

# Seminar Literasi Digital Sebagai Upaya Peningkatan Kecakapan Teknologi Dalam Membangun Masyarakat Digital di Desa Galihpakuwon Balubur Limbangan

Dinar Rahayu<sup>1\*</sup>, Yopi Nugraha<sup>1</sup>, Elin Rosliani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Department of Information System, Institut Pendidikan Indonesia Garut

\*dinarrahayu@institutpendidikan.ac.id

## Abstrak

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap penggunanya, jika penggunanya mampu memanfaatkannya dengan baik dan bijak. Perkembangan dan penggunaan teknologi ini tidak luput dari penggunaan internet sebagai pendukung dari penggunaan teknologi tersebut. Masyarakat di Indonesia dalam hal ini sudah banyak menggunakan internet dalam aktivitas kesehariannya namun dalam hal ini level literasi digital masyarakat Indonesia masih dalam tingkat sedang. Dalam upaya mewujudkan masyarakat digital, literasi digital telah dijabarkan oleh berbagai pemangku kepentingan dan pendekatan namun belum terimplementasi secara optimal. Masyarakat digital adalah contoh masyarakat di mana pola interaksi sangat dipengaruhi oleh jaringan teknologi informasi dan komunikasi. Kegiatan literasi digital ini bertujuan untuk meningkatkan kecakapan teknologi masyarakat menuju masyarakat digital. Program literasi digital ini dilakukan dengan beberapa metode yaitu peninjauan literatur, observasi dan wawancara, serta analisis permasalahan. Setelah itu dilanjutkan dengan program seminar literasi digital di Desa Galihpakuwon Balubur Limbangan yang mana desa tersebut merupakan objek dari kegiatan ini. Materi seminar yang disampaikan sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta dalam konteks permasalahan yang ada yang mengacu pada indikator literasi digital seperti Digital Skill, Digital Culture, Digital Ethic, dan Digital Safety. Hasil yang dicapai setelah kegiatan ini yaitu dapat membangun masyarakat tradisional menjadi masyarakat digital di Desa Galihpakuwon Balubur Limbangan.

**Kata Kunci:** literasi digital, cakap teknologi, masyarakat digital

## Abstract

*The development of technology has a significant impact on its users, provided that users can harness it effectively and wisely. This development and utilization of technology are closely tied to the use of the internet as a support for this technological use. In Indonesia, many people already use the internet in their daily activities; however, the level of digital literacy in Indonesian society is still at a moderate level. In the effort to realize a digital society, digital literacy has been discussed by various stakeholders and approached, but it has not been optimally implemented. A digital society is an example of a society where interaction patterns are greatly influenced by information technology and communication networks. The purpose of digital literacy activities is to enhance the technological skills of the community toward becoming a digital society. This digital literacy program is carried out through various methods, including literature review, observation, interviews, and problem analysis. Subsequently, a digital literacy seminar program is conducted in the village of Galihpakuwon Balubur Limbangan, which serves as the focal point of this initiative. The seminar content is tailored to the needs of participants in the context of existing issues, with a focus on digital*

DOI: <https://doi.org/10.57119/abdimas.v2i2.43>

\*Correspondensi: Dinar Rahayu

Email: [dinarrahayu@institutpendidikan.ac.id](mailto:dinarrahayu@institutpendidikan.ac.id)

Received: 10-10-2023

Accepted: 25-11-2023

Published: 23-12-2023



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright: © 2023 by the authors.



