

Penguatan Literasi Digital *Online* dalam Meningkatkan pemahaman Siswa terhadap Wawasan Nusantara: Studi Kasus Kelas X SMA Negeri 1 Percut SEI Tuan

Siti Fatimah Sari Ritonga¹, Ovi Oktavia K Sihombing², Irenita Perangin angin³
Pretty Grace Banjarnahor⁴, Juli Ramayani⁵, Parlaungan Gabriel Siahaan⁶,
Novridah Reanti Purba⁷

Universitas Negeri Medan

sitipatimahsariritonga@gmail.com, ovisihombingg@gmail.com,

irenitaperanginangin@gmail.com,

prettylia469@gmail.com, juliramayani05@gmail.com,

parlaungansiahaan@unimed.ac.id, purbanovri567@gmail.com

ABSTRACT

Right now computerized education is vital in the time of Indonesian culture, particularly for understudies or understudies. Computerized education is an individual's capacity to utilize web network-based specialized devices to get, add and pass on data. In this examination, the creator will dissect the capacity of understudies at SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan in executing on the web computerized education to widen their understanding into the archipelago. This exploration utilizes unmistakable quantitative strategies, specifically research completed by meetings and finishing up polls. This examination was completed by finishing up a survey with one class X comprising of 30 understudies and talking 1 instructor of citizenship schooling subjects at SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. This examination expects to decide the impact of computerized proficiency in expanding understudies' knowledge into the Indonesian archipelago in citizenship training learning. Expanding the comprehension of public knowledge in understudies is exceptionally powerful in expanding the sensation of affection for the nation to keep up with the respectability of the country.

Keywords: *proficiency, Indonesian understanding, citizenship*

ABSTRAK

Saat ini pendidikan yang terkomputerisasi merupakan hal yang sangat penting di zaman kebudayaan Indonesia, khususnya bagi pelajar atau mahasiswa. Pendidikan terkomputerisasi adalah kemampuan individu untuk memanfaatkan perangkat khusus berbasis jaringan web untuk mendapatkan, menambah, dan meneruskan data. Dalam ujian kali ini penulis akan membedah kemampuan siswa SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan dalam melaksanakan pendidikan komputer *online* untuk memperluas pemahamannya tentang nusantara. Eksplorasi ini menggunakan metode kuantitatif yang jelas, yaitu penelitian yang dilakukan melalui pertemuan dan penyelesaian jajak pendapat. Ujian ini diselesaikan dengan melakukan survei terhadap satu kelas X yang terdiri dari 30 siswa dan berbicara dengan 1 guru mata pelajaran sekolah kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Ujian ini diharapkan dapat mengetahui dampak kemahiran komputerisasi dalam memperluas pengetahuan siswa di wilayah kepulauan Indonesia dalam pembelajaran pendidikan

kewarganegaraan. Meningkatkan pemahaman pengetahuan masyarakat pada mahasiswa sangat ampuh dalam meningkatkan rasa cinta terhadap bangsa untuk menjaga kehormatan negara.

Kata kunci: kemahiran, pemahaman bahasa Indonesia, kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Pengertian Literasi Digital

Di masa globalisasi, masyarakat harus memiliki kemampuan tingkat lanjut untuk menjawab secara tegas peningkatan inovasi data. Pendidikan lanjutan dipromosikan pada tahun 1997 oleh Paul Gilster. Gilster mencirikan pendidikan terkomputerisasi sebagai kapasitas atau keahlian individu untuk memahami dan memanfaatkan data dari berbagai sumber canggih secara sukses dan produktif dalam konfigurasi berbeda. Eshet menambahkan bahwa pendidikan terkomputerisasi menekankan kemampuan untuk benar-benar memanfaatkan berbagai sumber canggih. Hague juga menyampaikan bahwa pendidikan lanjutan adalah kemampuan untuk membuat dan mengambil bagian dalam berbagai cara, misalnya membuat, menguraikan, menyampaikan secara nyata dan memiliki pemahaman tentang kapan dan bagaimana menggunakan perangkat inovasi data untuk membantu siklus ini.

