



ANALISIS SWOT PENERAPAN BUDAYA LITERASI SISWA SMA DI SMAN 1 MUNTILAN

Fadma Rosita¹, M Rudi Gunawan Parozak²

^{1,2}Institut Pendidikan Nusantara Global. Lombok Tengah Indonesia

History Article

Article history:

Received Feb 8, 2023
Approved Feb 27, 2023

Keywords:

Strategy, SWOT, literacy culture

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the strategy for implementing literacy culture using the SWOT analysis model, then draw conclusions and decide on policies to be implemented. This research method is a descriptive case study method. This research was conducted at SMAN 1 Muntilan, Yogyakarta. The research was conducted in March 2021. The data sources from this research were participants, informants, informants, and teachers. Data collection techniques in descriptive case study research are documents, archival records, interviews, direct observation, participant observation, and physical devices. The data analysis technique used in analyzing the problem formulation is an interactive technique. The results of the research that has been done are as follows: 1) the strategies applied in managing literacy culture are very good. Managed by teachers and librarians who are ready to guide students in implementing literacy programs. 2) the results of the SWOT analysis show that the school has sufficient strength in supporting facilities and infrastructure. High student interest in digital literacy. 3) the weakness in implementing an iteration culture is the lack of qualified human resources who are serious about managing the implementation of a literacy culture in schools. What needs to be improved is the addition of human resources that are directly related to digital literacy. Training for student representatives in increasing digital literacy is also urgently needed.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis strategi penerapan budaya literasi dengan model analisis SWOT, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dan memutuskan kebijakan yang akan diterapkan. Metode penelitian ini adalah metode studi kasus deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N I Muntilan Yogyakarta. Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2021. Sumber data dari penelitian ini adalah participant, narasumber, informan, dan guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian studi kasus

deskriptif yaitu dokumen, rekaman arsip, wawancara, pengamatan langsung, observasi partisipan, dan perangkat-perangkat fisik . Teknik analisis data yang digunakan dalam melakukan analisis rumusan masalah adalah teknik interaktif. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: 1) strategi yang diterapkan dalam pengelolaan budaya literasi sangat baik. Dikelola oleh guru dan juga pustakawan yang siap membimbing siswa dalam melaksanakan program literasi. 2) hasil analisis SWOT menunjukkan bahwa disekolah memiliki cukup kekuatan pada sarana dan prasarana pendukung. Minat siswa yang tinggi terhadap literasi digital. 3) kelemahan yang terdapat pada penerapan budaya iterasi adalah, kurangnya SDM yang mumpuni, yang serius dalam mengelola penerepan budaya literasi di sekolah. Hal yang perlu ditingkatkan adalah pada penambahan SDM yang berkaitan langsung dengan literasi digital. Pelatihan untuk perwakilan siswa dalam meningkatkan literasi digital juga sangat diperlukan.

© 2023 Jurnal Ilmiah Global Education

*Corresponding author email: Fadmarosita91@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang lazim dilakukan suatu bangsa dalam usahanya meraih kemajuan dalam banyak bidang. Kemajuan suatu negara dalam bidang ekonomi, sosial, politik, maupun ilmu pengetahuan dan teknologi hampir selalu ditentukan oleh usaha di bidang pendidikan. Fakta tersebut menjadikan alasan yang besar mengapa pendidikan harus ditangani dengan sungguh-sungguh oleh pemerintah khususnya oleh pendidik. Pendidikan memungkinkan suatu bangsa mampu meraih capaian tujuan yang telah direncanakan oleh bangsa tersebut. Pendidikan nasional Indonesia memiliki fungsi dalam pengembangan kompetensi dan membentuk karakter bangsa, serta peradaban yang memiliki martabat tinggi dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertakwa Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan

Literasi merupakan budaya gerakan yang diberlakukan kepada siswa dalam rangka meningkatkan budaya gemar membaca. Budaya literasi ini sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan, bahkan ada yang mengatakan budaya literasi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Penguasaan literasi merupakan indikator penting untuk meningkatkan prestasi generasi muda dalam mencapai kesuksesan. Menurut Lerner (1988:349), kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.

Dalam hal ini sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan budaya literasi siswa. Oleh karena itu, sekolah harus memfasilitasi sarana dan prasarana yang mampu mengembangkan bakat dan kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan literasi. Melalui pengoptimalan fungsi perpustakaan sekolah dapat menjadi solusi untuk menumbuhkan minat siswa dalam melakukan kegiatan literasi tersebut.