*literacy indicators such as Digital Skill, Digital Culture, Digital Ethics, and Digital Safety. The results achieved after this activity include the transformation of a traditional community into a digital community in the village of Galihpakuwon Balubur Limbangan.*

**Keywords :** *digital literacy, technological proficiency, digital society*

## I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi mempunyai dampak besar terhadap kehidupan di masa depan umat manusia. Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut kita semakin dituntut untuk memiliki kemampuan menggunakan teknologi. Teknologi akan memberikan pengaruh besar terhadap penggunanya jika masyarakat mampu memanfaatkannya dengan baik dan bijak untuk menuju kehidupan yang lebih bermartabat. Berbagai informasi dapat diakses dengan mudah oleh setiap masyarakat melalui gawai yang dimiliki [1]. Hal ini merupakan suatu bukti bahwa salah satu manfaat dari penggunaan teknologi yaitu kita selaku pengguna dapat saling berinteraksi, dan memungkinkan untuk berkomunikasi satu sama lain menggunakan semua alat sensorik yang digunakan untuk berkomunikasi.

Perkembangan dan penggunaan teknologi ini tidak luput dari penggunaan internet sebagai pendukung dari penggunaan teknologi tersebut. Masyarakat di Indonesia dalam hal ini sudah banyak yang menggunakan internet dalam aktivitas kesehariannya. Hal ini dapat terlihat dari hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Data pengguna internet yang ada dapat menggambarkan kebutuhan komunikasi di dunia digital sangat diperlukan bagi masyarakat saat ini, contohnya seperti kebutuhan di tempat kerja dengan menggunakan teknologi digital pekerjaan yang dilakukan dapat lebih efisien dan sistematis.

Hal tersebut berkaitan dengan literasi digital di Indonesia. Yang mana literasi digital tersebut telah berkembang sejak tahun 1990 dan menjadi kebutuhan mendesak di masyarakat saat ini. Literasi digital merupakan minat, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, serta untuk memperoleh pengetahuan baru.[2] Kegiatan literasi digital identik dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memahami cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Namun sangat disayangkan literasi digital masyarakat Indonesia pada saat ini masih berada pada level sedang [3]. Oleh sebab itu Kementerian Komunikasi dan Informatika telah membuat Peta Jalan Literasi Digital 2021–2024 guna meningkatkan level literasi digital masyarakat Indonesia. Adapun kerangka kerja literasi digital yang digunakan untuk program literasi digital Indonesia tahun 2020-2024 terdiri dari Digital Skill, Digital Culture, Digital Ethic, dan Digital Safety.

Digital Skill adalah kemampuan individu untuk mengetahui, memahami dan menggunakan perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan sistem operasi digital TIK.[3]. Dengan kata lain pada Digital Skill ini kita dituntut untuk menguasai beberapa hal yaitu: (1) menguasai aplikasi TI untuk menyelesaikan tugas kognitif; (2) keterampilan tersebut tidak berfokus pada teknologi karena tidak



membahas penggunaan perangkat lunak tertentu; (3) keterampilan yang mendukung proses berpikir tingkat tinggi; dan (4) keterampilan yang berkaitan dengan proses kognitif[4].

Digital Culture merupakan kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai-nilai Pancasila serta Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari yang diterapkan dalam penggunaan media digital [3]. Budaya digital adalah area yang kompleks yang mencakup sub-area utama berikut ini: (1) Perlengkapan teknis yang diperlukan untuk mengakses budaya digital; perkembangan, perubahan, dan peluang baru. Area ini mencakup segala jenis peralatan melalui mana elemen dan fenomena budaya digital dapat diakses (contohnya, komputer, ponsel, PDA, kamera digital, televisi modern, dll.). (2) Kemampuan penciptaan nilai melalui kemampuan menggunakan budaya digital, yaitu literasi informasi, menciptakan nilai melalui penggunaan budaya digital dapat mengeluarkan sebagian besar populasi dunia dari masyarakat informasi. (3) Elemen budaya yang diciptakan secara digital atau di platform digital [5].

Digital Ethic merupakan kemampuan suatu individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari [3]. Etika di dunia maya (netiket) berbeda dengan bentuk etika lainnya, sama seperti etika di dunia nyata, netiket juga mendorong penggunaannya untuk mengikuti kode etik dan moral untuk menciptakan ruang berbagi yang nyaman, tenteram, dan damai. Sistem komunikasi sosial yang ada di jejaring sosial sama persis dengan sistem komunikasi yang ada di lingkungan sehari-hari[6].

