan sekolah yang ada sehingga tidak ada peraturan yang masih dianggap bisa dilanggar.

### 3. Lingkungan Bermain

Tempat yang dilakukan untuk beraktivitas siswa berikutnya adalah lingkungan bermain. Bermain sering dilakukan sebagian siswa setelah pulang sekolah hal tersebut dilakukan mulai pukul 19,00-22.00 WIB. Alurnya adalah setelah siswa pulang sekolah mereka berkumpul di suatu tempat atau di rumah salah satu teman. Kegiatan bermain juga tetap menggunakan media komunikasi *smartphone*. Biasanya mereka saling bertukar informasi, membahas status teman atau diri mereka di sosial media dan sering juga membuat *vbolg* bersama.

Lingkungan bermain selanjutnya dijadikan tempat berkumpul-kumpul dan tak jarang melanggar aturan seperti narkoba dan minuman keras, bergerombol dan biasanya dilakukan jika hari semakin malam.

Penolakan banyak dikemukakan siswa untuk berbuat negatif jika diajak teman. Biasanya mereka sudah mempunyai pondasi yang kuat dari keluarga atau tidak mempunyai uang jajan yang cukup untuk membeli rokok dan minuman keras. Tetapi siswa yang terjerumus dengan kegiatan melanggar aturan terkadang karena rasa ingin tahu, solid dengan teman, dan tidak ada yang mengawasi.

Penggunaan internet terkadang menjadi contoh mereka untuk berbuat

negatif. Banyaknya situs-situs film porno membuat siswa terjerumus dalam seks bebas, suka membolos, melawan orang tua dan malas belajar. Tetapi ada juga yang memiliki teman yang baik yang mampu mengajak mereka untuk lebih kreatif dan peduli dengan lingkungan. Biasanya golongan siswa ini lebih bersikap bijaksana terhadap internet dan sudah melihat contoh-contoh kreatif yang ditayangkan lewat media sosial.

Semua siswa sepakat perlunya dilakukan interaksi dan perhatian orang tua terhadap anak, teman bermain, lingkungan bermain. Hal tersebut bertujuan untuk menghinadari para siswa ini berbuat negatif dan melanggar aturan.

## 7. Kesimpulan

Mayoritas siswa SMK di Kabupaten Banyuasin dilakukan di sekolah selama 8 jam dan aktivitas di lingkungan bermain 6-7 jam. Aktivitas yang mereka lakukan selain belajar adalah bermain. Kegiatan yang mereka lakukan selalu berdekatan dengan gadget (*smartphone*) terkadang mencari informasi, bermain *game online* dan media sosial. Aktivitas *online* ini meskipun diselingi kegiatan belajar dan aktivitas lain cukup menyita waktu siswa dan membuat pola pikir, cara bergaul dan berkomunikasi siswa. Faktor-faktor negative dari dunia maya sangat mampu mempengaruhi kehidupan siswa karena sangat dekat dan sering dilakukan siswa.

Internet memberikan pilihan beragam siswa untuk mendapatkan informasi,

berpikir kritis sebagai landasan literasi dunia maya. Sayang hanya sebagiann kecil siswa yang dapat menggunakannya secara maksimal. Sebagian besar banyak mengambil kesenangan saja dari dunia maya. Serungkali mereka justru mudah terpengaruh untuk berbuat negatif akibat tontonan atau informasi dari internet.

Implikasi dari hasil peranan ini adalah para aktor seperti guru, orang tua, teman bermain sangat diperlukan. Bimbingan, nasehat, motivasi dan kontrol dari orang-orang terdekat sangat diperlukan. Lingkungan sekolah masih memegang penting menjalankan aturan tata tertib yang harus dipatuhi siswa. guru dapat memberikan penugasan berbasis *project schoo lyang* sesuai dengan kompetensi dan keahlian siswa, menamkan karakter baik dan terutama menggalakan literasi dunia maya yang berkualitas sehingga di luar sekolah siswa dapat diarahkan untuk memilih kegiatan positif dan lebih kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Abidin. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
2. Belmawa. (2018) *Era Revolusi Industri 4.0: Perlu Persiapkan Literasi Data, Teknologi dan Sumber Daya Manusia*. (online) ristekdikti.go.id. Diakses pada 16 Desember 2018.
3. Birra. (2018). *Google Rancang Kecerdasan Buatan Manusia Agar Manusia Bisa Bicara dengan Buku*. (Online) <https://www.jawapos.com>. Diakses 10 Desember 2018

