



PENELITIAN DASAR PROGRAM STUDI

LITERASI DIGITAL BAGI GENERASI Z DI ERA SOCIETY 5.0: PRAKSIS TEKNOLOGI DALAM KESUKSESAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Diusulkan Oleh

Ketua Peneliti:

Nama Lengkap	Zelvia Liska Afriani, M.Pd.
NIP	199404202018012003
NIDN	2020049402
Jabatan Fungsional	Lektor/III C
Prodi	Tadris Bahasa Inggris

Anggota Peneliti:

Nama Lengkap	Hanura Febriani, M.Pd
NIP	199002142020122004
NIDN	2014029001
Jabatan Fungsional	Asisten Ahli/III B
Prodi	Tadris Bahasa Inggris

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU**

2022

LITERASI DIGITAL BAGI GENERASI Z DI ERA SOCIETY 5.0: PRAKSIS TEKNOLOGI DALAM KESUKSESAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

A. LATAR BELAKANG

Era society 5.0 yang diresmikan pada 21 Januari 2019 merupakan konsep yang diinisiasi oleh negara Jepang sebagai bentuk pertahanan diri dari perkembangan revolusi industri 4.0. Masifnya penggunaan teknologi digital dinilai dapat memicu degradasi peran manusia di setiap lini kehidupan. Peran manusia menjadi sangat penting dalam konsep ini karena manusia sebagai pusat (*human-centered*) yang mengontrol semua hal yang berbasis teknologi (*technology-based*). Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam menggunakan teknologi adalah literasi digital. Hal ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan media digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk mencari, menggunakan, dan menciptakan informasi, serta menggunakan secara cerdas, hati-hati, tepat, dan taat hukum untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Rizqiana, 2021; Nguyen & Habók, 2022; Yu, 2022).

Berdasarkan hasil survei IMD World Competitiveness Centre Team (2021), dari 64 negara di dunia, terlihat bahwa indeks daya saing digital Indonesia terendah ketiga di Asia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital di Indonesia masih cukup rendah, yang berarti dukungan dan bimbingan terhadap praktik literasi digital masih sangat diperlukan, terutama dalam mengintegrasikannya ke dalam kurikulum pembelajaran (Mudra, 2020; Forutanian, 2021; Vorobel et al., 2021). Pengguna digital pun saat ini terbanyak dikuasai oleh generasi Z yang rata-rata lahir di tahun 1995-2010 (Francis & Hoefel, 2018). Hal ini juga didukung berdasarkan data survei APJI (2022), bahwa terjadi peningkatan frekuensi penggunaan internet pada usia 13-18 tahun selama pandemi Covid-19 sebesar 76,63%, yang berarti generasi Z atau kaum *digital natives* mendominasi penggunaan teknologi dan internet saat ini.

Dalam proses pembelajaran di kelas, penerapan kompetensi literasi digital memiliki kaitan yang erat dengan praksis. Menurut Riani et al. (2018), praksis merupakan refleksi aktivitas yang dibarengi dengan teori dalam pengaplikasinya di kehidupan nyata dengan cara yang natural. Secara sederhana, praksis didefinisikan sebagai praktek dalam melakukan sesuatu. Khususnya dalam praksis literasi digital, ada tujuh komponen utama yang harus diketahui, yaitu:

1) *software* dan *hardware*; 2) informasi dan literasi data; 3) komunikasi dan kolaborasi; 4) kreasi konten digital, 5) keamanan; 6) pemecahan masalah; dan 7) kompetensi terkait karir (Law et al., 2018). Tiap komponen diperlukan agar siswa mampu menggunakan gawai atau alat-alat digital secara cerdas. Maka dari itu, memahami dan meningkatkan kemampuan literasi digital menjadi sangat urgent dalam membentuk kepribadian seseorang, seperti konsep yang diusung di era smart society 5.0, yakni manusia harus mampu menata kepribadiannya dengan baik terlebih dalam menggunakan teknologi agar hidupnya lebih tertata rapi.

Proses pembelajaran bahasa Inggris yang saat ini sudah terintegrasi dengan teknologi dan media digital masih perlu dibimbing, terutama dalam peningkatan literasi digital, seperti cara siswa mencari dan menyaring informasi yang relevan, menggunakan platform media sosial sebagai bentuk pengaplikasian dan kreativitas dari apa yang sudah dipelajari, serta berlaku jujur dalam mengambil informasi dari internet. Kemampuan-kemampuan inilah yang harus ditingkatkan oleh pendidik dan diharapkan mampu ditumbuhkan di diri generasi Z agar terbentuk pribadi akademis dan bertanggungjawab yang bijak dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan penjelasan di atas, penting untuk dilakukan penelitian terkait praksis literasi digital pada generasi Z, tepatnya yang saat ini sedang menjadi siswa SMA/MA di kota Bengkulu, sebagai bentuk peninjauan dan peningkatan kesadaran terhadap penggunaan teknologi dalam menyukseskan proses pembelajaran bahasa Inggris.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun permasalahan pokok dari latar belakang yang diuraikan di atas adalah:

1. Sejauh mana tingkat literasi digital generasi Z di SMA/MA kota Bengkulu?
2. Adakah pengaruh kompetensi literasi digital terhadap kesuksesan belajar generasi Z dalam pembelajaran bahasa Inggris?
3. Bagaimana cara guru meningkatkan literasi digital generasi Z dalam menyukseskan pembelajaran bahasa Inggris di kelas?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengukur tingkat literasi digital generasi Z di SMA/MA kota Bengkulu
2. Menganalisa pengaruh kompetensi literasi digital terhadap kesuksesan belajar generasi Z dalam pembelajaran bahasa Inggris
3. Mendeskripsikan cara guru meningkatkan literasi digital generasi Z dalam menyukceskan pembelajaran bahasa Inggris di kelas

D. KAJIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Beberapa penelitian terkait literasi digital dan pengimplementasiannya di kelas bahasa Inggris sudah pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, namun hanya sedikit yang membahas lebih detail tentang kompetensi literasi digital siswa kelas terlebih pada generasi Z yang saat ini berada di tingkat SMA/MA. Berikut adalah berapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti:

1. Dalam studinya yang berjudul praksis literasi digital abad 21, Agnesia et al (2021) mengemukakan, kerangka kompetensi literasi digital global yang ditetapkan oleh UNESCO digunakan untuk proses pembelajaran bahasa Inggris di SMA Citra Kasih. Berdasarkan temuan penelitian ini, SMA Citra Kasih telah berhasil mengintegrasikan kemampuan literasi digital dalam tujuh bidang kompetensi literasi digital yang berbeda. Berikut adalah bidang kompetensi literasi digital: 1) perangkat keras dan perangkat lunak; 2) data dan informasi literasi; 3) komunikasi dan kerja tim; 4) pembuatan materi digital; 5) keamanan; 6) pemecahan masalah; dan 7) kompetensi terkait karir. Ada banyak penanda keterampilan literasi digital yang, tetapi tidak semuanya dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini disebabkan belum mumpuniya pemahaman tenaga pendidik, khususnya dalam domain komputasi dan pemrograman, serta keterbatasan perangkat digital yang digunakan pada usia mereka sehingga membatasi kemampuan mereka. Mobilitas dalam dunia digital. Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan. Untuk kesamaan, peneliti juga akan menganalisis praksis literasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas. Perbedaannya terletak pada survey

kompetensi literasi digital yang akan peneliti lakukan, dan lebih melebarkan responden ke seluruh SMA yang ada di kota Bengkulu.