Dari anggapan di atas, dapat diasumsikan bahwa kemahiran komputerisasi bukan sekedar kemampuan atau keahlian untuk mengerjakan inovasi tetapi juga kemampuan membaca dan memahami data yang disampaikan oleh media canggih dengan memanfaatkannya secara hati-hati, tajam dan tepat untuk mendorong korespondensi. dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. hari juga sebagai penataan yang baik dan kreatif dalam mengembangkan pengalaman sehingga mendidik dan tidak membosankan dalam mempelajari latihan.

Kemahiran adalah kapasitas individu untuk menyusun, membaca dan mengolah data atau informasi dalam bidang tertentu. Ada penilaian mengenai pentingnya kemahiran menurut Kellner dan Offer (dalam Iriantara, 2009) yang mengartikan bahwa: "Pendidikan adalah suatu hal yang berhubungan dengan pengadaan kemampuan dan informasi untuk membaca dengan teliti, menguraikan dan mengurutkan jenis-jenis tertentu. teks dan keingintahuan, serta untuk mendapatkan perangkat dan kemampuan mental, sehingga mereka dapat mengambil bagian sepenuhnya di mata publik dan cara hidupnya."

Tujuan Literasi Digital

Sesuai Aufderheide (dalam Feri Sulianta 2020, hal. 5) Ada 2 perspektif yang menjadi kekuatan utama untuk perspektif spesialis atau profesional pengajaran media dan aktivis pendidikan tingkat lanjut sehubungan dengan tujuan kemahiran komputerisasi, antara lain:

- Kelompok proteksionis mengatakan bahwa pengajaran media atau pendidikan lanjutan dirancang untuk melindungi masyarakat sebagai pelanggan media dari dampak buruk yang ada
- Kelompok Preparationist mengatakan bahwa pendidikan terkomputerisasi adalah upaya untuk mempersiapkan individu untuk hidup di dunia yang lebih luas dan memiliki pilihan untuk memanfaatkannya.

Dari dua perspektif ini, cenderung beralasan bahwa pendidikan lanjutan adalah di mana individu pada dasarnya dapat menangani data yang berbeda, dapat memahami pesan yang disampaikan, dan dapat menyampaikan secara nyata sebagai pembeli media.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Literasi Digital

Dalam kemahiran tingkat lanjut, penting untuk memahami faktor-faktor penting agar penyaringan data berjalan dengan baik dan akurat. Berikut adalah beberapa faktor yang memengaruhi kemahiran komputerisasi:

a) Kemampuan Berguna (Kemampuan Utilitarian)

Keterampilan tersebut merupakan kapasitas dan kemampuan khusus yang diharapkan mampu mengoperasikan berbagai instrumen komputer. Bagian penting dari pengembangan keterampilan praktis adalah kemampuan untuk menyesuaikan keterampilan ini dengan belajar bagaimana memanfaatkan inovasi baru. Perhatiannya tertuju pada bagaimana instrumen-instrumen canggih dapat dikelola dan apa yang harus dipahami agar dapat benar-benar memanfaatkannya.

b) Korespondensi dan Kerja Sama

Korespondensi dan kolaborasi yang mencakup diskusi, percakapan, dan perluasan rencana satu sama lain untuk menghasilkan perspektif yang sama. Kapasitas bekerja sama adalah bekerja sama dengan orang lain untuk saling mementingkan dan memberikan informasi. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan terkomputerisasi bagi generasi muda yang berupaya untuk menumbuhkan pemahaman bagaimana mereka dapat bersosialisasi dalam pemanfaatan inovasi maju dan bagaimana inovasi terkomputerisasi benar-benar dapat menjunjung siklus kooperatif di ruang belajar.

c) Penalaran yang Menentukan

Penalaran yang menentukan mencakup mengembangkan, membedah, atau menangani data yang diberikan informasi atau pemikiran untuk menguraikan pentingnya mengembangkan pengetahuan. Sebagai bagian dari pendidikan terkomputerisasi juga mencakup kemampuan menggunakan kemampuan berpikir untuk memanfaatkan media terkomputerisasi dan menilainya. Komitmen memerlukan refleksi yang disengaja dengan instrumen yang canggih.