Literasi tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di bangku sekolah. Literasi juga terkait dengan kehidupan siswa, baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya untuk menumbuhkan budi pekerti mulia. Literasi pada awalnya dimaknai 'keberaksaraan' dan selanjutnya dimaknai 'melek' atau 'keterpahaman'. Pada langkah awal, "melek baca dan tulis"

ditekankan karena kedua keterampilan berbahasa ini merupakan dasar bagi pengembangan melek dalam berbagai hal.

Literasi berasal dari istilah Latin *'literature'* dan bahasa Inggris *'letter'*. Literasi merupakan kualitas atau kemampuan melek huruf/aksara yang di dalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis. Namun lebih dari itu, makna literasi juga mencakup melek visual yang artinya “kemampuan untuk mengenali dan memahami ide-ide yang disampaikan secara visual (adegan, video, gambar).” *National Institute for Literacy*, mendefinisikan literasi sebagai “kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat (Kemdikbud, 2017:15).” Definisi ini memaknai Literasi dari perspektif yang lebih kontekstual. Dari definisi ini terkandung makna bahwa definisi literasi tergantung pada keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkungan tertentu.

Pada pengembangan literasi baca tulis, tingkatan membaca yang diharapkan adalah membaca pemahaman. Dengan membaca pemahaman siswa dapat menggali informasi dan ilmu pengetahuan yang dituangkan penulis dalam tulisannya. Dalam membaca pemahaman, peran guru sangat dibutuhkan guna memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa untuk lebih memahami bacaan yang dihadapi. Sejalan dengan program pengembangan literasi, pada kurikulum 2013 aspek pembelajaran lebih menekankan pada pendekatan saintifik dan tekstual. Hal ini berarti untuk memahami banyak hal yang terjadi di lingkungan siswa dimulai dengan pemahaman teks. Dengan membaca pemahaman siswa diharapkan mampu menyelami maksud dan gagasan yang dituangkan oleh penulis. Dengan demikian, siswa dianggap telah mampu menyerap informasi dan ilmu pengetahuan dari bahan bacaan yang dibacanya. Dengan bekal ilmu dan wawasan yang diperoleh dari kegiatan membaca, siswa dapat mengembangkan keterampilan berbahasanya yang lain, yang terdekat adalah keterampilan menulis.

Penelitian ini mengenai analisis SWOT mengenai penerapan gerakan literasi di Sekolah SMA N I Muntilan dengan rumusan masalah: 1) strategi penerapan budaya literasi; 2) analisis penerapan budaya literasi; dan 3) tujuan penerapan budaya literasi. Urgenitas penelitian ini adalah, ketika budaya literasi tidak dilakukan dengan baik maka, kemampuan siswa pada ketrampilan berbahasa yaitu menulis dan membaca akan menurun, karena tidak ada budaya yang membuat siswa yang rajin membaca.

METODE

Metode penelitian ini adalah metode studi kasus deskriptif. Metode studi kasus deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N I Muntilan. Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2022. Sumber data dari penelitian ini adalah participant, narasumber, informan, dan guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian studi kasus deskriptif yaitu dokumen, rekaman arsip, wawancara, pengamatan langsung, observasi partisipan, dan perangkat-perangkat fisik. Teknik analisis data yang digunakan dalam melakukan analisis rumusan masalah adalah teknik interaktif. Menurut Punch dalam Pawito (2008:104-106) teknik analisis data terdiri dari empat

komponen yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Budaya Literasi Media: stretegi penerepan budaya literasi digital SMA N I Muntilan

Dahulu internet merupakan sebuah kemewahan yang hanya bisa diakses kelompok tertentu. Seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang didukung oleh keberadaan internet, maka transmisi informasi dari seluruh dunia dengan berbagai cara, isi dan klasifikasinya menjadi sangat banyak dan seolah-olah menembus dimensi ruang dan waktu. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku konsumen berita tersebut (Kurniasih & Setiawan, 2017). Ditambah adanya generasi milenial yang menjadi user dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Agar generasi-generasi milenial yang bersekolah di SMA N I Muntilan ini tidak gagap dan salah dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, maka strategi literasi media yang dapat dilakukan untuk mewujudkan penggunaan media digital secara positif adalah dengan pemberian materi tentang jenis-jenis media, seperti media cetak, media elektronik dan media digital serta memahami tujuan penggunaannya; dan pemberian materi tentang pengelolaan informasi berbentuk visual dan audiovisual sesuai kode etik dan norma. Kegiatan ini dilangsungkan pada bulan Maret 2021.