2. Penelitian tentang literasi digital juga menarik perhatian Rinekso et al. (2021) dalam penelitiannya berjudul *Digital Literacy Practices in Tertiary Education: A Case of EFL Postgraduate Students*. Temuan penelitiannya menyoroti empat masalah utama konseptualisasi literasi digital, jenis alat digital yang digunakan, cara menghadapi digital alat, dan tujuan penggunaan alat digital oleh siswa. Secara umum, literasi digital dikonseptualisasikan sebagai soft skill untuk mengelola informasi digital yang meliputi tindakan mencari, memahami, mengevaluasi, mencipta, dan berbagi. Kemudian siswa menggunakan dua macam alat digital, yaitu perangkat lunak untuk keperluan akademik atau penelitian dan perangkat lunak untuk studi dan tujuan umum. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah sama-sama melihat sejauh mana tingkat literasi digital siswa namun perbedaannya terdapat pada subject/ level penelitian yaitu pada perguruan tinggi dan generasi Z (setara SMA).
3. Sá et al. (2021) tertarik melakukan penelitian tentang Literasi Digital dalam Masyarakat Digital 5.0. Hasil penelitian mereka tentang Society 5.0 dan peran literasi digital dalam masyarakat menyatakan bahwa literasi digital melibatkan banyak dimensi kehidupan misalnya dalam bentuk era revolusi industri 4.0 dan Society 5.0. Peran literasi dan khususnya literasi digital, sangat penting dalam pengembangan literasi keberlanjutan. Mereka mengasumsikan bahwa akses, keterampilan dalam penggunaannya, dan manfaat dari dunia digital yang luar biasa akan otomatis digenggam dan dirasakan oleh seluruh warga negara dalam sebuah ideologi yang harus diperjuangkan. Penelitian ini menjadi panduan bagi penelitian yang ingin peneliti laksanakan terkait manfaat literasi digital dalam dunia pendidikan untuk menyongsong masyarakat smart society 5.0.
4. Literasi digital sebagai dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa juga diteliti oleh Ahman et al. (2019). Penelitian ini menyajikan gagasan awal dampak literasi digital dan tantangan dalam pembelajaran bahasa terkait dengan penerapan literasi digital. Ahman mengatakan dampak positif literasi digital dalam pembelajaran bahasa yaitu 1) untuk membantu proses pembelajaran, 2) untuk dapat membedakan sumber-sumber belajar yang benar, signifikan dan dapat memberikan manfaat, dan 3) untuk membuka peluang bagi guru agar lebih produktif dalam menciptakan media ajar digital. Selain itu,

dalam penerapan digital literasi dalam pembelajaran bahasa yaitu guru tidak sekedar memerlukan penguasaan kemampuan mengoperasikan perangkat digital dan lunak saja tetapi juga memerlukan keterampilan kompleks seperti keterampilan memproduksi, keterampilan photovisul, keterampilan hipertekstualitas, keterampilan mengevaluasi informasi, dan keterampilan socio-emosional. Melihat banyak dampak positif yang didapatkan dari jurnal diatas, maka peneliti tertarik untuk melihat penggunaan digital yang sudah diterapkan di sekolah.

5. Reza et al. (2023) melakukan sebuah penelitian terkait analisis kompetensi literasi digital siswa EFL (Bahasa Inggris sebagai bahasa Asing). Hasilnya menunjukkan bahwa secara umum responden dikategorikan memiliki kompetensi yang baik dalam aspek literasi digital dan literasi media. Sedangkan pada aspek literasi informasi responden berada pada kategori dapat diterima. Selanjutnya berdasarkan hasil data analisis hasil wawancara, ditemukan bahwa meskipun mereka baik dalam dua aspek literasi digital, dan dapat diterima dalam kompetensi literasi informasi, mereka mengaku cenderung tidak mempraktekkan kompetensi literasi digital di kegiatan pembelajaran. Hasil ini juga menjadi salah satu dasar dilakukannya penelitian oleh peneliti tetapi dalam ruang lingkup yang lebih spesifik.

Berdasarkan beberapa kajian penelitian sebelumnya, penelitian tentang literasi digital sudah banyak dilakukan terlebih di tingkat perguruan tinggi di era industry 4.0, namun sangat sedikit yang membahas dalam lingkup remaja di sekolah. Padahal secara teori dan fakta yang sudah dipaparkan peneliti sebelumnya, penggunaan teknologi saat ini lebih banyak dikuasai oleh anak-anak usia remaja antara umur 13-18 tahun. Maka, dikarenakan alasan dan urgensinya topik ini untuk dilakukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait praksis literasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi generasi Z setingkat (SMA), terlebih dalam menyongsong era smart society 5.0.

E. KONSEP ATAU TEORI YANG RELEVAN

Literasi mengacu pada kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat kemahiran tertentu yang diperlukan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Aers seperti dikutip pada Assessment (2013) menyatakan bahwa

Literasi adalah kemampuan membaca dan menulis yang membuat seseorang 'melek', dengan berbagai tingkat kelancaran lainnya. Keyakinan tentang membaca dan menulis serta nilainya bagi masyarakat dan bagi individu selalu mempengaruhi cara literasi diajarkan, dipelajari, dan diperaktikkan sepanjang hidup. Pada era ekspansi teknologi digital seperti sekarang perspektif mengenai literasi sudah mulai berkembang pada issue literasi digital.

Literasi digital telah dimaknai sama tetapi dengan fokus yang sedikit berbeda oleh beberapa ahli. Martin (2005) mendefinisikan literasi digital sebagai "kesadaran, sikap, dan kapasitas untuk memanfaatkan alat dan fasilitas digital dengan benar dalam rangka mencari, mengakses, mengkoordinir, memadukan, menilai, menganalisis, dan mensintesis informasi, mengembangkan pengetahuan baru, dan terhubung dengan orang lain." dengan tujuan memfasilitasi tindakan sosial yang positif ketika kondisi kehidupan tertentu terpenuhi.

Ferrari seperti yang dikutip oleh (Mudra, 2020) juga mengatakan, Melek digital menyiratkan kemampuan untuk memahami media (karena sebagian besar media telah/sedang didigitalkan), mencari dan bersikap kritis tentang informasi yang sudah diperoleh (dengan meluasnya Internet) dan untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui berbagai alat dan aplikasi digital (seluler, Internet). Literasi digital dapat didefinisikan sebagai kompetensi atau kapasitas individu untuk memanfaatkan teknologi dengan benar untuk memperoleh, mengatur, membangun, dan berbagi informasi berdasarkan konteks. Literasi digital sudah mulai digalakkan baik di sekolah resmi maupun informal.

Literasi digital dalam konteks pendidikan sangat diperlukan oleh siswa termasuk pada pembelajaran bahasa Inggris. Itulah mengapa literasi digital dapat didefinisikan sebagai keterampilan bertahan hidup di era digital (Alkalai, 2004). Untuk memastikan bahwa siswa melek digital, keterampilan pendukung seperti: keterampilan mengola informasi, penggunaan media, teknologi; keterampilan belajar dan berinovasi harus dikembangkan (Warschauer & Matuchniak, 2010). Keterampilan literasi ini mengarahkan siswa menjadi kompeten secara digital. Kompetensi digital penting untuk mengetahui apakah siswa siap untuk memanfaatkan alat digital untuk pembelajaran bahasa Inggris atau tidak. Pemanfaatan teknologi secara optimal sebagai bagian dari literasi digital akan melahirkan dan memajukan generasi pengetahuan serta mampu mengidentifikasi aspek kunci dari kompetensi pendidikan tak terkecuali pada generasi Z.

Generasi Z adalah mereka yang lahir dalam rentang tahun 1995 sampai dengan tahun 2010. Generasi ini merupakan generasi setelah Generasi Milenial yaitu peralihan generasi Milenial dengan teknologi yang semakin berkembang. Pada generasi ini siswa sudah mengenal teknologi dan dekat dengan gadget canggih sejak dulu dan sangat bersemangat dalam mengeksplor berbagai bentuk teknologi digital. Hampir semua kegiatan yang dilakukan generasi Z melibatkan penggunaan teknologi. Siswa biasanya termotivasi apalagi jika mereka melihat sesuatu yang menarik ditampilkan melalui perangkat dan aplikasi digital, hal ini didukung oleh Suryani et al. (2019) yang mengatakan bahwa siswa termotivasi dalam belajar dan mereka dapat belajar secara efektif menggunakan aplikasi digital. Hal ini merupakan tantangan baru pada dunia pendidikan untuk mengintegrasikan literasi digital pada proses pembelajaran. Berikut adalah tabel 7 aspek literasi digital yang dibuat oleh UNESCO (2018).

