

## PENDIDIKAN BERBASIS DIGITAL SEBAGAI PONDASI PENGUATAN KARAKTER ANAK BANGSA

Rauly Sijabat<sup>1</sup>, Rita Meiriyanti<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Universitas PGRI Semarang

### ABSTRACT

*The development of digital equipment and access to information in digital form has both challenges and opportunities. The challenge is the low ability of the younger generation to utilize digital media for the benefit of self-development. Meanwhile, the opportunities for the development of digital media are increasing e-commerce business opportunities and the birth of new jobs based on digital media. Responding to the challenges faced by the development of digital media requires education that involves families, schools, and the community to participate in community preparation so that they are not easily consumed by provocative issues, become victims of hoax information, or victims of digital-based fraud. The result of this activity is that audiences become digital literates who are able to process various information, can understand messages and communicate effectively with others in various forms. This includes awareness and critical thinking about the various positive and negative impacts that may occur due to the use of technology in everyday life.*

**Keywords:** literacy, digital, character

### ABSTRAK

Berkembangnya peralatan digital dan akses akan informasi dalam bentuk digital mempunyai tantangan sekaligus peluang. Tantangannya adalah masih rendahnya kemampuan generasi muda dalam memanfaatkan media digital untuk kepentingan pengembangan diri. Sedangkan peluang dari perkembangan media digital adalah meningkatnya peluang bisnis *e-commerce* serta lahirnya lapangan kerja baru berbasis media digital. Menjawab tantangan yang dihadapi dari perkembangan media digital diperlukan pendidikan yang melibatkan keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk turut serta dalam penyiapan masyarakat agar tidak mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. Hasil dari kegiatan ini adalah khalayak menjadi literat digital yang mampu memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci:** literasi, digital, karakter

### PENDAHULUAN

Budaya literasi dibangun pada seluruh ranah pendidikan (keluarga, sekolah, dan masyarakat) sejak tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Layaknya suatu gerakan, pelaku GLN tidak

didominasi oleh jajaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tetapi digiatkan oleh banyak pemangku kepentingan, seperti pegiat literasi, akademisi, organisasi profesi, dunia usaha, dan kementerian/lembaga lain. Pelibatan ekosistem pendidikan sejak penyusunan konsep, kebijakan, penyediaan materi pendukung, sampai pada kampanye literasi sangat penting agar kebijakan yang dikeluarkan Kementerian sesuai dengan harapan dan kebutuhan masyarakat. Gerakan Literasi Nasional diharapkan menjadi denyut nadi kehidupan keluarga, siswa, dan masyarakat mulai dari perkotaan sampai ke wilayah terjauh.

Penguasaan enam literasi dasar yang ditetapkan oleh *World Economic Forum* pada tahun 2015 menjadi sangat penting tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi orang tua dan seluruh warga masyarakat. Enam literasi dasar tersebut mencakup literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan. Dari keenam literasi dasar yang digiatkan GLN, kegiatan ini difokuskan pada literasi digital. Mengingat Indonesia sebagai salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersama dengan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom) Universitas Indonesia, total jumlah pengguna Internet di Indonesia per awal 2015 adalah 88.1 juta orang. Akan tetapi, sesuai dengan riset yang dilansir oleh *wearesocial* sehingga pada tahun 2017 tercatat ada sebanyak 132 juta pengguna internet di Indonesia. Artinya, angka ini tumbuh sebanyak 51 persen dalam kurun waktu satu tahun (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Perkembangan dunia digital dapat menimbulkan dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital. Berkembangnya peralatan digital dan akses akan informasi dalam bentuk digital mempunyai tantangan sekaligus peluang. Dari aspek tantangan adalah munculnya kekhawatiran jumlah generasi muda yang mengakses internet sangat besar, yaitu kurang lebih 70 juta orang. Mereka menghabiskan waktu mereka untuk berinternet, baik melalui telepon genggam, komputer personal, atau laptop, mendekati 5 jam per harinya. Tingginya penetrasi internet bagi generasi muda tentu meresahkan banyak pihak dan fakta menunjukkan bahwa data akses anak

Indonesia terhadap konten berbau pornografi per hari rata-rata mencapai 25 ribu orang (Republika, 2017). Belum lagi perilaku berinternet yang tidak sehat, ditunjukkan dengan menyebarnya berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial. Hal-hal tersebut tentu menjadi tantangan besar bagi orang tua, yang mempunyai tanggung jawab dan peran penting dalam mempersiapkan generasi abad ke-21, generasi yang memiliki kompetensi digital.