4. Bohlin, R. &. (1999). *Building Character in Schools Practical ways to Bring Moral Instruction to Life*. San Fransisco: Jossey Bass.Inc.
5. bps. (2017). *Ketenagakerjaan*. (online) bps.go.id. Diakses 12 Desember 2018.
6. Center, P. P. (2010). *21st Century Skills For Students and Teacher*. (Online) www.ksbe.edu/assets. Diakses 20 Desember 2018
7. CNN. (2018). *Pendidikan Internet Bikin Otak Manusia Malas*. (online) <https://www.cnn.ndonesia>. Diakses 12 Desember 2018.
8. Fahri & Yufriawati. (2017). *Relevansi Kompetensi dan Daya Saing Lulusan SMK dalam Dunia Kerja*. (online) Repository.perpustakaan.kemendikbud. diakses 23 Desember 2018.
9. Ismail. (2017). *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas X SMK Nurul Huda OKU Timur*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi Volume 1: 183-196.
10. Jackson. (2003) *Sytem Thinking: Creative Holism for Manager*. West Sussex, England John Wiley & Sons. Ltd
11. Juditha. (2014). *Tingkat Literasi Media Masyarakat di Wilayah Perbatasan Papua*. Jurnal Communication Spetrum Vol 3 Agustus 2013: 107-117.
12. Kemendikbud. (2017). *Gerakan Penguatan Pendiidkan Karakter (PPK)*. Jakarta: Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
13. Kemendikbud. (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Analisis dan Sinkronisasi Sekretaris Jenderal Kemendikbud.
14. Kharizmi. (2015). *Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi*. Jurnal JUPENDAS Vol 2 No 2 September, 11-21.
15. Kompas.com. (2016). *Minat Baca Indonesia ada Diurutan ke-60 Dunia*. Jakarta: (online) <https://edukasi.kompas.com>. Diakses 20 Desember 2018.
16. Kothari. (2004). *Research Methodology, Method and Thenique Second Revised Edition*. Newdelhi: New Age International Published.
17. Kristiawan. (2015). *Telaah Revolusi Mental dan Pendiidkan Karakter dalam Pembentukkan Sumber daya Manusia Indonesia yang pandai dan berahlak Mulia*. Ta'Dib Volume 18 No 1 Juni 2015.
18. Maynar, & et al. (2007). *Trancy in the United States Examining Temporal Trends and Correlates by Race, Age, and Gender, Children and Youth Services Review 81 (May) Retrieved http://: 96-188*.
19. Mulyono. (2016). *Model Pengembangan Kecerdasan Moral dalam Menanggulangi Prilaku Menyimpang Siswa*. Jurnal Sosioreligi 14 (1): 14-22.
20. Novaria. (2018). *Media Sosial Ibarat Pisau Bermata Dua*. (online)

- <https://media.indonesia.com/read>.  
Diakses 23 Desember 2018.
21. Noviardari. (2015) *Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Terbaru 2015* (online) <https://id.techinasia.com>.  
Diakses 26 Desember 2018.
  22. Rahadian. (2016). *Pemanfaatan Internet Dan Dampaknya Pada Pelajar Sekolah Menengah Atas Di Surabaya*. (online)  
<http://Journal.unair.ac.id/filerPDF/ln5ba2011865full.pdf>: 1-12. Diakses 26 Desember 2018.
  23. Rahmawati. (2016). *Pengaruh dan Pola Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya*. *Jurnal of Information System Enginnering and Business Intelligence* Vol 2 No 1 April 2016. (online)  
<http://researchgate.net/publication>.  
Diakses 12 Desember 2018.
  24. Rubin. (1998). *Media litarcy Editor Note*. *Journal OF Communication* 48 (1): 13-24.
  25. Rubin. (1998). *Media litarcy Editor Note*. *Journal OF Communication* 48 (1): 13-24.
  26. Ruki, A. (2003). *Sumber Daya Berkualitas (Mengubah Visi Menjadi Realitas)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
  27. Safari. (2013). *Penemuan Komputer dan Internet*. (online)  
<https://jatim.sign.blospot>. Diakses 24 Desember 2018.
  28. Sakti. (2014). *Peningkatan Daya Saing Siswa Menengah Kejuruan Swasta Melalui Pelatihan Regulasi Diri*. *Jurnal Psikologi* Volume 41 No 1 Juni 2014: 89-100.
  29. Setianto. (2014) *Indetifyng Archetypes of an Enhanced System Dynamic causal Loop Diagram in Pursuit of Strategis to Improve Smallholder Beef Farming in Java*. *Indonesia . Research and Behavioral Science Syst* 31: 642-654.
  30. Subekti, Taufiq, Ibrahim & Suwono. (2017) *Mengembangkan Literasi Informasi Melalui Belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi Sistem Untuk Menyiapkan Calon Guru Sains dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. *Education and Human Departement Jurnal* Vol 3 No 1 April 2018.
  31. Sudjana. (2005). *Metode Statistik*. Bandung: Transito.
  32. Sudjana, Nana, & Rivai. (2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algesindo.
  33. Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methode*. Bandung: Alfabeta.
  34. Surangga. (2017). *Mendidik Lewat Literasi untuk Pendiidkan Berkualitas*. *Jurnal Lembaga Penjamin Mutu Institut Hindu Darma Negeri Denpasar* Volume 3 Nomor 2 Agustus 2017: 258-310.
  35. Suriasumantri. (2000). *System Thinking*. Bandung. Bina Cipta
  36. Suryani. (2015). *Internet dan Pengaruhnya terhadap Interaksi Manusia*. (Online)  
<https://psikologi.fk.unad>. Diakses 12 Desember 2018.



37. Susanto. (2012). *Mesin Pencari Manusia yang Mengalahkan Google*. (online) <https://merdeka.com/teknologi>. Diakses 25 Desember 2018.
38. Triyono. (2017). *Tantangan Revolusi Industri ke 4 (4.0) Bagi Pendidikan Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)* (online) <file:///C:/Users/USER/Downloads.pdf>. Diakses 10 Desember 2018: 1-10.
39. Yin. (2011). *Studi Kasus*. Jakarta: Raja Grafindo.
40. Yusuf. (2015). *Relevansi 3 Asumsi John Thomson terhadap Pendidikan Kejuruan di Indonesia*. (online) <https://andizulfikaryusuf.wordpress.com>. Diakses 14 Desember 2018.

### FOTO-FOTO KEGIATAN



Saat Wawancara



Akses Internet Siswa di Sekolah



Kreatifitas dari Internet Bersama Teman Sekolah





**Guru Sebagai Aktor Membimbing dan Memotivasi Prestasi Siswa**



**Literasi Digital 15 Menit Sebelum Belajar**



**Kegiatan Siswa di Luar Sekolah**