Tabel 1. Area Kompetensi dan Indikator Kompetensi Literasi Digital

No	Area Kompetensi	Indikator Kompetensi
1	Perangkat keras dan perangkat lunak	Pengoperasian fisik perangkat digital Pengoperasian perangkat lunak pada perangkat digital
2	Informasi dan literasi data	Gunakan filter untuk menyaring dokumen digital, gambar, dan barang lainnya Pemeriksaan Konten dan Data Digital administrasi data, informasi, dan media yang terkomputerisasi
3	Komunikasi dan kolaborasi	Komunikasi menggunakan sarana elektronik. berbagi file elektronik digital Ikut serta pada petisi online. Menggunakan komputer untuk bekerja sama Mengontrol reputasi online
4	Kreasi Konten Digital	Membuat Media untuk Perangkat Digital Menggabungkan dan Membedah Konten Digital Lisensi untuk mereproduksi dan menyalin kode
5	Keamanan	Keamanan perangkat Informasi pribadi dan privasi harus dijaga. Jaga kesehatan dan kesejahteraan. Perlindungan lingkungan
6	Pemecahan Masalah	Memecahkan masalah teknologi Mengidentifikasi kebutuhan dan menanggapinya Manfaatkan teknologi digital secara imajinatif. Mengidentifikasi kesenjangan keterampilan digital Penalaran komputasi
7	Kompetensi Terkait Karir	Gunakan teknologi digital yang disesuaikan dengan sektor tertentu. Untuk bidang tertentu, menafsirkan dan memodifikasi data, informasi, dan materi digital.

Berikut adalah indikator literasi digital di Sekolah berdasarkan KEMENDIKBUD (Nasrullah et al., 2017)

1. *Basis kelas*, yakni melihat seberapa sering literasi digital diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan dan bagaimana penggunaannya di lingkungan sekolah dan kelas.
2. *Basis budaya sekolah*, yakni tentang jumlah dan ragam bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital, Banyaknya kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi(misalnya e-report, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah, dll)
3. *Basis komunitas*, yakni banyaknya sarana dan prasarana di sekolah yang mendukung literasi digital, besarnya partisipasi orang tua, masyarakat, dan institusi dalam pengembangan literasi digital

Pengimplementasian kompetensi literasi digital dalam pembelajaran di sekolah erat kaitannya dengan praksis. Dalam bahasa sederhana praksis merupakan praktek dalam melakukan sesuatu. Agnesia et al. (2021) menyatakan, “dalam pendidikan, praksis membutuhkan teori yang secara sadar pernah dilakukan dan dimana seorang praktisi bersiap untuk mengambil sikap kritis baik dalam praktik dan teori yang mendukung praksis mereka”. Wozney et al. (2006) menyebutkan ada beberapa jenis penggunaan fungsional teknologi yang biasa di gunakan oleh guru, yaitu dalam Pembelajaran (contoh: praktik drill, tutorial, perbaikan), komunikatif (contoh: E-mail, ICQ, konferensi komputer, LCD proyektor), organisasional (database, spreadsheet, rekaman, dan rencana pembelajaran), analisis/programming (contoh: statistik, pemetaan, grafik, robotik), ekspansif (contoh: simulasi, eksperimen, penjelajahan lingkungan, bertukar pikiran), kreatif (contoh: desktop publishing, video digital, kamera digital, pemindaian), ekspresif (contoh: pengolah kata, jurnal online), evaluatif (contoh: penugasan, portofolio, ujian), dan informatif (contoh: internet, CD-ROM).

Proses pembelajaran bahasa Inggris pun sudah mengikuti trend penggunaan teknologi apalagi pada masa Covid yang mau tidak mau membawa siswa dan guru masuk ke dalam dunia synchronous. Literasi digital pun tak terelakan, sebut saja penggunaan media internet seperti, zoom, google classroom, moodle, edmodo, dan lain-lain sudah tidak asing dan harus dipahami oleh siswa maupun tenaga pendidik.

Ketika teknologi dan dunia pendidikan hidup berdampingan, teknologi mampu mendorong untuk memiliki aksesibilitas tanpa batas waktu. Hal ini menunjukkan gambaran menuju era society 5.0 yaitu sebuah era penyatuan manusia dan teknologi. Polat & Erkollar, (2021) berpendapat, “Secara konsep, Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 tidak memiliki perbedaan yang jauh. Konsep Society 5.0 lebih memfokuskan konteks terhadap manusia. Jika Revolusi industry 4.0 menggunakan Artificial Inteligence, dan kecerdasan buatan yang merupakan komponen utama dalam membuat perubahan di masa depan. Sedangkan Society 5.0 juga menggunakan teknologi terkini tetapi mengandalkan manusia sebagai pemain utamanya”. Rahmawati et al., (2021) menyimpulkan bahwa pada Era Society 5.0, kemajuan teknologi hadir secara maksimal dengan menggunakan sistem pintar. Masyarakat di Era Society 5.0 hidup dalam tatanan yang sejalan dengan gagasan globalisasi serta hidup terintegrasi dengan teknologi. Dengan demikian, orang-orang di era ini memiliki tatanan sistemik dalam satu data yang terhubung ke semua perangkat lunak yang mendukung aktivitasnya. Pada hal ini diharapkan bahwa teknologi dapat meringankan beban hidup manusia terutama pada dunia pendidikan.

Dari penjelasan diatas, peneliti ingin mengetahui: 1) bagaimana dan sejauh mana tingkat literasi digital siswa khususnya generasi Z dalam pembelajaran bahasa Inggris; 2) adakah pengaruhnya terhadap kesuksesan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dilihat dari aspek indikator yang telah ditetapkan oleh UNESCO dan kemendikbud; dan 3) bagaimana cara guru meningkatkan kompetensi literasi digital siswa di dalam kelas guna menyongsong era society 5.0.

F. HIPOTESIS

Uji Korelasi Pearson

Dalam penelitian ini, hanya pertanyaan rumusan masalah ke-2 yang membutuhkan hipotesis. Adapun hipotesis yang digunakan adalah:

Ho = Tidak ada hubungan antara literasi digital dan kesuksesan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris

Ha = Ada hubungan antara literasi digital dan kesuksesan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris

Adapun kriteria pengambilan keputusan dari uji korelasi ini adalah sebagai berikut :

1. “Dengan membandingkan nilai t hitungnya dengan t table.
Apabila $t_{table} > t_{hitung}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
Apabila $t_{table} < t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi
Apabila angka probabilitas signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
Apabila angka probabilitas signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.”

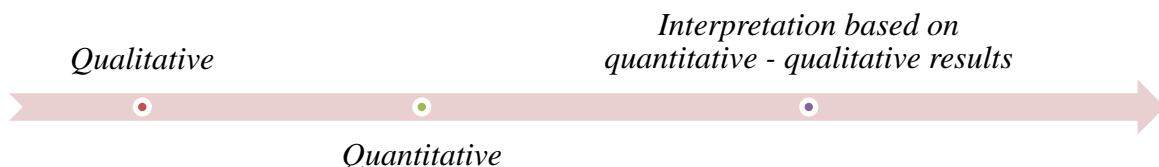
G. METODOLOGI PENELITIAN

Peneliti akan menggunakan pendekatan metode campuran sekuensial eksplanatori (*sequential explanatory design*) dalam penelitian ini. Penelitian dengan metode campuran adalah metode penelitian yang menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (Creswell, 2012). Tipe metode campuran sekuensial eksplanatori adalah metode campuran kualitatif dan kuantitatif yang mengambil data secara kuantitatif terlebih dahulu di awal, setelah itu dilanjutkan dengan mendapatkan implikasi penelitian dengan cara pembuktian secara kualitatif.

