

Studi Pemahaman Literasi Digital Serta Efek Domino Perkembangan Soft Skills Siswa Daerah Perbatasan

Siprianus Jewarut,¹ Margaretha Lidya Sumarni,²

¹ Institut Shanti Bhuana, Indonesia; siprianus@shantibhuana.ac.id

² Institut Shanti Bhuana, Indonesia; margaretha@shantibhuana.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Digital Literacy;
Soft Skills;
Student

Article history:

Received 2022-05-13

Revised 2022-07-19

Accepted 2022-05-23

ABSTRACT

This study aims to determine the understanding of digital literacy and the domino effect of the soft skills development of border area students. This research was conducted using a combination of quantitative methods, interviews and observations with a descriptive discussion model. Questionnaires were given to explore students' understanding of digital literacy, while interviews and observations aimed to determine students' soft skills activities. The object of the research was the 8th grade students of Tarsisia Bengkayang Middle School, West Kalimantan, with a total of 80 students as respondents. From the results of the questionnaire analysis, it shows that students' understanding of digital literacy is low with the percentage of students' answers being 80.00%. This has implications for student activities while playing gadgets, where from the results of the questionnaire it was found that 80.00% of student activities while playing gadgets only access entertainment content in the form of games, YouTube, Instagram and Tiktok while only 5% of students who use devices to study. A further impact of the lack of students' understanding of digital literacy is on the development of students' soft skills on the occasion of observation and interviews. It was found that the activities that students often do during recess at school are only playing with gadgets without socializing with friends, besides that students' sense of responsibility by helping Parents at home are becoming less and less because students are more busy playing with their gadgets.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Siprianus Jewarut

Institut Shanti Bhuana, Indonesia; siprianus@shantibhuana.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang kian pesat dewasa ini memberikan dampak yang cukup signifikan pada perubahan tatanan kehidupan manusia (Brata, 2016) yang juga dikenal dengan perubahan era digitalisasi 4.0 (Suweta, 2019). Perubahan ini juga sangat dirasakan oleh masyarakat

perbatasan, perubahan tatanan masyarakat dan kebiasaan yang serba natural tanpa pemanfaatan teknologi kini mulai diadaptasikan dengan penggunaan teknologi (Yusrizal, 2016). Proses perubahan tatanan ini meliputi banyak aspek dalam kehidupan manusia. Secara garis besar perubahan yang dirasakan manusia dalam pemanfaatan teknologi mengarah pada dua sisi yakni ke arah positif dan negatif (Muhamad Ngafifi, 2014). Menyikapi dua pengaruh besar pemanfaatan teknologi ini, maka manusia perlu bersikap bijaksana dalam pemanfaatannya. (Hendro, Wahyudi Setyo, 2014) menekankan bahwa kedewasaan manusia sebagai pengguna teknologi yang akan menentukan dampak yang dirasakan dari pemanfaatan teknologi.

Maka kedewasaan dalam pemanfaatan teknologi ini perlu disadari oleh masyarakat perbatasan, khususnya masyarakat Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat yang secara geografis berbatasan langsung dengan negara tetangga Sarawak Malaysia (Priska, V., Helena, A., Apriyon, Y., Arlianto, A., 2019). Dari penelitian yang dilakukan Priska Vasantan ditemukan bahwa Masyarakat Kabupaten Bengkayang Kalimantan Barat, belum siap menghadapi perubahan teknologi yang kian cepat. Namun dampak dari wabah Covid 19 memaksa masyarakat Kabupaten Bengkayang untuk siap beradaptasi dengan penggunaan teknologi seiring dengan adanya pembatasan ruang gerak pergaulan masyarakat dalam segala aspek (Nasrulah, Natsir, Siswanto, & Lilis, 2020). Pendidikan menjadi salah satu sektor yang cukup merasakan keterdampakan dari kebijakan pembatasan sosial masyarakat yang dikeluarkan pemerintah demi mencegah penyebaran Covid 19 siswa daerah perbatasan pun dengan segala keterbatasan dalam banyak aspek melaksanakan proses pembelajaran daring (Badriyah, I. R., Akhwani, A., Nafiah, N., & Djazilan, 2021) dengan memanfaatkan perangkat digital (Sapardan, 2020).

