



MODEL KOMPETENSI DIGITAL MAHASISWA DALAM SISTEM PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Novrianti¹, Darmansyah², Fetri Yeni J³
Universitas Negeri Padang

¹novriantidefrizal@gmail.com, ²estigadarman2012@gmail.com, ³fetri@yahoo.co.id

Abstract

This article presents the development of a digital competency model for *Distance Learning (DL)* students in Indonesia which is also called *CompDigAl_EAD*. The following topics were discussed in this study: educational competence, digital competence, and students in distance learning. This model was developed between 2015 and 2020. It was created based on theoretical reference and competency mapping in two classes, one of which was a distance learning undergraduate program and the other a postgraduate program, to enroll students' digital competencies in this modality. As a result, a set of competencies is obtained. It is analyzed by DL students and specialists. Based on the results, the model consists of seven general competencies: 1. Computer use, 2. Internet and online communication, 3. Communication, 4. Information management, 5. Digital content creation and development, 6. Management virtual profiles and, 7. Attendance On line. Currently, this model is in the final validation stage. The aim is that research results will support students and professors in the development of digital competences in DL modality.

Keywords: *Digital Competence, Distance Learning, Distance Learning*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia telah meningkat pesat dalam beberapa tahun terakhir apalagi di masa Pandemic-Covid 19 saat ini, menggabungkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui instrumen dan kriteria baru. Namun, tingkat penggunaan TIK yang tinggi dalam pembelajaran jarak jauh mengharuskan siswa untuk terus mempelajari berbagai sumber daya. Untuk menghadapi transformasi tersebut, konsep kompetensi digital digunakan sebagai alternatif agar mata pelajaran memiliki kesempatan untuk belajar secara lebih holistik melalui teknologi. Namun, studi yang secara khusus berfokus pada kompetensi digital untuk profil ini masih baru dimulai. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk memaparkan konstruksi model kompetensi digital bagi mahasiswa DL. Model dipandang sebagai cara membangun hubungan analogi dengan bentuk realitas yang disederhanakan, sistem figuratif, menurut Behar (2009). Dengan demikian, proposal ini berfokus pada pembangunan model kompetensi digital untuk siswa DL yang disebut *CompDigAl_EAD*.

Model-model kompetensi digital yang ada dianalisis melalui survei bibliografi untuk menginformasikan model ini, memahami profil mahasiswa pembelajaran jarak jauh, dan memetakan kompetensi yang muncul dalam referensi teori. Jelas terlihat bahwa banyak upaya telah dilakukan untuk menetapkan dan membuat standar kompetensi digital. Karena mayoritas berasal dari luar negeri, mereka menerjemahkan profil subjek dan tingkat pendidikan yang tidak sejalan dengan proyek ini. Namun, penelitian di Indonesia terbatas dan tidak ada definisi atau model yang difokuskan pada siswa DL, yang menjadikan studi internasional sebagai dasar teori utama untuk studi ini. Oleh karena itu, perlu adanya

pemetaan jarak jauh siswa, agar memiliki sumber daya untuk membangun model yang berfokus pada profil mata pelajaran ini.

Maka dari itu, artikel ini memaparkan langkah-langkah yang dilakukan antara tahun 2015 hingga 2020. Dimulai dengan pemetaan kompetensi tersebut, pertama berdasarkan referensi teoritis kemudian dengan mahasiswa DL. Selanjutnya, ia memeriksa konstruksi model *CompDigAL_EAD* dan validasinya, yang terjadi saat ini. Oleh karena itu, karya ini dibagi menjadi beberapa bagian yang membahas kompetensi digital, profil siswa dalam konteks pembelajaran jarak jauh, pembangunan model kompetensi digital, *CompDigAL_EAD*, dan terakhir, pertimbangan akhir.

B. Pembahasan

1. Kompetensi Digital

Menurut laporan UNESCO (2006), kompetensi digital adalah salah satu dari delapan kompetensi inti untuk pembangunan seumur hidup. Namun, hanya sedikit studi nasional dan internasional yang tersedia untuk memahami dan mengembangkan kompetensi ini dalam pendidikan. Selain itu, ada sedikit penelitian yang berfokus pada DL. Sebagian besar penelitian berasal dari lembaga internasional, seperti Komisi Eropa (2003), Unesco (2006), dan OECD (2005), dan mereka umumnya menetapkan daftar kompetensi digital untuk profil pengguna teknologi ini yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa DL.

