



EVALUASI DAN PENGUKURAN TINGKAT LITERASI DIGITAL MENUJU LITERASI BERMEDIA DIGITAL YANG MERDEKA

I Gede Suputra Widharma ^{a,1}
 Anak Agung Made Dewi Anggreni ^b
 Ketut Sumadi ^c
 I Nengah Jati ^d

^a Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Bali

^b Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Udayana

^c Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

^d Kampus Ganesha Indonesia, Tanah Ampo, Bali

¹ Corresponding Author, email: suputra@pnb.ac.id (Widharma)

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 10-09-2024

Revised: 21-09-2024

Accepted: 17-10-2024

Published: 31-10-2024

Keywords:

Digital literacy,
 student, re-
 purposing content,
 curriculum,
 teaching
 mechanism

ABSTRACT

This research aims to evaluate and measure the level of digital literacy among college atmosphere. This research took data from student in LPK Ganesha Indonesia during medium of 2024. It based on nine elements of digital literacy concept. Digital literacy is important skill to use information technology in college and administration process. This research analyze the implementation of digital literacy in academic atmosphere by using mixed methods with approach to an embedded concurrent such as combine quantitative and qualitative method. Quantitative data obtained from survey to measure the level and qualitative data obtained from interview and observation about implementation digital literacy. Analyze results show that most of student was in the medium to advance level with element of re-purposing content has the less value. This results indicated that student should be increase their skills to customization and effective using digital content. There are efforts to increase digital literacy in LPK, but still much room for further development. To recommended that digital literacy must be improve as teaching mechanism that integrated to curriculum. To improve and increase skills of digital literacy is very important to prepare student to get more benefits at the digital era in the future

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya media digital yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan dunia dalam genggam. Istilah ini seperti yang dikemukakan oleh Thomas L. Friedman (2007) sebagai 'the world is flat' bahwa dunia semakin rata dan setiap orang bisa mengakses apa pun dari sumber mana pun (Nasrullah, 2015: 1). Dikutip dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) berkembangnya peralatan digital dan akses akan informasi dalam bentuk digital mempunyai peluang sekaligus tantangan. Dampak positif internet diantaranya adalah kecepatan akses informasi dan hiburan, kemudahan dalam berkomunikasi dan bertransaksi bisnis, serta pemerataan akses pendidikan. Sebaliknya, internet juga memiliki dampak negatif yang perlu diwaspadai. Kementerian Komunikasi dan Informatika

selama tahun 2018 telah memblokir 961.456 situs internet yang memuat konten negatif. Kategori konten negatif itu antara lain pornografi, perjudian, pemerasan, penipuan, kekerasan, fitnah atau pencemaran nama baik, pelanggaran kekayaan intelektual, produk dengan aturan khusus, provokasi SARA, hoaks, terorisme atau radikalisme, serta informasi atau dokumen elektronik yang melanggar undang-undang lainnya (Kemenkominfo, 2018). Sementara itu Kurnia dan Astuti (2017: 161) juga menyatakan bahwa kaum muda dianggap sebagai kelompok yang paling rentan dan dianggap paling banyak mendapatkan pengaruh buruk dari media digital. Atau sebaliknya, mereka dianggap sebagai agen perubahan yang diharapkan bisa turut ambil bagian dalam mengatasi berbagai persoalan masyarakat digital. Literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan setiap individu untuk dapat berpartisipasi di dunia modern sekarang ini (Kemendikbud, 2017). The United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) baru menyentuh persoalan literasi digital pada bulan Mei 2007, setelah konferensi Lisbon (Kurnia dan Astuti, 2017). Bahkan literasi di era digital baru menjadi tema hari literasi internasional yang ditetapkan UNESCO pada tanggal 8 September 2017. UNESCO bertujuan untuk mencari tahu kemampuan literasi apa saja yang diperlukan masyarakat dalam menghadapi era digital dan mengeksplorasi program serta kebijakan di bidang literasi.