Peralihan yang begitu cepat mengharuskan para guru dan siswa daerah perbatasan khususnya Kabupaten Bengkayang Kalimantan Barat, untuk merespon dengan cepat pula.. Ketersediaan sarana dan prasarana penunjang mulai disiapkan misalnya dengan membeli HP Android terbaru sebagai sarana penunjang, membeli kuota internet, dan beberapa kelengkapan sarana pembelajaran *online* lainnya. Hal ini sebelumnya bukan menjadi skala prioritas bagi siswa pada daerah perbatasan. Namun, ditengah tuntutan perubahan HP Android dan jaringan internet menjadi suatu keharusan karena menjadi sarana bantu bagi para siswa dalam mengikuti pembelajaran daring (Sri Gusti, 2020). (Lestari, 2017) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pada setiap tahunnya terjadi lompatan pengguna jaringan internet dan pemanfaatan media sosial, dan pada masa pandemi covid 19 siswa daerah perbatasan memberikan sumbangan pada peningkatan pengakses internet dan pengguna media sosial yang cukup signifikan.

Hal ini tentu saja menjadi sebuah tantangan baru bagi pendidikan karakter di daerah perbatasan, dengan semakin banyaknya siswa yang menggunakan gadget dan tidak diimbangi proses literasi digital yang baik maka kecendrungan akan munculnya pergeseran pola nilai atau yang dikenal dengan kemampuan *soft skills* pada siswa daerah perbatasan akan semakin tinggi. Maka salah satu strategi yang bisa diterapkan adalah dengan memasyarakatkan literasi digital. (Bawden, 2001) menguraikan literasi digital sebagai sebuah pemahaman baru yang bersumber pada literasi gadget sebagai sumber pengakses informasi. Sementara (Dyra, 2012) mendefinisikan literasi digital sebagai bagian dari ketertarikan individu dalam pemanfaatan teknologi digital dalam mengakses informasi guna menambah pengetahuan baru. (Kurnianingsih, 2017) memberi penekanan pada karakteristik literasi digital yang menurutnya hanya dimaknai dalam konteks keterampilan dalam menggunakan teknologi sebagai sumber informasi yang erat hubungan dengan ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak. Terkait dengan literasi digital di Indonesia dari hasil beberapa penelitian mengungkapkan bahwa literasi digital di Indonesia masih sangat rendah, hal ini merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Putra, 2019) yang pada penelitiannya mengemukakan bahwa tingkat budaya membaca masyarakat Indonesia masih sangat rendah, hal ini beriringan dengan tingkat keterpahaman teknologi masyarakat yang juga masih sangat memprihatinkan.

Hasil penelitian ini juga dipertegas dengan hasil uraian penelitian (Umar, Hendra, 2019) yang memaparkan tingkat literasi digital diantara kaum muda di Indonesia masih dalam kategori rendah. (Silvana, H., 2018) dalam penelitiannya mengungkapkan literasi digital menjadi upaya yang sangat penting dilakukan bagi seluruh masyarakat agar melek terhadap perkembangan teknologi. Lebih lanjut, keduanya memberi penekanan pada pemahaman literasi digital bagi kaum muda terutama bagi mereka yang masih dalam usia sekolah. Menurutnya hal ini penting dilakukan guna memberikan efek manfaat dari perkembangan teknologi dan menghindarkan kaum muda dari pengaruh buruk dari teknologi. Bagi para siswa teknologi digital harus mampu memberikan pengaruh positif dengan konten edukatif serta menghindari konten atau informasi hoax, serta merebaknya paham radikalisme.