Definisi kompetensi digital diinterpretasikan dengan cara yang berbeda dalam dokumen resmi dan akademis, yang menghasilkan banyak arti dan berbagai nomenklatur. Sebuah bibliografi yang luas yang mengkonseptualisasikan istilah tersebut dapat ditemukan, menghasilkan definisi yang berbeda, beberapa serupa, beberapa berbeda, dan banyak di antaranya berlebihan. Faktanya, semua deskripsi berusaha untuk merujuk pada bagaimana orang harus menangani TIK di berbagai bidang kehidupan. Karenanya, konsep kompetensi digital telah bertransformasi karena teknologi telah memicu transformasi di masyarakat.

Studi ini memahami Kompetensi Digital menurut Ferrari (2012), sebagai "seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap, strategi dan kesadaran yang dibutuhkan saat menggunakan TIK dan media digital." Oleh karena itu, ini adalah mobilisasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap (KSA) dalam konteks tertentu dengan dukungan sumber daya digital dan perangkat teknologi. Namun, seorang siswa DL juga harus tahu tentang teknologi dan kemungkinannya. Paloff dan Pratt (2015) berpendapat bahwa tidak ada satu pun profil pelajar online, tetapi komposisi mata pelajaran mulai dari remaja hingga dewasa. Oleh karena itu, perlu untuk melampaui karakteristik generasi baru dan fokus pada apa artinya menjadi siswa DL. Alih-alih menggambar generalisasi berdasarkan perbedaan generasi, ini memerlukan pertimbangan bahwa ada orang muda dengan keterampilan TIK yang lebih rendah daripada yang lain, serta konteks budaya, sosial, dan ekonomi yang berbeda.

2. Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan sumber daya TIK mengubah dirinya sendiri melalui lingkungan belajar virtual dan alat-alat baru, menciptakan dampak pada profil siswa generasi baru ini. Dalam sistem pendidikan di Indonesia (UUSPN dan PP) sudah lama mengusulkan tentang Pembelajaran Jarak Jauh sebagai modalitas pendidikan nasional yang baru. Bertahun-tahun kemudian pedoman untuk DL dibuat, yang mendorong lembaga publik pendidikan tinggi untuk membuat dan mengembangkan kursus. Selain itu, Sistem Universitas Terbuka (UT) dan Referensi Kualitas Pendidikan Tinggi Jarak Jauh juga dilembagakan pada tahun 2007, menjadikan mahasiswa sebagai pusat dari proses pendidikan. Dalam referensi kualitas DL (Indonesia, 2007) konsep DL mengusulkan bahwa semua mata pelajaran yang terlibat bertanggung jawab untuk pengembangan mereka sendiri, mempertimbangkan kapasitas mereka untuk belajar mandiri dan otonom, melalui interaksi, mediasi terorganisir dan terpandu, dan dengan

kriteria evaluasi yang jelas. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan harus didukung oleh filosofi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan terutama konstruksi pengetahuan (Indonesia, 2007).

Menurut Sensus DL Indonesia terbaru 2015 (EAD.Br 2015), ada total 5.048.912 siswa yang terdaftar di kelas pembelajaran jarak jauh dan profil siswa didefinisikan sebagai subjek yang utamanya bekerja dan belajar dan berusia antara 21 dan 30 tahun. Dengan kata lain, mereka cenderung lebih tua daripada siswa di kelas tradisional. Dari perspektif ini, adalah mungkin untuk mencatat perkembangan DL di Indonesia dan potensinya untuk mendemokratisasi dan meningkatkan standar kualitas pendidikan. Sementara itu, angka putus sekolah siswa telah terbukti menjadi salah satu kendala utama yang dihadapi oleh lembaga dengan rata-rata 26% hingga 50% pada tahun 2015. Menurut survei, faktor utama yang menyebabkan siswa putus sekolah adalah kurangnya waktu untuk mempelajari dan menyelesaikan kegiatan kursus, masalah keuangan, dan metodologi yang diterapkan oleh institusi. Paloff dan Pratt (2004, p. 112-113) berpendapat bahwa itu adalah "elemen yang paling mengarahkan siswa ke pendidikan *online-realitas* jam kerja yang terbatas, kemungkinan untuk terus memenuhi tuntutan keluarga - ikut campur ketika harus tinggal di kursus." Di sini diskusi tentang kompetensi digital dan kontribusinya terhadap DL menjadi sangat jelas. Namun, menurut Paloff dan Pratt (2015), pelajar online berkisar dari siswa yang lebih muda yang tumbuh dengan teknologi hingga orang dewasa yang lebih tua yang kembali ke perguruan tinggi dan mencari kenyamanan pembelajaran online. Behar dan Silva (2013) berpendapat bahwa siswa yang mencari pembelajaran jarak jauh perlu mengembangkan identitas siswa virtual, yang terjadi melalui interaksi sehari-hari dengan teknologi, mana siswa akan secara progresif menyesuaikan alatnya. Namun, ada tiga hal mendasar yang diperlukan untuk melakukannya, yaitu :