Istilah literasi digital awalnya digunakan pada tahun 1980-an ketika teknologi komputasi mulai digunakan untuk menunjang kehidupan sehari-hari (Widyastuti, et al., 2016: 5; Dini & Lestari, 2015). Mengadopsi konsep literasi media menurut James Potter (2005) maka literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Steve Wheeler (2012: 16) kemudian mengemukakan elemen penting literasi digital yang menyangkut kemampuan apa saja yang harus dikuasai dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, yaitu *social networking*, *trans-literacy*, *maintaining privacy*, *managing identity*, *creating content*, *organizing and sharing content*, *re-purposing content*, *filtering and selecting content*, dan *self broadcasting*. *Social networking* adalah keterampilan menggunakan berbagai layanan jaringan sosial. *Trans-literacy* diartikan sebagai kemampuan menggunakan berbagai platform digital. *Maintaining privacy* yaitu kemampuan mengelola dan menjaga privasi data digital. *Managing digital identity* adalah kemampuan menggunakan identitas yang tepat di berbagai platform digital. *Creating content* yaitu kemampuan membuat konten yang sesuai di berbagai platform digital. *Organizing and sharing content* adalah kemampuan mengatur dan berbagi konten secara tepat di berbagai platform digital. *Re-purposing content* yaitu kemampuan menggunakan atau menggabungkan konten yang sudah ada untuk menghasilkan konten baru yang kreatif. *Filtering and selecting content* adalah kemampuan menyaring dan memilih konten yang tepat sesuai dengan kebutuhan. *Self broadcasting* merupakan kemampuan untuk membagikan konten pribadi dengan tepat. Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2017 menyebutkan bahwa komposisi pengguna internet didominasi oleh generasi muda. Pengguna internet pada rentang usia 13-18 tahun mencapai 16,68% dan rentang usia 19-34 tahun mencapai 49,52% dari total 143,26 juta jiwa pengguna internet di Indonesia. Penetrasi pengguna internet pada rentang usia 13-18 tahun (remaja) mencapai 75,5%, paling tinggi dibanding rentang usia lainnya (APJII, 2017). Namun demikian, remaja cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas di internet (Ekasari dan Darmawan, 2012: 57).

LPK sebagai salah satu institusi pendidikan nonformal sesungguhnya memiliki peran strategis dalam mengajarkan literasi digital kepada generasi muda. Sayangnya, LPK tidak banyak berkontribusi sebagai pelaku kegiatan literasi digital di Indonesia. Kurnia dan Astuti (2017: 159) menyatakan bahwa perguruan tinggi (56,14%) adalah pelaku utama kegiatan

literasi digital yang disusul dengan pemerintah (14,34%), komunitas (13,52%), lembaga swadaya masyarakat (5,32%), sekolah dan korporasi masing-masing (3,68%), asosiasi profesi dan ormas (2,86%), media (0,4%), lain-lain (2,86%). Tingkat literasi digital mengacu pada dimensi individual yang disusun oleh European Association for Viewers's Interests (2009: 55) seperti pada tabel 1.

Tabel 1 Level Literasi Digital

No.	Level	Definisi Menurut Dimensi Individual
1	Basic	Individu memiliki kemampuan penggunaan dasar media yang terbatas.
2	Medium	Individu memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media, mengetahui fungsi media secara lebih mendalam dan mampu mengoperasikan media dengan lebih kompleks.
3	Advanced	Individu sangat ahli dalam penggunaan media serta menyadari etika dan konsekuensi hukum bagi penggunaannya. Di ruang publik, pengguna mampu menggerakkan kerjasama kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan.

Konsep literasi digital sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, Kurnia dan Astuti (2017: 159) menyatakan bahwa perguruan tinggi (56,14%) adalah pelaku utama kegiatan literasi digital yang disusul dengan pemerintah (14,34%), komunitas (13,52%), lembaga swadaya masyarakat (5,32%), sekolah dan korporasi masing-masing (3,68%), asosiasi profesi dan ormas (2,86%), media (0,4%), lain-lain (2,86%).

Literasi digital menurut Kemendikbud (2017) memiliki 3 indikator berbasis kelas, budaya, dan masyarakat. Indikator literasi digital berbasis kelas meliputi aspek:

- a. Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh pimpinan lembaga, tenaga pendidik, dan tenaga kependidikan;
- b. Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran;
- c. Tingkat pemahaman pimpinan, tenaga pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dalam menggunakan media digital internet. Indikator literasi digital di lingkungan pendidikan meliputi aspek: (1) Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital; (2) Frekuensi peminjaman buku bertema digital; (3) Jumlah kegiatan yang memanfaatkan teknologi dan informasi; (4) Jumlah penyajian informasi dengan menggunakan media digital atau situs laman; (5) Jumlah kebijakan tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan pendidikan; (6) Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal layanan (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data peserta, profil lembaga, dsb). Sedangkan indikator literasi digital di lingkungan pendidikan meliputi aspek Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital dan aspek tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode campuran *embedded konkuren (embedded concurrent mixed methods)* dimana peneliti mempertemukan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh analisis komprehensif atas masalah penelitian. Menurut Cresswell (2010: 322), data kuantitatif dan kualitatif dapat dideskripsikan secara berdampingan sebagai dua gambaran berbeda yang merepresentasikan penilaian gabungan terhadap suatu masalah. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat literasi digital peserta di LPK Ganesha Indonesia Tanah Ampo Manggis dengan menggunakan teknik analisis data distribusi frekwensi. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk mengetahui implementasi gerakan literasi digital di LPK Ganesha Indonesia Tanah Ampo Manggis berdasarkan indikator literasi digital menurut Kemendikbud

(2017) yang berbasis pada kelas, budaya, dan masyarakat. Data kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman (2007).