Merujuk pada pemahaman akan pentingnya literasi digital yang baik, maka pada penelitian ini secara khusus ingin mengkaji studi pemahaman literasi digital siswa SMP di daerah perbatasan khususnya di kabupaten Bengkayang serta perkembangan *soft skills* sebagai efek berkelanjutan dengan mulai meningkatnya ketertarikan siswa daerah perbatasan pada penggunaan teknologi. Penelusuran tingkat literasi digital pada siswa di daerah perbatasan menjadi sangat urgen seiring dengan semakin mudahnya keterjangkauan internet pada daerah perbatasan yang berdampak pada tingkat perubahan *soft skills* para siswa. Hal ini merupakan dampak dari penerapan sistem yang dipaksakan dan tidak diimbangi dengan literasi digital yang baik. Pandemi covid-19 telah membuka ruang baru dimana akses internet menjadi semakin meluas penggunaannya dikalangan siswa khususnya siswa pada daerah perbatasan, hal ini perlu untuk diantisipasi dengan langkah literasi digital yang baik, sehingga era baru teknologi bukan menjadi boomerang bagi perkembangan *soft skills* siswa pada arah yang negatif tetapi memberi manfaat pada pengembangan *soft skills* yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan (Nur Agnia, A. S. G., Furnamasari, Y. F., & Dewi, 2021), menggaris bawahi pengaruh teknologi yang sangat signifikan terhadap terhadap perkembangan karakter siswa. Dalam pemaparannya menegaskan bahwa teknologi akan memberikan dampak yang sangat besar bagi perkembangan karakter kaum muda khususnya para siswa. Arah perubahan tersebut menunjukan pada hal positif dan negatif. Baiknya pengaruh yang dirasakan oleh siswa dari teknologi juga bertalian dengan tingkat pemahaman mereka akan literasi digital. Pemahaman literasi yang baik akan berdampak pada perkembangan *soft skills* yang baik, sementara sebaliknya kurangnya pemahaman akan literasi digital akan berdampak pada pemanfaatan teknologi siswa yang buruk dan berdampak pula pada perkembangan *soft skills*nya.

Maka salah satu sisi perubahan yang perlu untuk diantisipasi adalah pada perkembangan *soft skills* siswa daerah perbatasan. Pola perubahan emosional, sosial dan komunikasi menjadi nilai yang perlu untuk terus dijaga, karena berhubungan erat dengan karakter dan budaya bangsa. Singkatnya perubahan teknologi tidak boleh mengikis nilai-nilai luhur karakter *soft skills* siswa yang sudah dibangun sejak lama di daerah perbatasan Kalimantan. (Sutikno, 2009) memberikan penekanan bahwa *soft skills* adalah kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain serta kemampuan dasar dalam mengatur dirinya. Sementara (Trijoga, 2013) menguraikan *soft skills* lebih pada cara berperilaku seseorang dalam mengembangkan kepribadiannya serta proses interaksi dirinya dengan orang lain. (Perpres, 2010) menjelaskan secara spesifik bagian dari kemampuan *soft skills* yang meliputi; Kemampuan menganalisa, kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerjasama dalam tim, Kemampuan interaksi sosial, bertanggung jawab.

Merujuk pada ketetapan Perpres no. 5, 2010 tersebut maka dalam studi penelitian ini secara khusus difokuskan pada studi pemahaman literasi digital dikalangan siswa SMP di daerah perbatasan, serta efek perubahan yang muncul dalam diri siswa terutama berkaitan dengan perkembangan *soft skills* yang meliputi *Kemampuan menganalisa, kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerjasama dalam tim, Kemampuan interaksi sosial, dan sikap bertanggung jawab*. Upaya ini dilakukan penulis berangkat dari adanya pergeseran pola pemahaman dan pola perilaku dari para siswa daerah perbatasan, yang mana sebelumnya aktif dalam bersosialisasi dengan menghabiskan sebagian besar

waktunya dengan bermain dengan teman kini sibuk dengan bermain gadget, sikap dan pola tutur yang sudah mengalami pergeseran terutama dalam menghormati yang lebih tua. Melihat adanya perubahan ini, maka penelitian ini secara khusus mendalami proses perubahan tersebut. Kearah mana perubahan soft skills pada siswa tersebut baik itu positif ataupun negatif sangat berhubungan erat dengan pemahaman mereka akan literasi digital.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode kombinasi kuantitatif, wawancara dan observasi dengan model pembahasan deskriptif. Tahap pertama penelitian dilakukan dengan menyebarkan angket penelitian, kemudian dilanjutkan dengan wawancara dan observasi lapangan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Agustus dan September. Angket dibagikan kepada responden pada 23 Agustus dan proses observasi dan wawancara dilakukan pada 15 dan 16 September 2022. Sementara model penelitian deskriptif sendiri memiliki tujuan untuk menjelaskan suatu keadaan atau fenomena sesuai dengan kondisi riil yang ditemukan tanpa adanya manipulasi objek penelitian (Sukmadinata, 2015). Dalam pelaksanaan penelitian objek yang diteliti adalah siswa kelas 8 SMP Tarsisia dengan jumlah 80 orang. Penentuan subyek penelitian pada siswa SMP tersebut sudah memenuhi kriteria penelitian dan memiliki keterkaitan erat dengan tema penelitian (Sugiyono, 2002).