Ada beberapa pertimbangan dalam memilih menggunakan metode penelitian ini. Pertama, peneliti ingin mengukur tingkat literasi digital generasi Z yang dalam penelitian ini merupakan siswa yang sedang menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA), sesuai dengan kriteria dari Francis & Hoefel (2018) dan APJI (2022), bahwa generasi Z atau generasi internet adalah yang lahir dari tahun 1995-2010. Dalam mengukur kompetensi literasi digital siswa, peneliti akan mendistribusikan angket dari instrument yang telah dibuat. Kemudian, peneliti juga akan mengukur sejauh mana kemahiran siswa dalam memahami bahasa Inggris dengan menggunakan tes yang akan dibuat oleh peneliti yang nantinya akan melalui proses validasi dari ahli. Hasil pengukuran tingkat literasi digital dan tes kemampuan bahasa Inggris tersebut akan dianalisis melalui uji T untuk melihat apakah kedua variable ini memiliki keterkaitan antar satu dengan yang lain dengan menggunakan perhitungan kuantitatif untuk pengukuran korelasi. Untuk data kualitatif, akan peneliti dapatkan dari proses *melakukan in-depth-interview* dengan teknik *think-aloud -protocol* bersama guru bahasa Inggris di tiap sekolah

yang akan diteliti. Hal ini dilakukan guna mendapatkan data mengenai cara guru dalam mengintegrasikan dan meningkatkan kompetensi literasi digital siswa di dalam kelas.

Berikut adalah gambar penggunaan metode campuran jenis sequential explanatory yang akan dilakukan pada penelitian ini:



Gambar 1. Metode campuran sequential explanatory

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas X, XI, dan XII SMA/MA Negeri se-kota Bengkulu yang masuk ke dalam kategori generasi Z atau kaum *digital natives*. Mereka dipilih karena mereka adalah sebenar-benarnya generasi yang lahir dengan situasi teknologi dan internet sudah ada.

Berdasarkan data dapodik, ada 13 sekolah SMA/MA Negeri di kota Bengkulu berjumlah 7.152. Untuk rincian jumlah seluruh siswa di tiap sekolah bisa dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data SMA/MA Negeri Se-Kota Bengkulu

No.	Nama Sekolah	Alamat Sekolah	Jumlah Siswa
1.	SMAN 01	Jl. Kuala Lempuing (0736-22906)	712
2.	SMAN 02	Jl. Mahoni 14 (0736-21022 / 349123)	802
3.	SMAN 03	Jl. RE Marta Dinata No. 41 (0736-51991)	809
4.	SMAN 04	Jl. Zainul Arifin (0736 -22061)	573
5.	SMAN 05	Jl. Cendana 20 (0736 - 21433)	526
6.	SMAN 06	Jl. Pratu Aidit No. 23 (0736-26690)	685
7.	SMAN 07	JL Jenggalu (0736 -25355 / 344981)	710
8.	SMAN 08	Jl. WR. Supratman (0736 - 7310228)	419
9.	SMAN 09	Jl. WR Soepratman (0736-343660)	361
10.	SMAN 10	Jl. Raya Padang kemiling	438
	SMAN 11	Jl. Kandang Mas, Kec. Kp. Melayu	467
11.	MAN 1 (Model)	Jl. Cimanuk Km 6.5 Bengkulu	498
12.	MAN 2	Jl. Bandara Fatmawati	512
Jumlah			7.512

(Sumber: Data Dapodik)

Berdasarkan data di atas, peneliti akan menggunakan teknik acak atau *random sampling* dan hanya memilih sample dari enam sekolah terakreditasi A saja, yakni, SMAN 2, SMAN 4, SMAN 5, SMAN 7 Plus, MAN 1, dan MAN 2 Kota Bengkulu dan menggunakan rumus slovin, yang secara matematis ditulis dengan:

$$n = N / (1 + (N \times e^2))$$

Berikut adalah penjelasannya:

n = Jumlah sampel yang dicari

N = Jumlah populasi

e = Margin eror yang ditoleransi (Tingkat kesalahan)

Dengan menetapkan tingkat kesalahan sebesar 5%, maka berikut adalah perhitungan sampel yang didapatkan:

$$\begin{aligned} n &= 3.621 / (1 + (3.612 \times 0,05^2)) \\ &= 3.621 / (1 + (3.612 \times 0,0025)) \\ &= 3.621 / (1 + 9,03) \\ &= 3.621 / 10,03 \\ &= 360,11 \text{ (Dibulatkan menjadi 360)} \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas, jumlah sampel yang akan diteliti pada penelitian ini sebanyak 360 siswa yang datanya akan diambil dari enam sekolah. Pengambilan 360 data akan diambil dari tiap tingkatan kelas, baik kelas X, XI, maupun XII agar hasil yang didapatkan bisa mewakili tiap angkatan. Sehingga, jumlah data responden yang akan diambil di setiap sekolah adalah **360 / 6 = 60 siswa**.

Peneliti akan menyebarkan angket penelitian yang berisi tentang komponen literasi digital dan juga memberikan tes bahasa Inggris siswa dengan jumlah 40 item soal. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada pihak guru bahasa Inggris di tiap sekolah. Pemilihan responden berdasarkan kriteria guru yang sudah memiliki pengalaman mengajar lebih dari 10 tahun dan berlatar belakang dari pendidikan bahasa Inggris. Data yang didapatkan akan dianalisis secara kuantitatif terlebih dahulu, kemudian akan dianalisa secara kualitatif mengikuti model dari Miles dan Huberman, yakni mengikuti tahapan-tahapan seperti: mengumpulkan data (*collecting data*) dari hasil angket dan tes yang dilakukan, mereduksi data yang terkumpul

(*reducing data*), menyajikan data yang sudah dianalisis (*displaying data*), dan menarik kesimpulan atau memverifikasi data (*concluding atau verifying data*).

Prosedur dan tahapan penelitian

Ada beberapa tahapan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini, yaitu:

1) Tahap pra-penelitian

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan observasi awal ke lapangan

2) Tahap penyusunan instrument kuantitatif

Setelah melakukan pra observasi, peneliti membuat instrument pengukuran literasi digital dan instrumen pengukuran kemampuan berbahasa Inggris siswa

3) Tahap validasi instrument kuantitatif

Instrumen yang telah dibuat kemudian akan divalidasi ke tim yang ahli dalam bidangnya

4) Tahap pengumpulan data kuantitatif

Peneliti mendistribusikan angket literasi digital dan memberikan tes kemampuan bahasa Inggris

5) Tahap analisis data kuantitatif

Hasil survei akan dianalisis adalah hasil survei pengukuran literasi digital, analisis hasil uji kemampuan berbahasa Inggris, dan analisis korelasi hasil nilai literasi digital dan hasil uji kemampuan berbahasa Inggris siswa

6) Tahap pembuatan instrumen kualitatif

Selain angket dan tes, peneliti juga membuat daftar pertanyaan untuk guru yang berguna untuk wawancara. Selain itu, peneliti juga akan mendapatkan data melalui *reflective journal* dan *think aloud protocol* guna mengetahui cara guru memfasilitasi dan meningkatkan kompetensi literasi digital siswa