Digital Safety merupakan kemampuan individu dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, dan meningkatkan kesadaran keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari [3]. Perilaku keamanan online adalah konsekuensi peningkatan penggunaan Internet yang memerlukan adopsi perilaku preventif. Dibandingkan dengan jenis perilaku preventif lainnya. Pengguna yang terampil akan lebih berpengetahuan tentang cara menghindari risiko atau masalah yang terkait dengan menggunakan Internet [7]. Dalam upaya mewujudkan masyarakat digital, literasi digital telah dijabarkan oleh berbagai pemangku kepentingan dan pendekatan namun belum terimplementasi secara optimal.

Masyarakat digital adalah contoh masyarakat di mana pola interaksi sangat dipengaruhi oleh jaringan teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat digital adalah hubungan antara manusia yang terjadi melalui teknologi seperti Internet dan media atau platform tertentu. Secara konseptual, masyarakat digital erat kaitannya dengan masyarakat jaringan atau network society. Masyarakat jaringan mencakup jaringan yang terdiri dari teknologi mikroelektronik berbasis teknologi informasi dan komunikasi digital [8].

Pilar utama masyarakat digital yaitu: a) Kewarganegaraan digital, khususnya penggunaan perangkat digital dalam pelayanan publik dan pemerintah; b) Gaya hidup digital, yaitu pemanfaatan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari; c) Perdagangan digital, khususnya penggunaan teknologi digital dalam kegiatan ekonomi. Pada penelitian [9] ditemukan adanya kemunculan teknologi baru akan menciptakan regulasi-regulasi baru yang dapat menekan dampak negatif dari kehadiran informasi digital, sehingga harus masyarakat sendirilah yang kemudian menentukan, apakah informasi digital dapat membentuk masyarakat digital.

Sedangkan pada penelitian [10] telah dilakukan dilakukannya literasi digital pada masyarakat dengan perlu peningkatan skill yang sesuai dengan pilar literasi digital karena ditemukannya permasalahan di masyarakat yang belum memiliki kecakapan digital. Oleh karena itu gerakan literasi digital penting dilakukan khususnya dalam membangun masyarakat digital di Desa Galihpakuwon Balubur Limbangan. Selain itu program literasi digital ini akan memberikan pembekalan keterampilan untuk penggunaan teknologi, serta bagai mana penggunaan media sosial dengan mengacu pada budaya dan etika serta aman dalam penggunaannya.

Hal ini sesuai dengan 4 pilar atau kerangka literasi digital. Kegiatan ini tidak hanya meberikan pemahaman mengenai pemanfaatan internet dan teknologi digital untuk aktivitas sehari-hari secara umum, namun bagaimana masyarakat bisa memanfaatkan penggunaan teknologi untuk mendukung transaksi online dan bisnis yang dimiliki masyarakat.

## **II. METODE**

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu metode peninjauan literatur, observasi dan wawancara, dan analisis permasalahan.

### **2.1. Peninjauan Literatur**

Studi pustaka dilakukan untuk mendukung penelitian yang dilakukan dengan mempelajari teori yang relevan dengan penelitian ini. Data yang digunakan berasal dari berbagai sumber yaitu jurnal ilmiah, buku referensi, serta dokumen kebijakan terkait.

### **2.2. Observasi dan Wawancara**

Observasi Observasi dilakukan yaitu dengan mengunjungi objek terkait dan meninjau secara langsung kondisi Desa Galihpakuwon Balubur Limbangan. Sedangkan wawancara dilakukan dengan kepala desa dan juga beberapa masyarakat untuk mengetahui permasalahan yang ada saat ini.