Hasil riset yang dilansir oleh Mitchell Kapoor menunjukkan bahwa generasi muda yang memiliki keahlian untuk mengakses media digital, saat ini belum mengimbangi kemampuannya menggunakan media digital untuk kepentingan memperoleh informasi pengembangan diri. Hal ini juga tidak didukung dengan bertambahnya materi/informasi yang disajikan di media digital yang sangat beragam jenis, relevansi, dan validasinya (Hagel, 2012). Di Indonesia saat ini, perkembangan jumlah media tercatat meningkat pesat, yakni mencapai sekitar 43.400, sedangkan yang terdaftar di Dewan Pers hanya sekitar 243 media. Dengan demikian, masyarakat dengan mudah mendapatkan informasi dari berbagai media yang ada, terlepas dari resmi atau tidaknya berita tersebut (Kumparan, 2017). Dari aspek peluang, perkembangan media digital mampu meningkatkan peluang bisnis *e-commerce*, lahirnya lapangan kerja baru berbasis media digital. Terlebih lagi, pemanfaatan media digital bagi dunia pendidikan memungkinkan pengembangan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak.

Literasi digital yang dikemas dalam kegiatan PKM ini ditujukan untuk menyiapkan masyarakat tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital.

## **TELAAH PUSTAKA**

### **Literasi Digital**

Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Bawden (2001)

menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat. Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi.

Sementara itu, Belshaw (2011) mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut:

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
7. Kritis dalam menyikapi konten; dan
8. Bertanggung jawab secara sosial.

### **Indikator Literasi Digital**

#### **Indikator Literasi Digital di Sekolah**

1. Basis Kelas
  - a. Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan;
  - b. Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran; dan
  - c. Tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam menggunakan media digital dan internet.

## 2. Basis Budaya Sekolah

- a. Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital;
- b. Frekuensi peminjaman buku bertema digital;
- c. Jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi;
- d. Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman;
- e. Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah; dan
- f. Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah, dsb.)

## 3. Basis Masyarakat

- a. Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital di sekolah; dan
- b. Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.

### **Indikator Literasi Digital di Keluarga**

- 1 Meningkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan literasi digital yang dimiliki keluarga;
- 2 Meningkatnya frekuensi membaca bahan bacaan literasi digital dalam keluarga setiap harinya;
- 3 Meningkatnya jumlah bacaan literasi digital yang dibaca oleh anggota keluarga;
- 4 Meningkatnya frekuensi akses anggota keluarga terhadap penggunaan internet secara bijak;
- 5 Meningkatnya intensitas pemanfaatan media digital dalam berbagai kegiatan di keluarga; dan
- 6 Jumlah pelatihan literasi digital yang aplikatif dan berdampak pada keluarga.

### **Indikator Literasi Digital di Masyarakat**

- 1 Meningkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan literasi digital yang dimiliki setiap fasilitas publik;
- 2 Meningkatnya frekuensi membaca bahan bacaan literasi digital setiap hari;
- 3 Meningkatnya jumlah bahan bacaan literasi digital yang dibaca oleh masyarakat setiap hari;
- 4 Meningkatnya jumlah partisipasi aktif komunitas, lembaga, atau instansi dalam penyediaan bahan bacaan literasi digital;
- 5 Meningkatnya jumlah fasilitas publik yang mendukung literasi digital;
- 6 Meningkatnya jumlah kegiatan literasi digital yang ada di masyarakat;
- 7 Meningkatnya partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan literasi digital;
- 8 Meningkatnya jumlah pelatihan literasi digital yang aplikatif dan berdampak pada masyarakat; 9. Meningkatnya pemanfaatan media digital dan internet dalam memberikan akses informasi dan layanan publik;
- 9 Meningkatnya pemahaman masyarakat terkait penggunaan internet dan UU ITE;
- 10 Meningkatnya angka ketersediaan akses dan pengguna (melek) internet di suatu daerah; dan
- 11 Meningkatnya jumlah pelatihan literasi digital yang aplikatif dan berdampak pada masyarakat.

