



LITERASI DIGITAL



*Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A | Burhan Liputo, S.T., M.T.
Herinda Mardin, S.Si., M.Pd. | Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si.
Djihad Wungguli, S.Pd., M.Si. | Dr. Abubakar Sidik Katili, S.Pd., M.Sc.
Dr. Hapsawati Taan, S.T., M.M | Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd
Sri Ariyanti Sabiku, M.Pd. | Muhammad Yasser Arafat, M.Pd*

LITERASI DIGITAL

Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A
Burhan Liputo, S.T., M.T.
Herinda Mardin, S.Si., M.Pd.
Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si.
Djihad Wungguli, S.Pd., M.Si.
Dr. Abubakar Sidik Katili, S.Pd., M.Sc.
Dr. Hapsawati Taan, S.T., M.M
Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd
Sri Ariyanti Sabiku, M.Pd.
Muhammad Yasser Arafat, M.Pd



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

LITERASI DIGITAL

Penulis:

Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A
Burhan Liputo, S.T., M.T.
Herinda Mardin, S.Si., M.Pd.
Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si.
Djihad Wungguli, S.Pd., M.Si.
Dr. Abubakar Sidik Katili, S.Pd., M.Sc.
Dr. Hapsawati Taan, S.T., M.M
Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd
Sri Ariyanti Sabiku, M.Pd.
Muhammad Yasser Arafat, M.Pd

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Tahta Media

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

xiii, 279, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-147-880-1

Cetakan Pertama:

Juni 2025

Hak Cipta 2025, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2025 by Tahta Media Group

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002025067717, 16 Juni 2025

Pencipta

Nama : **Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A, Burhan Liputo, S.T., M.T. dkk**
Alamat : **Desa Lirwoo, Talaga Jaya, Kab. Gorontalo, Gorontalo, 96181**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A, Burhan Liputo, S.T., M.T. dkk**
Alamat : **Desa Lirwoo, Talaga Jaya, Kab. Gorontalo, Gorontalo, 96181**
Kewarganegaraan : **Indonesia**
Jenis Ciptaan : **Buku**
Judul Ciptaan : **LITERASI DIGITAL**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **16 Juni 2025, di Kota Surakarta**

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.**

Nomor Pencatatan : **000907978**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.p
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarasongko, SH, MH.
NIP. 196912261994031001



Diketahui:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat permohonan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah diunggulkan secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Berkeadilan Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan kebenarannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A	Desa Luwoo Talaga Jaya, Kab. Gorontalo
2	Burhan Liputo, S.T., M.T.	Desa Tenggela Tilango, Kab. Gorontalo
3	Herinda Mardin, S.Si., M.Pd.	Jl. Timbuliwabu, Perumahan Ikrar Mandiri, Blok A30, RT/RW: 003/002 Kota Utara, Kota Gorontalo
4	Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si.	Jln H Thayeb M. Gobel Sipatana, Kota Gorontalo
5	Djihad Wungguli, S.Pd., M.Si.	Jl. Abdul Gandhi Pajuhi Telaga Biru, Kab. Gorontalo
6	Dr. Abubakar Sidik Katili, S.Pd., M.Sc.	Jalan Kalimantan No.60 RT.002/RW.001 Kota Tengah, Kota Gorontalo
7	Dr. Hapsawati Taan, S.T.,M.M	Jalan Alwin A. Djalil Habibie No.213 Kabila, Kab. Bone Bolango
8	Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd	Jalan Achmad Nadjamudin Kota Selatan, Kota Gorontalo
9	Sri Ariyanti Sabiku, M.Pd.	Jl. M.T. Haryono RT 002 RW 005 Kota Timur, Kota Gorontalo
10	Muhammad Yasser Arafat, M.Pd	Perumahan Padengo Permai III, B22, Jalan Pasar Minggu Kabila, Kab. Bone Bolango

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A	Desa Luwoo Talaga Jaya, Kab. Gorontalo
2	Burhan Liputo, S.T., M.T.	Desa Tenggela Tilango, Kab. Gorontalo
3	Herinda Mardin, S.Si., M.Pd.	Jl. Timbuliwabu, Perumahan Ikrar Mandiri, Blok A30, RT/RW: 003/002 Kota Utara, Kota Gorontalo
4	Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si.	Jln H Thayeb M. Gobel Sipatana, Kota Gorontalo
5	Djihad Wungguli, S.Pd., M.Si.	Jl. Abdul Gandhi Pajuhi Telaga Biru, Kab. Gorontalo
6	Dr. Abubakar Sidik Katili, S.Pd., M.Sc.	Jalan Kalimantan No.60 RT.002/RW.001 Kota Tengah, Kota Gorontalo
7	Dr. Hapsawati Taan, S.T.,M.M	Jalan Alwin A. Djalil Habibie No.213 Kabila, Kab. Bone Bolango
8	Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd	Jalan Achmad Nadjamudin Kota Selatan, Kota Gorontalo

9	Sri Ariyanti Sabiku, M.Pd.	Jl. M.T. Haryono RT 002 RW 005 Kota Timur, Kota Gorontalo
10	Muhammad Yasser Arafat, M.Pd	Perumahan Padengo Permai III, B22, Jalan Pasar Minggu Kabila, Kab. Bone Bolango



PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, buku *Literasi Digital* ini akhirnya dapat disusun dan diterbitkan dengan baik. Buku ini hadir sebagai bentuk kontribusi akademik dari para dosen pengampu mata kuliah Literasi Digital di Universitas Negeri Gorontalo, dengan harapan dapat menjadi bahan bacaan yang bermanfaat bagi mahasiswa dan khalayak umum dalam memahami dunia digital secara lebih kritis dan bijak. Buku ini dirancang untuk membekali pembaca dengan pemahaman dasar hingga lanjutan mengenai literasi digital, baik dari sisi teori maupun praktik.

Sebagai buku referensi, materi dalam buku ini disusun secara sistematis dan komprehensif, mencakup berbagai topik penting seperti pengertian dan karakteristik literasi digital, edukasi penggunaan teknologi secara aman sesuai aturan perundang-undangan ITE, searching engine google dan searching academic information (Google Scholar, Researchgate, Publish or Perish), etika dalam komunikasi online dan cek kemiripan teks (Similarity check), Mendeley, Grammarly, pemanfaatan internet secara bijak, Google App (Drive, Doc, Slide Translate, Google form, Sheet), dampak positif dan negatif kemajuan teknologi, serta pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) dalam pembelajaran. Kami menyadari bahwa literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi yang beredar, kemampuan berkomunikasi secara efektif di ruang digital, dan kesadaran terhadap implikasi sosial dari aktivitas daring. Oleh karena itu, buku ini juga mengajak pembaca untuk merenungkan dampak sosial budaya dari digitalisasi dan bagaimana menjadi warga digital yang bertanggung jawab.

Penyusunan buku ini tidak lepas dari tantangan, berkat kerja sama di antara para dosen pengampu mata kuliah Literasi Digital, serta dukungan dari berbagai pihak di lingkungan Universitas Negeri Gorontalo, buku ini akhirnya dapat hadir di tangan pembaca. Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini, khususnya LPMPP (Lembaga Penjaminan Mutu dan Pengembangan Pembelajaran) Universitas Negeri Gorontalo yang telah memberikan masukan dan dukungan. Semoga buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat

dalam proses pembelajaran dan pengembangan literasi digital di lingkungan kampus maupun masyarakat luas.

Akhir kata, kami menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan, dan kami terbuka terhadap kritik serta saran konstruktif demi penyempurnaan di edisi-edisi selanjutnya. Semoga buku *Literasi Digital* ini menjadi langkah awal dalam menciptakan generasi yang cerdas, kritis, dan bijak dalam menyikapi era digital.

Gorontalo, 3 Juni 2025

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB 1 PENGERTIAN DAN KARAKTERISTIK LITERASI DIGITAL	1
Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A	1
Universitas Negeri Gorontalo	1
A. Pendahuluan	1
B. Pengertian Literasi.....	3
C. Pengertian Digital.....	4
D. Pengertian Literasi Digital	5
E. Contoh Literasi Digital	7
F. Karakteristik Literasi Digital	10
G. Penutup.....	12
Daftar Pustaka	14
Profil Penulis.....	16
BAB 2 EDUKASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI SECARA AMAN SESUAI ATURAN PERUNDANGAN ITE	17
Burhan Liputo, S.T., M.T.....	17
Universitas Negeri Gorontalo	17
A. Pendahuluan	17
B. Pengenalan Dan Pengetahuan Aturan Perundangan ITE.....	19
C. Manfaat Undang-Undang ITE	20
D. Pelanggaran UU ITE Dan Sanksi	20
E. Implementasi UU ITE	21
F. Dampak Negatif UU ITE.....	21
G. Penutup.....	22
Daftar Pustaka	24
Profil Penulis.....	25

BAB 3 SEARCH ENGINE GOOGLE DAN SEARCH ACADEMIC INFORMATION (GOOGLE SCHOLAR, RESEARCHGATE, PUBLISH OR PERISH)	26
Herinda Mardin, S.Si., M.Pd.	26
Universitas Negeri Gorontalo	26
A. Pendahuluan	26
B. Memulai Google Scholar.....	30
C. Memulai Researchgate	35
D. Memulai Publish Or Perish.....	40
E. Project	46
F. Penutup.....	47
Daftar Pustaka	50
Profil Penulis.....	51
BAB 4 ETIKA DAN ORISINALITAS DIGITAL	52
Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si.	52
Universitas Negeri Gorontalo	52
A. Pendahuluan	52
B. Pendahuluan Tentang Dunia Digital Dan Perilaku Online	55
C. Pengertian Etika Digital	58
D. Penerapan Etika Dalam Komunikasi Digital	61
E. Pengertian Orisinalitas Digital Dan Plagiarisme.....	65
F. Dampak Pelanggaran Etika Dan Plagiarisme	69
G. Cara Menjaga Orisinalitas Dan Menghindari Plagiarisme	76
H. Penggunaan Alat Cek Kemiripan Teks (Similarity Checker)	80
I. Project	85
J. Penutup.....	86
Daftar Pustaka	90
Profil Penulis.....	94
BAB 5 MENGELOLA REFERENSI ILMIAH DIGITAL MENGGUNAKAN MENDELEY	95
Djihad Wungguli, S.Pd., M.Si.	95
Universitas Negeri Gorontalo	95
A. Pendahuluan	95
B. Pengantar Manajemen Referensi Dalam Penulisan Ilmiah	101
C. Pengenalan Mendeley.....	106
D. Instalasi Dan Pendaftaran Akun Mendeley	112

D. Mengimpor Dan Mengelola Referensi.....	116
E. Menggunakan Mendeley Dalam Penulisan Ilmiah	118
F. Etika Akademik Dan Peran Mendeley	121
G. Project	124
H. Penutup.....	125
Daftar Pustaka	128
Profil Penulis.....	130
BAB 6 GRAMMARLY	131
Dr. Abubakar Sidik Katili, S.Pd., M.Sc.....	131
Universitas Negeri Gorontalo	131
A. Pendahuluan	131
B. Teknis Pembuatan Akun Grammarly	136
C. Teknis Penggunaan.....	140
D. Contoh Penggunaan Grammarly.....	140
E. Kelebihan Grammarly	141
F. Kekurangan Grammarly	142
G. Penutup.....	143
Daftar Pustaka	148
Profil Penulis.....	150
BAB 7 PEMANFAATAN INTERNET SECARA BIJAK	151
Dr. Hapsawati Taan, S.T.,M.M	151
Universitas Negeri Gorontalo	151
A. Pendahuluan	151
B. Cara Bijak Menggunakan Internet.....	155
C. Resiko Penggunaan Internet Yang Tidak Bijak.....	156
D. Studi Kasus Penggunaan Internet Yang Tidak Bijak.....	158
E. Langkah-Langkah Meningkatkan Literasi Digital	159
F. Penutup.....	163
Daftar Pustaka	170
Profil Penulis.....	172
BAB 8 GOOGLE WORKSPACE (DRIVE, DOCS, SHEETS, SLIDES, FORMS, TRANSLATE).....	173
Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd.....	173
Universitas Negeri Gorontalo	173
A. Pendahuluan	173
B. Memulai Google Workspace	176

C.	Google Drive: Penyimpanan Dan Berbagi File	179
D.	Google Docs: Pengolah Kata Kolaboratif.....	185
E.	Google Sheets: Pengelolaan Data Dan Analisis.....	190
F.	Google Slides: Presentasi Yang Menarik	194
G.	Google Forms: Pembuatan Survei Dan Kuesioner	196
H.	Google Translate: Penerjemah	200
I.	Project	203
J.	Penutup.....	203
	Daftar Pustaka	207
	Profil Penulis.....	208
BAB 9 DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF KEMAJUAN TEKNOLOGI.....		209
Sri Ariyanti Sabiku, M.Pd.		209
Universitas Negeri Gorontalo		209
A.	Pendahuluan	209
B.	Pengantar Dan Konsep Dasar Teknologi	211
C.	Dampak Positif Kemajuan Teknologi	213
D.	Dampak Negatif Kemajuan Teknologi	221
E.	Aktifitas.....	223
F.	Tugas	225
G.	Latihan	226
H.	Penutup.....	227
	Daftar Pustaka	230
	Profil Penulis.....	232
BAB 10 PEMANFAATAN <i>ARTIFICIAL INTELEGENCE</i> (AI) DALAM PEMBELAJARAN.....		233
Muhammad Yasser Arafat, M.Pd.....		233
Univeristas Negeri Gorontalo		233
A.	Pendahuluan	233
B.	Pengenalan Kecerdasan Buatan (AI) Dan Relevansinya Dalam Dunia Pendidikan	240
C.	AI Dalam Pembelajaran Harian Mahasiswa	242
D.	AI Dalam Pengajaran Dan Penilaian	254
E.	AI Dalam Kolaborasi Dan Presentasi Akademik	259
F.	Tips Etis Dan Bijak Menggunakan A1 Dalam Pembelajaran.....	265
G.	Latihan	269

H. Project	272
I. Penutup.....	272
Daftar Pustaka	277
Profil Penulis.....	279

BAB 1 PENGERTIAN DAN KARAKTERISTIK LITERASI DIGITAL

Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A
Universitas Negeri Gorontalo

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Singkat

Perkembangan zaman yang semakin maju menjadikan pola komunikasi dan informasi menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan saat ini. Sehingga dibutuhkan cara yang lebih mudah untuk memperoleh data secara cepat dan tepat. Pemanfaatan informasi melalui media digital saat ini tidak hanya berlaku pada lingkup orang dewasa namun juga para remaja dan anak-anak. Oleh karena itu, penggunaan dan pemanfaatan teknologi media digital yang semakin canggih saat ini. Literasi digital, menjadi salah satu yang dibutuhkan untuk mendukung hal ini. Penggunaan media digital secara bijak diharapkan dapat mendukung kemajuan teknologi pada zaman ini. Hal ini dikarenakan, jika media digital tidak dipergunakan secara bijak dapat menimbulkan berita yang tidak benar seperti penyebaran berita hoaks.

Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2023 telah menangani sebanyak 1.615 konten isu hoaks yang beredar di website dan platform digital. Terhitung total sejak bulan Agustus 2018, sudah 12.547 konten isu hoaks yang telah ditangani oleh Kementerian Kominfo dan jumlah isu hoaks yang ditangani Tim AIS Ditjen Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo pada Tahun 2023 lebih banyak dibandingkan tahun 2022 yang ditemukeni sebanyak 1.528 isu hoaks. Berita hoaks ini ada yang meliputi dari dunia kesehatan, politik, dan lain sebagainya sehingga hal ini menjadi salah satu pentingnya

pengelolaan data dan informasi perlu adanya pemahaman mengenai literasi digital dan cara menyikapi secara bijak. Baik bagi, pemberi berita dan penerima berita untuk dapat mengelola dan menyikapi berita serta informasi secara baik dan benar. (www.infopublik.id)

Dalam pembelajaran ini menggambarkan bahwa literasi digital sangat diperlukan dalam penggunaan teknologi secara bijak. Sehingga pemanfaatan teknologi dan media digital dapat bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran baik di ruang lingkup pendidikan maupun masyarakat luas. Dengan adanya penerapan literasi digital dapat membawa dampak yang positif untuk masyarakat agar bisa menilai dengan lebih bijak dan bertanggung jawab dalam menggunakan serta mengakses informasi dan penggunaan teknologi digital.

2. Manfaat dan Relevansi

Manfaat dan relevansi terhadap penggunaan media digital bagi mahasiswa yaitu:

- a. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan karakteristik literasi digital melalui pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif.
- b. Mahasiswa memiliki kecakapan dalam menggunakan media digital dengan beretika dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi

3. Tujuan Instruksional

Mahasiswa diharapkan harus menguasai *finding information* yaitu sebuah keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan untuk bisa melihat informasi secara akurat dan benar. Kemampuan ini dapat dilakukan berupa penguasaan komunikasi, kesadaran sosial, pengetahuan terhadap literasi digital melalui pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif.

4. Saran dan Petunjuk Belajar

Saran dan petunjuk belajar tentang materi pengertian dan karakteristik literasi digital adalah :

- a. Mahasiswa mampu memberikan pendapat dan gagasan mengenai pengetahuan tentang apa itu literasi, digital, dan literasi digital.
- b. Sesuai pengetahuan dan pendapat masing-masing, mahasiswa diminta dapat menyebutkan karakteristik literasi digital.
- c. Diskusikan dalam kelompok tentang berbagai isu yang berhubungan dengan literasi digital dan buatlah *mini riset* secara berkelompok

- d. Diskusikan efek dan manfaat implementasi penggunaan literasi digital terhadap kegiatan akademik.
5. Awal/Entry, dan Kaitan Materi
- Pada tahap mengawali proses kegiatan pembelajaran dapat dilakukan beberapa hal berikut ini yaitu :
- a. Menjelaskan tujuan dan capaian pembelajaran dengan topik materi pengertian dan karakteristik literasi digital
 - b. Menjelaskan definisi arti topik dan subtopik materi pembelajaran.
 - c. Pada setiap awal pertemuan diterapkan apersepsi untuk membawa mahasiswa agar lebih fokus pada mata kuliah yang akan dipelajari. Hal ini bisa dengan menggunakan media baik berupa ilustrasi gambar, video dan lainnya untuk melihat argumentasi dari setiap individu mahasiswa terkait pengertian dan karakteristik literasi digital.

B. PENGERTIAN LITERASI

Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan mengolah data dan sumber informasi pada saat proses membaca dan menulis. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi definisi dari literasi selalu berubah sesuai dengan adanya tantangan zaman. Jika dulu definisi literasi hanya mencakup sebuah kemampuan membaca dan menulis. Saat ini, istilah Literasi sudah mulai digunakan dalam arti yang lebih luas dan mulai menyentuh pada praktik kultural yang berkaitan langsung dengan persoalan sosial masyarakat dan politik. Definisi baru dari literasi menunjukkan paradigma yang baru juga dalam upaya bagaimana memaknai literasi dan pembelajarannya. Saat ini literasi memiliki beberapa variasi seperti Literasi sains, literasi komputer, literasi media, literasi sekolah, dan lain sebagainya. Hakikat dalam berliterasi dalam masyarakat diringkaskan dalam lima verbal yaitu: mampu untuk memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis, dan mentransformasi teks. Secara etimologis bahwa istilah literasi itu sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu “literatus” yang artinya adalah orang yang belajar sehingga literasi sangat berhubungan erat dengan proses membaca dan menulis. Adapun beberapa pengertian literasi yang dikemukakan oleh pendapat para ahli dari beberapa sumber adalah sebagai berikut:

DAFTAR PUSTAKA

- Belshaw, Douglas, Aj (2012) *What is 'digital literacy'? A Pragmatic investigation*. Doctoral thesis, Durham University.
- Buku Ajar Literasi Digital (2022), Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Hague, C. dan S. P. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum: a Futurelab*. United Kingdon.
- <https://i.ytimg.com/vi/evAclqUGxe4/hqdefault.jpg>
- <https://i.ytimg.com/vi/ncD9tU72CvA/maxresdefault.jpg>
- https://id.pngtree.com/freepng/sending-message-concept-hand-holding-phone_4349001.html
- <https://katadata.co.id/berita/nasional/61e8e7e14b563/literasi-digital-adalah-prinsip-komponen-dan-manfaatnya>
- <https://liputan.bitbucket.io/ilustrasi/post/cara-mengirim-proposal-lewat-email/>
- <https://w7.pngwing.com/pngs/524/747/png-transparent-music-public-domain-listening-music-child-face-text.png>
- https://www.djkn.kemenkeu.go.id/files/images/2020/06/Saring-Sebelum-Sharing_illstrhoax.jpg
- <https://www.infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/813291/kominfo-tangani-1-615-isu-hoaks-selama-2023>
- <https://www.toughmudder.id/prinsip-dasar-dalam-melakukan-penggalangan-dana/>
- <https://zifilink.com/wp-content/uploads/2020/03/What-are-bonding-internet-connections-1024x819.jpg>
- Muliani, Anisah et al. (2021). *Pentingnya Peran Literasi Digital bagi Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia*. 61-Article Text-180-110-20211220.pdf
- Pradana, Y. (2018). Atribusi kewargaan digital dalam literasi digital. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2).

- Sulzby, Elizabeth. (1986). *Emergent Literacy: Writing and. Reading*: Ablex Publication Corp. University of Minnesota
- Tapscott, D. (2014). *The Digital Economy ANNIVERSARY EDITION: Rethinking Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*
- Wheeler, S. (2012) Digital literacies for engagement in emerging online cultures, eLC Research Paper Series, 5 (1), 14-25.

PROFIL PENULIS



Fatmawaty Damiti, S.Pd., M.S.A

Penulis lahir di Tapa, 16 November 1993. Tahun 2015 penulis menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Gorontalo (UNG) dan tahun 2018 penulis menyelesaikan Program Magister Ilmu Akuntansi di Universitas Brawijaya. Penulis pernah aktif sebagai pengurus Sentra Kerohanian Islam (SKI), Lembaga Dakwah Fakultas (LDF), Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) di Universitas Negeri Gorontalo sekitar tahun 2013-2015 serta, pernah ikut bergabung di Forum Lingkar Pena (FLP) wilayah Gorontalo. Saat ini penulis merupakan dosen tetap (PNS) di Jurusan Pendidikan Ekonomi Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Negeri Gorontalo. Penulis aktif melakukan pendidikan dan pengajaran, penelitian di bidang pendidikan Ekonomi Konsentrasi Akuntansi serta aktif dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi. Beberapa karya ilmiah telah penulis hasilkan baik jurnal, modul dan bahan ajar.

Email: fatmawatydamiti@ung.ac.id

BAB 2 EDUKASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI SECARA AMAN SESUAI ATURAN PERUNDANGAN ITE

Burhan Liputo, S.T., M.T.
Universitas Negeri Gorontalo

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Singkat

Edukasi terhadap penggunaan teknologi digital secara aman sesuai aturan Undang-Undang ITE, sangat penting dilakukan dengan tujuan untuk membentuk perilaku yang bijak dan beretika kepada mahasiswa agar aman dalam bertindak memanfaatkan teknologi informasi. Penggunaan teknologi digital dengan cara yang bijak sesuai ketentuan norma yang ditetapkan akan memberikan hasil yang bermanfaat dan produktif. Misalnya adalah akan melahirkan pandangan berfikir yang positif dan motivasi tanggung jawab moral yang tinggi. Meskipun memiliki manfaat, UU ITE juga memiliki dampak negatif yaitu adanya pembatasan kebebasan berpendapat dan multitafsir penjelasan pasal.

Bentuk edukasi penggunaan teknologi digital yang dapat melahirkan motivasi berfikir yang bijak dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya adalah:

- a. Memberikan pemahaman tentang konsep dasar hukum dan azas-azas terkait peraturan perundangan ITE.
- b. Memberi pemahaman tentang manfaat menggunakan teknologi digital dengan cara yang bijak sesuai ketentuan yang ditetapkan.
- c. Memberikan pengetahuan tentang bentuk-bentuk penyalahgunaan teknologi yang bertentangan dengan Undang-Undang ITE.

- d. Memberi pengetahuan tentang dampak buruk dan pengaruhnya terhadap perilaku akibat menyalahgunakan teknologi.
- e. Mengenalkan tentang bentuk tindakan yang bijak dalam memanfaatkan teknologi sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Instrumen yang mengatur aspek penggunaan teknologi digital dan aspek lain adalah Undang-Undang ITE Nomor (1) Tahun 2024 dan peraturan teknis di dalamnya.

2. Manfaat dan Relevansi

Edukasi terhadap penggunaan teknologi digital secara berkesinambungan dapat memberikan efek manfaat bagi mahasiswa yaitu :

- a. Akan memberikan manfaat pengetahuan sebagai pedoman dalam menggunakan teknologi digital secara bijak dan beretika.
- b. Membentuk pribadi akan hal-hal yang positif dalam bertindak menggunakan teknologi informasi untuk hal yang bermanfaat.
- c. Mengubah karakter diri dalam mengolah pola pikir ke arah yang positif dari penyalahgunaan teknologi yang memiliki konsekuensi hukum.
- d. Akan arif menggunakan teknologi digital sesuai norma-norma yang telah ditetapkan di dalam peraturan perundangan yang berlaku.

3. Tujuan Instruksional

Tujuan edukasi penggunaan teknologi digital secara aman sesuai peraturan yang telah ditetapkan adalah :

- a. Mahasiswa akan lebih bijak dalam menggunakan teknologi untuk kepentingan akademik sesuai konsep ketentuan ITE.
- b. Untuk mencegah ketidaktahuan mahasiswa terhadap batasan-batasan yang wajib dihindari ketika menggunakan teknologi untuk keperluan akademik.
- c. Membentuk pola pikir dan karakter pribadi yang bermoral dalam menggunakan teknologi digital sesuai peraturan ITE yang telah ditetapkan.

4. Saran dan Petunjuk Belajar

Saran dan petunjuk belajar tentang materi Edukasi Penggunaan Teknologi Digital yang Aman adalah :

- a. Diawali dengan mahasiswa diminta dapat memberikan pendapat mengenai pengetahuan teknologi digital.

- b. Sesuai pengetahuan, mahasiswa diminta dapat menyebutkan dampak positif dan negatif terhadap penggunaan teknologi digital secara akademik.
 - c. Diskusikan dalam kelompok tentang kategori bentuk penyalahgunaan teknologi digital dari sisi akademik.
 - d. Diskusikan efek manfaat implementasi instrumen Undang-Undang ITE terhadap penggunaan teknologi digital untuk kegiatan akademik.
5. Awal/Entry, dan Kaitan Materi
- Mengawali proses kegiatan perkuliahan dapat dilakukan dengan tindakan pendahuluan yaitu :
- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan topik Edukasi Penggunaan Teknologi Digital yang Aman Sesuai peraturan Undang-Undang ITE.
 - b. Menjelaskan definisi arti topik dan subtopik materi pembelajaran.
 - c. Tanya pendapat pengetahuan sesuai argumentasi mahasiswa terkait materi Edukasi Penggunaan Teknologi Digital.

B. PENGENALAN DAN PENGETAHUAN ATURAN PERUNDANGAN ITE

Pengenalan dan pengetahuan aturan perundangan ITE kepada mahasiswa dalam kaitannya dengan kegiatan akademik adalah bertujuan untuk membentengi dan memotivasi mahasiswa agar lebih bijak di dalam memanfaatkan teknologi informasi secara produktif dengan mentaati aturan perundangan mengenai sistem Informasi dan Transaksi Elektronik atau ITE. Beberapa contoh pasal di dalam Undang-Undang ITE yang perlu diketahui dan dipahami adalah Pasal 27 UU ITE Tahun 2024 sebagai berikut:

1. Menyebarkan Video Asusila (Pasal 27 ayat 1),
2. Judi Online (Pasal 27 ayat 2),
3. Pencemaran Nama Baik (Pasal 27 ayat 3),
4. Pemerasan dan Pengancaman (Pasal 27 ayat 4).

Contoh perbuatan yang dilarang di dalam UU ITE antara lain adalah akses ilegal terhadap sistem elektronik, intersepsi atau penyadapan, perubahan, merusak, dan pemalsuan dokumen elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

Septiawan Adiputra, “Sosialisasi UU ITE No. 19 Tahun 2016 dan Edukasi Cerdas dan Bijak dalam Bermediasosial,” *Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, vol. 2, no. 2, pp. 707-718, Mei 2022.

“<https://umsu.ac.id/berita/pelanggaran-uu-ite-definisi-contoh-dan-sanksi/>”.

PROFIL PENULIS



Burhan Liputo, S.T., M.T.

Penulis lahir di Gorontalo, 6 Juni 1979. Tahun 2006 penulis menyelesaikan Program Sarjana di Fakultas Teknik Jurusan Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi (UNSRAT) Manado dan tahun 2015 penulis menyelesaikan Program Magister Program Studi Teknik Fisika di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya. Saat ini penulis Dosen tetap pada Program Studi Teknologi Rekayasa Energi Terbarukan

Sekolah Vokasi (SV) Universitas Negeri Gorontalo. Penulis aktif melaksanakan kegiatan pengajaran dan penelitian dalam bidang teknologi perekayasaan energi terbarukan serta kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi. Beberapa buku telah penulis hasilkan diantaranya Mekanika Dasar, Pengantar Technopreneurship, dan Fisika Terapan. Selain sebagai pendidik, penulis juga aktif di dalam kegiatan nonformal yaitu sebagai konsultan perencana di bidang sistem mekanikal dan elektrik, audit sistem energi listrik, dan perencanaan sistem instrumentasi dan kontrol. Email: burhanliputo@ung.ac.id

BAB 3 *SEARCH ENGINE GOOGLE DAN SEARCH ACADEMIC INFORMATION (GOOGLE SCHOLAR, RESEARCHGATE, PUBLISH OR PERISH)*

**Herinda Mardin, S.Si., M.Pd.
Universitas Negeri Gorontalo**

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Singkat

Search engine adalah singkatan dari "mesin pencari" dalam bahasa Inggris. Mesin pencari adalah program komputer yang dimaksudkan untuk menemukan file yang disimpan di komputer, seperti di web server umum atau komputer sendiri. Menurut Rhodin, R (2017), search engine memungkinkan kami untuk meminta konten media berdasarkan kriteria tertentu dan mendapatkan daftar file yang memenuhi kriteria tersebut. Suatu alat yang disebut search engine berfungsi untuk mencari teks berdasarkan pangkalan data berdasarkan untaian karakter tertentu yang dimasukkan oleh pengguna. Menurut Richardus (2007), satu-satunya alat atau fasilitas yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi berbagai jenis data, informasi, dan pengetahuan yang tersedia di internet adalah search engine.