LPK Ganesha Indonesia merupakan lembaga pendidikan dan pelatihan keterampilan yang diperuntukkan bagi umum yang ingin meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam engineering perhotelan, digital marketing perhotelan, dan pariwisata. LPK ini berdiri sejak awal 2023 dan berada di bawah pengelolaan Yayasan Ganesha Riset dan Pengembangan SDM Indonesia. LPK ini berlokasi di Tanah Ampo Manggis Karangasem dengan komposisi peserta berjumlah 60 orang. Mereka berasal dari berbagai latar belakang agama serta dari berbagai daerah di Bali dan luar Bali yang dicanangkan oleh Kemenaker.

Gambar 1 Aktivitas LPK Ganesha Indonesia



Sumber: LPK Ganesha Indonesia tahun 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap dan Hasil Penelitian Tingkat Literasi Digital

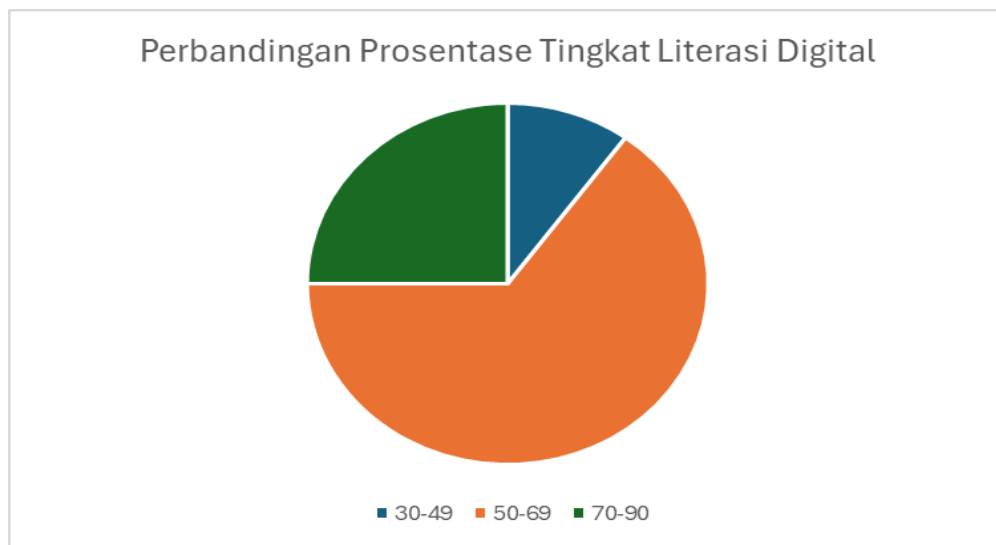
Dari 30 orang responden peserta didik LPK Ganesha Indonesia, tingkat literasi digital pesertanya mayoritas berada di level medium dan advanced. Sebanyak 3 peserta (10%) berada pada level basic, 20 peserta (65%) berada pada level medium, dan hanya 7 peserta (25%) berada pada level advanced. Sebanyak 10% peserta berada pada level basic mengindikasikan bahwa sebagian kecil peserta memiliki kemampuan literasi media pada tataran dasar, memiliki kemampuan penggunaan dasar media digital yang terbatas, mengetahui fungsi dasar media digital dan menggunakannya untuk tujuan tertentu, memiliki kemampuan yang terbatas dalam menganalisa informasi secara kritis, serta memiliki kemampuan berkomunikasi yang terbatas dalam media digital. Mayoritas peserta (65%) berada pada level medium menandakan bahwa mayoritas peserta memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media digital, mengetahui fungsi media digital secara lebih mendalam, mampu mengoperasikan media digital dengan lebih kompleks, mengetahui cara mendapatkan dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan, dapat mengevaluasi strategi pencarian informasi, serta telah aktif dalam produksi konten dan partisipasi di media digital. Sementara ada sebagian peserta yang berada pada level advanced (25%) yang berarti bahwa seperempat peserta sudah sangat ahli dalam penggunaan media digital serta menyadari etika dan konsekuensi hukum bagi penggunaannya, memiliki pengetahuan dan mampu melakukan analisis mendalam tentang teknik dan bahasa di media digital, mampu mengubah kondisi yang mempengaruhi hubungan komunikatif dalam memproduksi dan mengkomunikasikan pesan, serta mampu menggerakkan kerjasama kelompok di media digital untuk memecahkan suatu permasalahan.

