

Penguatan Literasi Digital di Kalangan Remaja

Witanti Prihatiningsih^{1*}, Nurannafi Farni Syam Maella², Aan Setiadarma³

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Jakarta Selatan, Indonesia

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia
Email: 1*witanti.p@upnvj.ac.id, 2*nurannafi@unitomo.ac.id, 3*aansetiadarma@upnvj.ac.id

Abstrak – Literasi digital merupakan kemampuan penting untuk dikuasai semua orang, terutama bagi mereka yang banyak melakukan aktivitas di dunia maya. Dalam konteks tersebut, artikel ini adalah hasil dari program pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan memberikan penguatan literasi digital kepada remaja Karang Taruna Desa Cigasong, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Dalam pengabdian masyarakat ini, para remaja yang secara umum sudah terbiasa dengan teknologi berbasis internet mendapat beragam materi untuk memperkuat literasi digital mereka di tengah pesatnya digitalisasi. Setelah menerima semua materi, para remaja mampu membedakan konten positif dan negatif serta lebih memahami seputar beragam peluang usaha di dunia maya, pentingnya keamanan digital, dan etika berinternet.

Kata Kunci: Literasi digital, Internet, Dunia maya, Digitalisasi, Keamanan digital.

Abstract – Digital literacy is an important skill for everyone to master, especially for those who do a lot of activities in the internet. Regarding this matter, this article is the result of a community service program with the aim of strengthening digital literacy to teenagers from Karang Taruna in Cigasong Village, Majalengka Regency, West Java. In this community service program, those teenagers who are generally used to internet-based technology have received relevant materials to strengthen their digital literacy in the midst of rapid digitalization. After receiving all the materials, the teenagers were able to distinguish between positive and negative content and also understood more about various business opportunities in cyberspace, the importance of digital security, and internet ethics.

Keywords: Digital literacy, Internet, Cyberspace, Digitalization, Digital security.

1. PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan kemampuan penting untuk dikuasai semua orang di tengah pesatnya digitalisasi. Bagi mereka yang banyak melakukan aktivitas di dunia maya, literasi digital merupakan sesuatu yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka. Tanpa literasi digital yang memadai, seseorang akan mengalami kesulitan dalam memanfaatkan beragam teknologi berbasis internet untuk berbagai kepentingan. Walau pun katakanlah seseorang bisa menggunakan teknologi internet tanpa memahami literasi digital, kemampuannya akan cenderung terbatas dan tak berkembang.

Secara umum, literatur di bidang digital terbagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama cenderung merujuk pada akses terhadap teknologi, sementara yang kedua berkaitan dengan tipe-tipe teknologi serta tingkat kompetensinya (Attewell, 2001; Hargittai, 2002; Van Dijk & Hacker, The Digital Divide as a Complex and Dynamic Phenomenon, 2003; Hargittai, 2005; Korupp & Szydluk, 2005; Sáinz, Castaño, & Artal, 2008).

Van Dijk (1999) mengatakan bahwa akses terhadap teknologi dalam bagian pertama merujuk pada faktor-faktor teknis, seperti tidak memiliki komputer, jaringan internet, atau minim kesempatan dalam mengakses teknologi tertentu. Sementara untuk bagian kedua, merujuk pada ketiadaan pengalaman digital dasar karena minimnya minat, kemampuan, serta rasa khawatir terhadap sesuatu yang berbau teknologi baru.

Gilster (1997) awalnya menciptakan konsep literasi digital sebagai upaya mendefinisikan penggantian televisi, telepon dan surat kabar oleh teknologi-teknologi baru. Konsep ini juga dibuat dalam merujuk pada kemampuan seseorang dalam beradaptasi terhadap jaringan internet. Menurut Jewitt (2006), konsep literasi sendiri terbagi ke dalam empat bagian, yaitu visual, emosional, intelektual dan digital, dalam upaya beradaptasi terhadap teknologi yang terus berkembang pesat.

Konsep literasi digital terus berevolusi dari tahun ke tahun, dan telah digunakan untuk menjelaskan berbagai aspek terkait kemampuan teknologi, seperti keahlian internet, online, elektronik dan komputer. Menurut Fulton (1997), definisi dari literasi teknologi adalah sebuah kombinasi dari kemampuan dan literasi informasi serta komunikasi, dan kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan untuk menjalankan fungsi di sebuah lingkungan teknologi.

