

## GERAKAN LITERASI DIGITAL NASIONAL SEBAGAI SALAH SATU MEDIA PEMBELAJARAN DI KOTA MEDAN

Dra. Sinta Diana, M.Hum.<sup>1</sup>, Selvie Sianipar, S.T., M.T.<sup>2</sup>, Riodinar Harianja, S.E., M.Si.<sup>3</sup>

Politeknik Mandiri Bina Prestasi  
sintadianamartaulina@gmail.com

### ABSTRACT

*Digital literacy is a form of ability to obtain, understand and use information from various sources in digital form. Digital literacy is indispensable to solve the problem of explosion information that continues to increase in digital sources, including the wider community which requires it to always be in touch with the times. Digital literacy skills are not only based on the ability to operate computer devices, but are also accompanied by the ability to understand, process and apply information appropriately in various forms. This research was conducted in North Sumatra on 754 people in Medan from different professions. With data collection techniques using the questionnaire method. The result is that the digital literacy of the community in Medan shows results that are classified as high in all aspects of digital literacy competence from 5 years ago. Where respondents said 76% of 754 respondents said they experienced an increase in digital literacy from 5 years ago. And 97 out of 900 respondents said that around the location of the house there was a telephone/cellular signal. Internet access also showed an increase, the most accessing the internet at 07.01-10.00. sources get the most information from social media by 81% of 900 respondents. Communicating through messages is 82% of the respondent's data. The results of the study show a fairly high ability, but there are still several components supporting the main aspects that are still in the low category.*

**Keyword:** digital Literacy, Learning, Media

### 1.1 Latar Belakang Masalah/ Penelitian

Seperti yang yang dicanangkan UNESCO (dari buku Literasi Digital), literasi digital berhubungan erat dengan *life skills* (kecakapan). Kemampuan ini tidak hanya melibatkan teknologi saja, tetapi kemampuan untuk belajar, berpikir kritis, dan inovatif untuk berkompetensi digital. Dengan kata lain literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan sumber informasi melalui komputer (Fajri, 2021). Berbagai literasi digital digunakan sebagai kompetensi yang dimiliki orang “user” dalam memahami dan memanfaatkan berbagai informasi diperoleh melalui media digital. Situasi pandemi sejak 2019 hingga saat ini sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan pemanfaatan literasi digital dalam aktivitas di luar maupun di dalam rumah. Kondisi ini merupakan tantangan sekaligus sebagai peluang untuk memaksimalkan penggunaan digital secara literasi. Mau tidak mau suka atau tidak suka, situasi memaksa kita untuk tanggap teknologi (gaptek), mulai dari belajar, bekerja, hingga melengkapi kebutuhan

sehari-hari. Budaya membaca sebelum bertanya membuat kreatifitas keingintahuan secara mandiri wajib ditumbuhkembangkan di segala bidang, teristimewa dunia pendidikan.

Besarnya peranan dan manfaat literasi digital di saat pandemik inilah yang melatarbelakangi penelitian “Literasi Digital sebagai Salah satu Media Pembelajaran di Kota Medan”. Penelitian ini mendeskripsikan pemanfaatan berbagai media, dari televisi hingga *efbi* dalam literasi digital di kota Medan. Medan merupakan kota besar ketiga di Indonesia, yang perkembangan literasinya juga layak diperhitungkan seiring dengan perkembangan informasi secara digital. Deskripsi ini merupakan dukungan penggunaan literasi digital nasional yang dicanangkan oleh Pemerintah (kominfo) sebagai salah satu alat pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi di masa mendatang.

### 1.2 Perumusan Masalah

Seberapa besar pemanfaatan berbagai media sebagai alat pembelajaran digital di Kota Medan tahun 2020?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Untuk mendeskripsikan pemanfaatan berbagai media sebagai alat pembelajaran digital. Manfaat penelitian ini secara teoritis memberikan kontribusi terhadap kemampuan gerakan literasi nasional sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi dimasa mendatang:

1. Memperoleh informasi dengan cepat dan tepat
2. Mengetahui cara menjaga privasi dalam dunia maya (on line)
3. Menghindari *cybercrime* (kejahatan digital)
4. Mendapatkan informasi terbaru (*up date*)
5. Belajar lebih cepat
6. Mempermudah proses komunikasi
7. Mengemat pengeluaran