Peran Literasi Digital Dan penerapan Literasi Digital di Sekolah

1. Tugas Pendidikan Komputerisasi

Basis larut dan Amichai-Burger di Harjono, otoritas kemahiran tingkat lanjut dalam pengalaman yang berkembang dapat memuluskan, bekerja dengan dan membentengi jalannya hasil instruktif. Pendidikan terkomputerisasi dapat melatih kemampuan mental, penuh perasaan dan psikomotorik melalui latihan pembelajaran yang lebih baik, cepat, sederhana dan menyenangkan dalam iklim pembelajaran terkomputerisasi. Pemanfaatan teknologi maju dalam menjaga pembelajaran dapat memperluas manfaat dan inspirasi siswa dalam belajar, sifat pengalaman dan hasil belajar yang semakin bertambah, namun harus fokus pada berbagai aspek kapasitas sumber daya manusia serta keamanan dan kesehatan pendidik dan peserta didik. . Jadi dalam konteks pembelajaran, pendidikan lanjutan memungkinkan siswa yang menguasainya memperoleh informasi, mentalitas, dan kemampuan melalui latihan pembelajaran yang membunikan dan tidak masuk akal. Pekerjaan kemahiran terkomputerisasi sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan kemahiran komputerisasi dapat meningkatkan pengetahuan lanjutan siswa karena mendorong siswa untuk mencari sumber referensi.

2. Penyelenggaraan Pendidikan Lanjutan di Sekolah

Penyelenggaraan pendidikan terkomputerisasi di sekolah hendaknya dimulai sejak awal, karena pendidik dapat berperan sebagai fasilitator sehingga tidak hanya sekedar menggunakan sumber daya pembelajaran yang biasa digunakan, seperti sekedar mengambil referensi dari materi pemahaman buku pelajaran, namun diharapkan memiliki jangkauan yang lebih luas. dalam mencari. terlebih lagi, fokuslah pada sumber-sumber canggih, misalnya: majalah, surat kabar, web, dan media komputer. Oleh karena itu, kemahiran komputerisasi hendaknya diterapkan dalam pengalaman pendidikan, sehingga semua yang ditunjukkan oleh pendidik cocok dan menyatu dengan kondisi baru atau nyata.

Pemanfaatan pendidikan terkomputerisasi sebagai aset pembelajaran berperan tidak hanya sebagai pelengkap atau perluasan pembelajaran, namun juga untuk mengimbangi dan menumbuhkan pengetahuan logis serta menumbuhkan gerakan dan inovasi siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan kemahiran komputer bersifat visioner dan dapat tetap menyadari kecepatan kemajuan inovasi dan keahlian di mata masyarakat secara keseluruhan. Penggunaan pendidikan terkomputerisasi menggabungkan kemampuan siswa melalui media baru dan pengalaman menggunakan web dan media canggih.

Kemajuan pendidikan terkomputerisasi dapat dilakukan di sekolah, keluarga, dan ruang lokal. Dengan kemahiran komputerisasi sekolah, siswa, instruktur, staf pelatihan dan kepala sekolah diharapkan dapat mengakses, memahami dan memanfaatkan media canggih, peralatan dan jaringan khusus. Dengan kapasitas tersebut mereka dapat membuat data baru dan menyebarkannya dengan cerdas. Selain dapat menguasai dasar-dasar PC, web, proyek berguna, serta keamanan dan

privasi penggunaan, siswa juga diharapkan memiliki gaya hidup yang terkomputerisasi sehingga seluruh aktivitas sehari-hari mereka tidak dapat dipisahkan dari lingkungan. mentalitas dan perilaku masyarakat maju yang sepenuhnya dapat dijalankan dan efektif.

Pendidikan di Kalangan Mahasiswa dan Sarjana

Pendidikan dapat diartikan sama dengan pendidikan, kemampuan membaca dan mengarang, serta kemampuan membaca dan mengarang. Dimana kemampuan membaca dan mengarang dapat terbentuk menjadi suatu kapasitas yang terdiri dari kemampuan membaca dengan teliti, mengarang, berbicara, mendengarkan dan menggunakan inovasi. Ketertarikan terhadap informasi yang lebih mendalam tentang pelatihan di Indonesia saat ini dapat memperluas pemahaman tentang pendidikan. Arti kemahiran kadang-kadang berubah sesuai kebutuhan dan lingkungan. Pada awalnya, makna pendidikan sangat terbatas, hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, namun saat ini pentingnya kemahiran telah berkembang pesat dan diperluas hingga mencakup kemampuan membaca, menulis, mendengarkan dan menggunakan inovasi.