Tabel 2 Tingkat Literasi Digital Peserta
LPK

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Prosentase
1	Basic	30 – 49	3	10%
2	Medium	50 – 69	20	65%
3	Advanced	70 – 90	7	25%
	Jumlah		30	100%

Merujuk pada tabel 2 tentang tingkat literasi digital peserta LPK yang terdiri atas 3 kategori yaitu basic (dasar) dengan skor 30-49 dimana penilaian diperoleh dari polling yang diberikan kepada 30 peserta didik sebagai responden polling. Berdasarkan hasil polling yang dikumpulkan responden, ada 3 peserta didik yang termasuk dalam kategori tingkat basic (dasar), hal ini berarti ada 3 peserta didik memiliki kemampuan penggunaan dasar media yang terbatas. Responden mengetahui fungsi dasar media dan menggunakannya untuk tujuan tertentu. Responden juga memiliki kemampuan yang terbatas dalam menganalisa informasi secara kritis serta memiliki kemampuan berkomunikasi yang terbatas.

Gambar 2 Prosentase Tingkat Literasi Digital



Sumber: Hasil Perhitungan, tahun 2024

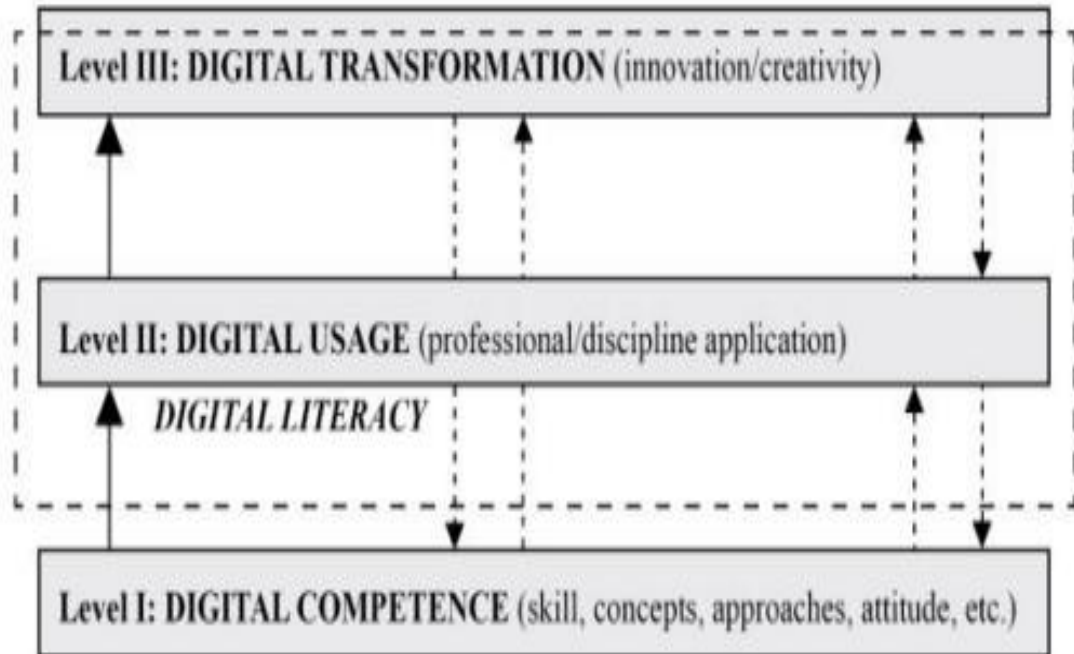
Kemudian 20 peserta didik yang termasuk dalam kategori tingkat medium (sedang), hal ini berarti ada 20 peserta didik memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media, mengetahui fungsi media secara lebih mendalam dan mampu mengoperasikan media dengan lebih kompleks. Responden tahu cara mendapatkan dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan serta dapat mengevaluasi strategi pencarian informasi. Responden juga aktif memproduksi konten dan berpartisipasi secara sosial. Serta ada 7 peserta didik yang termasuk kategori advanced (tinggi), hal ini berarti ada 7 peserta didik sangat ahli dalam penggunaan media serta menyadari etika dan konsekuensi hukum bagi penggunaannya. Pengguna memiliki pengetahuan dan mampu melakukan analisis mendalam tentang teknik dan bahasa di media serta mampu mengubah kondisi yang mempengaruhi hubungan komunikatif dalam memproduksi dan mengkomunikasikan pesan. Di ruang publik, pengguna mampu menggerakkan kerjasama kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan.