Menurut Indrajit (2005), search engine adalah sebuah program yang dapat diakses melalui internet yang berfungsi untuk membantu pengguna komputer menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan memasukkan kata kunci. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa search engine adalah program komputer yang

berfungsi untuk membantu pengguna menemukan informasi yang mereka butuhkan. Search engine merupakan mesin pencari, adalah suatu program komputer yang dimaksudkan untuk membantu, mempermudah, dan mempercepat pencarian data atau informasi yang diinginkan. Mesin pencari internet (web) menyimpan banyak halaman web dalam databasenya. Setiap halaman web yang tersimpan dalam database diambil oleh software yang dikenal sebagai web crawler, web spider, atau sejenis browser otomatis yang mengikuti setiap hyperlink pada halaman web dan kemudian dianalisis untuk mengindeksnya dalam database untuk digunakan dalam pencarian berikutnya. Dengan menggunakan mesin pencari untuk mencari kata kunci, mesin pencari akan mencari dalam indeks database. Beberapa search engine yang biasa digunakan bagi mahasiswa dalam membantu dan mendukung pencarian informasi yaitu google scholar, reseachgate, publish or perish dan lain-lain.

2. Manfaat

Search engine atau mesin pencari sudah banyak digunakan oleh orang-orang untuk mencari informasi, hampir semua hal dapat ditemukan dalam mesin pencari. Hanya dengan memasukkan kata kunci maka semua informasi tersebut dapat ditemukan dengan cepat. Pada dasarnya manfaat search engine adalah menyediakan informasi untuk semua orang. Hal ini sesuai dengan sistem kerja dari search engine yaitu mendaftar/mengindeks/mendata (atau lebih dikenal sebagai *Crawling*) situs yang ada di internet. Search engine berguna untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi pembelajar selama proses belajar, sehingga pembelajar memanfaatkannya untuk mencari informasi, menyelesaikan tugas, dan menambah pengetahuan mereka. Informasi yang diakses dengan search engine berupa informasi menyangkut materi-materi pelajaran, informasi pengetahuan umum yang dapat menambah wawasan dan informasi lain yang biasanya kurang atau tidak ada pada buku teks. Informasi-informasi yang didapatkan dengan search engine dapat memenuhi kebutuhan informasi pembelajar khususnya mahasiswa karena search engine dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, mudah dan praktis sehingga sangat bermanfaat bagi mahasiswa dalam proses belajar.

3. Tujuan Pembelajaran

Dalam mempelajari BAB ini secara umum mahasiswa diharapkan untuk lebih memahami dan menguasai secara komprehensif, logis, kritis, sistematis dan inovatif terkait penggunaan search engine google dan search academic information dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan produktifitas dan kolaborasi. Mahasiswa Setelah mempelajari materi dan BAB ini, secara khusus tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh mahasiswa adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menganalisis manajemen data base dengan mengamati berbagai ragam desain pengelolaan data yang ada di lingkungan kerja secara kelompok dengan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif.
- b. Mampu menguraikan konsep dasar dan pemanfaatan IoT dan Big Data dengan melakukan studi literatur penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara kelompok dengan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif.
- c. Mampu mengkonstruksi bentuk-bentuk kolaborasi online dengan memanfaatkan beberapa fitur teknologi adaptif secara mandiri dengan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif.

4. Saran-Petunjuk Belajar

Sebelum memulai mempelajari berbagai search engine google dan search academic information seperti Google Scholar, ResearchGate, Publish or Perish, mahasiswa perlu memahami pengetahuan dasar yang akan membantu mahasiswa dalam mengikuti materi dan memaksimalkan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Baca setiap BAB secara berurutan setiap BAB dibangun berdasarkan pengetahuan dari BAB sebelumnya sehingga penting untuk memahami konsep dasar sebelum melanjutkan ke bagian yang lebih kompleks
- b. Manfaatkan semua sumber belajar yang ada seperti tutorial video, dokumentasi resmi dari situs resmi dan forum-forum ilmiah dalam memperdalam penguasaan dalam BAB ini.
- c. Buatlah catatan mengenai point-point penting, trik dan tips yang bermanfaat untuk mempelajari BAB ini
- d. Terapkan apa yang sudah dipelajari. Latihan secara kontinu, praktekkan dan eksplorasi fitur-fitur yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Aravik, H., Sopian, A., & Tohir, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi ResearchGate Sebagai Sumber Literasi Karya Ilmiah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 3(2), 187-206.
- Google Scholar. <https://scholar.google.com>.
- Indrajit, R. (2018). *Memfaatkan Searching untuk Tujuan Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://www.academia.edu/>.
- Pangemanan, J. I. H. (2022). *Pengertian Search Engine, Fungsi, Cara Kerja, dan Macam*. <https://mediaindonesia.com/teknologi/532994/pengertian-search-engine-fungsi-cara-kerja-dan-macam>
- Publish or Perish. <https://harzing.com>
- Rahardja, U., Tiara, K., & Rosalinda, I. A. (2016). Pemanfaatan Google Scholar Dan Citation Dalam Memenuhi Kebutuhan Pembuatan Skripsi Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi. *Technomedia Journal*, 1(1 Agustus), 95-113.
- ResearchGate. <https://www.researchgate.net>
- Richardus, E.I. (2018). *Pengenalan Search Engine*. <https://www.academia.edu/>.
- Rodin, R. (2017). *Teknologi Informasi dan Fungsi Kepustakawanan*. Yogyakarta: Calpulis
- Salamah, R. (2022, July). Pemanfaatan Aplikasi Google Scholar dalam Proses Publikasi Jurnal. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 810-813).
- Taufik, A., & Doharma, R. (2022). Efektivitas Tingkat Penggunaan (Usability) ResearchGate Sebagai Media dalam Membantu Indeksasi Publikasi Karya Ilmiah. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2699-2715.

PROFIL PENULIS



Herinda Mardin, S.Si., M.Pd.

Penulis lahir di Palopo, 01 Juni 1989. Tahun 2011 penulis menyelesaikan Program Sarjana Biologi di Universitas Cokroaminoto Palopo (UNCP) dan tahun 2017 penulis menyelesaikan Program Magister Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Negeri Makassar. Penulis pernah aktif sebagai pengurus KOHATI (Korps HMI Wati) Cabang Palopo

Tahun 2008-2011 dan pengurus HMI BADKO SULAMBANUSA tahun 2011-2013. Saat ini penulis merupakan dosen tetap (PNS) di Jurusan Biologi Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Negeri Gorontalo. Penulis aktif melakukan pendidikan dan pengajaran, penelitian di bidang pendidikan biologi serta aktif dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi. Beberapa buku telah penulis hasilkan diantaranya Biologi Dasar, Biologi Umum, Pembelajaran Biologi Pemahaman Konsep dan Kesulitan Belajar, Ragam Model Pembelajaran Inovatif, Evaluasi Hasil Belajar, Microteaching, Perkembangan Peserta Didik, Edupreneurship dalam Kurikulum Merdeka, Mengenal Jamur Makroskopis di Bumi Gorontalo, Sistem Pencernaan Berbasis Studi Kasus Stunting, Dunia Insecta, Pencemaran Lingkungan dan Penanganannya, Perubahan Lingkungan dan Upaya Mengatasinya, Ekosistem dan Daur Biogeokimia, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Struktur dan Fungsi Sel Berbasis Augmented Reality, Konsep Sel Berbasis Constructivist Teaching Sequence (CTS), Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Berbasis Constructivist Teaching Sequence (CTS) serta Bioetanol dari Nira Aren. Penulis juga merupakan seorang Fasilitator Program Sekolah Penggerak (PSP) pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Email: herindamardin@ung.ac.id

BAB 4 ETIKA DAN ORISINALITAS DIGITAL

Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si.
Universitas Negeri Gorontalo

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Singkat

Etika dan orisinalitas digital merupakan dua aspek penting dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di era modern. Etika digital mengacu pada tata cara berperilaku yang sesuai dalam lingkungan daring, baik saat berinteraksi di media sosial, mengirim email, maupun memproduksi konten digital (Paling, S, et. al., 2024). Etika ini mencakup penggunaan bahasa yang sopan, menghargai privasi orang lain, serta menyebarkan informasi secara bertanggung jawab. Etika digital adalah seperangkat prinsip atau aturan moral yang mengatur perilaku pengguna saat berinteraksi dan beraktivitas di dunia maya. Dalam konteks ini, etika mencakup bagaimana seseorang menyampaikan pesan, menghormati privasi, menggunakan bahasa yang sopan, dan tidak menyebarkan informasi palsu atau merugikan orang lain. Etika digital sangat penting untuk menciptakan lingkungan komunikasi yang aman, nyaman, dan saling menghargai.

Di sisi lain, orisinalitas digital berkaitan dengan keaslian dalam menciptakan dan membagikan karya atau informasi di dunia maya. Dalam lingkungan akademik maupun profesional, plagiarisme merupakan pelanggaran serius yang mencederai integritas. Oleh karena itu, penting untuk mencantumkan sumber saat mengutip atau merujuk ide orang lain serta menggunakan alat cek kemiripan teks (*similarity checker*) guna memastikan karya bebas dari plagiarisme. Orisinalitas digital mengacu pada keaslian dalam menciptakan konten atau karya di media digital, baik berupa tulisan, gambar, video, maupun bentuk

lainnya. Menjaga orisinalitas berarti tidak menyalin atau mengambil karya orang lain tanpa izin atau tanpa memberikan kredit. Pelanggaran terhadap orisinalitas dikenal sebagai plagiarisme, dan ini dapat menurunkan kredibilitas seseorang, terutama dalam dunia pendidikan dan profesional (Romli, A. S. M., 2018).

Keduanya berkaitan erat dalam membentuk perilaku bertanggung jawab di dunia maya. Dengan menerapkan etika yang baik dan menjaga keaslian karya, pengguna internet ikut menjaga integritas pribadi serta mendukung ekosistem digital yang jujur dan konstruktif. Penggunaan alat seperti *similarity checker* juga dapat membantu memastikan bahwa karya yang dihasilkan benar-benar orisinal. Dengan menerapkan etika dan menjaga orisinalitas, individu tidak hanya membangun reputasi yang baik di dunia digital, tetapi juga turut menciptakan lingkungan online yang sehat, saling menghargai, dan bebas dari penyalahgunaan informasi. Etika dan orisinalitas digital harus diajarkan sejak dini agar pengguna internet mampu bertanggung jawab atas jejak digital yang mereka tinggalkan.

2. Manfaat Pembelajaran

Mempelajari etika digital memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan perilaku yang bertanggung jawab dalam berkomunikasi di dunia maya. Di era di mana informasi tersebar begitu cepat dan komunikasi sering dilakukan secara daring, pemahaman tentang etika membantu seseorang untuk bersikap sopan, menghormati perbedaan, dan menjaga privasi sesama pengguna. Etika digital juga mendorong pengguna untuk lebih selektif dalam membagikan informasi, sehingga terhindar dari penyebaran hoaks, ujaran kebencian, maupun konten yang bersifat merugikan. Dengan menerapkan etika yang baik, interaksi online menjadi lebih sehat, produktif, dan membangun, baik dalam lingkungan pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sosial.

Sementara itu, mempelajari orisinalitas digital sangat penting dalam menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya kejujuran intelektual dan penciptaan karya yang autentik. Di tengah kemudahan akses terhadap berbagai informasi dan konten, risiko plagiarisme semakin tinggi, baik yang disengaja maupun tidak. Dengan memahami konsep orisinalitas, seseorang akan terdorong untuk menghasilkan karya sendiri, menyebutkan sumber dengan benar, serta menggunakan alat bantu seperti

similarity checker untuk memverifikasi keaslian karyanya. Hal ini tidak hanya menjaga integritas akademik dan profesional, tetapi juga meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi tantangan digital masa kini.

3. Tujuan Pembelajaran

Dalam mempelajari BAB ini secara umum mahasiswa diharapkan untuk lebih memahami dan menguasai secara komprehensif, logis, kritis, sistematis dan inovatif terkait etika dan orisinalitas digital dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan produktifitas dan kolaborasi. Mahasiswa Setelah mempelajari materi dan BAB ini, secara khusus tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh mahasiswa adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip etika dalam komunikasi digital, termasuk berperilaku sopan, menghargai privasi, serta menyampaikan informasi secara bertanggung jawab di berbagai platform online.
- b. Mahasiswa dapat menganalisis pentingnya orisinalitas dalam karya digital dan akademik, dampak negatif dari plagiarisme terhadap integritas pribadi dan institusi.
- c. Mahasiswa mampu menggunakan alat bantu seperti *similarity checker* untuk mengevaluasi keaslian karya mereka sendiri, sekaligus meningkatkan kemampuan menciptakan konten yang orisinal, kredibel, dan etis di lingkungan digital.

4. Saran-Petunjuk Belajar

Sebelum memulai etika dan orisinalitas digital, mahasiswa perlu memahami pengetahuan dasar yang akan membantu mahasiswa dalam mengikuti materi dan memaksimalkan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Baca setiap BAB secara berurutan setiap BAB dibangun berdasarkan pengetahuan dari BAB sebelumnya sehingga penting untuk memahami konsep dasar sebelum melanjutkan ke bagian yang lebih kompleks
- b. Manfaatkan semua sumber belajar yang ada seperti tutorial video, dokumentasi resmi dari situs resmi dan forum-forum ilmiah dalam memperdalam penguasaan dalam BAB ini.
- c. Buatlah catatan mengenai point-point penting, trik dan tips yang bermanfaat untuk mempelajari BAB ini

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, M. M. R., & Christin, M. (2024). Etika Komunikasi Generasi Z dan Generasi Milenial Dalam Media Sosial Tiktok. *eProceedings of Management*, 11(6).
- Dahlan, A. (2024). *Literasi Digital Akademik*. Tohar Media.
- Fahrudin, T. M., Sa'diyah, I., Latipah, L., Illah, I. A., Lirna, C. B., & Acarya, B. S. (2021). Aplikasi Pendeteksi Kesalahan Ejaan Bahasa Indonesia Pada Karya Ilmiah Bidang Ilmu Komputer Menggunakan Kebi 1.0 Checker. *Pros. Semin. Nas. Inform. Bela Negara*, 2, 64-72.
- Hartatik, H., Rukmana, A. Y., Efitra, E., Mukhlis, I. R., Aksenta, A., Ratnaningrum, L. P. R. A., & Efdison, Z. (2023). *Tren Technopreneurship: Strategi & Inovasi Pengembangan Bisnis Kekinian dengan Teknologi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasan, A., Akib, I., & Ibrahim, M. U. (2016). Fenomena Plagiarisme Mahasiswa. *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 20-29.
- Himawan, I. S., Wahyuni, S., Hamidin, D., Andriani, A. D., Meidelfi, D., & Khairunisa, Y. (2022). *Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Tohar Media
- Khairani, D. A., & Zainarti, Z. (2025). Tinjauan Mendalam Tentang Plagiarisme: Pelanggaran Etika dalam Dunia Akademik dan Profesional. *Jurnal Penelitian Ilmu Ekonomi dan Keuangan Syariah*, 3(1), 66-77.
- Kurniawati, E., & Muis, T. (2017). Studi Cyber Plagiarisme Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 7(3), 9-16.
- Kusuma, C. D., Prajoko, R., & Chumaeson, W. (2024). Transformasi Perilaku Sosial Remaja di Era Digital: Penggunaan Tiktok di Kalangan Remaja Beji Boyolali. *Jurnal Komunitas*, 10(2), 18-25.

