



LITERASI INFORMASI

TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO





Model Literasi Informasi

1. The Big 6

- Michael B. Eisenberg & Robert E Berkowitz 1987

6 Keterampilan & 12 Langkah

6 Keterampilan	12 Langkah
1 Perumusan masalah	Merumuskan masalah. Mengidentifikasi informasi yg diperlukan.
2 Strategi pencarian informasi	Menentukan sumber. Memilih sumber terbaik.
3 Alokasi dan akses	Mengalokasi sumber secara intelektual & fisik. Menemukan informasi didalam sumber tsb
4 Pemanfaatan informasi	Membaca, mendengar, meraba. Mengekstraksi informasi yg relevan.
5 Sintesis	Mengorganisasikan informasi dari beragam sumber. Mempersentasikan informasi tsb
6 Evaluasi	Mengevaluasi hasil (efektivitas) Mengevaluasi proses (efisiensi)



Model Literasi Informasi

2. Empowering 8

- Kemampuan belajar berdasarkan pada sumber datanya

8 Kemampuan Literasi Informasi

Karakteristik	Deskripsi
Mengidentifikasi	Topik/subjek, audiens, format, jenis sumber
Mengeksplorasi	Sumber & informasi yg sesuai dengan topik
Menyeleksi	Merekam informasi yang relevan & mengumpulkan kutipan yang sesuai
Mengorganisasi	Mengevaluasi, menyusun informasi, membedakan fakta & pendapat, alat bantu visual untuk membandingkan
Menciptakan	Informasi dengan kata-kata sendiri, membuat daftar pustaka, menghasilkan karya baru
Mempresentasi	Menyampaikan informasi yg dihasilkan
Menilai luaran	Output berdasarkan input dari orang lain
Menerapkan masukan	Penilaian, pengalaman untuk kegiatan mendatang



Pengetahuan/Ilmu Pengetahuan

- 7 Menarik Pelajaran
- 5 Menciptakan Karya
- 3 Mengevaluasi Informasi
- 1 Perumusan Masalah



MASALAH, KASUS, TUGAS, DSB

- 6 Mengevaluasi Karya
- 4 Menggunakan Informasi
- 2 Mengidentifikasi & Mengakses Informasi (fisik & intelektual)

Lesson Learned

- Kemampuan menarik pelajaran untuk keperluan akademik (pembuatan makalah, laporan penelitian)
- Merumuskan keperluan informasi dan cakupannya
- Mengakses informasi yg diperlukan secara efisien, etis & legal
- Mengevaluasi informasi beserta sumbernya (analisis dampak negatif secara psikologis, sosial, ekonomi, politik)
- Menggunakan informasi secara efektif
- Mengintegrasikan informasi untuk menciptakan karya
- Mengevaluasi karya yg dihasilkan
- Pembelajaran mandiri





LATIHAN

- Identifikasi kegiatan apa saja yang anda lakukan hari ini dan memerlukan literasi informasi?



- Apa yang dimaksud masalah?





Perumusan Masalah

- Masalah : pertanyaan/ kalimat yg memerlukan informasi untuk menjawab/ menguraikannya
- Dalam bentuk kalimat tanya?(dalam penelitian)
- Dalam bentuk kalimat topik (dalam karya tulis)
- Masalah timbul karena ada kesenjangan antara harapan & kenyataan/ antara yg harus & yg sudah diketahui



Langkah Perumusan Masalah

1. Melakukan analisis situasi
 - Pengumpulan informasi (berbagai sumber)
 - Brainstorming (melihat hubungan antar kata kunci, variable, konsep, pemikiran yg telah didapatkan), memvisualisasikan pemikiran, lineargram, sekuens, spidergram, siklus, tabel perbandingan, kerangka interaksi, kerangka pemecahan masalah, webbing, concept mapping, idea mapping.



- Mengajukan Pertanyaan (apa yg akan “ditulis” atau diteliti?, mengapa?)
- Memvisualisasikan pemikiran, pemetaan pikiran: Lineargram, Sekuen, Spidergram, Siklus, Tabel Perbandingan, Kerangka Interaksi, Kerangka Pemecahan Masalah, Webbing, Concept Mapping, Idea Mapping



Contoh Brainstorming

- Tulis topik dibagian tengah, cari beberapa bahasan yg berhubungan dengan tema utama, untuk setiap bahasan pikirkan kembali sub bahasan yg berkaitan langsung dan hubungkan dengan bahasan yg tepat.