1. Dinamika generasi milenial dalam menggunakan media literasi di era digital Dalam kehidupan sehari-hari, generasi milenial akrab menggunakan teknologi dan terhubung dengan internet. Hal ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi kebutuhan pokok dalam hidupnya. Karena itu perilaku yang paling melekat dalam diri generasi milenial kita adalah kecanduan internet. Hal ini dikarenakan internet menawarkan kemudahan dalam hidup mereka, semua bisa diakses dari gawai mereka, sehingga apabila sebentar saja terputus dari internet maka timbul rasa ketidaknyamanan dalam hidupnya. Teknologi diciptakan untuk membantu dan mempermudah memecahkan masalah dalam kehidupan manusia. Perangkat media dan teknologi pengiriman pesan secara konvensional mulai ditinggalkan karena memiliki banyak faktor keterbatasan. Tuntutan aktivitas dan kebutuhan yang serba cepat menyebabkan perangkat konvensional tidak lagi mampu mengikuti perkembangan zaman dan tidak lagi diminati. Dulu proses transmisi pesan memerlukan waktu yang sangat lama dan memerlukan banyak tahap hingga akhirnya pesan tersebut dapat dikirimkan dan sampai di tujuan, misalnya menggunakan surat, telepon umum dan sebagainya. Kini akibat terkoneksinya perangkat teknologi dengan internet, maka perubahan-perubahan itu dapat kita rasakan dampaknya secara langsung. Manfaat dari literasi informasi digital antara lain, sebagai sarana komunikasi, e-learning, meningkatkan kreativitas, sumber informasi, jejaring sosial dan mendukung industri atau usaha skala kecil (Muna, 2019).

Jika literasi media digital sudah sangat cepat dan canggih, maka harus didukung dengan masyarakat atau pengguna yang sadar dan bertanggung jawab ketika menggunakan internet. Ketika mengakses internet, para pengguna harus memiliki dasar-dasar literasi digital yaitu mampu mengoperasikan perangkat digital, mampu mengelola informasi sesuai kebutuhan, mampu menerapkan informasi yang diperoleh dengan positif dan bertanggung jawab (Muna, 2019). Kemudahan-kemudahan yang ditawarkan teknologi ini seperti dua sisi masa uang. Di satu sisi kita terbuai dengan efektifitas dan efisiensi saat menggunakan teknologi, namun juga banyak bahaya-bahaya yang mengintai dibalikinya. Sebagai pengguna internet haruslah kritis dalam menyikapi berbagai informasi yang tersebar di internet. Pilihlah media-media yang kredibel dan terpercaya agar informasi-informasi yang akan kita peroleh bersifat

valid dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. American Academy of Pediatrics (2016) menyebutkan bahwa remaja usia 13-19 tahun sebaiknya tidak lebih > 2 jam / hari saat mengakses internet dan perlu bimbingan dari orang tua. Mengapa bisa demikian? Seringkali para remaja memilih informasi yang tidak sesuai dengan klasifikasinya, maka disinilah peran penting dari orang tua untuk membimbing dan mengarahkan anak-anak mereka. Selain itu, jika para remaja dibiarkan tanpa pengawasan saat menggunakan internet, ada bahaya lain yang seringkali tidak disadari oleh mereka seperti kecanduan, menurunnya tingkat konsentrasi, pornografi hingga kematian.