- a. Strategi siswa kinerja: manajemen waktu, bentuk komunikasi, disposisi, motivasi yang berkaitan dengan subjek, dan sebagainya
- b. Memahami karakteristik kelompok, tugas, tujuan kursus, dan konteks keseluruhan; dan,
- c. Kemampuan teknologi, yang mengacu pada siswa koneksi internet, penggunaan alat, dan keakraban dengan teknologi.

3. Pemahaman siswa

Mengenai poin-poin ini mendukung pengembangan cara unik mereka berperilaku dalam konteks DL. Menurut Gómez (2015), kehidupan sehari-hari generasi baru dimediasi oleh jejaring sosial virtual, yang membentuk gaya hidup baru, pemrosesan informasi, pertukaran, ekspresi, dan tindakan. Karenanya, karakteristik mahasiswa saat ini sangat berbeda dengan dekade-dekade sebelumnya. Menurut Esteve, FM, Duch, J. & Gisbert, M. (2014), istilah utama yang digunakan untuk mendefinisikan subjek dan hubungannya dengan teknologi adalah, Digital Natives (Prensky 2001), Generation Net (Tapscott, 1998), dan Millennials (Howe dan Strauss, 2000). Namun, menurut Kennedy et. Al. (2007), meskipun profil ini memiliki keterampilan TIK tertentu, mereka adalah keterampilan teknologi yang sering dikaitkan dengan kegiatan sosial atau rekreasi yang tidak dapat mereka gunakan untuk belajar. Oleh karena itu, kepercayaan dan pengalaman teknologi mereka diperlukan terkait dengan pengembangan kompetensi digital yang ditujukan untuk pembelajaran mereka.

Proses metodologi yang dilakukan untuk membangun model kompetensi digital penelitian ini disajikan pada bagian selanjutnya.

4. Model Kompetensi Digital Mahasiswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh : *Compdigal_Ead*

Untuk membangun model *CompDigAl_EAD*, kompetensi dipetakan menggunakan kerangka teori dan dengan siswa DL. Artikel ini menyajikan empat langkah yang telah diambil sejauh ini. Model ini divalidasi pada tahun 2017.

Langkah 1. Pemetaan Kompetensi Digital dari studi bibliografi - PETA 1;
Langkah 2. Pemetaan dengan siswa DL - PETA 2;
Langkah 3. Merujuk silang hasil MAP 1 dengan MAP 2, menghasilkan MAP 3;
Langkah 4. Validasi MAP 3 dan konstruksi model *CompDigAl_EAD*. Masing-masing langkah ini dijelaskan secara rinci di bawah.

Langkah 1

Tahap pertama dari proyek ini adalah tinjauan bibliografi yang berkaitan dengan bidang pengetahuan yang terlibat. Oleh karena itu tema Kompetensi Pendidikan, Kompetensi Digital, Pembelajaran Jarak Jauh, dan Profil Siswa DL dikembangkan lebih lanjut. Kajian terhadap model kompetensi digital yang ada baik di tingkat nasional maupun internasional juga dilakukan. Empat belas model dipilih dan dipelajari, seperti yang ditunjukkan di bawah ini pada tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Model yang dipelajari