- Mardin, H., Baharuddin, B., & Nane, L. (2020). Pelatihan Cara Menulis Sitasi dan Daftar Pustaka Jurnal Format Apa Style Menggunakan Aplikasi Mendeley. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 137-143.
- Mardin, H., Nane, L., Demulawa, M., Hardianti, W. E., & Alwi, N. M. (2023). Peningkatan Kemampuan Penulisan dan Publikasi Karya Tulis Ilmiah bagi Peserta Didik dan Guru Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Boalemo Provinsi Gorontalo. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(1), 167-173.
- Nasywa, A. (2024). Implementasi Kebijakan Anti Plagiarisme dan Etika Penulisan Ilmiah di Lingkungan Akademik Indonesia. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(12).
- Novitasari, B. T., & Nugroho, M. A. (2021). *Cara Mudah Bebas Plagiarisme*. Mahendra Adhi Nugroho.
- Palandeng, R. A. C., Setiabudhi, D. O., & Maramis, M. R. (2023). Aspek Hukum Plagiarisme Sebagai Pelanggaran Integritas Akademik di Perguruan Tinggi. *Lex Privatum*, 12(1).
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W. & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Tohar Media.
- Pambudi, R., Budiman, A., Rahayu, A. W., Sukanto, A. N. R., & Hendrayani, Y. (2023). Dampak Etika Siber Jejaring Sosial Pada Pembentukan Karakter Pada Generasi Z. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 289-300.
- Pratama, A. M., Syaiful, M., & Rahman, M. F. (2024). *Keamanan Data dan Informasi*. Kaizen Media Publishing.
- Puspita, R. D., Wardani, D. S., & Pratama, Y. A. (2024). *Penyusunan Karya Tulis Ilmiah: Sebuah Teknik Menyusun Karya Tulis Ilmiah yang Efektif*. Indonesia Emas Group.
- Rahman, F. A., Rohmah, M., Rustiani, S., Fatmawati, I. Y., & Zahro, N. A. D. S. (2023). Pendidikan Karakter Dalam Era Digital: Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Pembentukan Moral dan Etika. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 294-304.

- Raihana, R., Rikardo, R., Jefri, J., & Arlenggo, A. (2023). Analisis Yuridis Terhadap Plagiarisme di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7877-7884.
- Ramadhani, M., Maritza, A. N. K., & Mahyar, D. M. (2024). Fenomena Kecanduan Gadget pada Mahasiswa Farmasi di Lingkungan Universitas Muhammadiyah Makassar. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Kesehatan*, 2(3), 315-325.
- Romli, A. S. M. (2018). *Jurnalistik online: Panduan Mengelola Media Online*. Nuansa Cendekia.
- Sanjaya, R. (2020). *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. SCU Knowledge Media.
- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *Teknologi Informasi: Peranan TI Dalam Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Silalahi, F. D. (2022). Keamanan Cyber (Cyber Security). *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-285.
- Sulianta, F. (2024). *Resolusi Konflik Ranah Digital*. Feri Sulianta.
- Syamsidar, S., Muhammad Reza, Z., Eka Ari, E., & Retno Sari, D. (2023). Tantangan dalam Menjaga Kebebasan Berpendapat di Era Digital.
- Tambunsaribu, G., & Galingging, Y. (2023). Kekurangan Aplikasi Grammarly dalam Mendeteksi Kesalahan Pada Karya Tulis Mahasiswa. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 10(1), 25-44.
- Utomo, T. P., & Agustin, S. (2024). Aplikasi Turnitin sebagai Sarana Cek Plagiarisme Tugas Akhir Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia. *Buletin Perpustakaan*, 7(1), 65-81.
- Yanti, N., Triana, I., Wahyudin, Y., Suarningsih, N., & Marlina, T. (2024). *Karya Tulis Ilmiah: Teori & Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yusuf, F. M., Mardin, H., Arafat, M. Y., Mamu, H. D., & Husain, I. H. (2024). Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Bagi Guru-Guru di SMP Negeri 5 Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 120-126.

PROFIL PENULIS



Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si.

Penulis lahir di Gorontalo, 17 April 1980. Tahun 2002 penulis menyelesaikan Program Sarjana Manajemen Informatika di STMIK Dipanegara Makassar dan tahun 2011 penulis menyelesaikan Program Magister Program Ilmu Komputer di Institut Pertanian Bogor (IPB). Penulis pernah aktif sebagai Asisten Dosen STMIK Dipanegara Tahun 1999-2002 dan pengurus Dipanegara Computer Club (DCC) tahun 1999 - 2002.

Saat ini penulis merupakan dosen tetap (PNS) di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo. Penulis pernah menjadi Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo periode tahun 2012 - 2014, selanjutnya dipercayakan menjadi Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo periode tahun 2015 - 2019, serta menjadi Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo periode tahun 2020 - 2022. Penulis aktif melakukan pendidikan dan pengajaran, penelitian di bidang pendidikan serta aktif dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi. Buku (chapter) yang telah penulis hasilkan adalah Analisis Kebijakan Pendidikan dan Teknologi Informasi : Literasi Digital. Email: lillyan.hadjaratie@ung.ac.id

BAB 5 MENGELOLA REFERENSI ILMIAH DIGITAL MENGGUNAKAN MENDELEY

Djihad Wungguli, S.Pd., M.Si.

Universitas Negeri Gorontalo

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Singkat

Mengelola referensi ilmiah digital merupakan aspek penting dalam penulisan karya akademik, baik berupa skripsi, tesis, disertasi, maupun artikel ilmiah. Salah satu tantangan utama dalam proses ini adalah memastikan semua kutipan dan daftar pustaka ditulis secara konsisten dan sesuai dengan gaya penulisan tertentu, seperti APA, MLA, atau Chicago. Untuk mengatasi tantangan ini, penggunaan perangkat lunak manajemen referensi menjadi sangat relevan. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh akademisi dan peneliti adalah Mendeley, sebuah perangkat lunak gratis yang memungkinkan pengguna untuk mengelola, menyimpan, dan membagikan referensi serta dokumen penelitian secara efisien (Wahditiya, et. al., 2023).

Mendeley menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses penelitian, mulai dari penyimpanan file PDF artikel ilmiah hingga integrasi dengan pengolah kata seperti Microsoft Word dan LibreOffice. Dengan fitur *citation plugin*, Mendeley memungkinkan pengguna untuk langsung menyisipkan kutipan dalam teks dan secara otomatis membuat daftar pustaka yang terformat rapi. Proses ini menghemat waktu dan meminimalkan risiko kesalahan dalam penulisan referensi. Selain itu, Mendeley dapat secara otomatis mengekstrak metadata dari file PDF yang diunggah, seperti judul, nama penulis, jurnal, dan tahun publikasi,

sehingga mempercepat proses pengelolaan referensi (Hafizd, et. al., 2024).

Keunggulan lain dari Mendeley adalah kemampuannya untuk melakukan sinkronisasi antar perangkat. Dengan menggunakan akun Mendeley, pengguna dapat mengakses pustaka digital mereka dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar. Fitur ini sangat bermanfaat bagi peneliti yang bekerja secara mobile atau berkolaborasi dengan tim riset. Mendeley juga memiliki elemen jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan peneliti lain, mengikuti perkembangan terbaru di bidang keilmuan tertentu, dan bergabung dalam grup diskusi akademik.

Namun, untuk memaksimalkan manfaat Mendeley, pengguna perlu memahami cara penggunaannya secara teknis dan strategis. Hal ini mencakup cara mengimpor referensi dari berbagai sumber, seperti Google Scholar atau database jurnal, serta memahami cara mengorganisasi pustaka digital ke dalam folder atau menggunakan *tags*. Pelatihan atau bimbingan teknis sering kali diperlukan, terutama bagi mahasiswa baru atau peneliti yang belum familiar dengan perangkat lunak manajemen referensi. Dengan penguasaan yang baik, Mendeley tidak hanya membantu mengelola referensi secara efisien, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas dan integritas karya ilmiah yang dihasilkan (Nugrahanti, et. al., 2023).

2. Manfaat

Mempelajari materi tentang mengelola referensi ilmiah digital menggunakan Mendeley memberikan banyak manfaat yang signifikan, terutama bagi mahasiswa, dosen, dan peneliti. Salah satu manfaat utama adalah peningkatan efisiensi dalam menyusun kutipan dan daftar pustaka. Proses penulisan akademik seringkali menuntut akurasi tinggi dalam mencantumkan referensi, dan kesalahan kecil pun dapat berakibat serius terhadap kualitas karya ilmiah. Dengan memahami cara kerja Mendeley, pengguna dapat mengotomatisasi proses tersebut dan menghindari kesalahan format yang umum terjadi, seperti ketidaksesuaian gaya penulisan atau pengulangan sumber.

Manfaat lain dari mempelajari penggunaan Mendeley adalah peningkatan produktivitas dalam riset. Mendeley memungkinkan pengguna untuk menyimpan ribuan artikel ilmiah dalam satu pustaka

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, S. *Analisis Kesiapan Adopsi Teknologi Informasi Pada Penelitian dan Publikasi Ilmiah Mahasiswa Menggunakan Technology Readiness Index and Adoption Model (Studi Kasus: Mahasiswa Jabodetabek)* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/76792/1/S_HALSABILLA%20AZZAHRA-FST.pdf
- Fadhli, M., Muttaqin, S. T., Simarmata, J. (2020). *Panduan Belajar Manajemen Referensi dengan Mendeley*. Yayasan Kita Menulis.
- Hafizd, J. Z., Rana, M., & Alfaris, D. (2024). Pentingnya Mendeley dalam Meningkatkan Efisiensi Pengelolaan Literatur dan Referensi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon. *Jurnal Pendidikan Impola*, 1(2), 98-107.
- Kristyanto, D. (2023). *Perangkat Lunak Perpustakaan: dari Konsep Sampai Implementasinya di Perpustakaan*. Azyan Mitra Media.
- Maharani, S., Susilowati, I., & Wahyuno, S. R. (2020). *Sitasi Ilmiah dan Penggunaan References Tool Manager*. BuatBuku. com.
- Mardin, H., Baharuddin, B., & Nane, L. (2020). Pelatihan Cara Menulis Sitasi dan Daftar Pustaka Jurnal Format Apa Style Menggunakan Aplikasi Mendeley. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 137-143.
- Mardin, H., & Nane, L. (2021). Improving Reference Management Skills Through Mendeley Training and APA Style Citation Techniques and Submitting Articles to OJS-Based Journals. *Fisheries and Society*, 1(6), 157-162.
- Mardin, H., Nane, L., Demulawa, M., Hardianti, W. E., & Alwi, N. M. (2023). Peningkatan Kemampuan Penulisan dan Publikasi Karya Tulis Ilmiah bagi Peserta Didik dan Guru Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Boalemo Provinsi Gorontalo. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(1), 167-173.

- Marwoto, M. (2022). *Penulisan & Riset Arsitektur; Pengantar Menulis Ilmiah Bagi Mahasiswa Arsitektur*.
- Nugrahanti, T. P., Qurtubi, A. N., Nazmi, R., Husnita, L., & Zahrudin, A. (2023). Pelatihan Pencarian Referensi Penelitian di Jurnal Index Scopus dan Pengenalan Mendeley Desktop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Tingkat Akhir. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 585-591.
- Sumarni, T., & Kom, M. (2021). *Manajemen Referensi dengan Mendeley: Panduan Untuk Mahasiswa, Guru, Dosen, Peneliti, dan Pustakawan*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Wahditiya, A. A., Sirajuddin, N. T., & Fadli, Z. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mendeley Dalam Mengelola Referensi. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 3(5), 221-227.
- Warda, W., & Habibah, S. (2024). Studi Dokumentasi Penggunaan Manajemen Referensi Mendeley Pada Skripsi Mahasiswa Administrasi Pendidikan di UNM. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(5), 45-55.
- Yanti, N., Triana, I., Wahyudin, Y., Suarningsih, N., & Marlina, T. (2024). *Karya Tulis Ilmiah: Teori & Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yusuf, F. M., Mardin, H., Arafat, M. Y., Husain, I. H., & Mamu, H. D. (2024). Pelatihan Menulis dan Publikasi Karya Tulis Ilmiah di SMP Negeri 5 Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 127-134.

PROFIL PENULIS



Djihad Wungguli, S.Pd., M.Si.

Penulis lahir Gorontalo, 12 Juni 1989. Tahun 2011 penulis menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Gorontalo (UNG) dan tahun 2015 penulis menyelesaikan Program Magister Program Studi Matematika Terapan di Institut Pertanian Bogor (IPB). Saat ini penulis merupakan dosen tetap (PNS) di Jurusan Matematika

Program Studi Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Negeri Gorontalo dengan keahlian utama meliputi optimisasi, riset operasi, dan komputasi numerik. Penulis Pernah menjabat sebagai Kepala Laboratorium Matematika Periode 2019-2023, dan berlanjut hingga periode 2023-2027. Selain itu penulis merupakan Asesor Lembaga Sertifikasi Profesi untuk skema sertifikasi Pemrogram Junior. Selain aktif dalam kegiatan pengajaran, Penulis juga terlibat dalam berbagai penelitian yang berfokus pada pemodelan matematika, sistem pendukung keputusan, dan implementasi teknologi dalam Pendidikan. Penulis juga aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, di antaranya melalui pelatihan matematika kontekstual bagi guru-guru sekolah menengah serta program pemberdayaan masyarakat berbasis pendekatan ilmiah. Penulis aktif mempublikasikan hasil risetnya dan sejumlah karya ilmiah diberbagai jurnal nasional dan internasional. Email: djihad@ung.ac.id

BAB 6 GRAMMARLY

Dr. Abubakar Sidik Katili, S.Pd., M.Sc.