Kemahiran dalam Pembelajaran Pelatihan Kewarganegaraan

Latihan pendidikan di sekolah atau di sekolah dapat dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan benar. Latihan kemahiran sangat diperlukan dalam upaya pembelajaran yang terpaku pada siswa atau pelajar, sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara nyata (Maftuhin dkk., 2021). Sering kali kemahiran sudah selesai namun semua orang belum memahami manfaat dan dampaknya dari sudut pandang yang berbeda, padahal gerakan pendidikan ini memiliki 1.000 manfaat bagi pelakunya dan latihan pendidikan juga mempunyai dampak yang besar, khususnya dalam pembelajaran Pelatihan Kewarganegaraan atau PKN.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Eksplorasi ini menggunakan teknik pemeriksaan kuantitatif yang berbeda. Pemanfaatan strategi ini diharapkan dapat menggambarkan penggunaan pendidikan terkomputerisasi dalam memperluas pemahaman siswa dalam menafsirkan pemahaman bahasa Indonesia. Dalam peninjauan diperlukan instrumen eksplorasi. Sebagaimana diungkapkan Merriam (dalam Ardiansyah, dkk, 2023) menyatakan bahwa dalam eksplorasi kuantitatif, instrumen pemeriksaannya berupa panduan wawancara, agenda persepsi, dan aturan analisis kontekstual yang digunakan untuk mengarahkan pengumpulan informasi. Strategi pengumpulan informasi yang sering digunakan dalam teknik eksplorasi ini adalah survei. Seperti yang diungkapkan Sekaran dan Bougie (dalam Ardiansyah, dkk, 2023) yang menyatakan bahwa dalam eksplorasi kuantitatif, instrumen penelitian meliputi survei, agenda persepsi yang

terorganisir, dan instrumen estimasi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi yang dapat diperkirakan dan dijabarkan secara jujur. jajak pendapat adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah direncanakan sepenuhnya dengan tujuan memperkirakan faktor-faktor penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

- Survei adalah berbagai pertanyaan tersusun yang digunakan untuk memperoleh data/informasi langsung dari sumbernya.
- Wawancara adalah gerakan responsif secara verbal untuk mendapatkan data. Jenis data yang diperoleh dikomunikasikan dalam bentuk *hard copy*, atau rekaman suara, visual, atau media umum.
- Persepsi (persepsi) adalah suatu tindakan terhadap suatu komposisi atau benda yang bertekad untuk merasakan dan kemudian memahami informasi mengenai suatu kekhasan mengingat informasi dan pemikiran yang baru diketahui, untuk mendapatkan data yang diperlukan
- Dokumentasi adalah kumpulan bukti dan data seperti gambar, kutipan, dan bahan referensi lainnya.

Teknik Analisis Data

- **Beragam-macam Informasi**
Langkah awal yang harus Anda terima dalam ujian adalah mengumpulkan informasi dari pertanyaan atau permasalahan yang baru saja Anda rencanakan. Untuk mendapatkan informasi subjektif, Anda dapat membantunya melalui pertemuan dan persepsi.
- **Penurunan dan Penataan Informasi**
Setelah Anda mengumpulkan informasi, Anda dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, khususnya penurunan.
- **Kemunculan Informasi**
Kemudian tahap ketiga setelah menyelesaikan penurunan adalah penyajian atau kehadiran informasi. Menurut Miles, pertunjukan adalah menyelidiki garis perencanaan dan segmen suatu kerangka untuk informasi subjektif.
- **Mencapai kesimpulan**
Tahapan terakhir yang dilakukan dalam eksplorasi adalah penentuan. Dimana spesialis akan mencapai tata letak penentuan yang mengingat data penting untuk ditinjau

