



PROGRAM SMART PEOPLE FOR SMART SCHOOL

Pendidikan Literasi Internet Untuk Guru

Neila Ramdhani & Wresti Wrediningsih
Fakultas Psikologi UGM

Latar Belakang

- Remaja 10 – 19 tahun telah menjadi pengguna internet (Lee & Chae, 2012)
- 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia pengguna internet. Media digital menjadi pilihan utama saluran komunikasi (<https://kominfo.go.id>, 2015)
- Livingstone & Helsper (2010): Internet manfaat internet vs resiko
- Lee dan Chae (2012): anak & remaja pengguna internet membutuhkan pendampingan

- Amalia (2015): **pelatihan digital yang telah ada sebelumnya masih difokuskan pada kompetensi teknis menggunakan internet belum pada kemampuan literasi**
- **Guru merasa 'tertinggal' kemampuannya dari siswa sehingga kurang mendampingi siswa**



Guru sebagai pendamping siswa/remaja perlu melakukan pendidikan literasi internet



Performansi = Pengetahuan + Keyakinan diri

(Bandura, 2005);
(Schunks, D. H. & Pajares, 2009);

(Lee & Tsai, 2010)

Literasi internet

- **Literasi** adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas (Wiedarti, et al., 2016).
- **Literasi internet** = Kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan konten yang dipublikasi secara online (Lee & Chae, 2012).

Dimensi Literasi Internet

○ Akses

Kemampuan mengakses *hardware* dan *software* online

○ Pemahaman

Kemampuan mengkritisi informasi dan peluang

○ Karya cipta

Kemampuan berpartisipasi secara online dengan membuat karya

Kompetensi Literasi Internet Pada Guru: Bastiaens & Zwaneveld (2010) dan Jans & Awouters (2009)

*Individual
media-
competencies*

*Critical media-
competencies*

*A lifelong
learning
competence*

*Supervising
learning
process-
competencies*

*Educational-
design
competencies*

Pelatihan Smart People for Smart Schools

- Pengalaman, pengetahuan dan keterampilan mengenai pembelajaran berbasis aplikasi internet.
- Pengetahuan dan keterampilan literasi informasi internet.
- Mendesain pembelajaran interaktif & bermuatan literasi internet.
- Manajemen kelas dalam pembelajaran interaktif.
- Semangat *Long Life Learning*

TRAINER

- Praktisi dan ilmuwan IT

Ir. Eka Indarto, M.M

- Dosen dan trainer teknologi pembelajaran

Lemmuela Alvita Kurniawati, M. Hum

- Pelatih bidang literasi informasi

Nur Cahyati Wahyuni, S.Ant., M.Sc

- Psikolog dan trainer guru

Kumala Windya Rochmani, M.Psi., Psikolog



Diskusi dan berbagi pengalaman

Bagaimana guru dan siswa menggunakan internet??

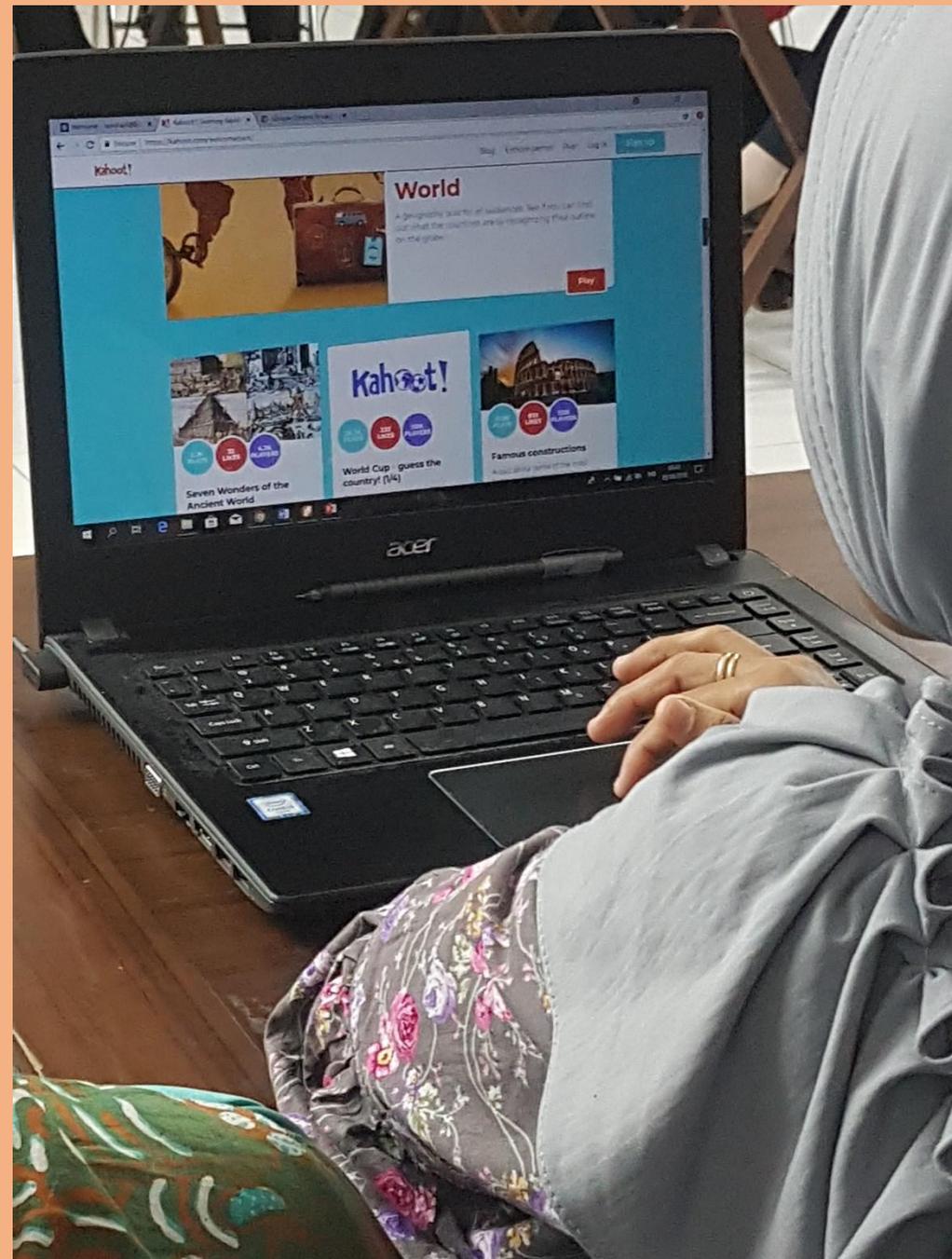




Games dan Simulasi

*Digital citizenship:
Kitakah netizen yang beretiket?*





*Membuat games pembelajaran online.
Guru aja suka fun games apalagi siswa*





Membuat presentasi interaktif dengan mentoring





Senang karena semakin trampil dan percaya diri



KESIMPULAN

Pelatihan *Smart People for Smart Schools* dapat meningkatkan keyakinan diri guru dalam pendidikan literasi internet

SEKIAN & TERIMA KASIH