Universitas Negeri Gorontalo

A. PENDAHULUAN

1. Pengertian Grammarly

Teknologi modern telah berkembang pesat di kehidupan manusia, dan berbagai macam teknologi telah tersebar di banyak sektor, termasuk pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan dunia Pendidikan juga telah berubah dari konservatif menjadi modern. Teknologi sekarang membuat belajar menarik dan mudah. Selain itu, alat dan media yang diperlukan untuk membantu siswa belajar juga berkembang. Teknologi, seperti pembelajaran daring, permainan online, video, YouTube, dan lainnya, dapat membantu siswa belajar (Gillakjani, 2017)

Grammarly adalah salah satu pemeriksa tata bahasa online yang populer saat ini. Grammarly didirikan oleh Maz Lytvyn dan Alex Shevchenko pada tahun 2009. Menurut Ghufroon & Rosyida (2018), Grammarly online proofreading situs web yang dapat digunakan untuk memindai dokumen untuk dikurangi kesalahan penelitian dalam hal penggunaan kosakata, tata bahasa, dan mekanik. Secara otomatis mengidentifikasi kesalahan penelitian, seperti kesalahan tata bahasa, pilihan kata, kesalahan ejaan, dan kesalahan tanda baca. Berikut ini beberapa pengertian dari Grammarly dari para ahli.

- a. David Crystal, seorang ahli bahasa terkenal, berpendapat bahwa alat seperti Grammarly sangat membantu dalam meningkatkan keakuratan tata bahasa dan ejaan, yang penting dalam komunikasi tertulis profesional (Crystal, D., 2003).
- b. John McWhorter, profesor linguistik di Columbia University, menyatakan bahwa Grammarly memberikan keuntungan bagi penulis

dengan memperbaiki kesalahan yang mungkin terlewatkan, sehingga meningkatkan kejelasan dan kohesi tulisan (McWhorter, J., 2014).

- c. Steven Pinker, psikolog kognitif dan ahli bahasa dari Harvard University, mengatakan bahwa alat bantu penulisan seperti Grammarly membantu penulis mempelajari dan menghindari kesalahan umum dalam tata bahasa dan gaya penulisan, sehingga meningkatkan kemampuan menulis mereka secara keseluruhan (Pinker, S., 2014).

Grammarly adalah alat bantu penulisan berbasis kecerdasan buatan yang dirancang untuk membantu pengguna dalam meningkatkan kualitas tulisan mereka. Dengan fitur-fitur yang mencakup pemeriksaan tata bahasa, ejaan, gaya penulisan, dan kejelasan, Grammarly telah menjadi salah satu alat yang paling populer di kalangan penulis, pelajar, dan profesional. Alat ini menawarkan solusi praktis untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan umum, serta memberikan saran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis pengguna secara keseluruhan

Untuk meningkatkan keterampilan menulis, Grammarly menawarkan banyak konten yang bagus dan membantu menemukan tanda baca dan kata yang salah serta fragmen dan referensi tentang bentuk kata kerja. Menggunakan grammarly tools dapat meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan dalam belajar. Alat ini akan membantu siswa menjadi mandiri dan tidak takut menulis, meskipun mereka membuat kesalahan. Karena mereka dapat mengenali dan memperbaiki kesalahan penelitian mereka dengan menggunakan alat Grammarly ini, siswa tidak perlu ragu untuk menulis. Siswa dapat mencapai tujuan akademik mereka dan menjadi lebih baik dalam menulis esai dengan Grammarly. Perangkat lunak internet otomatis Grammarly menawarkan koreksi dan penjelasan serta banyak fitur untuk meminimalkan kesalahan menulis siswa (Jayavalan & Razali, 2018; Sulistyowati, E., 2021).

2. Manfaat dan Fungsi Grammarly

Berikut ini beberapa manfaat dari Grammarly yaitu:

- a. Meningkatkan Kualitas Tulisan, Grammarly membantu meningkatkan kualitas tulisan dengan mendeteksi dan memperbaiki kesalahan tata bahasa, ejaan, dan tanda baca (Greene, J., 2020).

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, L. (2020). Plagiarism Detection: A Technological Approach. *Academic Integrity Review*, 13(2), 15-24.
- Brooks, S. (2021). Stylistic Analysis in Digital Writing Tools. *Journal of Writing Analysis*, 11(1), 48-59.
- Brown, J. (2019). Vocabulary Enhancement through Writing Tools. *Lexical Studies*, 6(3), 35-45.
- Crystal, D. (2003). *The Cambridge Encyclopedia of the English Language*. Cambridge University Press.
- Davis, L. (2018). Professional Writing Tools: An Overview. *Professional Writing Quarterly*, 8(4), 32-40.
- Davis, P. (2018). Consistency in Writing: The Role of Digital Tools. *Journal of Writing Consistency*, 7(2), 29-37.
- Evans, R. (2019). The Role of Punctuation Tools in Writing. *Punctuation Studies*, 5(4), 22-28.
- Ghufron, M. A., & Rosyida, F. (2018). The Role of Grammarly in Assessing English as a Foreign Language (EFL) Writing. *Lingua Cultura*, 12(4), 395-396. doi:10.21512/lc.v12i4.4582
- Gilakjani, P. (2017). A Review of the Literature on the Integration of Technology into the Learning and Teaching of English Language Skills. *International Journal of English Linguistics*, 7(5), 95.
- Greene, J. (2020). The Benefits of Grammarly for Writing Improvement. *Journal of Writing Research*, 12(2), 45-60.
- Jayavalan, K., & Razali, A. B. (2018). Effectiveness of Online Grammar Checker to Improve Secondary Students' English Narrative Essay Writing. *International Research Journal of Education and Sciences (IRJES)*, 2(1), 2.
- Johnson, K. (2017). Adaptable Writing with Grammarly. *Journal of Writing Styles*, 6(2), 55-68.
- Lee, M. (2019). Enhancing Clarity in Writing Using Grammarly. *Clarity and Communication Studies*, 9(1), 21-30.

- McWhorter, J. (2014). *The Language Hoax: Why the World Looks the Same in Any Language*. Oxford University Press.
- Miller, A. (2019). Efficiency in Writing with Grammarly. *Efficiency Journal*, 5(1), 89-95.
- Mujadidi, S., Suharsih, S., Azizah, A. N., Salsabila, P. B., & Savitri, T. F. (2023). Workshop: Pengenalan Grammarly sebagai Alat Bantu untuk Menulis Bahasa Inggris. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(4), 319-325.
- Pinker, S. (2014). *The Sense of Style: The Thinking Person's Guide to Writing in the 21st Century*. Penguin Books.
- Smith, B. (2021). Learning Through Grammar Tools: An Educational Perspective. *Educational Technology Review*, 14(3), 74-83.
- Sulistyowati, E. (2021). Penerapan Grammarly Tool Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Analisis Ekspositoris Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 559-566.
- Taylor, J. (2020). Grammatical Accuracy with Grammarly. *Linguistic Tools Journal*, 7(3), 39-50.
- Wright, H. (2018). Spelling Correction Technologies. *Tech in Writing*, 4(2), 63-72.

PROFIL PENULIS



Dr. Abubakar Sidik Katili, S.Pd., M.Sc.

Dilahirkan di Gorontalo pada tanggal 17 Juni 1979. Menyelesaikan pendidikan sarjana pada program studi pendidikan biologi IKIP Negeri Gorontalo pada tahun 2003, program magister biologi bidang ekologi pada program pascasarjana fakultas biologi, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada tahun 2009, dan program doktor bidang Pendidikan IPA di Universitas Negeri Gorontalo tahun 2022. Lektor Kepala dalam bidang Ekologi Pesisir dengan pangkat/golongan IV c. Pengajar dalam mata kuliah Ekologi, Biodiversitas dan Konservasi, Biostatistika, Metodologi Penelitian Biologi, Ilmu Lingkungan, Ekologi Pangan, Ekologi Pesisir, Literasi Digital dan Manajemen Sumber Daya Pesisir. Aktif meneliti dalam bidang Ekologi dan Biologi Lingkungan serta Pendidikan Biologi, Aktif menulis buku, artikel dan reviewer dalam berbagai jurnal ilmiah nasional maupun internasional. Rutin menjadi narasumber dalam berbagai seminar maupun pelatihan dalam bidang ekologi, Pendidikan biologi dan ilmu lingkungan. Pernah menjabat sebagai Sekretaris Pusat Peningkatan Pengembangan Aktivitas Instruksional (P3AI) LP3UNG tahun 2004-2006, Kepala Pusat Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat (Pusdikyanmas) dan Desa Binaan LPM UNG tahun 2010-2014, Ketua Program Studi Biologi FMIPA UNG pada tahun 2016-2019, dan Sekretaris Pusat Kajian Ekologi Pesisir berbasis Kearifan Lokal (PKEPKL) Jurusan Biologi UNG tahun 2014-sekarang. Kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam kerjasama dengan beberapa NGO, dalam dan luar negeri pada bidang konservasi lingkungan antara lain program MFF pada tahun 2014-2015 yang disponsori oleh IUCN, Wetlands Internasional, DANIDA Kanada dan JAPESDA Gorontalo, sebagai konsultan peneliti dalam program CEPF yang dilaksanakan oleh Japesda Gorontalo dalam program konservasi mangrove di Kabupaten Banggai Sulawesi Tengah tahun 2017-2018 dan tahun 2021, Manager program GEF SGP Fase 6 yang disponsori oleh UNDP, YBUL dan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan R.I. pada tahun 2018-2020, Manager Lembaga Payung Program GEF SGP Fase 7 tahun 2023 – 2025, serta aktif sebagai tenaga ahli dalam penyusunan berbagai dokumen-dokumen daerah Provinsi Gorontalo dalam bidang Lingkungan.

BAB 7 PEMANFAATAN INTERNET SECARA BIJAK

Dr. Hapsawati Taan, S.T.,M.M
Universitas Negeri Gorontalo

A. PENDAHULUAN

1. Pengertian Internet

Internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari. Dalam era digital ini, internet berfungsi sebagai jaringan global yang menghubungkan miliaran perangkat di seluruh dunia, memungkinkan pertukaran informasi dan komunikasi tanpa batas. Pengaruh internet meluas ke berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, bisnis, hiburan, hingga komunikasi sosial. Berbagai ahli telah memberikan pandangan mereka tentang apa itu internet dan bagaimana dampaknya terhadap masyarakat. Manuel Castells, seorang sosiolog terkemuka, melihat internet sebagai jaringan komunikasi global yang mengubah struktur sosial, ekonomi, dan politik. Vinton Cerf, salah satu "bapak internet", mendefinisikan internet sebagai infrastruktur teknologi yang memungkinkan akses informasi dan komunikasi tanpa batas.

Penemu World Wide Web, Tim Berners-Lee, menggambarkan internet sebagai ruang informasi yang membuka peluang interaksi manusia yang belum pernah ada sebelumnya. Marshall McLuhan, seorang ahli teori komunikasi, menganggap internet sebagai media massa yang menciptakan "desa global," memungkinkan penyebaran informasi secara instan di seluruh dunia. Lawrence Lessig, seorang ahli hukum internet, menekankan bahwa internet adalah platform terbuka yang mendukung kebebasan berekspresi dan inovasi. Nicholas Negroponte, pendiri MIT Media Lab, melihat internet sebagai katalisator perubahan sosial dan ekonomi yang signifikan. Sherry Turkle, seorang profesor di MIT, menggambarkan internet sebagai ekosistem digital yang mempengaruhi

interaksi dan identitas diri. Dari berbagai pandangan ahli ini, dapat disimpulkan bahwa internet adalah fenomena yang kompleks dan memiliki dampak luas pada berbagai aspek kehidupan manusia. Sebagai pengguna, penting bagi kita untuk memahami pengertian dan potensi internet agar dapat memanfaatkannya secara bijak dan optimal (Pratama, B. I., 2017; Sulianta, F., 2020). Berikut adalah beberapa pengertian internet para ahli sebagai berikut:

a. Manuel Castells

Menurut Manuel Castells, seorang sosiolog Spanyol yang terkenal dengan karya-karyanya tentang masyarakat jaringan, internet adalah jaringan komunikasi global yang menghubungkan jutaan komputer dan perangkat elektronik lainnya. Castells menyatakan bahwa internet tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi, tetapi juga memiliki dampak mendalam pada struktur sosial, ekonomi, dan politik masyarakat modern (Nugroho, C., 2020).

b. Vinton Cerf

Vinton Cerf, yang dikenal sebagai salah satu "bapak internet", mendefinisikan internet sebagai jaringan global yang terdiri dari miliaran perangkat yang saling terhubung, menggunakan protokol komunikasi standar (TCP/IP) untuk bertukar data dan informasi. Menurut Cerf, internet adalah infrastruktur teknologi yang memungkinkan akses ke informasi dan komunikasi yang tidak terbatas.

c. Tim Berners-Lee

Tim Berners-Lee, penemu World Wide Web, mendefinisikan internet sebagai jaringan global yang memungkinkan pertukaran informasi melalui berbagai protokol dan teknologi. Berners-Lee menekankan bahwa internet adalah ruang informasi yang memungkinkan interaksi manusia dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya, serta memberikan akses kepada berbagai sumber daya informasi.

d. Marshall McLuhan

Marshall McLuhan, seorang ahli teori komunikasi, menggambarkan internet sebagai perpanjangan dari sistem komunikasi manusia yang mengubah cara kita mengakses dan memproses informasi. McLuhan berpendapat bahwa internet adalah media massa yang menciptakan

DAFTAR PUSTAKA

- Aksenta, A., Irmawati, I., Ridwan, A., Hayati, N., Sepriano, S., Herlinah, H., & Ginting, T. W. (2023). *Literasi Digital: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anjarwati, M. S., Rachmawati, M., Mustam, S. P., Astuti, M. T., Evriza, E. (2024). *Literasi Digital Bisnis*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712-31723.
- Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580-597.
- Hidayat, Z., Saefuddin, A., & Sumartono, S. (2016). Motivasi, Kebiasaan, dan Keamanan Penggunaan Internet. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(2), 129-150.
- Husna, F. A. (2023). *Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi dan Literasi Digital*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., & Haluti, F. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Nugroho, C., (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media.
- Pratama, B. I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Universitas Brawijaya Press.
- Rokhman, F., & Pristiwati, R. (2023). Dari Dunia Offline ke Dunia Online: Merangkul Literasi Digital. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 13(1), 44-54.
- Septianti, D., & Frastuti, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Internet, Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Berwirausaha Online Mahasiswa Universitas Tridinanti

Palembang. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini*, 10(2), 130-138.