7) Tahap pengumpulan data kualitatif

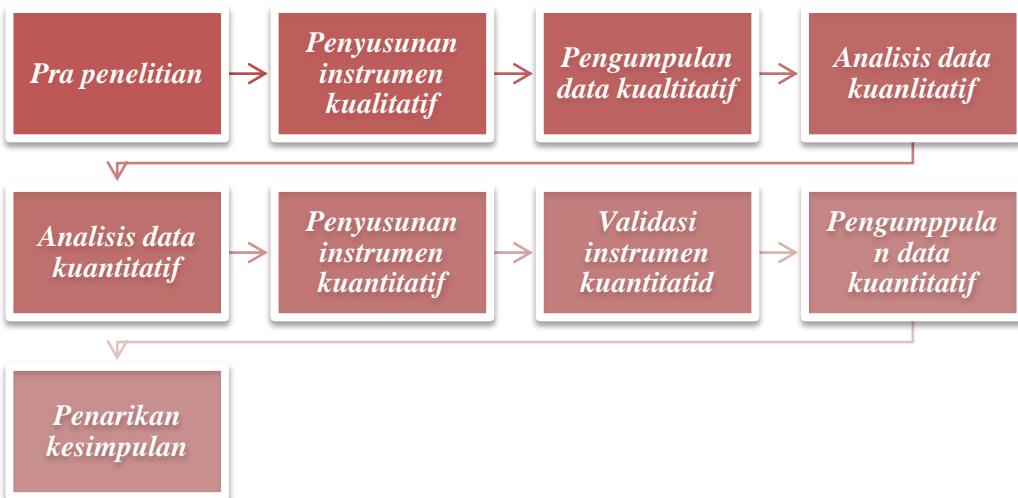
Setelah instrument untuk data kualitatif dibuat, maka peneliti melakukan wawancara kepada guru

8) Tahap analisis data kualitatif

Data yang telah didapatkan dari hasil wawancara akan diekstraksi dan dianalisis

9) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan akan didapatkan dari hasil penelitian secara menyeluruh. Sembilan tahapan ini digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 2. Prosedur/ Tahapan Penelitian

H. RENCANA PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan kami lakukan di enam SMA/MA Negeri di kota Bengkulu, ada beberapa rencana pembahasan yang nanti akan peneliti paparkan setelah mendapatkan semua data yang dibutuhkan. Pertama, peneliti akan membahas tentang sejauh mana tingkat kompetensi literasi digital generasi Z di kota Bengkulu. Jika hasilnya bagus, maka peneliti ingin membahas faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi. Pun, jika hasilnya kurang bagus, maka peneliti juga akan membahas rasional dari hasil tersebut. Kedua, peneliti akan menjelaskan seberapa pengaruhnya literasi digital yang dimiliki oleh siswa terhadap kesuksesan yang mereka raih di dalam kelas pembelajaran bahasa Inggris. Hasil ini akan didapatkan dari uji korelasi yang akan dilakukan setelah semua data dari dua variable dimasukkan ke dalam SPSS. Setelah hasil terlihat, maka peneliti akan membahas apakah literasi digital menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kesuksesan belajar siswa atau tidak. Ketiga, peneliti ingin mendeskripsikan peran guru bahasa Inggris di dalam kelas ketika melakukan proses

pembelajaran dan menganalisis apakah guru tersebut menyelipkan komponen-komponen literasi digital ketika belajar bahasa Inggris. Dari ketiga tujuan penelitian ini, peneliti akan membahas tiap aspeknya secara detail dan tajam, tentunya dengan melalui serangkaian tahapan-tahapan prosedur penelitian yang baik dan benar.

I. WAKTU PELAKSANAAN PENELITIAN

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di 6 (enam) SMA/MA Negeri di kota Bengkulu

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun 2023. Timeline waktu pelaksanaan adalah sebagai berikut:

No	Kegiatan	Jadwal kegiatan								
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep
1	Persiapan									
	Pembuatan instrument									
	Validasi instrument									
2	Pelaksanaan									
	Pendistribusian instrument survey									
	Wawacara responden									
	Umpam balik									
	Refleksi									
3	Evaluasi									
4	Pembuatan Laporan									
5	Penyempurnaan									

J. DAFTAR PUSTAKA

Agnesia, F., Dewanti, R., & Darmahusni. (2021). Praksis Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 5(1), 16–29.

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/>

Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93–106.
<http://www.editlib.org/p/4793/%5Cnfiles/364/Eshet and Eshet - 2004 - Digital Literacy A>

- Conceptual Framework for Survi.pdf%5Cnfiles/459/4793.html
- APJI. (2022). Hasil Survey Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od, June*. apji.or.id
- Assessment, C. (2013). *What is literacy? An investigation into definitions of English as a subject and the relationship between English , literacy and ' being literate ' A Research Report Commissioned by Cambridge Assessment*. January.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (Fourth). Pearson Education, Inc.
- Forutanian, S. (2021). Exploring the Components of Digital literacy Curriculum: EFL and IT Instructors' Voice. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.32996/jeltal.2021.3.1.4>
- Francis, T., & Hoefel, F. (2018). Generation Z McKinsey. *McKinsey & Company*, 10. <https://www.mckinsey.com/~/media/McKinsey/Industries/Consumer Packaged Goods/Our Insights/True Gen Generation Z and its implications for companies/Generation-Z-and-its-implication-for-companies.ashx>
- IMD World Competitiveness Centre Team. (2021). IMD World Digital Competitiveness Ranking 2021. *IMD World Competitiveness Center*, 96–97. https://www.imd.org/globalassets/wcc/docs/release-2017/world_competitiveness_yearbook_2017.pdf
- Law, N., Woo, D., de la Torre, J., & Wong, G. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy. *UNESCO Institute for Statistics*, 51, 146.
- Martin, A. (2005). DigEuLit – a European Framework for Digital Literacy: a Progress Report. *Journal of ELiteracy*, 2.
- Mudra, H. (2020). Digital Literacy Among Young Learners: How Do Efl Teachers and Learners View Its Benefits and Barriers? *Teaching English with Technology*, 20(3), 3–24.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 43. <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>
- Polat, L., & Erkollar, A. (2021). Industry 4.0 vs. Society 5.0. In *Lecture Notes in Mechanical Engineering* (Issue September). https://doi.org/10.1007/978-3-030-62784-3_28
- Nguyen, L. A. T., & Habók, A. (2022). Digital Literacy of EFL Students: An Empirical Study in Vietnamese Universities. *Libri*, 72(1), 53–66. <https://doi.org/10.1515/libri-2020-0165>
- Rahmawati, M., Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (2021). The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 151. <https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>
- Reza, J., Aprianti, F., & Sugesti, I. (2023). *An Analysis of EFL Students ' Digital Literacy Competence*. 2(1), 268–274.

- Riani, D., Mayuni, I., & Sulistyaningrum, S. D. (2018). Cultural Literacy Praxis in Teaching and Learning English At Smpn 14 Padang. *International Journal of Language Education and Cultural Review (IJLECR) e-Jurnal*, 4(2), 137–142. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/ijlecr/article/view/8527>
- Rinekso, A. B., Rodliyah, R. S., & Pertiwi, I. (2021). Digital literacy practices in tertiary education: A case of efl postgraduate students. *Studies in English Language and Education*, 8(2), 622–641. <https://doi.org/10.24815/siele.v8i2.18863>
- Rizqiana, N. U. (2021). “New Literacies” As University Students’ Essential Skills for Self-Regulated Digital Learning. *ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and ...*, 5(2), 286–292. <http://iscjournal.com/index.php/isce/article/view/126%0Ahttps://iscjournal.com/index.php/isce/article/download/126/117>
- Sá, M. J., Santos, A. I., Serpa, S., & Ferreira, C. M. (2021). Digital Literacy in Digital Society 5.0: Some Challenges. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 10(2), 1–9. <https://doi.org/10.36941/ajis-2021-0033>
- Suryani, L., Syahrizal, T., & El Fauziah, U. N. (2019). Using Orai Application in Teaching Pronunciation. *Indonesian EFL Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v5i2.1835>
- Vorobel, O., Voorhees, T. T., & Gokcora, D. (2021). Language learners’ digital literacies: Focus on students’ information literacy and reading practices online. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 1127–1140. <https://doi.org/10.1111/jcal.12550>
- Yu, Z. (2022). Sustaining Student Roles, Digital Literacy, Learning Achievements, and Motivation in Online Learning Environments during the COVID-19 Pandemic. *Sustainability (Switzerland)*, 14(8). <https://doi.org/10.3390/su14084388>
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). Chapter 6: New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. *Review of Research in Education*, 34(1), 179–225. <https://doi.org/10.3102/0091732X09349791>