Program Literasi Digital di LPK

Gerakan literasi digital di LPK Ganesha Indonesia jika dianalisis berdasarkan indikator basis kelas dari Kemendikbud (2017) hanya meliputi penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam beberapa matakuliah. Kegiatan literasi digital muncul atas inisiatif tenaga pendidik dan

tenaga pendidikan, khususnya pada kegiatan operasional atau layanan administrasi. Disamping itu para pengampu matakuliah juga telah memanfaatkan literasi digital dan media digital dalam pendidikannya, seperti pada matakuliah Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), Dasar Terapan Listrik, Kitchen dan Laundry, Mesin Pendingin, serta matakuliah Perawatan dan Perbaikan.

Gambar 3 Peningkatan Level Literasi Digital



Sumber: Mayes and Fowler, tahun 2000

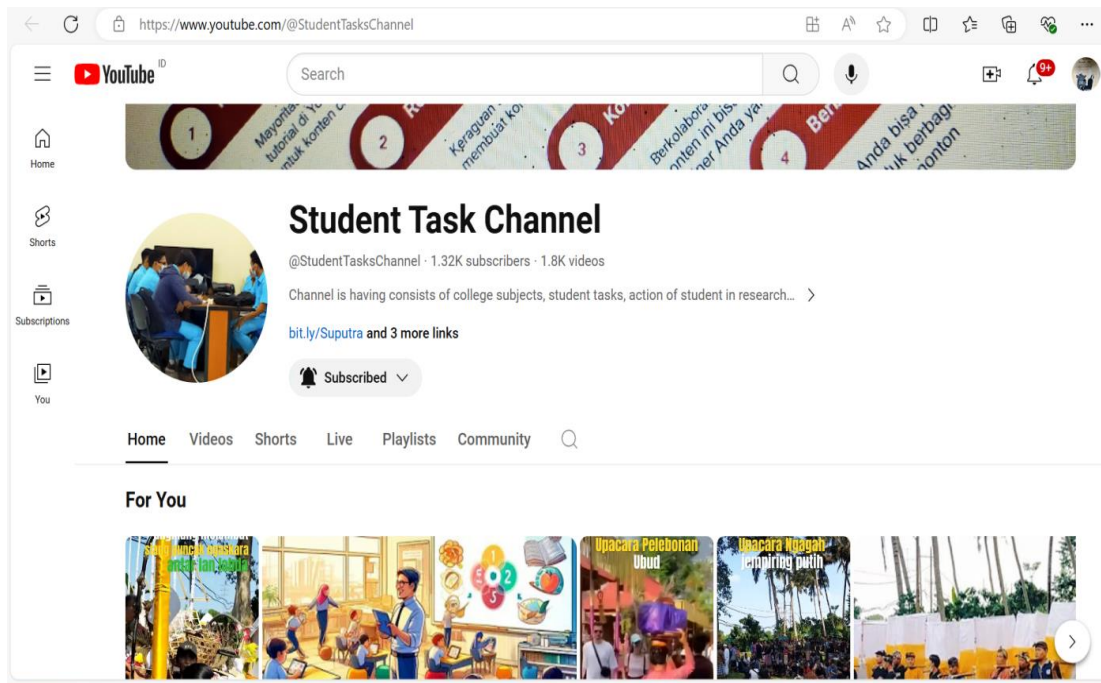
Pada aspek tingkat pemahaman tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, konsep literasi digital lebih menekankan pada aspek kognitif serta kompetensi teknis dalam pengoperasian piranti keras dan piranti lunak. Pada matakuliah umum yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, kegiatan literasi digital lebih menekankan pada aspek kognitif dan kompetensi teknis peserta didik seperti definisi dan sejarah, pemanfaatan mesin pencari informasi, surat elektronik (email) dan blog. Hanya sedikit materi yang mengulas tentang peran dan dampak literasi digital serta korelasi kehadiran internet dan masyarakat. Walaupun demikian, kegiatan literasi digital pada matakuliah umum tidak hanya sebatas pada aspek kognitif dan teknis tetapi sudah diarahkan pada aspek produksi konten melalui penugasan menulis artikel di blog peserta didik, walaupun masih minim. Dengan kemampuan ini akan dapat meningkatkan level literasi digital dari level basic (dasar) yang mengenal literasi digital menjadi level medium yang identik dengan pengguna literasi digital yang memanfaatkan media digital untuk belajar mandiri dan menyelesaikan tugas.

Pada matakuliah dasar keahlian yaitu Bahasa Inggris dan K3, kegiatan literasi digital dilakukan melalui penugasan mencari literatur di internet. Pada matakuliah Bahasa Inggris, dilakukan melalui penugasan mencari literatur di internet serta penugasan membuat video drama berkelompok. Hasil tugas kemudian dikirimkan oleh peserta melalui email kepada tenaga pendidik atau melalui link google drive.