### 2.1 Literasi Digital

Definisi UNESCO tentang literasi bahwa literasi adalah seperangkat keterampilan. Baik itu keterampilan kognitif, keterampilan menulis, atau keterampilan membaca. Semua keterampilan tersebut dapat dikembangkan dan dibentuk melalui berbagai saluran. Misalnya, melalui penelitian akademik, pengalaman, pendidikan atau nilai-nilai budaya. Menurut UNESCO, konsep literasi digital itu sendiri merupakan upaya untuk memahami perangkat teknologi komunikasi dan informasi. Dalam hal ini muncul dalam bentuk literasi Teknologi Informasi Komputer yang fokus pada kompetensi teknologi untuk mengembangkan layanan publik berbasis digital. Literasi digital sendiri terbagi menjadi dua bagian, yang pertama adalah metode konseptual dan operasi. Pendekatan konseptual berfokus pada perkembangan kognitif kesosial-emosional. Pada saat yang sama, dalam pengoperasiannya, lebih menekankan pada kemampuan teknis penggunaan media, yang tidak dapat diabaikan. (Kebudayaan, 2017).

Dengan literasi digital diharapkan terciptanya tatanan masyarakat dengan pola pikir serta pandangan yang kritis namun kreatif. Masyarakat literasi tidak mudah terbius oleh isu prokatif sehingga menjadi korban informasi hoaks(berita bohong) maupun korban penipuan. Dampak yang diharapkan, kehidupan sosial dan budaya masyarakat cenderung lebih aman dan terkendali. Oleh karena itu, sudah selayaknya sebagai bangsa yang maju, masyarakat harus berperan serta membangun budaya literasi

digital secara kompleks. Keberhasilan membangun literasi digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan.

Menurut Paul Gilster dalam bukunya “Digital Literacy” (Digital Literacy, 1997), literasi digital diartikan sebagai pemahaman dan penggunaan berbagai bentuk kapasitas informasi (<https://www.google.com/>, 2022).

Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw pada tesisnya What is ‘Digital Literacy’(2011) berkata bahwa terdapat delapan elemen esensial buat berbagi literasi digital:

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna global digital;
2. Kognitif, yaitu daya pikir pada menilai konten;
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yg pakar & aktual;
4. Komunikatif, yaitu tahu kinerja jejaring & komunikasi di global digital;
5. Kepercayaan diri yg bertanggung jawab;
6. Kreatif, melakukan hal baru menggunakan cara baru;
7. Kritis pada menyikapi konten;
8. Bertanggung jawab secara sosial

Menurut Belshaw, kultural merupakan elemen terpenting berdasarkan konteks pengguna, kultural akan membantu aspek kognitif dalam menilai konten. Literasi digital merupakan pengetahuan & kecakapan buat memakai media digital, indera-indera komunikasi, atau jaringan pada menemukan, mengevaluasi, memakai, menciptakan informasi, & memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, & patuh aturan pada rangka membina komunikasi & hubungan pada kehidupan sehari-hari (Kebudayaan K. P., 2017). Jadi dari beberapa uraian di atas, kita bisa menyimpulkan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan sumber informasi melalui komputer.

### 2.2 Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain, sebagai berikut;

1. Pemahaman Prinsip
2. Saling Ketergantungan
3. Faktor Sosial
4. Kurasi

### 2.3 Jenis-Jenis literasi

Menurut Ibnu Adji Setyawan

- 1) Literasi Kesehatan
- 2) Literasi Finansial
- 3) Literasi Digital
- 4) Literasi Data
- 5) Literasi Kritis
- 6) Literasi Visual
- 7) Literasi Teknologi
- 8) Literasi Statistik
- 9) Literasi Informasi

### 2.3 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umum media adalah semua bentuk perantara untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan kepada penerima.

### 2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda, Dan Russel, jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh. Jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut;

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
- c. Media proyeksi seperti slide, film, dan film strip.
- d. Lingkungan sebagai media pembelajaran.