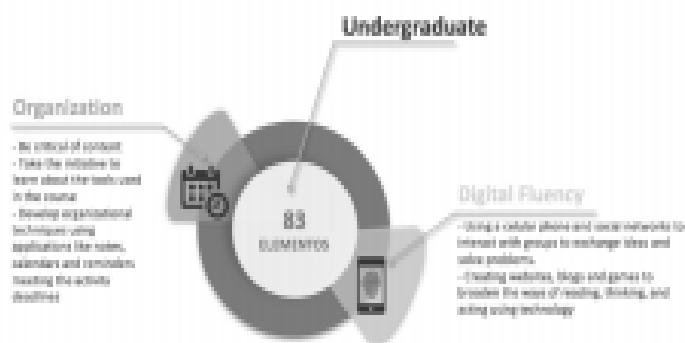
| Tahun | Nama Model | Lokasi | Referensi |
|-------|--|-----------------|---|
| 1996 | ECDL / ICDL | Spanyol | www.ecdl.org |
| 2002 | TIK - Kerangka Kerja Literasi | Amerika Serikat | Somerville et al. 2008 https://www.ets.org/ |
| 2003 | DeSeCo - Kompetensi | Eropa | Komisi Eropa (2003) |
| 2004 | Literasi Digital | Israel | Eshet-Alkalai (2004 & 2009) |
| 2005 | DigEuLit | Europe | Martin (2005) |
| 2006 | E-Competences | Europe | http://www.ecompetences.eu/ |
| 2006 | Key Competences for Lifelong Learning | Europe | http://eur-lex.europa.eu/ |
| 2007 | NETs-S | Amerika Serikat | ISTE (2007) |
| 2008 | California Kerangka Kerja Literasi Digital TIK | Amerika Serikat | CEFT (2008 & 2010) |
| 2009 | ACTIC e COMPETIC | Catalonia | Department of Governmentalations (2009) |
| 2011 | SIMCE-TIC | Chile | Enlaces (2011) |
| 2012 | Digital Competence | Spain | Larraz (2012) |
| 2013 | DIGICOMP | Europe | Ferrari (2013) |

| | | | |
|------|---|-----------|---------------------------|
| 2013 | Basic Kompetensi untuk Lingkungan Digital | Catalonia | De. d'Ensenyame nt (2013) |
|------|---|-----------|---------------------------|

Ini mengungkapkan keragaman yang besar dan kurangnya keseragaman antar standar, yang membuat pengaturan pemetaan awal cukup sulit. Kebanyakan hanya membahas pengetahuan yang terkait dengan literasi digital, membatasi hasil dengan tidak memasukkan keterampilan dan sikap. Selain itu, model mencoba mengelompokkan kompetensi, tetapi mereka melakukannya dengan berbagai cara dengan nama yang berbeda, seperti domain, dimensi, kategori, dan wilayah. Poin relevan lain yang dianalisis adalah proficiency, yang juga disebut derajat atau tahapan pengembangan kompetensi digital. Oleh karena itu, semua elemen yang dipilih disusun dalam sebuah peta dan kemudian dalam satu tabel, termasuk domain atau kategorinya, yang menghasilkan 85 komponen. Selanjutnya disempurnakan, menggabungkan yang serupa dan mendistribusikannya dalam kompetensi yang telah diidentifikasi, yaitu: Digital Literacy, Digital Fluency, Communication, dan Teamwork. Domain berikut ditemukan: Keamanan Digital, Literasi Informasi, Pembuatan dan Pengembangan Konten. Pemetaan pertama ini adalah MAP 1. Ini dengan jelas menunjukkan pentingnya pemetaan elemen-elemen ini dengan fokus pada siswa DL.

Langkah 2

Pada langkah kedua, pemetaan kompetensi digital siswa DL dilakukan berdasarkan metodologi Leme (2012) dan Torrezzan's (2014). Dua kelompok digunakan pada tahun 2015. Salah satunya adalah program pascasarjana dengan 24 siswa berusia antara 25 dan 50 tahun dengan latar belakang berbeda, dari pakar hingga pasca doktor. Yang lainnya adalah kursus pengajaran sarjana dengan total 10 siswa berusia antara 18 dan 25 tahun. Sebuah Objek Pembelajaran (LO) yang dikembangkan tentang Kompetensi Digital untuk siswa DL digunakan. Di kedua kelas konsep kompetensi digital dan profil siswa DL pada awalnya dibahas, mengacu pada modul pertama LO serta tantangan yang diajukan dalam LO. Kemudian pada modul kedua, ada orientasi tentang pemetaan kompetensi digital, dimana siswa melakukan kegiatan membaca dan membaca yang diminta secara berkelompok. Keduanya diberi waktu 20 jam untuk melakukan pemetaan, setelah sebelumnya membahas konsep DL, kompetensi, dan profil mata pelajaran DL. Kelompok pascasarjana mengidentifikasi daftar dengan 74 elemen berdasarkan kegiatan, dibagi menjadi pengetahuan, keterampilan, dan sikap digital. Ini termasuk masalah dasar seperti menyalakan dan mematikan komputer, menyimpan data, membuat folder, mengetahui cara menggunakan email, mengakses *Virtual Learning Environment (VLE)* secara teratur, berinteraksi dengan kolega, memenuhi tenggat waktu, menanggapi permintaan. dari profesor, serta manajemen waktu, seperti dapat dilihat pada Gambar 1. Mahasiswa mengidentifikasi 83 elemen, menyoroti penggunaan telepon seluler dan jejaring sosial untuk berinteraksi dengan kelompok, bertukar pikiran, dan memecahkan masalah. Mereka juga menekankan pembuatan situs web, blog, dan permainan untuk memperluas cara membaca, berpikir, dan bertindak menggunakan teknologi, menurut Gambar 1.