Subyek Penelitian

Subyek penelitian atau responden adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai tes dalam suatu tinjauan. Menurut Arikunto (2007, 152), subjek eksplorasi merupakan sesuatu yang mempunyai kedudukan vital dalam penelitian. Subyek

eksplorasi harus diatur sebelum spesialis siap mengumpulkan informasi. Subyek penelitian dapat berupa artikel, benda atau individu. Subyek dalam ujian ini adalah siswa Diklat Kewarganegaraan dan para pendidik. Responden siswa kelas X-9 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan berjumlah 30 orang dan 1 orang pendidik

HASIL DAN PEMBAHASAN

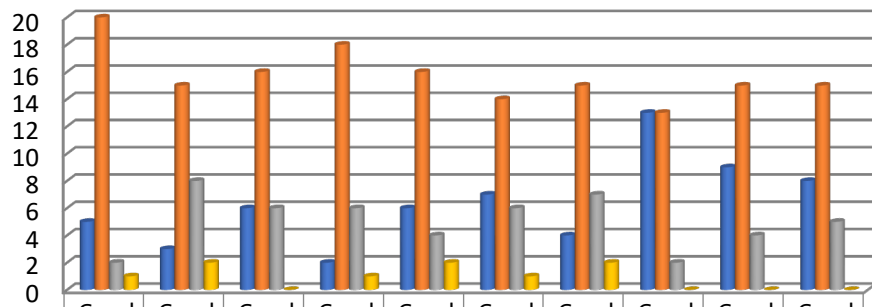
Hasil Penelitian Wawancara Guru PKN Penguatan Literasi Digital Online Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Wawasan Nusantara

Penelitian dipimpin pada salah satu instruktur pembelajaran kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan. Mengingat dampak setelah pertemuan tersebut, kami menelusuri hasil-hasil yang menyertainya.

Pertanyaan dan Jawaban Guru PKN		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah diadakan program Pengembangan Kecakapan Sekolah?	Memang pembinaan kecakapan diadakan setiap hari Jumat, selama 15 menit sebelum masuk kelas, intinya diadakan di satu sekolah, sehingga pembinaan pendidikannya belum dibaca secara konsisten, seperti menyanyi dalam bahasa inggris, ada latihan bahasa inggris dan menyanyi dalam bahasa inggris. Bahasa Indonesia juga dan tidak selalu membaca satu kali dalam seminggu, sesekali juga memberikan ceramah dalam bahasa Inggris.
2	Pernahkah Anda melibatkan media canggih dalam melakukan pembelajaran Anda?	Saat ini kita memanfaatkan media pembelajaran yang canggih. Dahulu mungkin kita tidak diperbolehkan membawa ponsel ke sekolah, namun saat ini diperbolehkan asalkan digunakan sebagai sumber penghasilan secara <i>online</i> atau dari sumber lain, baik guru membuat materi dari PPT atau tanpa PPT, mereka tidak melakukannya. Tidak perlu menunjukkan siswa melalui Infocus. tapi kami membaginya dengan siswa. Jadi sambil konsentrasi kita sama-sama memanfaatkan media komputer misalnya <i>handphone</i> dan melihat sekilas materi yang sudah dibuat oleh pendidik.
3	Bagaimana perilaku belajar siswa saat mengikuti	Dengan asumsi Anda menggunakan tingkat lanjut, siswa akan lebih dinamis dalam belajar

	pembelajaran dengan memanfaatkan media canggih?	jika menggunakan komputer. Memang saat ini siswa SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan juga menggunakan <i>online</i> ,
4	Apa saja hambatan yang sebenarnya dihadapi oleh semua pendidik dalam penerapan kemahiran komputerisasi sebagai penunjang pembelajaran?	Kendala yang ditemui dalam pengambilan menggunakan media yang terkomputerisasi adalah yang menjadi permasalahan utama adalah organisasi tersebut mungkin ada, ada pula yang mungkin menggunakan kartu yang mana organisasinya merepotkan, terutama di wilayah seperti ini, padahal pihak sekolah sudah menyediakan Wi-Fi, namun ada beberapa kelas yang tidak memiliki Wi-Fi. memanfaatkan Wi-Fi.
5	Apakah ada siswa yang bermain saat Anda memberikan materi melalui web tingkat lanjut?	Sungguh disayangkan jika cara pendidik PPKN di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan justru memanfaatkan silaturahmi, karena seandainya individu tersebut sedang kelelahan atau lesu, apalagi pembelajaran PPKN dikenal sangat menguras tenaga, maka hal tersebut sebuah cara bagi instruktur dan siswa untuk menjadi sama dinamisnya, dengan menjadikan mereka sebagai sebuah kelompok.