Literasi digital telah menjadi sebuah "kemampuan bertahan hidup" di era teknologi, sebuah kemampuan kunci dalam membantu seseorang mengerjakan berbagai tugas digital yang kompleks (Eshet-Alkalai & Amichai-Hamburger, Experiments in Digital Literacy, 2004). "Bertahan hidup" dalam konteks ini adalah bertahan di tengah persaingan, baik dalam dunia kerja, pendidikan, usaha, dan bidang-bidang lainnya. Dengan literasi digital, seseorang mampu mengetahui, memahami dan menggunakan berbagai piranti keras dan lunak dalam menjalankan berbagai pekerjaan.

Selain itu, literasi digital juga kerap dianggap sebagai kombinasi dari kemampuan sosial yang bersifat teknis, prosedural, kognitif dan emosional (Liu, Tretyakova, Fedorov, & Kharakhordina, 2020). Saat seseorang menggunakan program komputer, ia sedang mengaplikasikan kemampuan kognitif dan proseduralnya. Kognitif dalam contoh kasus ini adalah kemampuan mengenali pesan-pesan visual di program komputer tertentu. Sementara kemampuan proseduralnya dapat terlihat saat seseorang tersebut memproses dokumen atau menyunting data visual di program yang sama. Contoh lainnya adalah ketika seseorang mencari data di internet. Prosedural dalam contoh ini merujuk pada kemampuannya dalam menggunakan mesin pencari (*search engine*), sedangkan kognitif ketika dirinya menyortir data-data mana saja yang valid dan tidak, benar atau keliru, relevan atau tidak relevan.

Literasi berbasis komputer, literasi media, literasi digital dan kompetensi digital merupakan sejumlah konsep yang berfokus pada pentingnya penggunaan teknologi di era digital (Krumsvik, 2008). Saat ini, literasi digital merupakan hal penting bagi semua aspek kehidupan manusia, terutama di bidang pendidikan (Saripudin, et al., 2019). Terkait hal ini, para peneliti di seluruh dunia sedang mengeksplorasi cara-cara baru dalam menyebarkan literasi digital berbasis komputer dan internet. Pengajaran literasi digital ini biasanya berbeda jauh dari format konvensional seperti pembelajaran tatap muka di ruang kelas, yang meliputi berbagai metode dan lingkungan pembelajaran (Starcic, Turk, & Zajc, 2015).

Masih dalam kaitannya dengan dunia pendidikan, literasi digital disebut sebagai salah satu tantangan perihail mengintegrasikan teknologi ke bidang akademis (Blau, Shamir-Inbal, & Avdiel, 2020). Dalam karya tulis 'Digital Literacy Framework' Eshet-Alkalai (2012), disebutkan adanya enam kategori dari literasi digital: (a) pemikiran foto-visual (memahami dan menggunakan informasi visual); (b) pemikiran real-time (memproses berbagai rangsangan secara bersamaan); (c) pemikiran informasi (mengevaluasi dan menggabungkan informasi dari berbagai sumber digital); (d) pemikiran bercabang (bernavigasi di lingkungan hiper-media non-linear); (e) pemikiran reproduksi (menciptakan hasil menggunakan alat teknologi dengan merancang konten baru atau mencampur ulang konten digital yang sudah ada); dan (f) pemikiran sosial-emosional (memahami dan menerapkan aturan dunia maya). Sementara menurut Heitin (2016), literasi digital mencakup tiga kategori: (a) menemukan dan mengonsumsi konten digital; (b) membuat konten digital; dan (c) berkomunikasi atau berbagi konten digital.

Dengan memahami literasi digital secara menyeluruh, seseorang dapat menjalankan tugas atau pekerjaan apa pun secara lebih baik dengan menggunakan teknologi berbasis komputer dan internet. Dalam konteks etika, seseorang yang memahami literasi digital juga dapat lebih bijaksana dan bertanggung jawab dalam melemparkan opini atau hasil karyanya ke internet, termasuk di media sosial. Lewat pemahaman ini, kami merasa bahwa materi-materi seputar penguatan literasi digital merupakan hal penting untuk diberikan kepada masyarakat, terutama kepada kelompok usia produktif seperti remaja yang tergabung dalam organisasi karang taruna.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan diskusi dengan beberapa remaja Karang Taruna di Desa Cigasong, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