Penentuan jumlah objek dalam penelitian ini menggunakan *Purposive sampling* yang bertujuan untuk menentukan sampel penelitian. Adapun kriteria penentuan ke 80 siswa tersebut dengan pertimbangan *pertama*, total jumlah siswa kelas 8 pada SMP Tarsisia Bengkayang Kalimantan Barat 80 Siswa *Kedua*, Siswa SMP kelas 8 berada pada jenjang antara, kelas 7 dan 9 yang bisa mewakili populasi siswa pada SMP Tarsisia. Dalam pelaksanaannya angket diberikan untuk mengukur tingkat keterpahaman siswa atas literasi digital, sementara wawancara dan observasi dilakukan untuk mengamati pola perkembangan *soft skills* siswa berdasarkan tingkat keterpahaman siswa akan literasi digital dengan menggunakan catatan observasi. Analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kaitannya untuk mengukur tingkat keterpahaman siswa akan literasi digital, maka tahap awal dilakukan dengan menyebarkan angket. Jawaban atas angket dibuat dalam bentuk kategori angka 1, 2, 3, dan 4 (*sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju*). Adapun persentase tingkat keterpahaman siswa atas literasi digital ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Pemahaman Literasi Digital

Indikator	1	2	3	4
Saya memiliki gawai	80,00%	20,00%	0%	0%
Saya dapat mengoperasikan gawai	65,00%	30,00%	5%	0%
Saya menggunakan HP 10 jam dalam sehari	30,00%	60,00%	10,00%	0%
Saya membeli kuota internet 3 kali dalam seminggu	50,00%	25,00%	20,00%	5%
Saya memahami fungsi gawai	5%	10%	35,00%	50,00%
Saya aktif bermain media sosial	20,00%	70,00%	10,00%	0%
Saya menggunakan gawai untuk belajar	5%	5%	50,00%	35,00%
Saya memahami literasi digital	0%	0%	20,00%	80,00%

Dalam menggunakan gawai saya lebih banyak bermain media sosial dari pada untuk belajar	80,00%	20,00%	5%	0%
Saya bisa membedakan berita benar dan berita hoaks di media sosial	0%	10,00%	30,00%	50%

Berdasarkan 10 pernyataan angket dalam tabel di atas memperlihatkan bahwa siswa daerah perbatasan masing-masing sudah memiliki gawai, dengan persentase mencapai 80,00%, diikuti dengan tingkat keterpahaman mereka dalam mengoperasikan gawai 65,00%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa daerah perbatasan sudah tidak asing lagi dengan gawai khususnya HP. Seiring dengan banyaknya siswa yang memiliki gawai, maka tingkat aktifitas siswa dalam berselancar dengan gawai pun semakin sering dilakukan dengan persentase mencapai 60,00%. Namun tingkat keseringan siswa dalam berselancar dengan gawai tidak diikuti dengan pemanfaatan gawai yang positif, dimana siswa yang menggunakan gawai untuk berselancar di media sosial mencari konten hiburan mencapai 80,00% dan hal ini berbanding terbalik dengan pemanfaatan gawai untuk belajar hanya 5%. Hal ini menunjukan bahwa tingkat keseringan siswa dalam menggunakan gawai didominasi dengan membuka konten-konten yang sifatnya hiburan bermain game, tiktok, youtube, instagram sementara untuk kepentingan menambah ilmu pengetahuan dengan belajar di media sosial, mencari informasi berkaitan dengan tugas sekolah sangat jarang dilakukan. Sementara pernyataan khusus berkaitan dengan keterpahaman siswa akan literasi digital responden menjawab sangat tidak paham dengan persentase 80,00%.