Pada matakuliah K3 yang dikaitkan dengan Lingkungan Hidup (K3LH), kegiatan literasi digital dilakukan melalui penugasan membuat video drama kelompok bertema alat pelindung diri (APD). Para peserta bermain peran sebagai supervisor dan staf hotel lainnya. Video kemudian diunggah melalui channel youtube milik tenaga pendidik. Dengan

pelaksanaan perkuliahan dasar keahlian ini diharapkan juga meningkatkan level literasi digital menjadi level III yang identik dengan kreativitas dalam membuat konten atau postingan.

Gambar 4 Channel Youtube sebagai Media Literasi Digital



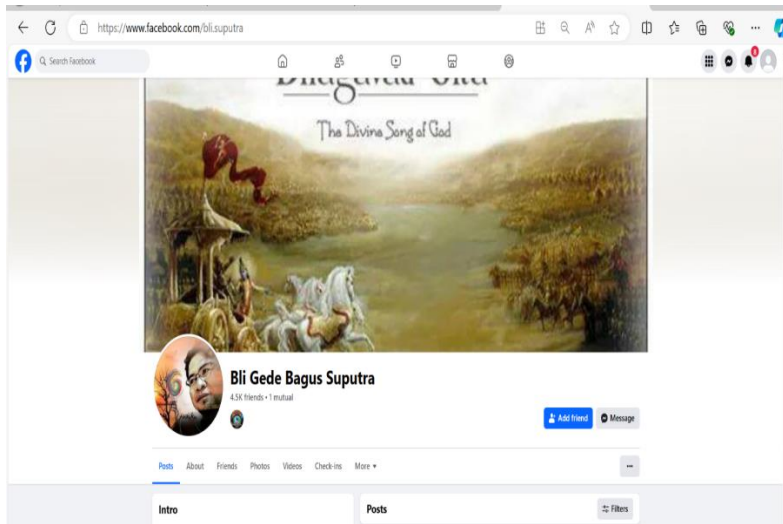
Sumber: <https://www.youtube.com/@StudentTasksChannel> tahun 2024

Pada matakuliah keahlian yaitu Dasar Terapan Listrik, Kitchen dan Laundry, Mesin Pendingin, serta matakuliah Perawatan dan Perbaikan, pemanfaatan literasi digital lebih banyak ditekankan pada penyampaian materi dan pemberian tugas mandiri. Dengan pelaksanaan perkuliahan keahlian ini diharapkan meningkatkan level literasi digital menjadi level III yang identik dengan kreativitas dalam membuat konten atau postingan melalui video kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pada matakuliah Dasar Terapan Listrik yang membahas tentang rangkaian listrik, instalasi penerangan, dan pembangkit listrik, kegiatan literasi digital dilakukan melalui pembelajaran praktek dengan memberikan video simulasi yang menunjukkan aliran arus listrik pada rangkaian seri dan paralel, video cara pengukuran arus listrik dan tegangan pada rangkaian listrik, hingga video proses kerja pembangkit listrik (PLTA, PLTU, PLTB dan PLTS). Disamping itu juga peserta didik membuat video perseorangan (*short video*) saat melakukan kegiatan praktek pengukuran arus dan tegangan listrik pada rangkaian listrik sederhana secara bergantian. Rekaman video kemudian diunggah di channel youtube ataupun media sosial lainnya seperti Facebook, Instagram, Twitter atau Snackvideo.

Pada matakuliah Kitchen and Laundry, dilakukan melalui penugasan mencari literatur di internet serta penugasan membuat film dokumenter pendek yang mengangkat kegiatan di seputaran dapur ataupun di binatu lengkap dengan peralatannya seperti pengoperasian kompor gas, microwave, magic jar, hingga pemasangan gas, juga saluran pembuangan air. Demikian juga yang terkait dengan kegiatan di laundry (binatu) meliputi pengoperasian mesin cuci, pemilahan pakaian, hingga saluran pembuangan air cucian. Seperti matakuliah keahlian lainnya, rekaman video kegiatan ini diunggah pada channel youtube ataupun pada media sosial peserta didik.

Gambar 5 Pemanfaatan Media Sosial Facebook



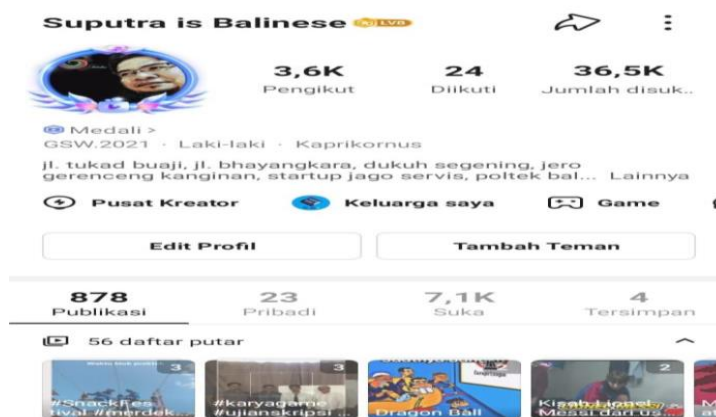
Sumber: https://www.facebook.com/bli_suputra, tahun 2024