### **METODOLOGI**

Sasaran kegiatan PKM “Pendidikan Berbasis Digital Sebagai Pondasi Penguatan Karakter Anak Bangsa” akan dilakukan pada dua tataran, yaitu pada anak usia sekolah yang berada pada rentang usia 6 – 18 tahun dan masyarakat umum. Kegiatan dilakukan melalui ceramah, permainan, simulasi maupun kegiatan praktek langsung dalam mengakses konten-konten dalam media social. Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan melalui pengamatan analisis kemampuan khalayak sasaran di akhir kegiatan tentang kemampuan (1) mengakses, memilah, dan memahami berbagai jenis informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup, seperti kesehatan, keahlian, dan

keterampilan, (2) pemahaman mengenai nilai-nilai universal yang harus ditaati oleh setiap pengguna, seperti kebebasan berekspresi, privasi, keberagaman budaya, hak intelektual, hak cipta, dan sebagainya, dan (3) kemampuan interaksi dengan baik dan positif dengan lingkungannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Berkembangnya peralatan digital dan akses akan informasi dalam bentuk digital mempunyai tantangan sekaligus peluang. Mereka menghabiskan waktu mereka untuk berinternet, baik melalui telepon genggam, komputer personal, atau laptop, mendekati 5 jam per harinya. Tingginya penetrasi internet bagi generasi muda tentu meresahkan banyak pihak dan fakta menunjukkan bahwa data akses anak Indonesia terhadap konten berbau pornografi per hari rata-rata mencapai 25 ribu orang (Republika, 2017). Belum lagi perilaku berinternet yang tidak sehat, ditunjukkan dengan menyebarnya berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial. Hal-hal tersebut tentu menjadi tantangan besar bagi orang tua, yang mempunyai tanggung jawab dan peran penting dalam mempersiapkan generasi yang memiliki kompetensi digital. Di sisi lain, perkembangan media digital memberikan peluang, seperti meningkatnya peluang bisnis *e-commerce*, lahirnya lapangan kerja baru berbasis media digital, dan pengembangan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Perkembangan pesat dunia digital yang dapat dimanfaatkan adalah munculnya ekonomi kreatif dan usaha-usaha baru untuk menciptakan lapangan pekerjaan. Pemanfaatan *e-commerce* memberikan kesempatan kepada perusahaan untuk meningkatkan pemasaran barang dan jasa secara global, mengurangi waktu dan biaya promosi dari barang dan jasa yang dipasarkan karena tersedianya informasi secara menyeluruh di internet sepanjang waktu. Selain itu, jenis lapangan pekerjaan yang memanfaatkan dunia digital semakin bertambah, seperti ojek atau taksi daring, media sosial analisis, dan pemasaran media sosial. Sayangnya, dunia maya saat ini semakin dipenuhi konten berbau berita bohong, ujaran kebencian, dan radikalisme, bahkan praktik-

praktik penipuan. Keberadaan konten negatif yang merusak ekosistem digital saat ini hanya bisa ditangkal dengan membangun kesadaran dari tiap-tiap individu.

Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Memacu individu untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. Dengan demikian, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan cenderung aman dan kondusif.

## **KESIMPULAN**

Teknologi digital memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga dan teman dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu perlu memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern sekarang ini. Literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Setiap orang hendaknya dapat bertanggung jawab terhadap bagaimana menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang

dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Memacu individu untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), *Gerakan Literasi Digital*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Hagel, J (2012), The Real Value Of Online Communities, *Harvard Business Review*, 74, 134-40.
- Belshaw, D (2011), *What is Digital Literacy? A Pragmatic Investigation*, Doctoral Dissertation, Durham University.
- Bawden, D (2001), Information and Digital Literacies: A Review of Concepts, *Journal of Documentation*, 57 (2), 218-259.