Kaitannya dengan pengujian tingkat kedalaman hasil angket, maka dilakukan tahapan observasi. Pelaksanaan observasi dilaksanakan pada hari Kamis dan Jumat, 15-16 September 2022. Dalam pelaksanaan observasi tersebut sasaran pengamatan dilakukan saat jam istirahat siswa. Dari catatan dalam temuan lapangan diketahui bahwa sebagian besar waktu istirahat siswa digunakan untuk berselancar di media sosial dengan mengakses konten-konten hiburan seperti bermain game, youtube, instagram dan bermain tik-tok. Rata-rata siswa laki-laki menghabiskan jam istirahat dengan bermain game dan menonton youtube, sementara siswa perempuan waktu istirahat lebih banyak dihabiskan dengan membuka instagram dan bermain tiktok. Pada kesempatan tersebut saat dikonfirmasi, salah satu siswa kelas 8A mengaku bahwa dirinya senang bermain game, "saya senang bermain game pak, jadi di rumahpun saya lebih banyak di kamar bermain game dari pada bermain dengan teman-teman," (*Wawancara siswa kelas 8a, 15 September 2022*). Ia bahkan mengaku dirinya cukup jarang ikut membantu orang tua di rumah, "karena orang tua selalu pulang sore dari ladang, ya saya isi dengan bermain game,". Sementara siswi kelas 8B memiliki pengakuan yang serupa bahwa saat dirinya bermain dengan teman-teman yang dilakukan hanya bermain di media sosial, "Paling kalau bertemu teman, ya kami main tiktokan," (*Wawancara siswa kelas 8b, 16 September 2022*). Pada kesempatan yang sama kepala sekolah SMP Tarsisia Bengkayang Kalimantan Barat menegaskan bahwa selama dirinya menjabat sebagai kepala sekolah, mengaku ada pergeseran pola perilaku siswanya yang mana sebelumnya siswa lebih banyak bermain di halaman sekolah saat istirahat, namun berubah dengan lebih banyak bermain gawai saat istirahat. "Dulu mereka suka sekali bermain bola saat istirahat, sampai keringat-kringatan masuk dalam kelas tetapi sekarang siswa hanya sibuk dengan bermain gawai saat istirahat," (*Wawancara Kepsek SMP Tarsisia, 16 September 2022*).

Berdasarkan 2 bentuk metode penelitian di atas menunjukan bahwa tingkat keterpahaman siswa akan literasi digital memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan perilaku *soft skillsnya*. Dari hasil analisis angket menunjukan tingkat keseringan siswa menggunakan gawai bisa mencapai 10 jam dalam sehari dengan persentase jawaban siswa 60,00% hal ini dibarengi dengan keseringan siswa dalam membeli kuota internet 50,00%. Situs yang dibuka siswa didominasi dengan situs hiburan dengan persentase 80,00%, sementara yang mengakses internet untuk belajar hanya 5%. Selain itu pernyataan khusus berkaitan dengan tingkat keterpahaman siswa akan literasi digital siswa memberikan jawaban tidak paham dengan persentase 80,00%. Dari uraian hasil angket di atas