### 2.5 Fungsi Media Pembelajaran

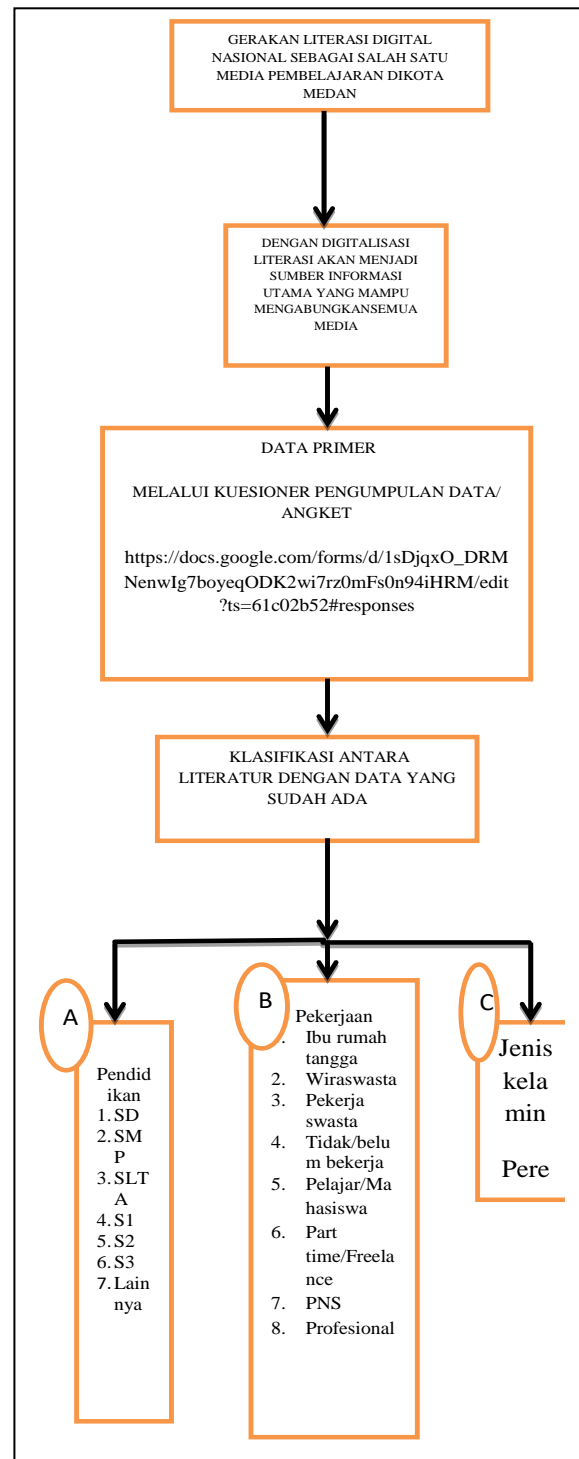
1. Fungsi Atensi
2. Fungsi Afektif
3. Fungsi Kognitif
4. Fungsi Kompensatoris

### Konsep/Kerangka Berpikir

Berdasarkan hubungan variabel dari gambar diatas ,maka dapat dibuat konsep atau kerangka berpikirnya sebagai berikut :

- 1) Literasi digital memiliki peran penting dalam kompetensi, yang dimana jika mempunyai kompetensi yang baik ,maka dalam menggunakan atau memanfaatkan literasi digital dapat membentuk kompetensi yang baik.

- 2) Dalam literasi digital semua berbagai pengetahuan akan mudah diketahui dan dapat dipelajari dari memanfaatkan literasi digital dalam sistem pembelajaran melalui kompetensi.



Jika keduanya dapat dimanfaatkan maka kompetensi dan pembelajaran melalui literasi

digital dapat membentuk yaitu kompetensi masa akan datang dengan sistem pengolahan didalam kompetensi dan pembelajaran.

### 3. Metode Penelitian

#### 3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam penulisan laporan ini adalah masyarakat pengguna literasi digital, dari berbagai profesi, yang merupakan populasi penelitian sebanyak 900 orang. Objek penelitiannya adalah gerakan literasi digital sebagai media pembelajaran di masa mendatang

#### 3.2 Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini berdasarkan data primer dan data sekunder. Sumber datanya juga diperoleh berdasarkan kuesioner melalui *link google form*

#### 3.3 Data Sekunder

Selain data primer, penelitian nantinya juga menggunakan buku lain yang berkaitan dengan jurnal dan artikel (kemdikbud, 2017)

#### 3.3 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah data yang diambil melalui kuesioner, yang telah disebarluaskan dengan *link google form* kepada 900 informan, yang berdomisili di Kota Medan.

#### 3.4 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dilakukan berdasarkan hasil data yang terkumpul: diperiksa, diklasifikasi, diverifikasi, dan dianalisis untuk ditarik kesimpulan.