K. ORGANISASI PELAKSANA KEGIATAN

KETUA PENELITI



- Nama : Zelvia Liska Afriani, M.Pd
- Tempat/tanggal lahir : Argamakmur, 20 April 1994
- NIP (jika ada) : 199404202018012003
- Jabatan : Lektor
- Unit Organisasi : IAIN Bengkulu
- Alamat rumah : Jl. Pancur Mas I, RT 01/RW 01, Selebar, Sukarami, Kota Bengkulu, 38212
- Telp/HP : 082281220251
- Email : zelviaafriani20@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

Tahun	Jenjang / Program Studi / Institusi
2015	S-1/ Pendidikan Bahasa Inggris/ Universitas Negeri Bengkulu
2017	S-2/ Pendidikan Bahasa Inggris/ Universitas Sriwijaya

PENELITIAN DAN ARTIKEL LAIN YANG DITERBITKAN

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan
			Sumber*
1	2020	“Perbandingan Kepribadian Mahasiswa PTKI dan PTU dalam Mengatasi Masalah Bahasa Inggris Ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> ”	DIPA IAIN
2	2022	“Model Pembelajaran <i>Coding</i> dalam Mata Kuliah Keterampilan Produktif Berbahasa bagi Calon Pendidik di Perguruan Tinggi: Inovasi Peningkatan Kompetensi Abad 21 di Era Revolusi Industri 4.0”	DIPA UIN FAS Bengkulu

Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan / Seminar Ilmiah

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1.	5 th SRS-TEFLIN Seminar	“ <i>The Role of Cultural Literacy in EFL Textbooks</i> ”	Universitas Sriwijaya, 2017
2.	Seminar Internasional : 1 st	“ <i>The Implementation of CALL</i> ”	Universitas

	ICOTEL	<i>(Computer Assisted Language Learning) in EFL Classroom”</i>	Negeri Bengkulu, 2015
3.	IEOM Society African Conference	<i>“The Impact of CIRC (Cooperative Integrated Reading Composition) In Reading Comprehension Ability By Using The Cooperative Approach”</i>	Zimbabwe, 2020
4.	The 7 th International Conference on Language and Education 2021 (The 7 th ICLE'21)	<i>“The Analysis of EFL Teachers' Problems in Using Technology in the New Normal Era”</i>	UIN Sumatera Utara, 2021

Pengalaman Penulisan Artikel dalam Jurnal

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/No mor/Tahun
1.	<i>“The Use of Cohesive Devices in Students' Argumentative Essays”</i>	Linguists: Journal of Linguistics and Language Teaching	Vol 4, No. 2 2018
2.	<i>”Character Education Reinforcement in EFL Classroom”</i>	Edulingua: Jurnal Linguistik Terapan dan Pendidikan Bahasa Inggris	Vol. 6, No. 2, 2019
3.	<i>”Cultural Content Analysis of English Textbooks Used by Tenth Graders in Bengkulu Utara”</i>	Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra	Vol. 20, No 1, 2019
4.	“Peran Budaya dalam Pemerolehan Bahasa Asing”	Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Vol. 1, No. 2, 2019
5.	<i>”The Effect of Question Answer Relationship (QAR) Strategy in Enhancing Students' Reading Comprehension”</i>	Journal of English Education and Teaching	Vol. 4, No. 4, 2020
6.	“Potret Pembelajaran Daring di Indonesia di Awal Pandemi Hingga Era Kenormalan Baru”	Waktunya Merdeka Belajar	2021
7.	<i>”Strategies in Online Speaking Classroom in the Time of Covid-19: A Descriptive Study at Tertiary Level”</i>	ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education	Vol. 5, No. 2, 2021
8.	<i>”The Effect of Flipped Classroom Strategy in Improving Students' Self-Regulation Learning”</i>	International Journal of Research on English Teaching and Applied Linguistics	Vol. 2, No. 2, 2022
9.	<i>”Teachers' TPACK in Teaching EFL during Covid-19 Pandemic”</i>	Linguists: Journal Of Linguistics and Language Teaching	Vol. 8, No. 1, 2022

ANGGOTA PENELITI



- Nama : Hanura Febriani, M.Pd.
- Tempat/tanggal lahir : Bengkulu, 14 Februari 1990
- NIP (jika ada) : 199002142020122004
- Jabatan : Asisten Ahli
- Unit Organisasi : UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
- Alamat rumah : Jalan Bentiring, Kota Bengkulu
- Telp/HP : 082175817186
- Email : febrianahanura@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

Tahun	Jenjang / Program Studi / Institusi
2012	S-1/ Pendidikan Bahasa Inggris/ STAIN Bengkulu
2015	S-2/ Pendidikan Bahasa Inggris/ Universitas Islam Malang

PENELITIAN DAN ARTIKEL LAIN YANG DITERBITKAN

Pengalaman Penulisan Artikel dalam Jurnal

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/No mor/Tahun
1.	<i>”Supplementary Reading Materials for Madrasah Learners based on Genre Approach”</i>	Jurnal Pendidikan Islam	2 (3), 459-474 2016
2.	<i>”The Use of Picture Media to Enhance Students’ Writing Ability of Recount Text at MTs N 1 Kota Bengkulu”</i>	Al-Lughah: Jurnal Bahasa	7 (1), 21-31 2018
3.	<i>”Transformational Leadership Of Integrated Islamic School Principal”</i>	At-Ta’lim: Media Informasi Pendidikan Islam	Vo. 20 (2) 2021
4.	<i>”Improving Students Reading Comprehension Of Procedural Text Using KWL Strategy”</i>	Al-Lughah: Jurnal Bahasa	Vol 10 (1), 95-113 2021

**REALISASI PENGGUNAAN ANGGARAN
KLUSTER PENELITIAN DASAR PROGRAM STUDI**

Tim Peneliti : 1. Zelvia Liska Afriani, M.Pd.

2. Hanura Febriani, M.Pd

Judul Penelitian : Literasi Digital bagi Generasi Z di Era Society 5.0: Praksis Teknologi dalam Kesuksesan Pembelajaran Bahasa Inggris

Kluster : Penelitian DASAR PROGRAM STUDI

Jumlah biaya : Rp 40.000.000

Deskripsi RAB :

No	Jenis Kegiatan	Rincian Penggunaan Anggaran				
		Vol	Frek	Satuan	Harga	Jumlah
A	Pelaksanaan					
	1. Transport Peneliti Dalam Kota di 13 SMA/MA Negeri se-kota Bengkulu					
	a. Observasi awal	2	13	OH	85.000	2.210.000
	b. Validasi dan uji coba angket	2	6	OH	85.000	1.020.000
	c. Distribusi angket literasi digital	2	13	OH	85.000	2.210.000
	d. Tes kemampuan bahasa Inggris siswa	2	13	OH	85.000	2.210.000
	e. Wawancara dengan guru	2	13	OH	85.000	2.210.000
	f. Wawancara dengan siswa	2	13	OH	85.000	2.210.000
	g. Diskusi kelompok terkait hasil analisis angket dan tes bahasa Inggris	2	13	OH	85.000	2.210.000
B	Pasca Pelaksanaan					
	1. Diseminasi Hasil Penelitian					
	a. Honor	2	3	JPL	700.000	4.200.000

	Narasumber					
	b. Konsumsi Peserta	60	1	OA	30.000	1.800.000
	c. Snack Peserta	60	1	OA	10.000	600.000
	d. Transpor Peserta	60	1	OA	85.000	5.100.000
	2. Publikasi Jurnal Ilmiah	1	1	Keg	5.000.000	5.000.000
	3. Penerbitan HKI	1	1	Keg	300.000	300.000
	4. Cetak Laporan Penelitian	10	1	Eks	75.000	750.000
	5. Dummy Book	30	1	Eks	70.000	2.100.000
C	Belanja Bahan					
	1. ATK penelitian	1	1	Pkt	2.500.000	2.500.000
	2. Fotocopy dan cetak instrument penelitian	500	1	Eks	3000	1.500.000
	3. Buku rujukan penelitian tentang literasi digital dan pembelajaran bahasa Inggris	7	1	Eks	850.000	850.000
	4. Materai	10	1	Eks	12.000	120.000
	5. Sewa Kamera DSLR Canon	1	1	Kgt	900.000	900.000
	TOTAL					Rp40.000.000