Diagram Penelitian Pada Angket



	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Saol 5	Saol 6	Saol 7	Soal 8	Saol 9	Soal 10
■ sangat setuju	5	3	6	2	6	7	4	13	9	8
■ setuju	20	15	16	18	16	14	15	13	15	15
■ kurang setuju	2	8	6	6	4	6	7	2	4	5
■ tidak setuju	1	2	0	1	2	1	2	0	0	0

Pembahasan

Dampak Kemahiran Komputerisasi Online Terhadap Pengalaman Siswa Nusantara dalam Pembelajaran Pelatihan Kewarganegaraan

Pelatihan adalah upaya yang sadar, teratur, dan efisien yang ditujukan untuk mencapai tujuan. Buatlah latihan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan pendidik sehingga dapat menumbuhkan kapasitas dan kemampuan siswa yang sesungguhnya. Menampilkan latihan yang diselesaikan oleh orang-orang berarti memperoleh informasi dan pengalaman untuk mencapai tujuan dan keyakinan ideal. Rasakan kemajuan yang disesuaikan secara keseluruhan. Rentang hidup merupakan pembinaan awet muda mulai dari remaja hingga dewasa dan tidak hanya terjadi di bangku sekolah namun dapat terjadi dalam lingkungan keluarga dan sosial.

Tugas kemahiran dalam memperluas pemahaman siswa dalam menafsirkan ilustrasi Sekolah Kewarganegaraan sangatlah penting. Hal ini penting karena melalui membaca dan menulis, siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam membaca, menulis, menguraikan masalah dan mengembangkan kepribadiannya dan program ini berjalan sesuai harapan dan tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya reaksi siswa SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan terhadap hadirnya program konsentrasi Pendidikan Kewarganegaraan, misalnya para pendidik mempersilakan dan melatih siswa untuk membaca dan memberikan buku. Kursus, arahan, dan inspirasi yang bagus bagi mereka. Kemahiran dalam memperluas wawasan kewarganegaraan mempunyai dampak yang sangat penting. .

Konsekuensi dari persepsi utama yang dilakukan para analis terhadap siswa menunjukkan bahwa keunggulan siswa dalam membaca tulisan di SMAN 1 Percut Sei Tuan sebenarnya harus digeser. Ketidakpedulian membaca dan menulis di kalangan siswa di SMAN 1 Percut Sei Tuan menyebabkan kurangnya komunikasi dan kurangnya informasi di kalangan siswa baik di lingkungan sekolah maupun di rumah dan di lingkungan sekitar sehingga pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Percut Sei Tuan harus terus dilakukan. menyelesaikan permasalahan dan kesulitan yang muncul.

Siswa di SMAN 1 Percut Sei Tuan sering kali lebih tertarik pada pergantian peristiwa secara mekanis, lebih menyukai budaya asing, lebih menyukai film asing daripada film lokal di negaranya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sebenarnya kurang memiliki mentalitas patriotisme dan rasa puas terhadap bangsanya karena mencintai karya atau budaya asing yang sebanding dengan cara hidupnya. Demikian pula, seorang instruktur pendidikan kewarganegaraan memahami bahwa sebagian besar siswa juga tidak siap menghadapi perubahan budaya, menekankan bahwa efek dari periode globalisasi ini adalah bahaya serius yang menghalangi penghormatan terhadap keutamaan Pancasila. Ada juga siswa yang belum menjawab kemahiran belajar pendidikan kewarganegaraan melalui media atau gadget elektronik misalnya *handphone*, mereka masih tertarik dengan hiburan virtual lainnya seperti TikTok, IG, FB dan lain-lain. Saat ini kita