#### 3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan ide seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan ide itu. Dari 900 qesoner, data merujuk:

1. Perolehan jenis kelamin: perempuan 59% dan laki-laki 41%.
2. Pendidikan: SD 4 orang, SMP 38 orang, SLTA 350 orang, S1 259 orang, S2 15 orang, S3 15 orang, dan lainnya 231 orang.
3. Pekerjaan: profesionalisme 40 orang. PNS 10 orang, parttime/freelance 18 orang, pelajar/mahasiswa 508 orang, tidak/belum bekerja 89 orang, pekerja swasta 112 orang, wiraswasta 72 orang, ibu rumah tangga 58 orang.

### 4. Hasil Penelitian

Pemahaman Literasi digital merupakan alat

pembelajaran bagi semua kalangan. Dalam pengumpulan data penelitian dilakukan dengan survei terhadap informan yang ada di Kota Medan. Survei ini ditujukan kepada informan yang berusia 13 – 70 tahun.

#### Profil Informan

Profil Informan terdiri dari jenis kelamin, pendidikan dan jenis pekerjaan, berdasarkan jenis kelamin; informan laki-laki sebanyak 59% dan perempuan 41% berjumlah 754 orang. Profil informan berdasarkan pekerjaan adalah

1. Ibu rumah tangga
2. Wiraswasta
3. Tidak/Belum bekerja
4. Pelajar/mahasiswa
5. *Part Time/Freelance*
6. PNS
7. Profesional(dokter, arsitek, dosen, guru, dsb)

Profil berdasarkan pendidikan sebagai berikut;

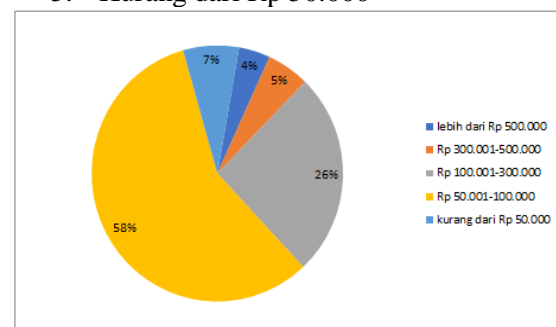
1. S-3 sebanyak 3 orang
2. S-2 sebanyak 14 orang
3. S-1 sebanyak 217 orang
4. SMA/SMK sebanyak 300 orang
5. SMP sebanyak 37 orang
6. SD sebanyak 4 orang
7. Lainnya 195 orang

#### Biaya dan Alokasi Mengakses Internet

Berdasarkan pertanyaan yang dibuat di google form mengenai alokasi dan akses internet yang dibuat dalam range biaya.

“Berapakah perkiraan rata-rata biaya akses internet Anda pribadi (*secara individu*) yang dikeluarkan per bulan?”

1. Lebih dari Rp 500.000
2. Rp 300.001 – Rp 500.000
3. Rp 100.001 – Rp 300.000
4. Rp 50.001 – Rp 100.000
5. Kurang dari Rp 50.000



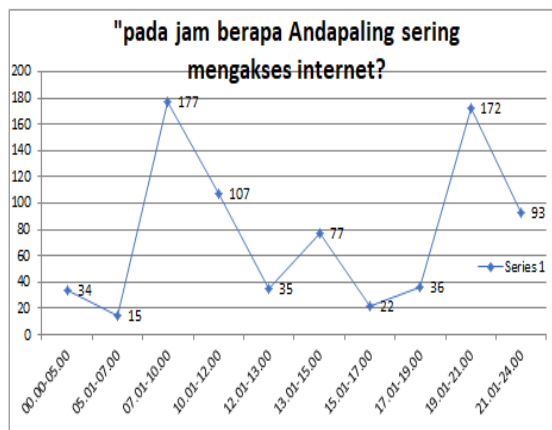
Gambar 4.1 Persentase biaya akses internet responden

### Frekuensi Akses Internet

Berdasarkan hasil google form bahwa responden mengakses internet :

Pada jam berapa ada sering mengakses internet	Jumlah populasi
00.00-05.00	34
05.01-07.00	15
07.01-10.00	177
10.01-12.00	107
12.01-13.00	35
13.01-15.00	77
15.01-17.00	22
17.01-19.00	36
19.01-21.00	172
21.01-24.00	93