memberikan gambaran bahwa keterpahaman siswa akan literasi digital masih sangat kurang, dampak lanjut dari ketidakpahaman siswa tersebut pada perkembangan *soft skills* dimana dalam pelaksanaan observasi di SMP Tarsisia menunjukan, saat jam istirahat sekolah siswa hanya sibuk dengan bermain gawai dan tidak menyempatkan waktu untuk bersosialisasi dengan teman yang lain. Selain itu dari pengakuan saat proses wawancara memberikan gambaran yang jelas bahwa saat di rumah siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain gawai dan mengabaikan waktu membantu orang tua, selain itu proses sosialisasi yang sebelumnya sangat kental dalam masyarakat daerah perbatasan menjadi semakin berkurang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis angket, pelaksanaan observasi dan wawancara pada siswa daerah perbatasan menunjukan bahwa tingkat keterpahaman siswa akan literasi digital masih sangat rendah dan hal ini berdampak pada perilaku *soft skills* siswa. Hal ini dibuktikan dengan persentasi jawaban siswa pada angket, yang menunjukan 80,00% siswa belum memahami literasi digital, kemudian dipertegas dengan aktivitas siswa dalam berselancar dengan gawai yang lebih didominasi dengan mengakses konten hiburan berupa game, youtube, instagran dan tiktok yang mencapai 80,00% sementara siswa yang menggunakan gawai untuk belajar hanya 5%. Dampak lanjut dari kurangnya pemahaman akan literasi digital adalah pada perkembangan *soft skills* siswa pada kesempatan observasi dan wawancara juga ditemukan bahwa aktivitas yang sering dilakukan siswa saat jam istirahat di sekolah hanya bermain dengan gawai tanpa melakukan sosialisasi dengan teman, selain itu rasa tanggung jawab siswa dengan membantu orang tua di rumah menjadi semakin berkurang.

REFERENSI

- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., Putra, A. B. N. R. (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. *Bibliotika: Jurnal Kajian Kepustakaan Dan Informasi*, 3, 98–104.
- Badriyah, I. R., Akhwani, A., Nafiah, N., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis Model Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5, 5–8.
- Bawden, D. (2001). Information And Digital Literacies: A Review Of Concepts. *Journal Of Documentation*, 57, 218–259.
- Brata, D. P. N. (2016). Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Kooperatif Di Perguruan Tinggi. *Ejournal Stkipjb*, 1, 3–10.
- Dyra, H. (2012). *Gerakan Literasi Media Indonesia*. Rumah Sinema Publisher.
- Hendro, Wahyudi Setyo, M. P. S. (2014). Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat.
- Kurnianingsih, I. Dkk. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah Dan Guru Di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jpkm*, 3, 62–63.
- Lestari, R. D. (2017). Quality News Dan Popular News Sebagai Trend Pemberitaan Media Online (Studi Deskriptif Kualitatif Trend Pemberitaan Quality News Dan Popular News Pada Media Online Nasional Di Indonesia Periode 2016). *Jurnal Komunikasi*, 1, 7–10.
- Muhamad Ngafifi. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2, 15–23.
- Nasrulah, D., Natsir, M., Siswanto, & Lilis, R. (2020). Data Riset Dan Teknologi Covid-19 Indonesia. *Kementrian Riset Dan Teknologi - Badan Riset Dan Inovasi Nasional Republik*, Hal. 23–25. Jakarta.
- Nur Agnia, A. S. G., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 8–11.
- Perpres. (2010). Rencana Pembangunan Jangka Panjang Menengah Nasional Tahun 2010-2014. In 1 (5 Ed.). Jakarta: Bappenas.
- Priska, V., Helena ,A., Apriyon, Y., Arlianto, A., P. (2019). Kegiatan Transfer Pengetahuan Dengan

- Metode Drill Terhadap Siswa Sekolah Dasar Negeri (Sdn) Bengkayang Daerah Perbatasan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jpkm: Unimed*, 25.
- Sapardan, D. . (2020). Pandemi Covid-19 Pintu Masuk Penguatan Literasi Digital.
- Silvana, H., DANCECEP. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 16.
- Sri Gusti, N. . (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Administrasi* (1 Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. . (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* (1 Ed.). Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sutikno, S. (2009). *Pentingnya Soft Skill Terintegrasi Dalam Kehidupan Perkuliahan Dalam Rangka Mengurangi Pengangguran Dan Menyongsong Era Pasar Bebas*. Malang.
- Suweta, I. M. (2019). Perguruan Tinggi Menyikapi Pembudayaan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 3–6. Bali: Dharma Acarya.
- Trijoga, J. B. Dkk. (2013). Model Pengembangan Soft Skills Terintegrasi Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Semarang. *Ragam Jurnal Pengembangan Humaniora*, 13, 133.
- Umar, Hendra, M. I. J. (2019). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Keguruan Dalam Menghadapai Era Revolusi Industri 4.0. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 3, 199–200.
- Yusrizal. (2016). Survei Pengguna Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Wilayah Perbatasan. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5, 13–28.