memanfaatkan kemajuan internet dalam pembelajaran, namun tidak semua orang melibatkan hiburan virtual sebagai materi pembelajaran. Banyak siswa yang saat ini salah memanfaatkan teknologi *online* tingkat lanjut, sehingga membuka akses yang tampaknya tidak sah bagi mereka. Jika dihitung dari siswa SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan yang telah kami jelajahi, ada sekitar 80% siswa yang menjawab latihan pembelajaran berbasis internet yang kami lakukan, namun ada 20% siswa yang tidak menjawab soal kemampuan. Dari sini kita menyadari bahwa masih banyak pelajar dan mahasiswa yang membutuhkan pendidikan baik melalui buku maupun melalui komputer secara *online*.

Hambatan yang Dialami Mahasiswa dalam Melaksanakan Pendidikan Lanjutan Berbasis Web

Menyelenggarakan pendidikan lanjutan di sekolah menuntut pendidik sebagai fasilitator untuk tidak sekedar menggunakan aset pembelajaran yang ada di sekolah, misalnya bergantung sepenuhnya pada materi pemahaman buku pelajaran, namun diharapkan dapat berkonsentrasi pada sumber belajar yang berbeda, seperti majalah, makalah, web dan komputerisasi. media. Hal ini penting untuk diterapkan, sehingga apa yang dipikirkan sesuai dengan keadaan dan kemajuan dunia (Mulyasa, 2009, 177).

Pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting, selain untuk melengkapi, memelihara dan meningkatkan koleksi pembelajaran, sumber belajar juga dapat meningkatkan aktivitas dan imajinasi siswa. Agar aset pembelajaran digunakan secara ideal, memberikan ketelitian dalam menyelidiki berbagai macam informasi yang sesuai dengan bidang ilmunya, sehingga pembelajaran pendidikan lanjutan akan terus “modern”, dan siap untuk tetap menyadari laju peningkatan inovasi dan ketrampilan dalam bidang ilmu. masyarakat dunia yang tidak dapat disangkal. Maka dengan menyelenggarakan pendidikan terkomputerisasi di sekolah, siswa dapat memperoleh berbagai data secara lebih luas dan mendalam, sehingga memperluas pengetahuan siswa dan membantu siswa dalam menyelesaikan tugasnya dalam mencari data dari konten terkomputerisasi yang sesuai, tepat, dan tepat. dalam jangka waktu yang cukup singkat. Pemanfaatan pendidikan terkomputerisasi mencakup kemampuan siswa dalam memproduksi media baru dan pengalaman dari web.

Memperkenalkan kebiasaan membaca sejak dini

- Berikan buku-buku yang sesuai dengan usia dan minat anak untuk membantu mereka membangun kecenderungan pemahaman
- Membangun iklim belajar yang bermanfaat, dengan menyediakan perlengkapan belajar yang memuaskan, seperti buku, papan tulis, dan PC
- Ajak anak Anda ke toko buku setidaknya sebulan sekali untuk mengenalkan anak Anda bahwa toko buku adalah tempat yang menarik
- Bacalah sebuah cerita atau perlihatkan gambar yang menarik untuk membantu anak asyik dengan kata-kata dan gambar yang mereka lihat

- Memanfaatkan buku-buku bacaan anak-anak yang memiliki fitur suara atau musik untuk lebih mengembangkan kemampuan mendengarkan anak-anak
- Kembangkan sifat hubungan antara orang tua dan generasi muda dengan membaca buku secara mendalam dan lafal yang baik
- Meningkatkan jargon anak muda dengan menghadirkan latihan membaca buku sejak awal
- Melatih daya ingat anak dengan membaca buku secara rutin

Dengan menghadirkan kebiasaan membaca sejak awal, diharapkan generasi muda dapat memperoleh manfaat seperti memperluas jargon, semakin mengembangkan kemampuan apresiasi, menentukan desain ide, semakin mengembangkan eksekusi pikiran, memperluas informasi, dan mengasah daya ingat. Selain itu, kebiasaan membaca juga dapat membantu anak-anak mengembangkan area kekuatan yang serius untuk membaca. juga, memperluas sudut pandang mereka