Sulianta, F. (2020). *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya Dalam Perspektif Social Studies*. Feri Sulianta

PROFIL PENULIS



Dr. Hapsawati Taan, S.T., M.M.
Dosen Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Negeri Gorontalo

Penulis lahir di Kabere, 1 Pebruari 1976. Penulis menyelesaikan program sarjana Jurusan Teknik Manajemen Industri Fakultas Teknologi Industri di Universitas Muslim Indonesia UMI Makassar Tahun 1999. Program Pascasarjana diselesaikan tahun 2003 di UMI Makassar, bidang ilmu manajemen pemasaran. Gelar Doktor diperoleh di Program Doktor Ilmu Ekonomi konsentrasi ilmu manajemen pemasaran Universitas Hasanuddin Makassar selesai pada tahun 2015, yang dibiayai oleh Beasiswa BPPS dari DIKTI. Saat ini sebagai dosen tetap dengan Pangkat Akademik Lektor Kepala pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. Penulis telah melakukan beberapa penelitian dibidang pemasaran dan manajemen usaha kecil menengah dan menghasilkan beberapa artikel yang dipublikasikan baik pada jurnal nasional terakreditasi maupun pada jurnal internasional bereputasi. Serta aktif dalam melaksanakan pengabdian pada masyarakat sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi dan telah menulis beberapa buku ber ISBN. Sebagai pembimbing Tugas Akhir Program Magister Mahasiswa Universitas Terbuka (UT) Gorontalo 2023/2024 dan juga sebagai Dosen Pendamping Program (DPP) Magang dan Studi Independen Bersertifikat pada MSIB6 yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2024.

Penulis dapat dihubungi melalui Email: hapsawatitaan@ung.ac.id

BAB 8 GOOGLE WORKSPACE

(*DRIVE, DOCS, SHEETS, SLIDES, FORMS, TRANSLATE*)

Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd
Universitas Negeri Gorontalo

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Singkat

Google Workspace adalah kumpulan alat produktivitas dan kolaborasi berbasis *cloud* yang dikembangkan oleh Google. Paket ini mencakup berbagai aplikasi yang terintegrasi dengan baik untuk membantu individu, tim, dan organisasi bekerja lebih efisien dan kolaboratif. Layanan ini termasuk di antaranya (1) Google Drive penyimpanan data berbasis cloud, (2) Google Docs pengolah kata, (3) Google Sheets pengolah data, (4) Google Slides presentasi, (5) Google Forms pengumpul data, dan (6) Google Translate penerjemah. Dirancang untuk mendukung produktivitas dengan keamanan yang kuat dan saat ini telah terintegrasi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*), Google Workspace menawarkan akses yang mudah dari berbagai perangkat, menjadikannya solusi ideal untuk organisasi dan institusi yang ingin meningkatkan kolaborasi dan efisiensi kerja.

2. Manfaat dan Relevansi

Google Workspace menawarkan berbagai manfaat yang relevan untuk kebutuhan berbagai organisasi baik bisnis, pendidikan, dan nirlaba. Salah-satu manfaat utamanya adalah peningkatan kolaborasi. Dengan fitur-fitur seperti pengeditan dokumen secara real-time di Google Docs, Sheets, dan Slides, tim dapat bekerja bersama-sama dari berbagai lokasi secara efektif. Penyimpanan cloud di Google Drive memudahkan akses dan berbagi file dengan aman dari berbagai perangkat, memastikan bahwa informasi

selalu tersedia kapan pun diperlukan. Google Forms memungkinkan pembuatan survei, kuesioner, dan formulir dengan mudah, yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dan umpan balik secara efisien. Google Translate mempermudah komunikasi lintas bahasa dengan kemampuan terjemahan yang cepat dan akurat, yang sangat berguna dalam lingkungan kerja internasional. Dengan integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam berbagai aplikasi, Google Workspace membantu meningkatkan efisiensi kerja dengan menyederhanakan tugas-tugas rutin. Keamanan yang kuat dan kontrol admin yang komprehensif juga menjadikannya pilihan yang aman untuk organisasi yang mengutamakan perlindungan data. Secara keseluruhan, Google Workspace tidak hanya meningkatkan produktivitas tetapi juga memastikan relevansi dan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan dan peluang dunia kerja yang terus berkembang.

3. Tujuan Instruksional

Tujuan instruksional dari bab ini memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai penggunaan Google Drive, Docs, Sheets, Slides, Forms, dan Translate. Dirancang untuk membantu pembaca menguasai berbagai aplikasi dan fitur yang ditawarkan oleh Google Workspace, serta memahami bagaimana mengintegrasikan alat-alat ini dalam pekerjaan sehari-hari untuk meningkatkan produktivitas dan kolaborasi. Secara spesifik, tujuan-tujuan instruksional dari buku ini meliputi

- a. Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar Google Workspace, tentang konsep dasar dan manfaat utama dari Google Workspace, serta bagaimana mengakses aplikasi yang ada di dalamnya.
- b. Mahasiswa menguasai keterampilan praktis aplikasi Google Workspace yakni Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Google Slides, Google Forms, dan Google Translate.
- c. Mahasiswa mampu memecahkan studi kasus dengan mengaplikasikan Google Workspace dalam konteks nyata.

4. Saran-Petunjuk Belajar

Sebelum memulai mempelajari berbagai aplikasi dalam Google Workspace seperti Google Drive, Docs, Sheets, Slides, Forms, dan Translate, ada beberapa pengetahuan dasar yang penting untuk mahasiswa

pahami. Pengetahuan ini akan membantu untuk lebih mudah mengikuti materi dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dengan maksimal.

- a. Baca setiap bab secara berurutan. Setiap bab dibangun berdasarkan pengetahuan dari bab sebelumnya sehingga penting untuk memahami konsep dasar sebelum melanjutkan ke bagian yang lebih kompleks.
- b. Manfaatkan sumber belajar lain seperti tutorial video, dokumentasi resmi dari Google, dan forum untuk memperdalam pemahaman.
- c. Selama belajar, buatlah catatan poin-poin penting, tips, dan trik yang berguna.
- d. Terapkan apa yang telah dipelajari. Misal, setelah membaca materi Google Docs, praktikkan dan eksplorasi fiturnya. Banyak fitur yang dapat ditemukan dengan mencoba-coba, dan ini akan membantu menjadi lebih mahir dalam menggunakan alat-alat tersebut.

5. Urutan Bahasan

Pada bab ini, pokok bahasan yang akan dipelajari dijabarkan berdasarkan urutan pembahasan sebagai berikut:

- a. Memulai Google Workspace
- b. Google Drive: Penyimpanan dan berbagi file
- c. Google Docs: Pengolah Kata Kolaboratif
- d. Google Sheets: Pengelolaan Data dan Analisis
- e. Google Slides: Presentasi yang Menarik
- f. Google Forms: Pembuatan Survei dan Kuesioner
- g. Google Translate: Penerjemah
- h. Project
- i. Rangkuman materi dan penutup
- j. Evaluasi dan latihan

6. Awal/Entry

Sebelum memulai mempelajari Google Workspace, penting untuk memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan komputer dan internet, seperti mengoperasikan perangkat lunak dan *browser web*, serta manajemen file dan folder. Memiliki akun Google yang aktif dan memahami cara mengelola akun tersebut, termasuk pengaturan privasi dan keamanan, juga merupakan langkah penting. Selain itu, memahami konsep dasar *cloud computing* akan sangat bermanfaat, termasuk penyimpanan data *online*, kolaborasi *real-time*, dan pentingnya menjaga keamanan data. Selain itu, pengenalan awal tentang aplikasi-aplikasi

DAFTAR PUSTAKA

Google Docs <https://docs.google.com/document/>

Google Drive <https://drive.google.com/>

Google Forms <https://docs.google.com/forms/>

Google Sheets <https://docs.google.com/spreadsheets>

Google Slides <https://docs.google.com/presentation>

Google Translate <https://translate.google.com/>

Holzner, S., & Holzner, N. (2009). *Google Docs 4 everyone*. Que.

Iyer, B., & Jeevaganambi, A. (2022). *Google Workspace user guide: A practical guide to using Google Workspace apps efficiently while integrating them with your data*. Packt Publishing.

Lamont, I. (2020). *Google drive & docs in 30 minutes: The unofficial guide to google drive, docs, sheets & slides* (Second edition). I30 Media Corporation.

Lentzner, R. (2020). *Improve Your Skills with Google Sheets Professional Training*. Editions Remylent.

Nurmahmudah, E., & Nuryuniarti, R. (2019). Otak Atik Google-Forms: Untuk Pembuatan Kuesioner Dan Quiz. *Jawa Barat: Edu Publisher*.

PROFIL PENULIS



Darmawan Thalib, S.Pd., M.Pd. Lahir di Gorontalo 27 Maret 1993. Pernah menempuh Sarjana di Universitas Negeri Gorontalo tahun 2011 dengan mengambil Program Studi Manajemen Pendidikan kemudian tahun 2018 menempuh pendidikan Magister dengan konsentrasi yang sama di Universitas Negeri Malang. Aktivitas yang pernah dilakukan, terlibat dalam kegiatan organisasi di bidang pendidikan seperti Kelas Inspirasi, Generasi Literat, Perpustakaan, dan Gorontalo English Community Center. Dalam bidang buku yang ditulisnya ia pernah menjadi bagian dari media digital Anamuda.com yaitu media daring anak muda dengan misi menginspirasi masyarakat Gorontalo lewat konten positif dan kreatif. Dalam bidang penelitian, pernah melakukan penelitian terkait karakter religius mahasiswa kampus berbasis keorganisasian Islam dan penelitian terkait manajemen strategis pendidikan berbasis budi pekerti dan tata krama sosial di sekolah Islam unggulan. Karya buku yang pernah ditulis, (1) Pembelajaran Digital, (2) Pengajaran berbasis Teknologi Digital, dan (3) Manajemen Pendidikan: tinjauan teori dan praktis di lembaga pendidikan formal. Saat ini ia sedang bekerja sebagai dosen program studi Sarjana (S1) Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.

BAB 9 DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF KEMAJUAN TEKNOLOGI

Sri Ariyanti Sabiku, M.Pd.

Universitas Negeri Gorontalo

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Singkat

Kemajuan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia dimulai dari bagaimana seorang berkomunikasi, belajar, bekerja maupun berinteraksi dengan alamnya. Terdapat berbagai tantangan maupun manfaat dengan hadirnya kemajuan teknologi ini. Pokok bahasan ini akan menyajikan pengetahuan dasar terkait pengantar dan konsep dasar teknologi, pengertian, manfaat, tujuan inovasi dalam kemajuan teknologi, dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana menemukan pemecahan masalah mengenai dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat dan Relevansi

Di era modern, pokok bahasan mengenai dampak positif dan negatif dari kemajuan teknologi sangat penting bagi mahasiswa. Dengan memahami dampak yang diperoleh, mahasiswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi sebaik mungkin dan dapat menghindari dampak negatifnya. Selain itu, pemahaman terhadap pokok bahasan ini dapat membantu mahasiswa ke depan dalam membuat keputusan dengan lebih cerdas dalam menggunakan teknologi di kehidupan sehari-hari.

3. Tujuan Instruksional

- a. Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai pengertian, manfaat dan tujuan inovasi dalam kemajuan teknologi.
- b. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam bidang sosial dan budaya.

- c. Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan mengenai dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari (sosial dan budaya) dengan menyajikan solusi untuk mengatasi dampak yang timbul baik positif maupun negatif.
4. **Saran-Petunjuk Belajar**
 - a. Bacalah materi yang disajikan dengan cermat dan teliti.
 - b. Catatlah hal-hal penting yang diperoleh di setiap sub pokok bahasan yang disajikan.
 - c. Temukan contoh penggunaan teknologi di kehidupan sehari-hari (khususnya di bidang sosial dan budaya)
 - d. Ikuti terus informasi seputar perkembangan terbaru dalam teknologi dengan terus membaca informasi melalui media terpercaya.
5. **Urutan Bahasan**

Pada bab ini, pokok bahasan yang akan dipelajari oleh mahasiswa dijabarkan berdasarkan urutan pembahasan sebagai berikut:

 - a. Pengantar dan Konsep Dasar Teknologi
 - b. Pengertian, Tujuan dan Manfaat Inovasi dalam Kemajuan Teknologi
 - c. Dampak Positif Kemajuan Teknologi
 - d. Dampak Negatif Kemajuan Teknologi
 - e. Studi Kasus dan Diskusi
 - f. Rangkuman Materi dan Penutup
 - g. Evaluasi dan Latihan
6. **Awal/Entry**

Untuk memudahkan pembelajaran pada pokok bahasan dampak kemajuan teknologi, mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dasar mengenai teknologi meliputi teknologi digital, internet, dan perangkat teknologi umum serta bagaimana perkembangan teknologi dari waktu ke waktu. Melalui pemahaman dasar mengenai topik-topik tersebut akan sangat membantu mahasiswa dalam memahami pokok bahasan mengenai “Dampak Positif dan Negatif Kemajuan Teknologi.”
7. **Kaitan Materi**

Pokok bahasan “Dampak Positif dan Negatif Kemajuan Teknologi” sangat berkaitan erat dengan beberapa bidang studi lainnya meliputi ilmu komputer, kesehatan, psikologi, ekonomi, sosiologi, dan lain-lain. Dengan memahami pokok bahasan ini akan sangat membantu setiap mahasiswa

mengaitkan kemajuan teknologi yang saat ini terjadi dengan berbagai aspek kehidupan sosial budaya, ekonomi dan kesehatan.

B. PENGANTAR DAN KONSEP DASAR TEKNOLOGI

Rianto dan Dozan (2020) mengemukakan dalam bukunya bahwa perjalanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah dimulai jauh sebelum era digital seperti yang kita kenal sekarang. Pada masa prasejarah, manusia menggunakan cara-cara sederhana untuk berkomunikasi, seperti suara dengusan, isyarat tangan, atau bunyi-bunyian. Seiring berjalannya waktu, berbagai alat mulai diciptakan untuk membantu manusia menyampaikan pesan dan melakukan perhitungan. Perkembangan ini terus berlangsung, menandai langkah-langkah awal menuju teknologi yang semakin memudahkan kehidupan manusia di berbagai bidang.

Contoh utama dari kemajuan ini seperti munculnya komputer dan internet. Pada masa lalu, komputer pertama sangat besar dan lambat, seperti mesin-mesin berisi tabung vakum (sebuah perangkat elektronik kuno yang sekarang sudah tidak digunakan). Perkembangan terus berlanjut: komputer generasi selanjutnya menggunakan transistor (perangkat kecil yang menggantikan tabung vakum), lalu sirkuit terpadu (IC), dan akhirnya mikroprosesor. Mikroprosesor adalah "otak" komputer modern yang membuat perangkat menjadi lebih kecil, cepat, dan hemat energi.

Saat ini, internet telah memungkinkan orang di seluruh dunia saling terhubung secara langsung. Ponsel atau laptop merupakan contoh lainnya yang dapat kita lihat, hasil dari perkembangan teknologi yang sangat maju. Teknologi ini terus berkembang untuk membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah dan efisien.

Dalam kehidupan sehari-hari, perkembangan teknologi tidak dapat dihindari, karena kemajuan ilmu pasti juga mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi saat ini berkembang pesat dan terus mengalami beberapa inovasi yang mendorong kemajuan di berbagai bidang. Inovasi ini memungkinkan terciptanya teknologi-teknologi baru yang lebih canggih dan bermanfaat. Beberapa kategori teknologi yang berkembang antara lain teknologi informasi yang mengelola data dan sistem komputer, teknologi komunikasi yang memudahkan pertukaran informasi, teknologi medis untuk meningkatkan layanan kesehatan, teknologi energi yang fokus pada sumber

generative AI seperti ChatGPT dan Gemini telah mengancam beberapa profesi seperti penulis berita, seniman, dan programmer komputer.