### **2.3. Analisis Permasalahan**

Analisis permasalahan dilakukan dengan mengacu pada Indikator Kompetensi literasi digital.

**Tabel 1.** Indikator Kompetensi Literasi Digital

Digital Skill	Digital Culture	Digital Ethic	Digital Safety
Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital – internet dan dunia maya.	Pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara	Etika berinternet (Netiquette).	Pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi perangkat keras.
Pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan pemilahan data.	Digitalisasi Kebudayaan melalui pemanfaatan TIK.	Pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif	Pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di platform digital.
Pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial.	Pengetahuan dasar yang mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya.	Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku.	Berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku. Pengetahuan dasar mengenai penipuan digital.
Pengetahuan dasar mengenai aplikasi dompet digital, lokapasar (market place), dan transaksi digital.	Digital rights.	Pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku	Pengetahuan dasar mengenai rekam jejak digital di media (mengunduh dan mengunggah).
			Minor safety (catfishing).

Dari setiap indikator disesuaikan dengan masalah yang ada di desa Galihpakuwon sehingga solusi permasalahan akan tepat sasaran saat pelaksanaan Seminar Literasi Digital.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

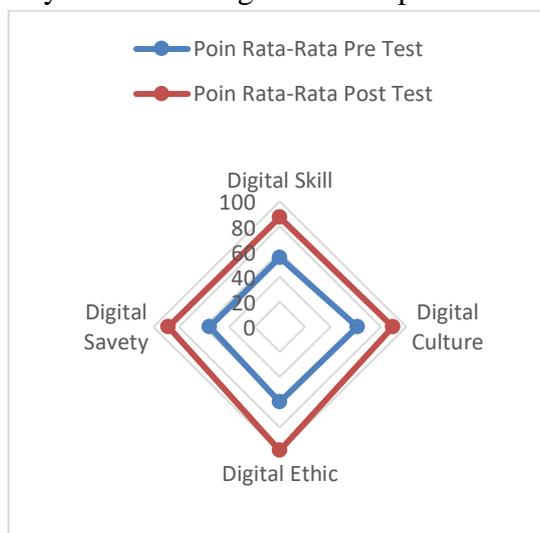
Program Literasi Digital diawali dengan persiapan tempat seminar, sarana dan prasarana, serta persiapan peserta seminar yang sudah di data sebelumnya yang terdiri dari berbagai kalangan yakni pejabat setempat, masyarakat dewasa dan juga anak sekolah.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Seminar Literasi Digital

Materi seminar yang disampaikan sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta dalam konteks permasalahan yang sesuai dengan program literasi digital yaitu Digital Skill, Digital Culture, Digital Ethic, dan Digital Safety. Penyampaian seminar literasi digital ini didukung dengan penyampaian materi tutorial sebagai berikut: (1) Ditampilkan video tutorial bagaimana cara pengoperasian dasar peranti komputer, (2) Menggunakan aplikasi/software yang dapat digunakan sehari-hari seperti aplikasi dompet digital dan e-commerce, (3) Membuat dan menggunakan media sosial yang disesuaikan dengan budaya dan etika, (4) Serta menyampaikan cara-cara dalam penggunaan aplikasi supaya aman dari cyber crime, fishing, dan kejahatan siber lainnya.

Hal ini dapat dikatakan sangat bermanfaat dalam memberi pengetahuan baru mengingat terdapat beberapa warga yang sebelumnya sering terkenakan kejahatan siber. Dengan mengacu pada Indikator Kompetensi Literasi Digital, analisis untuk mengevaluasi kegiatan ini dilakukan guna mengetahui hasilnya. Adapun untuk hasil evaluasi kegiatan ini dilakukan tes pengetahuan sebelum dilaksanakannya seminar dan tes pengetahuan setelah dilaksanakannya seminar dengan hasil responden sebagai berikut:



**Gambar 2.** Hasil Rata-Rata Poin Test



Pengaruh penerapan Program Literasi Digital ini sebagai upaya untuk membangun masyarakat digital di Desa Galihpakuwon Balubur Libangan sangat positif dan mendapat respon yang baik dari masyarakat setempat. Melalui kegiatan ini, masyarakat Galihpakuwon memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai literasi digital dalam menuju masyarakat digital. Program literasi digital untuk membangun masyarakat Galihpakuwon dinilai mampu membuat masyarakat bertransformasi menjadi masyarakat digital.