Langkah Kedua Perumusan Masalah (CI: Controlling Idea)

1. Membantu menentukan gagasan utama, kerangka berpikir dan kerangka tulisan (urutan bab, sub-bab, dan/ paragraph)
2. Membantu fokus pada tujuan penulisan
3. Membantu menemukan alur penyajian karya, menentukan subjek kalimat, urutan kalimat, untuk membentuk sebuah argument, penjelasan, tersaji sistematis & logis



4. Membantu melihat apakah paragraph, sub-bab, bab/
karya tsb sudah memadai
5. Membantu pembaca untuk mengikuti pokok
pembahasan yg dibuat

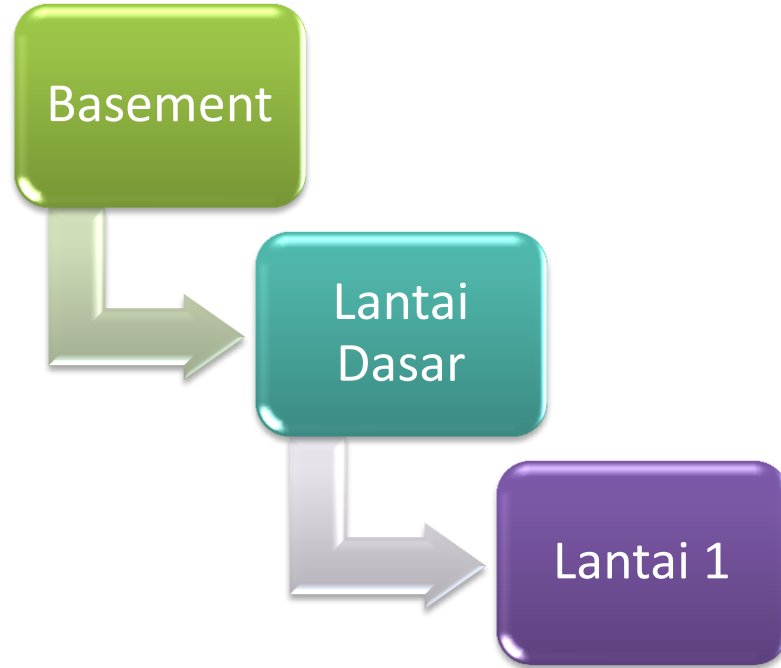


Apakah Rumusan Masalah Sudah Tepat?

1. Apakah topik rumusan masalah terlalu luas/ terlalu sempit?
2. Apakah CI yang dibuat sudah sesuai kategori & hubungannya:
 - apakah CI overlapping? Ex: karakteristik ayah & laki-laki
 - apakah ide pengontrol urutannya sudah logis?



Urutan CI yang Logis





Sudut Pandang dalam Rumusan Masalah

1. Mendukung/ menolak suatu kebijakan

Contoh: penerapan kantong plastik berbayar untuk mengurangi limbah plastik

2. Membuktikan sesuatu

Contoh: Kafein bersifat adiktif, bila dikonsumsi berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan



3. Menganalisis bagian-bagian dari suatu sistem & menunjukkan bagaimana keseluruhan bagian itu saling berkaitan

Contoh: membuat presentasi dengan power point lebih mudah apabila mengikuti langkah-langkahnya seperti menentukan materi, mempersiapkan materi, dan mendesain

4. Mendefinisikan sesuatu

Contoh: Literasi Digital, tidak hanya kemampuan menggunakan TIK tetapi untuk menemukan, memanfaatkan, mengkomunikasikan konten informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional & aspek teknis/teknologi



5. Menjelaskan perkembangan sesuatu dalam kurun waktu tertentu
Contoh: perkembangan musik K-Pop di Indonesia
6. Mengidentifikasi & menggambarkan suatu kecenderungan/ gejala umum
Contoh: komik jepang menjadi pilihan utama bacaan anak usia SD
7. Mengklasifikasikan setiap jenis ke dalam kelompok/ kategori
Contoh: (a,b,c,d)
8. Menghubungkan satu bagian dengan seluruh bagian
Contoh: gadget memiliki dua pengaruh dalam perkembangan anak, dapat bermanfaat sebagai media pendidikan, namun juga dapat membuat anak malas belajar (game)



9. Membandingkan persamaan/ perbedaan 2 hal untuk menentukan tingkat persamaan/ perbedaan

Contoh: Transportasi darat lebih dipilih pemudik daripada, transportasi laut karena 3 alasan, biaya, waktu tempuh, variatif

10. Meneliti suatu teknik

Contoh : teknik penyebaran informasi melalui media dapat menggunakan beragam cara (media cetak, elektronik, online)

11. Menjelaskan konsep umum melalui contoh spesifik

Contoh: konsep literasi (literasi informasi, digital, media)



Latihan

A

- Pilih salah satu dari topik yg ada
- Lakukan pengumpulan informasi
 - Lakukan brainstorming
 - Rumuskan masalah
- Tentukan sudut pandang

B

- Teknologi
- Media sosial
- Ekonomi
 - politik
 - Sosial
- Budaya



Lembar Kerja

1. Catat hasil pengumpulan informasi

No	Sumber	Keterangan

2. Lakukan brainstorming

Untuk menggali, mempertajam, mengembangkan gagasan, hubungan antargagasan atau pemecahan masalah (mengajukan pertanyaan “apa” dan “mengapa” kemudian memvisualisasikan pemikiran kita)

3. Rumuskan masalah

4. Tentukan sudut pandang

Source

- Lien et al. 2014. Literasi Informasi: 7 Langkah Knowledge Management. Universitas Atma Jaya: Jakarta.





TERIMAKASIH