5. Dampak Lingkungan

Produksi dan pembuangan perangkat elektronik dapat menyebabkan pencemaran dan penumpukan limbah elektronik yang mengandung zat-zat berbahaya. Jika limbah ini tidak dikelola dengan baik, maka zat-zat ini akan bisa terlepas ke lingkungan sekitar dan pada akhirnya akan terakumulasi dalam tubuh hewan dan manusia.

6. Dampak Kesehatan

Penggunaan teknologi seperti *smartphone* ataupun *game console* yang tidak terkontrol dengan baik berpotensi menimbulkan dampak kesehatan bagi pengguna dikarenakan kurangnya gerakan fisik dalam jangka waktu lama. Penggunaan *smartphone* pada malam hari dapat juga mengganggu siklus tidur karena paparan *blue light* yang mengganggu pelepasan hormon melatonin.

Berdasarkan uraian dampak positif dan dampak negatif diatas, dapat digambarkan bahwasannya kemajuan teknologi ini telah mengubah banyak hal dalam berbagai aspek kehidupan kita. Dalam bidang sosial budaya itu sendiri, dampaknya dapat terasa pada bagaimana kita berinteraksi satu sama lain, bagaimana kita bekerja, berkomunikasi dan menikmati hiburan. Contoh penggunaan video call dan alternatif pesan menggunakan aplikasi WhatsApp dan lainnya saat berkomunikasi dengan keluarga, teman, rekan kerja merupakan contoh dampak positif bagaimana teknologi telah mempermudah komunikasi kita. Selain itu, platform pendidikan online seperti Khan Academy, Coursera, dan sumber informasi sejenis menggambarkan bagaimana dampak positif yang bisa kita peroleh untuk mengakses informasi yang luas tanpa batas. Dampak positif lain di bidang sosial budaya yang bisa dirasakan adalah upaya meningkatkan kesadaran dengan mendorong gerakan sosial terhadap masalah sosial budaya hanya dengan menggunakan media sosial sebagai alat peningkatan kesadaran dan aktivisme sosial. Bahkan, dengan adanya kemajuan teknologi, pengembangan budaya populer yang diserap misalnya film, music dan permainan video di seluruh dunia sekarang hanya dengan mengakses Platform seperti Netflix, Spotify dan lain-lain.

Sementara itu, dampak negatif dalam bidang sosial budaya dapat dilihat contoh nyata saat ini seperti: Berita palsu atau hoaks yang dapat dengan mudah tersebar sehingga menyebabkan misinformasi dan kebingungan bagi

pembacanya, isolasi sosial dan kurangnya interaksi tatap muka disebabkan oleh penggunaan teknologi yang berlebihan, ancaman keberlanjutan budaya lokal dan tradisional yang disebabkan oleh adanya dominasi budaya asing yang dapat dengan mudah diperoleh dengan adanya kemajuan teknologi, serta ketergantungan pada teknologi sehingga berdampak pada berkurangnya kemampuan seorang individu untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah tanpa bantuan teknologi.

Dengan demikian, pemahaman akan pentingnya dampak yang akan terjadi baik positif dan negatif dari kemajuan teknologi ini dapat membantu setiap individu untuk mencari solusi dan strategi terbaik dalam menghadapi dampak teknologi di berbagai aspek kehidupan. Pemahaman dan pengelolaan dampak dengan bijak akan sangat membantu setiap orang untuk memanfaatkan keuntungan teknologi ini sambil meminimalkan risikonya. Pendekatan yang tepat tentunya akan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial dan budaya yang harmonis.

E. AKTIFITAS

Kegiatan 1. Diskusi Kelompok

Buatlah kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang mahasiswa. Diskusikan mengenai dampak positif dan negatif mengenai kemajuan teknologi berdasarkan gambar/ilustrasi dibawah. Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan temuan yang diperoleh melalui hasil diskusi di depan kelas.



Gambar 9.1. Petani menggunakan smartphone untuk menentukan waktu panen



Gambar 9.2. Seorang mahasiswa tidak mampu menyelesaikan tugas tepat waktu akibat sosial media

Kegiatan 2. Analisis Studi Kasus

Perusahaan manufaktur QQ bergerak dibidang produksi komponen otomotif. Untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing, maka pada beberapa tahun terakhir, perusahaan ini memutuskan untuk menggunakan teknologi Industri 4.0. Beberapa implementasi teknologi yang digunakan oleh perusahaan QQ adalah sebagai berikut:

1. Internet of Things (IoT): Teknologi Internet of Things (IoT) ini dipasang pada mesin produksi dengan tujuan untuk melacak kinerja secara real-time, menemukan masalah sebelum itu muncul dan meningkatkan kegiatan operasional dengan efisien.
2. Robotika dan Otomatisasi: Pada perusahaan ini, lini produksi menggunakan robot untuk menyelesaikan tugas yang berulang dan berbahaya, mengurangi terjadinya risiko cedera bagi karyawan dan untuk meningkatkan produktivitas.
3. Big Data dan Analitik: Dalam mengambil keputusan yang lebih baik misalnya pengoptimalan jadwal produksi dan manajemen rantai pasok dilakukan melalui analisis data berbagai sumber.
4. Sistem Manajemen Enterprise Resource Planning: Perusahaan QQ menggunakan sistem ERP dengan menggabungkan berbagai proses bisnis seperti produksi, inventaris, logistik dan keuangan yang memungkinkan operasi lebih murah serta koordinasi yang lebih baik.

Petunjuk dan Deskripsi

Silahkan baca dan pahami studi kasus mengenai bagaimana teknologi digunakan di Perusahaan QQ. Lakukan analisis tugas secara mendalam mengenai studi kasus penerapan teknologi tersebut.

1. Jelaskan mengenai hasil identifikasi anda mengenai teknologi yang diterapkan pada perusahaan QQ!
2. Jelaskan hasil analisis anda mengenai bagaimana teknologi tersebut digunakan dalam operasi sehari-hari perusahaan dan dampak positif dari penerapan teknologi misalnya dari segi produktivitas, efisiensi serta keuntungan perusahaan!
3. Jelaskan hasil analisis bagaimana penerapan teknologi pada perusahaan tersebut dilihat dari dampak negatifnya misalnya tenaga kerja, masalah lingkungan maupun privasi!
4. Berikan saran tentang bagaimana dampak positif dapat dimaksimalkan dan dampak negatif dapat diminimalkan oleh perusahaan dengan adanya penerapan teknologi tersebut.

Tuliskan seluruh analisa ini pada lembar kerja yang dibagikan oleh dosen pengajar. Hasil analisa ini akan menunjukkan pemahaman mahasiswa mengenai dampak positif maupun negatif kemajuan teknologi yang digunakan terhadap karyawan, operasional sebuah perusahaan dan lingkungan sekitarnya.

F. TUGAS

(Mini Research)

Lakukan penelitian mini tentang berbagai teknologi yang telah berkembang dalam beberapa dekade terakhir. Pilihlah yang menjadi salah satu fokus pembahasan topik pada penelitian mini anda misalnya teknologi seperti internet, media sosial, kecerdasan buatan dan lain-lain. Jelaskan minimal 3 poin mengenai dampak positif dan dampak negatifnya serta apa saja yang menjadi saran-saran dengan mempertimbangkan aspek etika, kebijakan dan pendidikan. Laporan ditulis dengan format berikut: 2500 kata, menggunakan Times New Roman, 12pt, dan spasi 1,5, Struktur Paper meliputi Pendahuluan, Pembahasan, Kesimpulan dan Rekomendasi, serta cantumkan Referensi menggunakan minimal 10 sumber referensi dengan mengikuti gaya penulisan APA pada penulisan laporan keseluruhan maupun daftar pustaka.

G. LATIHAN

1. Soal Essay

- Jelaskan dampak positif dari kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dan kesehatan disertai 3 contoh nyata pada kedua aspek?
- Menurut anda apa saja dampak negatif dari penggunaan media sosial yang berlebihan?
- Tuliskan tiga saran mengenai bagaimana seharusnya masyarakat menyikapi persoalan ini untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan resiko dari adanya kemajuan teknologi?

2. Penulisan Reflektif

Tuliskan ulasan singkat sekitar (400 – 500 kata) mengenai bagaimana perkembangan teknologi telah mempengaruhi hidup anda saat ini! Sertakan minimal satu dampak positif dan dampak negatif. Pastikan bahwa refleksi yang dituliskan mencakup contoh konkret dan analisis mendalam berdasarkan pengalaman anda.

Catatan:

* Batas Waktu Pengumpulan (Disesuaikan dengan tanggal pengumpulan)

* Kriteria Penilaian:

Aspek	Bobot	Uraian
Isi/Konten	40%	Mampu menunjukkan pemahaman mengenai dampak positif dan dampak negatif serta menyediakan analisis yang seimbang antara keduanya.
Kedalaman Analisis	30%	Mampu menyajikan refleksi pribadi secara mendalam dan contoh konkret yang jelas dan relevan untuk mendukung analisis.
Struktur dan Organisasi	20%	Mampu menguraikannya ke dalam struktur dan organisasi yang baik terdiri atas pendahuluan, paragraf isi dan kesimpulan.
Gaya Penulisan dan Tata Bahasa	10%	Mampu menuliskannya dengan jelas dan konsisten menggunakan tata bahasa yang benar dan ejaan yang tepat.

c. Gunakan Beberapa Alat AI:

Jangan hanya mengandalkan satu alat AI untuk mendapatkan informasi atau membuat keputusan. Penggunaan beberapa alat dapat membantu mendapatkan pandangan yang lebih beragam dan mengurangi kemungkinan bias dari satu sistem (Brynjolfsson & McAfee, 2021).

Tutorial Menyaring Hasil AI:

- a. Verifikasi dengan sumber lain: Gunakan alat pencarian atau database akademik seperti Google Scholar untuk memverifikasi hasil yang diberikan oleh AI.
- b. Bandingkan dengan referensi lain: Selalu bandingkan hasil dari AI dengan materi yang sudah Anda pelajari atau dengan artikel ilmiah yang relevan.

4. Strategi Membangun Kecerdasan Digital Secara Bertanggung Jawab

Membangun kecerdasan digital yang bertanggung jawab melibatkan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan teknologi dan dampaknya terhadap kehidupan pribadi dan masyarakat. Dalam konteks pendidikan, ini berarti menggunakan AI untuk meningkatkan keterampilan digital secara efektif, dengan kesadaran penuh terhadap potensi masalah yang dapat timbul, seperti privasi data dan bias algoritma.

a. Mengembangkan Keterampilan Evaluasi Digital:

Mahasiswa harus terampil dalam mengevaluasi informasi yang mereka peroleh dari berbagai sumber digital, termasuk AI. Ini melibatkan kemampuan untuk membedakan informasi yang benar dan salah, serta memahami bagaimana AI menghasilkan informasi (Holmes et al., 2021).

b. Menggunakan AI Secara Etis dan Bertanggung Jawab:

Mahasiswa harus menggunakan alat AI dengan integritas, menjaga privasi data, dan selalu memastikan bahwa mereka menggunakan teknologi untuk tujuan yang sah dan bertanggung jawab. Misalnya, dalam menulis makalah atau melakukan penelitian, mereka harus menggunakan AI hanya untuk meningkatkan pemahaman mereka, bukan untuk menggantikan usaha mereka dalam memahami materi.

c. Memahami Dampak Sosial dari AI:

AI memiliki dampak sosial yang luas, dari privasi data hingga pengaruhnya terhadap pekerjaan dan ekonomi. Mahasiswa perlu

memiliki pemahaman yang jelas tentang dampak sosial ini dan menggunakan teknologi dengan bijak.

Tips Membangun Kecerdasan Digital Secara Bertanggung Jawab:

- a. Jaga privasi dan keamanan data: Hindari membagikan informasi pribadi secara sembarangan dan selalu pastikan platform yang digunakan mematuhi standar keamanan yang ketat.
- b. Kembangkan pola pikir etis: Gunakan AI dengan mempertimbangkan dampak sosial dan etis yang mungkin timbul dari penggunaannya.
- c. Berpikir kritis tentang teknologi: Selalu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan teknologi AI serta dampaknya pada masyarakat dan pendidikan.

G. LATIHAN

Latihan 1

Menggunakan ChatGPT untuk Menulis dan Mengedit Teks

Tujuan:

1. Menggunakan ChatGPT untuk menghasilkan teks secara otomatis.
2. Mengedit teks yang dihasilkan menggunakan fitur ChatGPT untuk meningkatkan kualitas tulisan.

Langkah-langkah:

1. Menulis Teks dengan ChatGPT:

Gunakan ChatGPT untuk menulis sebuah teks pendek (misalnya, 150-200 kata) tentang topik tertentu yang relevan dengan materi pelajaran (contoh: dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari).

Contoh permintaan:

"Tuliskan sebuah paragraf yang menjelaskan dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari."

2. Mengedit Teks yang Dihasilkan:

- a. Setelah ChatGPT menghasilkan teks, periksa teks tersebut. Cari area yang dapat ditingkatkan, seperti klarifikasi ide, alur, atau penggunaan bahasa yang lebih tepat.
- b. Minta ChatGPT untuk mengedit dan menyempurnakan bagian-bagian tertentu.

Contoh permintaan:

"Perbaiki teks di atas dengan memperjelas perbandingan antara dampak positif dan negatif dari teknologi."

3. Review Hasil:

Tinjau perubahan yang dilakukan dan identifikasi bagaimana ChatGPT memperbaiki teks.

Pertanyaan Refleksi:

1. Apa saja perubahan yang dilakukan oleh ChatGPT untuk meningkatkan kualitas teks?
2. Bagaimana Anda bisa menggunakan ChatGPT untuk menulis atau mengedit tugas Anda?

Latihan 2

Menggunakan DeepL untuk Menerjemahkan Teks

Tujuan:

1. Menggunakan DeepL untuk membandingkan hasil terjemahan dengan Google Translate.
2. Memahami kualitas terjemahan yang lebih halus dan natural menggunakan DeepL.

Langkah-langkah:

1. Menulis Teks dalam Bahasa Indonesia:

Tulis teks serupa dengan latihan sebelumnya. Misalnya, tentang "Manfaat teknologi dalam pendidikan".

Contoh teks:

"Teknologi memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, terutama dalam mempermudah akses informasi dan mendukung proses belajar mengajar."

2. Menerjemahkan Teks Menggunakan DeepL:

- a. Salin teks tersebut dan masukkan ke dalam DeepL, pilih bahasa tujuan (misalnya, bahasa Inggris).
- b. Tinjau hasil terjemahan dari DeepL.

3. Menganalisis Hasil Terjemahan:

- a. Bandingkan hasil terjemahan dari Google Translate dengan DeepL. Perhatikan apakah DeepL menghasilkan terjemahan yang lebih alami dan tepat dalam konteksnya.