2. Materi tentang pengelolaan informasi media digital serta memahami tujuan penggunaannya sesuai kode etik dan norma Saat kita membutuhkan informasi maka hal yang pertama kita tuju adalah membuka media, baik media cetak, media elektronik atau internet. Generasi milenial yang hidup ditengah arus modernisasi yang serba cepat dan praktis seringkali menggunakan internet yang terhubung ke gawai masing-masing. Kini dunia ada di dalam genggam, konsep ruang dan waktu seakan nihil dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi. Para generasi milenial ini perlu dikenalkan kepada bentuk-bentuk media lain selain menggunakan gawainya. Setelah mereka mampu memahami tujuan penggunaan dari masing-masing jenis media tersebut, maka langkah selanjutnya adalah mengetahui motif apa yang ingin mereka cari sesuai dengan media yang digunakan.
 - a. Motif mencari uang: Kini mencari uang tidak hanya bisa dilakukan di dunia nyata saja, namun pekerjaan di dunia maya makin banyak peminatnya. Muncul lapangan pekerjaan baru yang memanfaatkan jejaring internet. Berbekal dengan kreativitas maka siapa saja baik individu, kelompok, produk maupun perusahaan kini bisa menjadi sumber berita atau yang sering disebut influencer. Media digital dianggap menjadi sarana promosional yang efektif dan efisien sehingga dapat mengeruk pundi-pundi rupiah dengan jumlah besar dan dalam waktu singkat jika dibandingkan dengan pekerjaan konvensional. Hal-hal inilah yang seringkali membuat para generasi milenial tergiur dengan konsep sukses secara instan. Ada juga pelaku-pelaku di dunia digital yang bekerja dengan mempromosikan usaha dari orang lain atau disebut buzzer. Mereka memiliki follower base yang kuat dan berjumlah banyak sehingga mampu menggiring opini terhadap suatu hal atau kejadian tertentu. Tentu saja hal tersebut seringkali membawa dampak negatif misalnya menyebarkan hoax, menciptakan kondisi yang tidak nyaman, saling menjelekkkan lawan, dan sebagainya.
 - b. Motif mencari perhatian: Ketika pengguna media digital ini berjejaring, maka mereka terhubung dengan banyak orang lainnya baik yang mereka kenal bahkan yang mereka tidak kenal secara tidak sengaja. Manusia seringkali memiliki rasa untuk diperhatikan tingkah lakunya. Media digital memiliki kemampuan lebih yang tidak dimiliki oleh media maupun elektronik, yaitu kemampuan untuk mengontrol informasi yang bersifat pribadi secara real time. Para pengguna media digital ini memiliki control untuk mengatur informasi apa saja yang akan disebarkannya. Biasanya mereka akan mengunggah foto atau apapun yang mencerminkan kejadian yang dialaminya dengan harapan akan dilihat dan direspon orang lain. Sehingga jumlah komentar dan likes menjadi standar baru dalam berinteraksi di media digital khususnya media sosial.
 - c. Motif mencari kesibukan: Mereka menggunakan media sosial sebagai sarana untuk refreshing. Biasanya mereka ini jarang untuk membagikan informasi di media sosial dan lebih senang mengamati saja.

- d. Motif mencari kepuasan batin: Mereka ini seringkali mengekspresikan dirinya di media sosial karena alasan-alasan tertentu. Biasanya mereka sering menulis curahan isi hatinya untuk melampiaskan emosinya. Maka jangan kaget ketika sedang berselanacar di dunia maya menemukan opini, keluh kesah, luapan emosi yang tidak dapat dituangkan di dunia nyata.
- e. Motif mencari hiburan: Para user dengan motif ini biasanya suka membagikan hal-hal yang lucu, gembira, menyenangkan baik dari pengalaman pribadi maupun dari sumber lain. Mereka juga tidak suka dengan diskusi yang bersifat sensitive karena tidak sesuai dengan motif utama mereka yaitu bersenang-senang dan mencari hiburan.
- f. Motif mencari teman dan jodoh: Ketika kita berada di dunia maya, maka secara langsung maupun tidak langsung kita akan terhubung dengan seluruh pengguna media sosial itu. Maka mereka ini suka memanfaatkan jejaring pertemanan itu untuk memperluas koneksi, menjalin silaturahmi, menambah teman hingga mencari jodoh. Namun sayangnya, banyak kejadian buruk yang berawal dari pertemanan itu misalnya penipuan, kekerasan, penculikan hingga pembunuhan. Maka generasi milenial ini perlu dibekali dengan pengetahuan untuk menjaga diri, privasi dan informasi pribadi mereka.
- g. Motif galau: Dari sekian informasi yang berlalu lalang di dunia maya, berbagai macamorang dengan motifnya sendiri dan berbagai macam media sosial yang digunakan, masih ada saja yang bingung dengan motifnya sendiri. Tidak jarang mereka tidak mendapatkan manfaat atau tidak menemukan apa yang mereka cari sehingga hanya berpindah-pindah dari satu akun ke akun lainnya.

Dunia digital seperti dua sisi masa uang, tidak hanya konten-konten yang bermuatan positif yang beredar, namun ada juga konten-konten yang bersifat negatif yang mudah didapatkan. Para generasi milenial yang umumnya sedang dalam proses mencari jati diri inilah yang harus dibekali dengan pengetahuan literasi media digital dengan positif agar mereka dapat mengaktualisasikan dirinya di jalan yang benar. Serta membentengi diri mereka dari serangan berita-berita hoax. Banyak kejadian-kejadian yang menjadi viral ketika terekspos di media sosial. Maka selain dibekali dengan kompetensi memaknai isi berita diatas, generasi milenial ini juga dilatih untuk membuat konten-konten yang menarik, positif dan bermanfaat karena viral saja tidak cukup. Untuk dapat merealisasikan hal tersebut maka diperlukan strategi-strategi dalam membuat konten, yaitu:

- a. Jauhi konten atau berita hoax
- b. Konten harus sesuai dan menjangkau segmentasi khalayak yang dituju
- c. Informasi yang diberikan menarik, memiliki unsur kebaruan dan sarat akan informasi
- d. Proses pembuatan konsep hingga penyajian konten dikemas dengan cara-cara yang kreatif dan enak dilihat
- e. Publikasi konten yang ramah berbagi. Maksudnya adalah jangan lupa menambahkan tombol share ke media sosial lain sehingga ketika ada audience yang menyukai konten yang telah kita buat maka ia akan langsung menyebarkan di media sosialnya dan akan dilihat lagi oleh banyak orang

Analisis SWOT dalam Budaya Literasi: Penerapan budaya Literasi Digital di SMA N I Muntilan Penggunaan Media Digital Secara Positif Pada Generasi Milenial ini, perlu adanya perencanaan strategis dengan menggunakan analisis SWOT. Mengapa hal ini diperlukan?

Karena jika dapat memahami faktor-faktor baik dari internal maupun eksternal yang mendukung atau justru menghambat pelaksanaan kegiatan, maka kita akan dapat membuat perencanaan yang efektif dan efisien. Berikut adalah table matriks analisis SWOT di SMA N I Muntilan

Tabel 1. Matriks SWOT

<p>Eksternal</p> <p style="text-align: right;">Internal</p>	<p>Peluang (Opportunity)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Berkontribusi dalam kegiatan literasi media di SMA N I Muntilan 2) Menjadi pilot project kegiatan serupa di sekolah lain di sekitar SMA N I Muntilan 	<p>Ancaman (Threat)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) Memerlukan anggaran lebih untuk menunjang program 4) Menyebabkan kegiatan program kerja lain kurang mendapat perhatian
<p>Kekuatan (Strength)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) Sumber daya manusia yang tersedia 6) Adanya mentor-mentor yang berpengalaman dan Berkualitas 7) Materi pembelajaran yang sustainable dan Mengikuti perkembangan zaman 8) Materi yang menarik dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-Hari 	<p>Rencana Strategis (SO)</p> <p>Membangun jejaring dengan media lokal untuk memberikan pelatihan</p> <p>Membuka kerjasama dengan media lokal dan institusi pendidikan lain untuk kegiatan praktek kerja lapangan</p>	<p>Rencana Strategis (ST)</p> <p>Memanfaatkan potensi yang dimiliki untuk menghadapi perkembangan teknologi informasi</p>
<p>Kelemahan (Weakness)</p> <ol style="list-style-type: none"> 9) Kurangnya pengetahuan para siswa tentang literasi media 10) Kurangnya sarana dan Prasarana 	<p>Rencana Strategis (WO)</p> <p>Merancang anggaran khusus untuk kegiatan</p> <p>Meminta arahan dari kalangan akademisi dan professional</p>	<p>Rencana Strategis (WT)</p> <p>Meminimalisir faktor-faktor yang menjadi kelemahan demi meningkatkan kualitas dan kuantitas program literasi media</p>

11) Kurangnya kuantitas kegiatan serupa	Membuat rangkaian acara yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman	
---	---	--

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan diatas adalah bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dinamis harus diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia yang baik. Literasi digital sudah menjadi kebutuhan primer manusia, maka perlu langkah-langkah yang terpadu dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Para generasi milenial dituntut untuk melek teknologi agar memiliki kecerdasan dalam menggunakan media digital demi terciptanya masa depan Indonesia yang maju dan berdaya saing. Materi-materi yang menarik untuk dibahas dan tidak akan lekang oleh waktu karena selama manusia masih ada untuk berinteraksi dan teknologi yang selalu berkembang mengikuti zaman.

Di SMA N I Muntilan merupakan sekolah yang cocok guna penerapan budaya literasi digital. Hal ini dikarenakan mereka memili sarana yang lengkap dan memadai. Ruangan perpustakaan yang cukup besar dan lengkap menambah kesempurnaan penerapan budaya literasi di sekolah ini. Hal yang perlu ditingkatkan adalah pada penambahan SDM yang berkaitan langsung dengan literasi digital. Pelatihan untuk perwakilan siswa dalam meningkatkan literasi digital juga sangat diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Strategi Literasi dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen
- Emet, G., & Tat, M. (2017). SWOT ANALYSIS: A Theoretical Review. *The Journal of International Sociial Research*, 10(51). Retrieved from http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt10/sayi51_pdf/6iksisat_kamu_isletme/gurel_emet.pdf
- Gilster. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kurnianingsih, I., Rosini, & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/jpkm/article/view/25370>
- Kurniasih, Y. P., & Setiawan, M. V. (2017). *Analisis Peran Perpustakaan Universitas Brawijaya dalam Mewujudkan Gerakan Literasi Informasi Digital*. Perpustakaan Universitas Brawijaya. Malang.