Pada matakuliah Mesin Pendingin, dilakukan melalui penugasan mencari literatur di internet serta penugasan membuat film dokumenter pendek yang mengangkat kegiatan yang berhubungan dengan mesin pendingin seperti refrigerator, freezer, hingga air conditioner (AC). Video rekaman saat peserta didik mencuci AC, menambahkan gas freon pada AC, mengukur tekanan udara, mengukur suhu refrigerator. Seperti matakuliah keahlian lainnya, rekaman video kegiatan ini diunggah pada channel youtube ataupun pada media sosial peserta didik.

Demikian juga matakuliah Perawatan and Perbaikan, juga dilakukan melalui penugasan mencari literatur di internet serta penugasan membuat film dokumenter pendek yang mengangkat kegiatan perawatan dan perbaikan peralatan listrik seperti mesin cuci, kulkas dan air conditioner (AC). Video rekaman saat peserta didik mencuci AC, menambahkan gas freon pada AC, mengukur tekanan udara, mengukur suhu refrigerator. Seperti matakuliah keahlian lainnya, rekaman video kegiatan ini diunggah pada channel youtube ataupun pada media sosial peserta didik.

Melalui dua matakuliah ini baik masing-masing maupun digabungkan, matakuliah Mesin Pendingin dan matakuliah Perawatan dan Perbaikan, yang berinteraksi langsung dengan peralatan atau mesin-mesin di laboratorium, seperti mesin cuci, air conditioner, refrigerator, freezer, dan lain-lain. Pelaksanaan perkuliahan keahlian ini diharapkan juga meningkatkan level literasi digital menjadi level III yang identik dengan kreativitas dalam membuat konten atau postingan.

Gambar 6 Pemanfaatan Media Sosial Snackvideo



Sumber: <https://www.snackvideo.com/Suputra is Balinese>, tahun2024

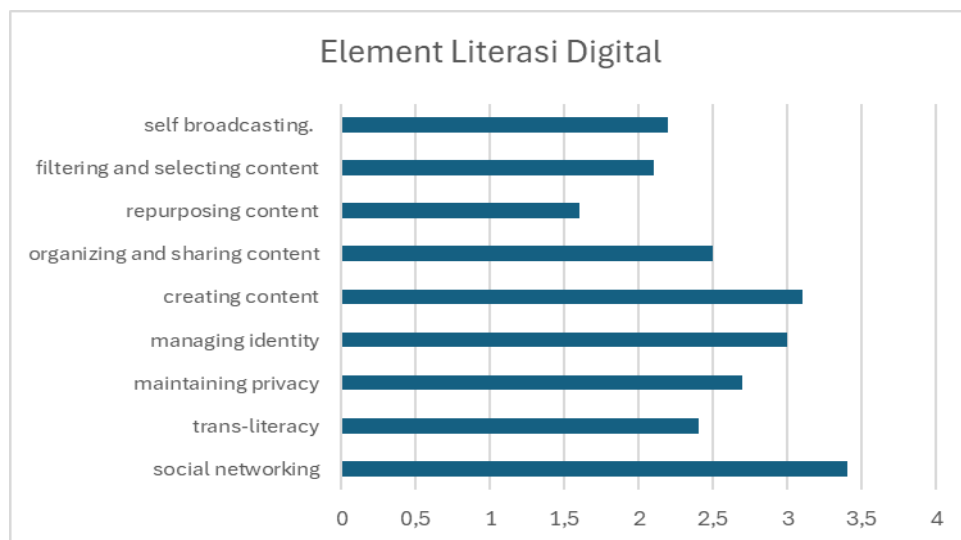
Analisis Berdasarkan Elemen Literasi Digital

Berikut dilakukan analisis terhadap 30 peserta didik sebagai responden wawancara terkait dengan ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Berdasarkan 9 elemen literasi digital menyangkut kemampuan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, yaitu *social networking*, *trans-literacy*, *maintaining privacy*, *managing identity*, *creating content*, *organizing and sharing content*, *repurposing content*, *filtering and selecting content*, dan *self broadcasting*.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap 9 elemen penting literasi digital tersebut dengan skala 4, dapat dilihat bahwa *social networking* memperoleh skor paling tinggi yaitu 3,4, ini menunjukkan secara umum semua peserta didik telah mengenal jaringan sosial (sosial media) baik satu ataupun lebih media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *youtube*. Demikian juga dengan elemen *creating content* yang mendapatkan skor sebesar 3,1 berarti sebagian besar peserta didik telah menggunakan sosial media untuk mengupload video atau memposting kegiatan perkuliahan.