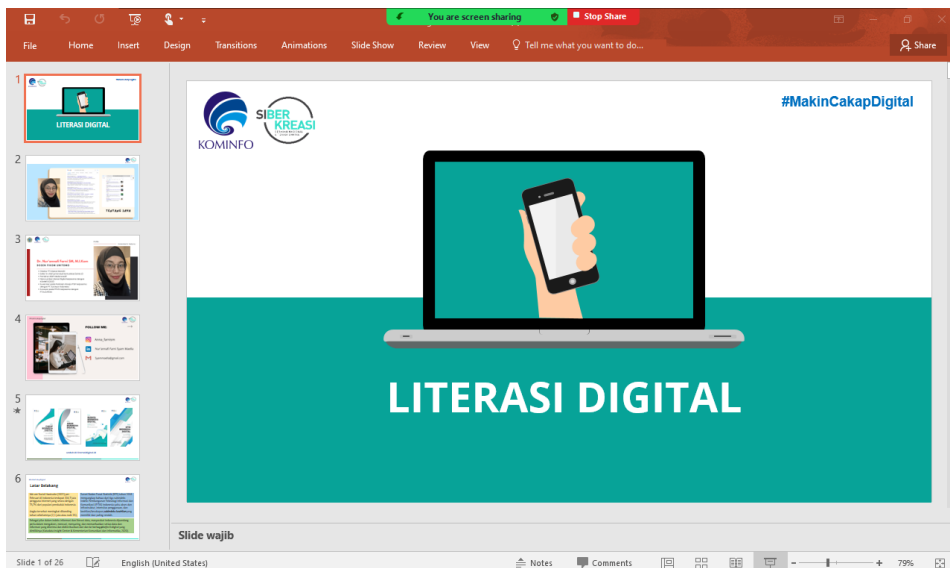
- a. Belum adanya kegiatan sosialisasi seputar literasi digital.
- b. Belum adanya pihak manapun yang memberikan materi-materi spesifik mengenai literasi digital.
- c. Keingintahuan para remaja mengenai luasnya cakupan dalam dunia digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan dalam penguatan literasi digital ini dilaksanakan menggunakan aplikasi Zoom sebanyak 24 remaja Karang Taruna di Desa Cigasong selama 3 hari dari tanggal 24 hingga 26 oktober 2022 dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- a. Hari pertama pemberian materi literasi digital bagian pertama yang mencakup kecakapan dalam bermedia digital; ruang lingkup bermedia digital; nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika di ruang digital; dan kompetensi keamanan digital.
- b. Hari kedua meliputi materi lanjutan literasi digital, yang meliputi etika dalam berinternet; pengaruh internet terhadap budaya dan perilaku masyarakat; konten positif dan negatif; serta jejak digital dan aturan hukum di dunia maya.
- c. Hari ketiga difokuskan pada pemanfaatan teknologi internet untuk mencari berbagai peluang bisnis. Di sini, para remaja diajarkan mengenai tujuan berekspresi di dunia digital; mengubah pola pikir dari pengguna menjadi pembuat konten; serta cara-cara melakukan kegiatan produktif di internet.

Diharapkan setelah selesainya program pengabdian kepada masyarakat ini, para remaja Karang Taruna di Desa Cigasong dapat lebih cakap dan bertanggung jawab dalam melakukan berbagai aktivitas di internet.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Penguatan Literasi Digital

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Target program pengabdian masyarakat ini adalah remaja Karang Taruna di Desa Cigasong. Mereka membutuhkan penguatan literasi digital dalam meningkatkan serta memperluas kecakapan mereka dalam melakukan berbagai aktivitas di dunia maya. Kegiatan ini menggunakan pemaparan materi berbentuk power point di aplikasi Zoom. Pertama, tim menjelaskan kepada para remaja terkait pengetahuan dasar mengenai penguatan literasi digital yang mencakup hal-hal sebagai berikut:

a. Latar belakang

Pengetahuan umum seputar dunia digital di Indonesia, termasuk jumlah serta persentase pengguna internet di Tanah Air dari tahun ke tahun. Turut dibahas juga mengenai data statistik seputar keahlian serta literasi digital masyarakat Indonesia.

b. Kecakapan bermedia digital

Kecakapan dalam konteks ini adalah mampu mengetahui, memahami dan menggunakan perangkat keras dan lunak dalam lanskap digital, mesin pencarian informasi, aplikasi percakapan dan media sosial, aplikasi dompet digital, lokapasar dan transaksi digital.

c. Ruang lingkup budaya bermedia digital

Integrasi nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai panduan norma dan etika dalam berkegiatan di dunia digital.

d. Kompetensi keamanan digital

Pemahaman seputar keamanan digital yang meliputi perangkat keras dan lunak; identitas virtual; kasus penipuan; rekam jejak; serta keamanan digital bagi anak-anak.