Gambar 1. Kompetensi Utama Mahasiswa

Unsur-unsur yang tercantum pada kelompok tersebut terkait dengan kompetensi: literasi digital, kefasihan digital, organisasi, komunikasi, dan kerja tim.

Langkah 3

Tujuan dari langkah ketiga adalah membandingkan kompetensi yang diidentifikasi dalam MAP 1 (referensi teoritis) dengan MAP 2 (pemetaan dengan siswa DL). Hal tersebut dilakukan melalui empat langkah yang dijelaskan di bawah ini:

- hasil kegiatan pemetaan Kompetensi Digital dari masing-masing kelas disusun dalam sebuah tabel.
- elemen pemetaan lulusan dan sarjana digabungkan secara terpisah dengan keterampilan dan sikap dalam tabel baru. Ini kemudian disempurnakan dengan menggabungkan poin-poin umum.
- Setelah menggabungkan pemetaan dalam satu tabel dengan keterampilan dan sikap, berjudul MAP 2, dilakukan analisis kesamaan dalam MAP1, memasukkan pengetahuan dan kemungkinan keterampilan.
- elemen disusun berdasarkan kompetensi dan KSA, menghilangkan komponen duplikat dan menyempurnakan penulisan. Tabel akhir ini diberi nama MAP 3.

Meskipun telah didaftar kompetensi yang hampir sama, perbedaannya terletak pada elemennya. Sementara kerangka teori menyajikan gambaran dari kompetensi tersebut, pemetaan dengan siswa DL berfokus pada profil siswa dalam modalitas pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, ketika elemen digabungkan digunakan nama-nama yang memberikan kontribusi terhadap profil subjek, karena itulah tujuan utama penelitian ini.

Langkah 4

Melibatkan validasi MAP 3, untuk mengubahnya menjadi model yang berisi kompetensi, KSA, dan evaluasi yang difokuskan pada siswa DL, atau *CompDigAL_EAD*. Langkah ini berlangsung pada 2016/1 di kelas pascasarjana dan 2016/2 dengan spesialis. Dalam mata kuliah tersebut digunakan tiga kelas untuk validasi, kelompok ini sudah mempelajari konsep DL, Profiles, dan Competences. Siswa diminta untuk merefleksikan MAP 3 melalui kegiatan yang bertujuan untuk memancing ide tentang apa yang dibutuhkan dalam model kompetensi digital yang difokuskan pada pembelajaran jarak jauh dan untuk profil siswa. Hal ini juga dilakukan dengan tenaga ahli, namun dalam hal ini melalui kuesioner online. Dari hasil tahap ini, model dapat disusun menjadi daftar kompetensi yang terkait langsung dengan profil siswa dan proses pembelajarannya dalam modalitas pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, model memiliki kompetensi dan KSA yang terkait dengan domain teknologi yaitu: Literasi Digital Fungsional, Literasi Digital Kritis, Kefasihan Digital, Komunikasi, Manajemen Informasi, Absensi Online, Pembuatan dan pengembangan konten Digital, dan manajemen profil Virtual.