- b. Cek apakah ada perbedaan dalam gaya bahasa atau kelancaran terjemahan.
4. Perbaiki:
Jika ada bagian yang kurang sesuai, coba sesuaikan dengan bantuan alat atau pengetahuan pribadi.

Pertanyaan Refleksi:

1. Apakah hasil terjemahan dari DeepL lebih alami dibandingkan dengan Google Translate? Mengapa?
2. Apa kelebihan dan kekurangan masing-masing alat dalam menerjemahkan teks?

Latihan 3

Menggunakan Perplexity untuk Analisis Teks

Tujuan:

1. Menggunakan Perplexity untuk mengevaluasi kompleksitas dan kelancaran teks.
2. Menganalisis hasil yang diberikan oleh Perplexity untuk menentukan seberapa alami atau alami sebuah teks berdasarkan probabilitas model bahasa.

Langkah-langkah:

1. Menulis Teks:

Tulis sebuah teks pendek tentang topik yang relevan, misalnya "Pentingnya menjaga lingkungan hidup di era industri modern."

Contoh teks:

"Industri modern memberikan banyak kemajuan dalam bidang teknologi, namun seringkali memberikan dampak negatif pada lingkungan. Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan antara kemajuan industri dan perlindungan lingkungan."

2. Memasukkan Teks ke dalam Perplexity:

- a. Masukkan teks yang telah Anda tulis ke dalam Perplexity untuk mengevaluasi bagaimana model bahasa menilai kelancaran dan probabilitas teks.
- b. Tinjau nilai perplexity yang diberikan. Perplexity yang rendah biasanya menunjukkan teks yang lebih mudah dipahami dan alami.

3. Analisis Hasil:

Periksa apakah teks Anda memiliki nilai perplexity yang rendah, yang menunjukkan bahwa teks Anda mudah dipahami. Jika hasil perplexity tinggi, pertimbangkan untuk memperbaiki gaya penulisan agar lebih jelas.

4. Perbaikan Teks:

Berdasarkan analisis perplexity, lakukan perbaikan pada teks untuk mengurangi kompleksitasnya dan membuatnya lebih mudah dipahami.

Pertanyaan Refleksi:

1. Apa yang Anda pelajari tentang kompleksitas teks Anda setelah menggunakan Perplexity?
2. Apakah Anda menemukan bagian tertentu dalam teks yang perlu diperbaiki untuk menurunkan nilai perplexity?

H. PROJECT

1. Buat kelompok kerja yang terdiri dari 2 sampai 3 mahasiswa !
2. Buatlah sebuah makalah tentang pendidikan di Indonesia dengan bantuan ChatGPT!
3. Lakukan koreksi dan parafrase teks dengan menggunakan Perplexity, Quillbot !
4. Terjemahkan makalah tersebut dengan menggunakan Google Translate, DeepL
5. Buat slide presentase makalah tersebut dengan bantuan Canva AI, Beautiful.ai !
6. Presentasikan makalahnya di depan kelas, kemudian survei persepsi audience terhadap presentasi anda dengan menggunakan google form.

I. PENUTUP

1. Rangkuman

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. AI memungkinkan personalisasi materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap individu peserta didik. Teknologi ini memanfaatkan data yang dihasilkan dari interaksi siswa untuk

menyesuaikan tingkat kesulitan materi, kecepatan, dan metode penyampaian yang paling sesuai. Dengan demikian, AI memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif, di mana setiap peserta didik dapat memperoleh materi yang relevan dengan tingkat pemahaman mereka, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Transformasi ini penting dalam konteks pendidikan abad ke-21, di mana setiap individu dituntut untuk menguasai keterampilan digital yang tinggi.

Selain itu, AI juga berperan dalam otomatisasi berbagai aspek dalam pembelajaran, seperti penilaian otomatis dan penyusunan materi. Sistem berbasis AI dapat menilai pekerjaan siswa secara langsung dan memberikan umpan balik secara real-time, yang sangat berguna dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Di sisi lain, otomatisasi ini memungkinkan pendidik untuk lebih fokus pada interaksi langsung dengan siswa, memberikan bimbingan yang lebih personal, serta menyusun strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan demikian, AI tidak hanya meningkatkan efisiensi pengajaran, tetapi juga mendorong pendidik untuk berfokus pada aspek pedagogis yang lebih penting dalam proses belajar-mengajar.

AI juga mendorong peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan alat-alat interaktif, seperti chatbot edukatif dan platform pembelajaran berbasis game. Misalnya, penggunaan chatbot edukatif yang dapat memberikan bimbingan belajar secara mandiri memungkinkan mahasiswa untuk belajar di luar jam kuliah secara lebih fleksibel. Selain itu, platform pembelajaran berbasis game dan interaktif, seperti Duolingo, dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk terus belajar dan mengasah keterampilan mereka dalam suasana yang menyenangkan. Teknologi ini mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran.

Namun, meskipun AI menawarkan berbagai manfaat dalam pembelajaran, implementasinya juga membawa tantangan etis yang perlu diperhatikan. Salah satu isu utama adalah penggunaan AI yang dapat menyebabkan bias algoritmik, yang berpotensi mempengaruhi keputusan atau penilaian secara tidak adil. Selain itu, ada pula masalah terkait dengan privasi data yang dihasilkan oleh sistem AI, yang perlu dikelola dengan

hati-hati untuk melindungi informasi pribadi peserta didik. Oleh karena itu, literasi digital yang berbasis AI tidak hanya mengajarkan mahasiswa untuk menggunakan teknologi secara efektif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran etis dan kritis terhadap potensi risiko yang terkait dengan penggunaannya, seperti penyalahgunaan data dan bias dalam sistem.

Dalam konteks ini, pendidikan tinggi perlu memberikan pemahaman yang mendalam kepada mahasiswa mengenai bagaimana mengintegrasikan teknologi AI dalam proses pembelajaran secara bertanggung jawab. Hal ini mencakup kemampuan untuk mengevaluasi dan memanfaatkan alat AI secara kritis, mempertimbangkan dampak sosial, dan menjaga integritas akademik. Mahasiswa harus dapat membedakan antara penggunaan AI yang mendukung pembelajaran mereka dan yang dapat mengurangi kemampuan mereka untuk berpikir kritis atau bahkan merusak integritas akademik melalui plagiarisme atau penyalahgunaan teknologi. Oleh karena itu, sikap reflektif dan etis sangat diperlukan dalam penggunaan AI dalam pendidikan, agar mahasiswa dapat mengembangkan kompetensi digital yang sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan dan sosial.

Pemanfaatan AI dalam pendidikan harus dilihat sebagai alat bantu untuk memperkaya proses belajar, bukan sebagai pengganti usaha dan pemikiran kritis yang esensial dalam pembelajaran. AI dapat mempercepat proses belajar dan memberikan pengalaman yang lebih personal, namun tidak dapat menggantikan peran penting pendidik dalam membimbing mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, AI harus digunakan secara bijaksana dan bertanggung jawab, dengan mempertimbangkan implikasi etis dan sosialnya, untuk memastikan bahwa teknologi ini dapat memberikan manfaat maksimal tanpa mengorbankan integritas pendidikan dan pengembangan manusia.

2. Tindak Lanjut

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan memerlukan tindak lanjut yang terencana dan sistematis untuk memastikan bahwa teknologi ini dapat digunakan secara optimal dan berkelanjutan. Salah satu langkah strategis yang perlu diambil adalah pemberian pelatihan literasi digital yang komprehensif kepada pendidik, mahasiswa, dan staf institusi pendidikan. Program pelatihan ini harus difokuskan pada

peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi berbasis AI, dengan tujuan agar semua pemangku kepentingan dapat memanfaatkan alat AI secara efektif dan etis. Pelatihan tersebut sebaiknya mencakup berbagai aplikasi AI yang relevan dalam konteks pembelajaran, seperti ChatGPT, Grammarly, Google Translate, dan platform pembelajaran adaptif seperti Khan Academy dan Duolingo. Dengan demikian, para penggunanya diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi ini untuk mendukung keberhasilan akademik.

Selain itu, tindak lanjut yang tidak kalah penting adalah pengembangan kebijakan dan pedoman etis yang mengatur penggunaan AI dalam dunia pendidikan. Kebijakan ini harus mencakup prinsip-prinsip yang menekankan perlindungan data pribadi mahasiswa, menghindari bias algoritmik, serta mencegah penyalahgunaan teknologi. Penerapan kebijakan ini akan memastikan bahwa AI digunakan secara adil dan transparan, meminimalkan potensi risiko terkait privasi serta bias yang dapat timbul dari penggunaan algoritma dalam proses penilaian atau pengambilan keputusan. Selanjutnya, kebijakan ini perlu mempertimbangkan keragaman sosial dan budaya mahasiswa, yang berbeda-beda di setiap wilayah atau institusi, untuk memastikan bahwa teknologi AI dapat diadaptasi dengan baik sesuai dengan kebutuhan lokal yang ada.

Selain pengembangan kebijakan, tindak lanjut yang krusial adalah penelitian dan evaluasi berkelanjutan terhadap dampak penggunaan AI dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas berbagai aplikasi AI dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan untuk mengidentifikasi tantangan atau hambatan yang dihadapi oleh mahasiswa dan pendidik dalam penggunaan teknologi ini. Pengumpulan data yang relevan, seperti kinerja akademik mahasiswa, tingkat keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta pengalaman pendidik dalam memanfaatkan AI, menjadi sangat penting untuk mengevaluasi dan memperbaiki aplikasi AI dalam pendidikan. Evaluasi ini juga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai apakah teknologi AI tersebut efektif dalam memenuhi kebutuhan pendidikan yang terus berkembang.

Di samping itu, tindak lanjut juga mencakup kolaborasi antara institusi pendidikan, pemerintah, dan sektor industri untuk menciptakan ekosistem yang mendukung pengembangan literasi digital dan

kompetensi AI di kalangan mahasiswa. Kerja sama ini dapat dilakukan melalui pengembangan kurikulum pendidikan yang lebih terintegrasi dengan teknologi AI, penyediaan akses lebih luas terhadap perangkat dan platform berbasis AI, serta pelaksanaan program pelatihan dan magang di sektor industri teknologi. Melalui kolaborasi ini, mahasiswa dapat dipersiapkan dengan lebih baik untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin bergantung pada teknologi cerdas.

Tindak lanjut dari pemanfaatan AI dalam pembelajaran harus selalu mengutamakan keseimbangan antara manfaat teknologi dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan dengan upaya untuk menjaga nilai-nilai kemanusiaan yang menjadi dasar dari pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan dalam mengintegrasikan AI ke dalam sistem pendidikan, dibutuhkan komitmen dari berbagai pihak untuk terus memantau, mengevaluasi, dan menyesuaikan penggunaan teknologi ini sesuai dengan perkembangan dan tantangan yang ada. Integrasi AI yang bijaksana dan etis akan membuka peluang untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih inklusif, personal, dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2021). *The Second Machine Age: Work, Progress, and Prosperity in a Time of Brilliant Technologies*. W.W. Norton & Company.
- Chen, X., & Yu, S. (2020). *Artificial Intelligence in Education: Current Applications and Future Directions*. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(4), 23-34.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.
- Goh, T. T., Lee, D. S., & Tan, W. H. (2021). *The Role of AI in Learning and Education: A Literature Review*. *AI & Education Journal*, 15(3), 145-159.
- Hasan, A. M., & Mardin, H. (2024). AI Opportunities and Challenges for Post PPG Teachers. In *Proceedings of the International Conference on Sciences, Technology and Education (ICSTE 2024)*. (p. 200). Springer Nature.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2021). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Springer.
- Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2020). *Applications of Artificial Intelligence in Education: A Review*. *Journal of Educational Computing Research*, 58(4), 574-597.
- Mardin, H., Mamu, H. D., Arafat, M. Y., Yusuf, F. M., & Husain, I. H. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence (AI) Bagi Guru-Guru di SMA Negeri 2 Gorontalo Utara. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 105-112.
- Marr, B. (2021). *Artificial Intelligence in Practice: How 50 Successful Companies Used AI and Machine Learning to Solve Problems*. Wiley.
- Miller, A., & Jansen, R. (2022). *How AI is Transforming Education: Case Studies and Applications*. Routledge.

- Mocanu, M., Ganea, C., & Dragan, F. (2020). *Improving Language Learning with AI: The Role of Google Translate in Education*. *International Journal of Educational Technology*, 18(2), 59-73.
- Neubig, G., Dyer, C., & Grefenstette, G. (2021). *Deep Learning for Natural Language Processing*. MIT Press.
- Selwyn, N. (2019). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Academic.
- Smith, J., & Moore, L. (2020). *The Integration of AI in Higher Education: Challenges and Opportunities*. *Higher Education Journal*, 22(6), 167-180.
- UNESCO (2021). *AI and the Future of Education: A Global Perspective*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Zawacki-Richter, O., B  cker, J., & Vogt, S. (2019). *The Impact of Artificial Intelligence on Higher Education: Trends and Challenges*. *Educational Technology Research and Development*, 67(1), 133-149.

PROFIL PENULIS



Muhammad Yasser Arafat, M.Pd

Penulis merupakan Dosen Otomotif pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Gorontalo sejak tahun 2015. Pada pendidikan formal, penulis menempuh pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif (2023-2010) Universitas Negeri Makassar dan S2 di Program Studi Pendidikan Kejuruan Konsentrasi Pendidikan Teknik Mesin Pascasarjana Universitas Negeri Malang (2011-2013).

Sebagai Dosen, penulis aktif melaksanakan pengajaran/pendidikan di kampus, melaksanakan kegiatan penelitian, pengabdian kepada masyarakat sebagai aktualisasi Tridharma Perguruan Tinggi. Selain itu, Penulis juga aktif sebagai anggota pada lembaga profesi Perkumpulan Ahli Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Indoneisa (PAPTEKINDO).

Email: muhammadyasser@ung.ac.id



LITERASI DIGITAL

Sebagai buku referensi, materi dalam buku ini disusun secara sistematis dan komprehensif, mencakup berbagai topik penting seperti pengertian dan karakteristik literasi digital, edukasi penggunaan teknologi secara aman sesuai aturan perundang-undangan ITE, searching engine google dan searching academic information (Google Scholar, Researchgate, Publish or Perish), etika dalam komunikasi online dan cek kemiripan teks (Similarity check), Mendeley, Grammarly, pemanfaatan internet secara bijak, Google App (Drive, Doc, Slide Translate, Google form, Sheet), dampak positif dan negatif kemajuan teknologi, serta pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) dalam pembelajaran. Kami menyadari bahwa literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi yang beredar, kemampuan berkomunikasi secara efektif di ruang digital, dan kesadaran terhadap implikasi sosial dari aktivitas daring. Oleh karena itu, buku ini juga mengajak pembaca untuk merenungkan dampak sosial budaya dari digitalisasi dan bagaimana menjadi warga digital yang bertanggung jawab.



CV. Tahta Media Group
Surakarta, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.com
Ig : tahtamedigroup
Telp/WA : +62 896-5427-3996