Terbilang : Empat Puluh Juta Rupiah

Bengkulu, 16 September 2022

Ketua



Zelvia Liska Afriani, M.Pd.
NIP. 199404202018012003



LAPORAN KEGIATAN

PENELITIAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN TINGGI

“Literasi Digital Bagi Generasi Z di Era Society 5.0: Praksis Teknologi Dalam Kesuksesan Pembelajaran Bahasa Inggris”

Disusun Oleh:

1. Zelvia Liska Afriani, M.Pd. (199404202018012003)
2. Hanura Febriani, M.Pd. (199002142020122004)

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
KEMENTERIAN AGAMA RI
2023

KATA PENGANTAR

Peningkatan penelitian dalam bidang perlu terus dilakukan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berdasar pada pendidikan memegang peranan yang penting dalam membangun karakter bangsa. Oleh karena itu, penelitian yang berhubungan dengan pendidikan berbasis teknologi digital perlu dan penting untuk dilakukan dengan terus menyesuaikan pada kebutuhan dan sistem pembelajaran di perguruan tinggi. Peningkatan dan pengembangan penelitian dalam bidang pendidikan harus mampu mengakomodasi perubahan yang dihadapi dalam era revolusi industri 4.0. Hal ini dilakukan untuk dapat berinovasi dalam usaha peningkatan kompetensi di abad 21 sehingga dapat menjawab tantangan perubahan zaman menuju era society 5.0.

Selanjutnya, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada institusi, yaitu UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan kesempatan bagi kami untuk melakukan penelitian ini sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan khususnya dalam bidang Pendidikan dan dapat membantu menjawab tantangan penelitian untuk melihat sejauh mana tingkat Literasi Digital pada Generasi Z serta pengaruh praksis teknologi tersebut dalam kesuksesan pembelajaran bahasa inggris siswa agar dapat diterapkan sebagai bahan pertimbangan kemajuan proses pembelajaran oleh dosen maupun pengajar dalam perkuliahan. Permohonan maaf disampaikan apabila dalam penelitian ini masih banyak kekurangan. Saran dan kritik dari pembaca kami harapkan demi kesempurnaan penelitian yang akan datang.

Bengkulu, Juni 2023
Ketua peneliti,



Zelvia Liska Afriani, M.Pd.

RINGKASAN EKSEKUTIF

Perkembangan teknologi di masyarakat telah mendorong terbentuknya era baru yaitu *society 5.0*. *Society 5.0* merupakan hasil penyempurnaan dari konsep yang sebelumnya ada mulai dari *society 1.0* hingga *society 4.0* di mana teknologi digital kini sudah melekat pada diri manusia dan perkembangannya menyebabkan terbentuknya kehidupan secara virtual melalui jaringan internet. Dalam era *society 5.0* yang dibentuk atas revolusi industri 4.0, sistem pendidikan menghadapi tantangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar pergerakannya sesuai dengan apa yang dicita-citakan dan memberikan dampak yang positif pada masyarakatnya. Hasil survei IMD World Competitiveness Centre Team (2021), dari 64 negara di dunia, terlihat bahwa indeks daya saing digital Indonesia terendah ketiga di Asia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital di Indonesia masih cukup rendah, yang berarti dukungan dan bimbingan terhadap praktik literasi digital masih sangat diperlukan.

Pengguna digital pun saat ini terbanyak dikuasai oleh generasi Z yaitu siswa usia SMA, Proses pembelajaran bahasa Inggris di SMA pun sudah terintegrasi dengan teknologi dan media digital namun dalam penggunaannya masih perlu dibimbing, terutama dalam peningkatan literasi digital, seperti cara siswa mencari dan menyaring informasi yang relevan, menggunakan platform media sosial sebagai bentuk pengaplikasian dan kreativitas dari apa yang sudah dipelajari, serta berlaku jujur dalam mengambil informasi dari internet. Kemampuan-kemampuan inilah yang harus ditingkatkan oleh pendidik dan diharapkan mampu ditumbuhkan di diri generasi Z agar terbentuk pribadi akademis dan bertanggungjawab yang bijak dalam menggunakan teknologi. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan analisis praksis literasi digital pada generasi Z dan penerapannya dalam upaya peningkatan pembelajaran bahasa Inggris

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) menganalisis praksis literasi digital oleh generasi Z, 2) Mengetahui pengaruh kompetensi literasi digital terhadap kesuksesan belajar generasi Z, dan 3) Mengamati metode guru dalam meningkatkan literasi digital siswa pada pembelajaran bahasa Inggris.

Literasi digital mempengaruhi dunia di mana dengan informasi yang ada pada media digital dapat mendorong perkembangan dan perubahan dinamika pada kehidupan sosial dari masyarakat tak terkecuali di dunia pendidikan. Literasi digital adalah salah satu indikator dalam pendidikan dan kebudayaan untuk menciptakan cara berpikir peserta didik yang kritis dan kreatif, Sehingga pembelajaran berbasis digital perlu didasari dengan perencanaan dan

penentuan outcome yang baik, kemudian pemberian bahan ajar untuk pembelajaran disalurkan (delivery content) kepada peserta didik dengan megacu pada dasar atau pedoman yang telah disusun sebelumnya.

1. Latar Belakang

Era society 5.0 yang diresmikan pada 21 Januari 2019 merupakan konsep yang diinisiasi oleh negara Jepang sebagai bentuk pertahanan diri dari perkembangan revolusi industri 4.0. Masifnya penggunaan teknologi digital dinilai dapat memicu degradasi peran manusia di setiap lini kehidupan. Peran manusia menjadi sangat penting dalam konsep ini karena manusia sebagai pusat (*human-centered*) yang mengontrol semua hal yang berbasis teknologi (*technology-based*). Salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam menggunakan teknologi adalah literasi digital. Hal ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan media digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk mencari, menggunakan, dan menciptakan informasi, serta menggunakannya secara cerdas, hati-hati, tepat, dan taat hukum untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Rizqiana, 2021; Nguyen & Habók, 2022; Yu, 2022).

Berdasarkan hasil survei IMD World Competitiveness Centre Team (2021), dari 64 negara di dunia, terlihat bahwa indeks daya saing digital Indonesia terendah ketiga di Asia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital di Indonesia masih cukup rendah, yang berarti dukungan dan bimbingan terhadap praktik literasi digital masih sangat diperlukan, terutama dalam mengintegrasikannya ke dalam kurikulum pembelajaran (Mudra, 2020; Forutanian, 2021; Vorobel et al., 2021). Pengguna digital pun saat ini terbanyak dikuasai oleh generasi Z yang rata-rata lahir di tahun 1995-2010 (Francis & Hoefel, 2018). Hal ini juga didukung berdasarkan data survey APJI (2022), bahwa terjadi peningkatan frekuensi penggunaan internet pada usia 13-18 tahun selama pandemi Covid-19 sebesar 76,63%, yang berarti generasi Z atau kaum *digital natives* mendominasi penggunaan teknologi dan internet saat ini.

Dalam proses pembelajaran di kelas, penerapan kompetensi literasi digital memiliki kaitan yang erat dengan praksis. Menurut Riani et al.(2018), praksis merupakan refleksi aktivitas yang dibarengi dengan teori dalam pengaplikasinya di kehidupan nyata dengan cara yang natural. Secara sederhana, praksis didefinisikan sebagai praktik dalam melakukan sesuatu. Khususnya dalam praksis literasi digital, ada tujuh komponen utama yang harus diketahui, yaitu: 1)*software* dan *hardware*; 2) informasi dan literasi data; 3) komunikasi dan kolaborasi; 4) kreasi konten digital, 5) keamanan; 6) pemecahan masalah; dan 7) kompetensi terkait karir (Law et al., 2018). Tiap komponen diperlukan agar siswa mampu menggunakan gawai atau alat-alat digital secara cerdas. Maka dari itu, memahami dan meningkatkan kemampuan literasi digital menjadi sangat urgen dalam membentuk kepribadian seseorang,

seperti konsep yang diusung di era smart society 5.0, yakni manusia harus mampu menata kepribadiannya dengan baik terlebih dalam menggunakan teknologi agar hidupnya lebih tertata rapi.