Namun ada hal yang perlu digarisbawahi dari temuan data di atas adalah elemen *re-purposing content* memiliki skor paling rendah yaitu 1,6. Hal tersebut mengindikasikan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menggunakan atau menggabungkan konten yang sudah ada untuk menghasilkan konten baru yang kreatif. Temuan ini senada dengan hasil penelitian Siberkreasi dan Kementerian Kominfo tentang indeks literasi digital remaja di kota besar di Indonesia. Pada penelitian fase pertama periode 2018, Siberkreasi mengumpulkan 2.000 responden remaja dengan rentang usia 13-18 tahun di 4 kota, yaitu Bandung, Surabaya, Pontianak, dan Denpasar. Hasil survei menunjukkan bahwa komponen kreatifitas mendapat persentase paling rendah dibandingkan komponen literasi digital lain (Kemenkominfo, 2018). Kemendikbud (2017) juga memacu generasi muda untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas.

Gambar 7 Penilaian 9 Elemen Literasi Digital



Sumber: Hasil Perhitungan, tahun 2024

Berdasarkan hasil penelitian maka kontribusi penelitian ini berupa: masukan kebijakan supaya gerakan literasi digital ini dikembangkan sebagai mekanisme pembelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terkoneksi dengan sistem belajar mengajar serta

mengacu pada keseluruhan 9 elemen literasi digital. Perlu diadakan pelatihan bagi tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sebagai pelaku atau fasilitator literasi digital di lembaga pendidikan seperti LPK untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. Perlu dukungan dari pimpinan dan partisipasi aktif masyarakat dalam hal ini orang tua peserta didik dalam mengembangkan budaya literasi digital. Perlunya gerakan literasi digital ini dikembangkan hingga level 3 (Digital Transformation) untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi generasi muda dalam dunia digital.

SIMPULAN

Penelitian tentang evaluasi dan pengukuran tingkat literasi digital menuju komunikasi bermedia digital yang merdeka ini mengambil data di LPK Ganesha Indonesia dengan responden sejumlah 30 peserta didik memperoleh beberapa kesimpulan.

Pertama, tingkat literasi digital peserta didik mayoritas berada pada level medium hingga advanced. Hal ini menandakan bahwa mayoritas peserta didik memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media digital, mengetahui fungsi media digital secara lebih mendalam, mampu mengoperasikan media digital dengan lebih kompleks, mengetahui cara mendapatkan dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan, dapat mengevaluasi strategi pencarian informasi, serta telah aktif dalam produksi konten dan partisipasi di media digital. Kedua, merujuk pada 9 elemen literasi digital pada umumnya skor peserta didik diatas rata-rata (skor diatas 2,0 pada skala 4) pada setiap elemen literasi digital. Namun skor paling rendah pada elemen *re-purposing content*. Hal ini berarti rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan atau menggabungkan konten yang sudah ada untuk menghasilkan konten baru yang kreatif. Ketiga, ditinjau dari 3 indikator gerakan literasi digital meliputi penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam matakuliah mulai dari matakuliah umum, dasar keahlian hingga keahlian. Selain itu, pemahaman tenaga pendidik tentang konsep literasi digital lebih menekankan pada aspek kognitif serta kompetensi teknis dalam pengoperasian piranti keras dan piranti lunak.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. 2017. Infografis: Penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia 2017. Jakarta: Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia.
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies, Teori dan Praktek*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Creswell, J. W. 2010. *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Colbin, Annemarie. 2013. The International Journal of Healing and Caring, <http://www.wholistichealingreseach.com/21Colbin.html>. Diakses tanggal-bulan-tahun.
- Dini, C. P., & Lestari, P. 2015. Literasi informasi tentang kemasan produk obat bebas. *Jurnal ASPIKOM*, 2(5), 357-373.
- GRPI. 2023. Pedomana Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Engineering Perhotelan. LPK Ganesha Indonesia. Karangasem: Ganesha Riset dan Pengembangan Indonesia
- Kemendikbud. 2017. Materi pendukung literasi digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. 2017. Peta gerakan literasi digital di Indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran, dan mitra yang dilakukan oleh JAPELIDI. *Jurnal Informasi Universitas Negeri Yogyakarta*, 47(2), 149-166.
- Nasrullah, R. 2015. *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widharma, IGS, Sumadi, K, Jati, IN. 2024. Teknologi Digital dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Tri Hita Karana Menuju Indonesia Emas 2045. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Dharma Duta Tahun 2024. Denpasar, 28 Juni, FDD UHN Sugriwa Denpasar.