Gambar 2. Pemberian Materi Kompetensi Keamanan Digital

Kedua, tim menjelaskan mengenai materi lanjutan literasi digital sebagai berikut:

a. Ruang lingkup etika digital

Cakupan etika digital dibagi ke dalam empat poin, yaitu Kesadaran, Integritas, Tanggung Jawab dan Kebajikan. Kesadaran merujuk pada melakukan sesuatu secara sadar atau memiliki tujuan; Integritas membahas mengenai kejujuran untuk tidak melakukan manipulasi atau plagiasi serta kecurangan lainnya; Tanggung Jawab menyinggung mengenai kesediaan menanggung konsekuensi dari perilaku; dan Kebajikan terkait hal-hal yang bernilai kemanfaatan, kemanusiaan dan kebajikan.

b. Etika dan etiket berinternet

Sejumlah poin mengenai apa-apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan, baik dalam konteks aktivitas pribadi maupun sikap terhadap apa yang dilakukan orang lain di dunia digital.

c. Informasi yang dilarang

Mengidentifikasi informasi-informasi apa saja yang tidak boleh disebar di dunia maya, termasuk pornografi, ujaran kebencian, penghasutan publik, diskriminasi ras dan lain sebagainya.

d. Tindakan etis terkait konten negatif

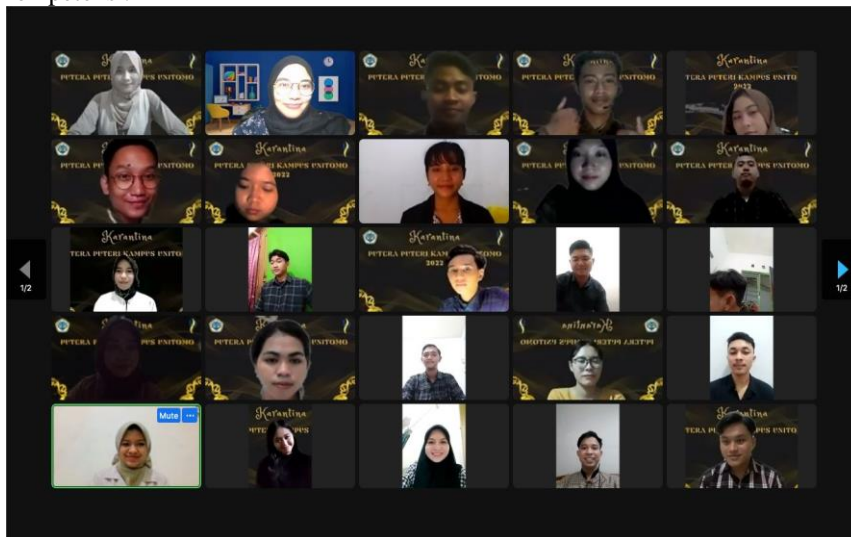
Menganalisis serta memverifikasi beragam konten negatif yang beredar di internet, untuk kemudian tidak disebarluaskan terkait dengan aturan hukum Undang-Undang ITE. Turut dibahas juga mengenai pentingnya mengedepankan pembuatan konten-konten positif dan bermanfaat di internet.

Ketiga, para remaja menerima materi terakhir mengenai literasi digital sebagai berikut:

a. Berekspresi di dunia digital

Menentukan tujuan dalam mengekspresikan sesuatu di dunia digital, apakah lebih ke arah menjaga relasi, mengaktualisasikan diri atau sekadar memenuhi kebutuhan hiburan.

- b. Pola pikir digital
Memberikan pemahaman bahwa semua orang bisa berpartisipasi menjadi kreator di dunia digital, bukan sekadar penonton atau distributor konten.
- c. Internet yang produktif
Sepertar pemahaman bahwa internet membuka begitu banyak peluang bagi semua orang dalam mencari atau menciptakan lapangan pekerjaan, memproduksi konten di media sosial, membuat materi pembelajaran, membangun citra diri, dan banyak lainnya.
- d. Karier dan dunia digital
Menekankan mengenai keterkaitan antara karier seseorang dan kegiatannya di dunia digital. Dalam menggunakan internet, seorang pekerja didorong untuk tidak mengunggah hal-hal provokatif, melakukan komunikasi yang baik, serta memperlihatkan passion dan kompetensi.