Proses pembelajaran bahasa Inggris yang saat ini sudah terintegrasi dengan teknologi dan media digital masih perlu dibimbing, terutama dalam peningkatan literasi digital, seperti cara siswa mencari dan menyaring informasi yang relevan, menggunakan platform media sosial sebagai bentuk pengaplikasian dan kreativitas dari apa yang sudah dipelajari, serta berlaku jujur dalam mengambil informasi dari internet. Kemampuan-kemampuan inilah yang harus ditingkatkan oleh pendidik dan diharapkan mampu ditumbuhkan di diri generasi Z agar terbentuk pribadi akademis dan bertanggungjawab yang bijak dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan penjelasan di atas, penting untuk dilakukan penelitian terkait praksis literasi digital pada generasi Z, tepatnya yang saat ini sedang menjadi siswa SMA/MA se-kota Bengkulu, sebagai bentuk peninjauan dan peningkatan kesadaran terhadap penggunaan teknologi dalam menyukseskan proses pembelajaran bahasa Inggris.

2. Tujuan

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengukur tingkat literasi digital generasi Z di SMA/MA se-kota Bengkulu
2. Menganalisa pengaruh kompetensi literasi digital terhadap kesuksesan belajar generasi Z dalam pembelajaran bahasa Inggris
3. Mendeskripsikan cara guru meningkatkan literasi digital generasi Z dalam menyukseskan pembelajaran bahasa Inggris di kelas

3. Sasaran

Sasaran dari penelitian adalah generasi Z yaitu siswa-siswi SMA di Kota Bengkulu yang dekat dengan dunia digital serta memiliki mata pelajaran bahasa Inggris sehingga dapat dianalisa tingkat literasi digital dan hubungannya dengan peningkatan kemampuan bahasa Inggris

4. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

a. Waktu dan Tempat

Penelitian dilaksanakan dari bulan Maret hingga Agustus 2022. Penelitian dilaksanakan di enam Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) yang terakreditasi A di Kota Bengkulu, yaitu di SMAN 2, SMAN 5, SMAN 4, SMAN 7 Plus, MAN 1 Model, dan MAN 2 Kota Bengkulu. Subjek penelitian dalam penelitian ini merupakan sasaran penelitian, yaitu guru dan siswa. Dari total populasi diambil 30 siswa kelas XII secara acak (*random sampling*) yang mewakili tiap sekolah. Sehingga total sample untuk penelitian ini berjumlah 180 siswa dan 6 guru bahasa Inggris. Adapun alasan yang melandasi pemilihan lokasi dan partisipan tersebut, yakni sekolah tersebut merupakan sekolah unggulan di kota Bengkulu yang memiliki sumber daya dan sarana prasarana yang mendukung.

b. Kronologis Kegiatan

Kegiatan ini dimulai dengan menyusun proposal, lalu diajukan ke lembaga LPPM UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk mengikuti seminar proposal. Kemudian proposal dinyatakan layak sehingga dapat dilanjutkan penelitian dengan ditandai oleh SK rektor UIN Fatmawati Sukarno yang berisikan nama-nama peserta peneliti dan judulnya. Peneliti mengajukan surat izin ke LPPM yang selanjutnya akan diteruskan ke DPMPTSP dilanjutkan pada Diknas Provinsi, dan kemudian ditujukan ke lokasi penelitian, yaitu SMAN 2, SMAN 5, SMAN 4, SMAN 7 Plus, MAN 1 Model dan MAN 2 Kota Bengkulu.

Penghimpunan data pertama kali dilakukan oleh peneliti di SMAN 2, SMAN 5 dan SMAN 4 dan dilanjutkan ke SMAN 7 Plus, MAN 1 Model dan MAN 2 Kota Bengkulu. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi awal serta mengumpulkan beberapa dokumentasi yang diperlukan dari informan. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi seputar profil sekolah, profil guru dan kompetensi siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan praksis teknologi pada pembelajaran bahasa Inggris. Informan utama pada wawancara kali pertama ini yaitu siswa dan guru.

Setelah pelaksanaan pra-observasi dilakukan, kegiatan dilanjutkan dengan membuat instrumen berupa angket atau survey yang berbentuk booklet yaitu berupa booklet untuk menganalisis tingkat literasi digital siswa/ praksis teknologi pada pembelajaran, serta booklet kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Setelah instrumen selesai dibuat, peneliti melakukan uji validasi kepada tim ahli dan menguji cobakan hasilnya kepada siswa SMAN 5 Bengkulu. Angket yang telah divalidasi kemudian dijadikan ke dalam

bentuk booklet yang kemudian didistribusikan kepada tiap siswa SMA pada tiap sample penelitian yang terdiri dari 180 siswa SMA kelas XI. Setelah mengumpulkan jawaban angket siswa, kegiatan berikutnya merupakan analisis hasil angket untuk mengetahui Praksis Teknologi Dalam Kesuksesan Pembelajaran Bahasa Inggris. Setelah proses pengambilan semua data selesai, maka peneliti akan melanjutkan proses analisis data dari berbagai instrument untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Diharapkan kegiatan ini akan berlangsung dengan baik dan lancar hingga akhir proses penelitian.

Hasil penelitian juga akan dipresentasikan di Ruang diskusi yang di fasilitasi oleh LPPM UIN FAS Bengkulu secara daring. Dalam presentasi ini didampingi oleh pakar yang menganalisis kelengkapan dan kesempurnaan dari penelitian ini. Fase-fase ini akan peneliti lakukan secara baik dan benar sesuai dengan yang dijadwalkan.

c. Keluaran

Sesuai juknis dari Direktur jenderal Pendidikan Islam, keluaran utama penelitian ini meliputi laporan penelitian, laporan penggunaan keuangan dan bukti pendukung, draft artikel untuk publikasi di jurnal nasional terakreditasi Sinta 4, dummy buku, serta sertifikat hak kekayaan intelektual (HKI).

d. Narasumber/Responden

Narasumber atau responden dalam penelitian ini adalah guru dan siswa SMA unggul di kota Bengkulu, yaitu SMAN 2, SMAN 5, SMAN 4, SMAN 7 Plus, MAN 1 Model dan MAN 2 Kota Bengkulu serta beberapa pihak lain yang terkait dengan penelitian ini.

e. Evaluasi Kegiatan

Kegiatan penelitian merupakan kewajiban dosen karena termasuk unsur Tridharma perguruan tinggi. Oleh karena itu seyogyanya kegiatan penelitian lebih giat lagi dilakukan oleh dosen dalam rangka memahami problem masyarakat dan juga cara penyelesaiannya. Dana penelitian harus ditingkatkan agar penelitian lebih dapat dimaksimalkan dan langsung dapat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. Kepada masyarakat juga untuk aktif memberikan informasi kepada para peneliti agar peneliti lebih dapat mudah memahami apa dan bagaimana masalah yang sebenarnya.

5. Penutup

Alhamdulillah kegiatan ini selesai dengan baik dan sukses sehingga kegiatan dapat dilaporkan secara akademik dan juga keuangan. Peneliti berharap yang akan datang dapat melaksanakan tugas seperti dengan lebih baik lagi sehingga dapat membawa ilmu pengetahuan tentang agama dan sosial yang bermanfaat bagi peneliti, masyarakat dan juga Institusi.

Bengkulu, Juni 2023
Ketua Peneliti,



Zelvia Liska Afriani, M.Pd.
NIP. 199404202018012003