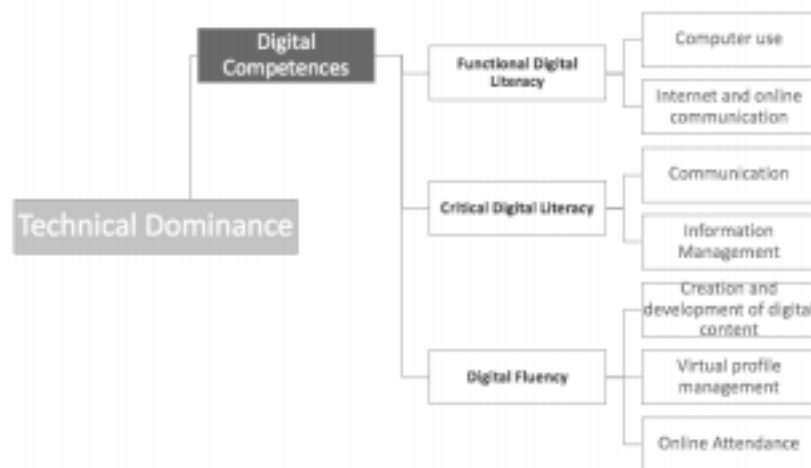
Menurut Behar (2009), domain teknologi terdiri dari kompetensi yang berkaitan dengan penggunaan sumber daya teknologi di DL, seperti lingkungan belajar virtual, objek pembelajaran, dan alat secara umum. . Oleh karena itu, analisis pemetaan yang dilakukan dengan siswa dilakukan dalam hubungannya dengan survei bibliografi untuk menyesuaikan elemen dengan kompetensi masing-masing. Menjadi jelas bahwa agar siswa DL menjadi mahir secara digital, mereka perlu mengembangkan gelar Kefasihan Digital. Digital Fluency, oleh karena itu, menjadi konsep sentral dalam model ini. Menurut Machado et. Al. (2016) ada korelasi antara literasi digital fungsional dan kritis dengan kefasihan digital. Artinya, agar seorang siswa dapat mencapai tingkat kefasihan digital, mereka harus memiliki tingkat literasi terlebih dahulu.

Oleh karena itu ketika menganalisis konsep Literasi Digital Fungsional dan Kritis, dan Kefasihan Digital, kompleksitas pada masing-masing level ini menjadi jelas, dan dapat dilihat Tabel 2.

Tabel 2. Kerangka Konseptual

| | |
|-----------------------------|--|
| Literasi Digital Fungsional | Menyamakan kebutuhan untuk menguasai teknologi, membaca, dan menulis untuk memiliki akses ke pengetahuan digital dan virtual (Coll, Illera, 2010). Literasi digital fungsional terdiri dari kompetensi yang terkait dengan penggunaan dasar komputer dan Internet. |
| Literasi Digital Kritis | Terkait dengan penelitian, evaluasi, refleksi, dan pemahaman kritis terhadap informasi yang tersedia di Internet, serta penggunaan alat digital untuk komunikasi. Disusun oleh seperangkat literasi, yaitu: informasional, multimedia, komunikatif, dan komputasi. (Ribeiro, 2013). Literasi Digital Kritis terdiri dari kompetensi seperti Manajemen Komunikasi dan Informasi dalam jaringan. |
| Kefasihan Digital | Terkait dengan penggunaan teknologi sedemikian rupa sehingga subjek merasa seperti peserta yang aktif secara digital dalam kemajuan teknologi. Kefasihan tidak hanya memungkinkan penggunaan, tetapi juga pembuatan dan produksi konten / materi. (Behar et al., 2009). |

Oleh karena itu, terdapat tingkat kompleksitas pada setiap tingkatan yang terdiri dari kompetensi tertentu. Dengan demikian, selama organisasi kompetensi digital yang dipetakan ditujukan pada domain teknologi dan organisasi yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Dominasi Teknis dan Kompetensi Digital

Oleh karena itu, terdapat struktur non hierarki untuk pengembangan kompetensi digital, sebuah organisasi elemen yang akan dibangun oleh mahasiswa DL. Berkali-kali Literasi Digital Kritis tidak dikembangkan di semua elemennya, namun subjek tersebut sudah memiliki tingkat kemahiran berkenaan dengan kompetensi yang dimiliki *Digital Fluency*.

Model, yang sekarang dalam tahap validasi terakhir, terdiri dari kompetensi umum dan khusus melalui deskripsi elemen: Pengetahuan, keterampilan, dan sikap (KSA) dan tingkat kemahiran, dasar, menengah, dan lanjutan dengan contoh untuk menggambarkan setiap kompetensi. tabel 3 di bawah ini menunjukkan pembagian kompetensi umum dan khusus.