Namun hal tersebut terkendala dengan beberapa faktor financial dari masyarakat setempat seperti: (1) Budget yang harus dikeluarkan untuk pengadaan peranti komputer di setiap rumah terlalu mahal. Sehingga tidak menunjang untuk anak-anak sekolah dapat mempelajari bagaimana perkembangan teknologi saat ini. (2) Tidak memiliki konektivitas jaringan internet yang memadai.

#### IV. KESIMPULAN

Kegiatan literasi digital dikatakan dapat membangun masyarakat tradisional menjadi masyarakat digital di Desa Galihpakuwon Balubur Limbanagan. Hal ini terlihat dari tingkat pemahaman masyarakat setelah seminar dalam menjawab soal pertanyaan yang diberikan dapat terjawab dengan benar. Kominfo dalam hal ini sudah banyak melakukan kolaborasi dengan Perguruan tinggi, Dinas Pendidikan, dan instansi lain dalam pelaksanaan sosialisasi dan seminar untuk pencapaian literasi di gital di masyarakat. Kendala dalam penerapan literasi digital ini yaitu terkendala pada minimnya kepemilikan device dan jaringan internet yang kurang memadai di Desa Galihpakuwon Balubur Limbanagan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Lembaga Institut Pendidikan Indonesia Garut yang telah memberi dukungan moral dan meteril terhadap penulis. Tidak lupa juga penulis sampaikan terima kasih kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat yang telah memfasilitasi Seminar Literasi Digital yang penulis lakukan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- S. Nurhayati and A. M. N. Falah, "Implementasi workshop literasi digital dalam membangun keberdayaan ekonomi masyarakat," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 2020, [Online]. Available: <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2457>
- V. Liansari and E. Z. Nuroh, "Realitas penerapan literasi digital bagi mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo," *Proceedings of the ICECRS*, 2018, [Online]. Available: <https://icecrs.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/1363>
- Z. Z. Muda Monggilo *et al.*, "Cakap Bermedia Digital."
- E. van Laar, A. J. A. M. van Deursen, J. A. G. M. van Dijk, and J. de Haan, "The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review," *Comput Human Behav*, vol. 72, pp. 577–588, Jul. 2017, doi: 10.1016/j.chb.2017.03.010.
- Á. Rab Budapest, "Digital culture-Digitalised culture and culture created on a digital platform," 2007.



- 
- E. S. Rawanoko, K. Komalasari, S. Al-Muchtar, and P. Bestari, “The use of social media in ethic digital perspective,” *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, vol. 18, no. 1, pp. 148–157, Apr. 2021, doi: 10.21831/jc.v18i1.40036.
- M. Dodel and G. Mesch, “Inequality in digital skills and the adoption of online safety behaviors,” *Inf Commun Soc*, vol. 21, no. 5, pp. 712–728, May 2018, doi: 10.1080/1369118X.2018.1428652.
- I. Isabella, A. Iriyani, and D. P. Lestari, “Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital,” *Jurnal Pemerintahan Dan ...*, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/PDP/article/view/3236>
- N. Nuraisyah, F. Nuraini, E. Fatmawati, “Budaya Informasi Digital: Fondasi Membangun Masyarakat yang Bersosial atau Semakin Individual?,” *Al Qalam: Jurnal*, 2023, [Online]. Available: <https://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-qalam/article/view/1802>
- Isabella, Permana, “Peningkatan Kemampuan Literasi Digital”, *Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*, 2022