KESIMPULAN DAN SARAN

Mengingat pemeriksaan hasil eksplorasi dan percakapan yang telah selesai mengenai tugas Dampak Pendidikan Komputerisasi Online di kelas Hal ini dilakukan untuk mempersiapkan siswa dalam menentukan penalaran, penyelidikan, perspektif dan aktivitas berbasis popularitas dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Mengingat konsekuensi dari pertemuan dan jajak pendapat yang ditugaskan oleh para spesialis ke kelas. Dengan menggunakan ruang yang terkomputerisasi, berbagai data dapat diperoleh. Selanjutnya hambatan yang sering terlihat dalam melaksanakan pembelajaran pelatihan kemahiran komputerisasi adalah organisasi web, mungkin ada diantara mereka yang menggunakan *supplier* yang jaringan webnya sulit dijangkau. Sesuai dengan kemajuan teknologi dan zaman saat ini, pemanfaatan teknologi komputerisasi *online* semakin memudahkan mahasiswa dalam memahami dan memperluas pengetahuan masyarakatnya.

Berdasarkan ujian yang dilakukan pada kelas X-9 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, penggunaan kemampuan komputerisasi *online* berdampak pada pengetahuan masyarakat siswa. Dengan menggunakan media *online*, siswa dapat dengan mudah melacak data. Meskipun demikian, para ahli percaya bahwa ketika mencari data, mereka harus fokus pada kenyataan. Saat menyelesaikan kemahiran komputerisasi di web, siswa harus memahami kebenaran dari data yang mereka temukan. Pendidik juga harus memasukkan pemanfaatan media canggih dalam pengalaman yang berkembang. Hal ini bertujuan untuk membatasi kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi ilustrasi. Terlepas dari apakah Anda baru saja mempelajari pelatihan kewarganegaraan, Anda harus menggunakan media canggih untuk memberdayakan lebih banyak gerakan siswa dalam pengalaman pendidikan di kelas.

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 4 Nomor 1 (2024) 370 - 381 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i1.6322

DAFTAR PUSTAKA

- Alkali, Y.E. & Amichai-Hamburger, Y. "Experiments in Digital Literacy". Cyber Psychology &
- Ardiansyah,dkk.2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.01. No.02
- Bawden. David. 2001. "Information and Digital Literacies; a Review of Concepts", *Journal of Documentation*. Vol. 57, (online), h. 2.
- Behavior. Volume: 7 Issue 4: September 29, 2004, Mary Ann Liebert, Inc. Publisher.
- Edi, A. S. (2021). Pendidikan kewarganegaraan sebagai upaya pertahanan identitas nasional dalam pendidikan multikultural. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 441-447.
- Fatimah, M. M., Abdulkarim, A., & Iswandi, D. (2020). Increasing Students Understanding of National Insights Through Digital Literacy in Civic Education
- Fatimah, Mutiara Melinda,dkk. 2020. Meningkatkan Pemahaman Wawasan Kebangsaan Peserta Didik Melalui Literasi Digital Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Civicus* Vol. 20 No.1.
- Gilster, P. (1997). Digital Literacy. John Wiley & Sons, Inc. Publisher.
- Husna, Jazimatul dkk..2017. *Antologi Literasi Digital*. Yogyakarta: Azyan Mitra Media..
- Irhandayaningsih, Ana. 2020. Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19," *Anuva: Jurnal Kajian budaya, perpustakaan, dan informasi*, vol.4, no. 2.
- Iriantara, Y. (2009). *Literasi Media*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Iskandar. (2016). *Manajemen dan Budaya perpustakaan*. Bandung: Refika Aditama
- Naufal, Haickal Attallah.2021. "Literasi Digital," *Jurnal Perspektif* 1, no. 2 :199. Learning. *Jurnal Civicus*, 20(1), 31-39.
- Potter, James W. 2005. Media Literacy. London: Sage Publication.
- Safitri, M. D. Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kesadaran dan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik.
- Solihah, Dalpah,dkk.2022. Manajemen Penguatan Pendidikan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 5, Nomor 2.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Wahidin.2015. *Pendidikan Kewarganegaraan. Ttp: in media*.