Tabel 3. Model Organisasi Umum *CompDigAl_EAD*

| Domain Teknologi | | |
|----------------------------------|--|---|
| Tingkat | Kompetensi Umum Kompetensi | Khusus |
| Literasi Digital Fungsional | Penggunaan Komputer | dasar komputer dan perangkat; |
| | | Alat untuk pengolah kata, membuat grafik, dan presentasi; |
| | Internet dan Komunikasi <i>Online</i> | dasar tentang penggunaan Internet; |
| | | Penggunaan dasar E-mail |
| <i>Critical Digital Literacy</i> | <i>Communication</i> | Penggunaan alat interaksi dan komunikasi |
| | | Berbagi informasi dan konten |
| | | Etiket Internet |
| | Manajemen Informasi | Menjelajah, mencari, dan memfilter informasi; |
| | | Mengevaluasi informasi; |
| | | Menyimpan dan mencari informasi; |
| <i>Fluence Digital</i> | Penciptaan dan Pengembangan Konten Digital | Mengembangkan konten |
| | | Mengintegrasikan dan memperluas konten; |
| | | Hak cipta dan lisensi; |
| | | Pemrograman; |
| | Manajemen Profil Virtual | Perangkat Pelindung; |

| | | |
|--|-------------------------|---|
| | | Perlindungan data pribadi |
| | | Perlindungan kesehatan fisik dan mental |
| | Kehadiran <i>Online</i> | Identitas virtual |
| | | <i>Online</i> |

Perlu ditekankan bahwa kompetensi digital harus dibangun secara bertahap dari waktu ke waktu, dengan mempertimbangkan bahwa teknologi terus berkembang dan memicu perubahan. Oleh karena itu model ini bersifat dinamis dan harus selalu diupdate sesuai dengan kebutuhan khalayak sasaran, dalam hal ini mahasiswa DL.

C. Kesimpulan (Konklusi)

Tujuan utama dari artikel ini adalah untuk mempresentasikan langkah-langkah yang diambil untuk mengembangkan model kompetensi digital bagi siswa DL. Dengan demikian, diskusi tentang kompetensi digital dan profil siswa DL disajikan, untuk membahas metodologi yang digunakan untuk konstruksi model CompDigAL_EAD, yang sedang dalam tahap validasi akhir.

Model kompetensi digital harus difokuskan pada profil siswa DL, yang membutuhkan pengetahuan khusus tentang teknologi dan kemungkinannya. Oleh karena itu, salah satu pertanyaan utama difokuskan pada subjek ini. Penelitian tentang topik-topik ini merupakan wilayah yang relatif belum dijelajahi dan, oleh karena itu, menjadi tantangan bagi pendidikan dan teknologi untuk penelitian.

Harapan akhirnya adalah bahwa hasil ini akan memungkinkan peningkatan kompetensi digital siswa dan dapat menjadi sumber daya penting bagi para dosen dan mahasiswa yang mencari pengetahuan tentang pembelajaran jarak jauh dan kompetensi digital.

D. Referensi

- Alkalai, Yoram Eshet. 2004. Digital literacy : a conceptual framework for survival skills in the digital Era. *Journal of Educational multimedia and hypermedia*, 13(1), 93-106.
- Arikunto, Suharsimi .2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bawden, D. 2001. Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259.
- Gilster, P. 1997. *Digital Literacy*. New York ; Wiley
- Behar, Patricia A .; Silva, Ketia Kellen. (2012) *Mapeamento de Competências: Um foco no aluno da Educação a Distância*. Masuk: <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo20/artigos/5a-ketia.pdf>. Akses: 20 de mar. 2016
- Ferrari, A. (2012) "Digital Kompetensi dalam Praktek: analisis Kerangka." Sevilla: JRC IPTS.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000). *Generasi milenial: Generasi hebat berikutnya*. New York: Vintage Original.
- Illera, José Luiz Rodrigues; ROIG, Martin, A. 2006. DigEulit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 1-19. Retrieved from diakses tanggal 14 Mei 2018. <http://www.tandfonline.com/loi/rhep14> (ISSN 1473-7507. doi:10.11120/ital.2006.05040249.
- Martin, A. 2007. Digital Literacies for Learning. *Library and Information Research*, 31(98), 62-65.
- Mufadhol. 2017. *Arsitektur Sistem Komputer (Perangkat Keras/ Hardware Komputer)*. Semarang: Alfabedia.

Mutula, S, Justus Wamukoya. 2007. Web Information management: A Cross – disciplinary textbook. Oxford: Chandos Publishing.