Gambar 3. Sesi Foto Bersama di Akhir Kegiatan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil program pengabdian masyarakat terhadap remaja Karang Taruna di Desa Cigasong, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Para remaja dapat lebih cakap dalam bermedia digital serta menyadari pentingnya memperkuat keamanan aktivitas mereka di dunia maya.
2. Para remaja dapat membedakan konten positif dan negatif di internet serta lebih bijak dalam mengekspresikan diri di ruang digital.
3. Para remaja dapat memanfaatkan teknologi internet untuk melakukan berbagai kegiatan positif yang menghasilkan profit.

REFERENCES

- Attewell, P. (2001). Comment: The First and Second Digital Divides. *Sociology of Education*, 74(3), 252-259. doi:<https://doi.org/10.2307/2673277>
- Blau, I., Shamir-Inbal, T., & Avdiel, O. (2020). How does the pedagogical design of a technology-enhanced collaborative academic course promote digital literacies, self-regulation, and perceived learning of students? *The Internet and Higher Education*, 45, 100722. doi:<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.100722>
- Eshet-Alkalai, Y. (2012). Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 9(2), 267-276. doi:<https://doi.org/10.28945/1621>

- Eshet-Alkalai, Y., & Amichai-Hamburger, Y. (2004). Experiments in Digital Literacy. *Cyberpsychology & behavior*, 7(4), 421-429. doi:10.1089/cpb.2004.7.421
- Fulton, K. (1997). Learning in a digital age: Insights into the issues. *A publication of the Milken Exchange on Information Technology: Milken Family Foundation*.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Hargittai, E. (2002). Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills. *First Monday*, 7(4), 1-20. doi:https://doi.org/10.5210/fm.v7i4.942
- Hargittai, E. (2005). Survey Measures of Web-Oriented Digital Literacy. *Social Science Computer*, 23(3), 371-379. doi:https://doi.org/10.1177/0894439305275911
- Heitin, L. (2016, 11 8). *What Is Digital Literacy? Digital Literacy: An Evolving Definition*. Retrieved from Educationweek: <https://www.edweek.org/teaching-learning/what-is-digital-literacy/2016/11>
- Jewitt, C. (2006). *Technology, literacy and learning. A multimodal approach*. New Jersey: Routledge.
- Korupp, S. E., & Szydluk, M. (2005). Causes and Trends of the Digital Divide. *European Sociological Review*, 21(4), 409-422. doi:10.1093/esr/jci030
- Krumsvik, R. J. (2008). Situated Learning and Teachers' Digital Competence. *Education and Information Technologies*, 13(4), 279-290. doi:https://doi.org/10.1007/s10639-008-9069-5
- Liu, Z.-J., Tretyakova, N., Fedorov, V., & Kharakhordina, M. (2020). Digital Literacy and Digital Didactics as the Basis for New Learning Models Development. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 4-18. doi:https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14669
- Sáinz, M., Castaño, C., & Artal, M. (2008). Review of the concept of digital literacy and its implications on the study of the gender digital divide. *UOC*, 1-16.
- Saripudin, S., Sumarto, S., Juanda, E., Abdullah, A. G., Ana, A., & Ariyanti, T. (2019). Digital Literacy Qualitative Analysis in Vocational Teachers. *Proceedings of the 1st Vocational Education International Conference (VEIC 2019)* (pp. 262-270). Paris: Atlantis Press. doi:https://doi.org/10.2991/assehr.k.191217.043
- Staric, A. I., Turk, Ž., & Zajc, M. (2015). Transforming Pedagogical Approaches Using Tangible User Interface Enabled Computer Assisted Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 10(6), 42-52. doi:https://doi.org/10.3991/ijet.v10i6.4865
- Van Dijk, J. (1999). *The Network Society: Social Aspects of New*. Thousand Oaks, California: Sage.
- Van Dijk, J., & Hacker, K. (2003). The Digital Divide as a Complex and Dynamic Phenomenon. *The Information Society*, 19(4), 315-326. doi:https://doi.org/10.1080/01972240309487