Berikut adalah grafik hasil jawaban responden berdasarkan jam akses internet



### 4.2 Jam akses internet informan Aktivitas Dalam Berinternet dan Sumber yang diakses

Berdasarkan pertanyaan di kuisisioner yaitu, "Seberapa sering Anda mengakses/ menggunakan internet untuk kegiatan berikut ini. Terdapat jawaban jawaban responden sebagai berikut;

1. Berkomunikasi lewat pesan singkat (whatsapp, line, telegram, dll)
2. Mencari informasi atau browsing di internet
3. Menggunakan media sosial (Facebook, Instagram, Twitter, dll)
4. Menonton youtube
5. Mengakses portal berita online
6. Akses layanan Pendidikan
7. Mengirim email
8. Akses layanan Kesehatan
9. Akses belanja online/ecommerce
10. Mendengarkan musik streaming (spotify/podcast)

11. Bermain game online
12. Akses transaksi perbankan/keuangan
13. Meeting online menggunakan zoom, google meets, dll
14. Menonton streaming berlangganan (netflix, iflix, viu, dsb)

Adapun sumber informasi yang diakses dan dipercaya oleh responden berdasarkan kuisisioner, "Manakah dari sumber berikut yang biasanya Anda akses untuk mendapatkan informasi? Terdapat jawaban responden sebagai berikut;

1. Media Sosial
2. Televisi
3. Berita on line
4. Situs web resmi pemerintah
5. Media cetak(koran, majalah, dsb.)
6. Radio
7. Tidak mengakses sama sekali
8. lainnya

Sumber media yang paling Responden percaya untuk mendapatkan informasi adalah,

1. Media Sosial
2. Televisi
3. Berita *on line*
4. Situs web resmi pemerintah
5. Media cetak(koran, majalah, dsb.)
6. Radio
7. Tidak mengakses sama sekali
8. Lainnya, sedangkan media social yang paling banyak digunakan dan dipercaya oleh informan;

1. WA
2. IG
3. FB
4. Telegram

### Alasan Menggunakan Literasi Digital Sebagai Media Yang Dipercaya

"Alasan mengapa sumber tersebut yang dipercaya?"

#### Televisi

1. Informasi data jelas dan lengkap
2. Terjamin kebenarannya
3. Tercantum sumebr berita yang jelas

#### Media Sosial

1. Informasi data jelas dan lengkap
2. Terjamin kebenarannya
3. Tercantum sumebr berita yang jelas

#### Situs Web Resmi Pemerintah

1. Informasi data jelas dan lengkap
2. Terjamin kebenarannya
3. Tercantum sumebr berita yang jelas

### Portal Berita On line

1. Informasi data jelas dan lengkap
2. Terjamin kebenarannya
3. Tercantum sumber berita yang jelas

### Media cetak(koran, majalah, dsb)

1. Informasi data jelas dan lengkap
2. Terjamin kebenarannya
3. Tercantum sumber berita yang jelas

### Radio

1. Informasi data jelas dan lengkap
2. Terjamin kebenarannya Berdasarkan hasil penelitian dari 754 responden yang terdiri dari 59% Perempuan dan 41% laki-laki. Responden mayoritas memiliki tingkat pendidikan SLTA sebanyak 300 orang dan S1 sebanyak 217 orang. Pekerjaan dan kegiatan responden sebagai ibu rumah tangga, wiraswasta, mahasiswa, siswa, PNS dan tenaga profesional. Jam akses internet paling banyak dilakukan pada pagi hari pukul 07.00 – 10.00 wib yaitu sebanyak 177 informan, di urutan kedua paling banyak akses di malam hari pukul 19.00-21.00 WIB. Adalah media sosial, televisi, berita online, situs pemerintah. Media sosial yang paling banyak digunakan adalah *whatsApp*, *Instagram*, *Facebook* dan telegram

Aktivitas-aktivitas yang paling banyak dilakukan pada saat mengakses internet yaitu berkomunikasi pesan singkat melalui media sosial, *browsing* berbagai informasi dan *youtube*, *akses ecommerce* atau belanja *online*. Kendala yang paling banyak dihadapi yaitu jaringan yang tidak stabil sehingga koneksi sering terhambat mengakses.

### Kesimpulan

Berdasarkan data di atas, disimpulkan bahwa gerakan literasi digital masyarakat di Kota Medan tergolong kedalam kategori tinggi diseluruh aspek kompetensi literasi digital sejak masa covid-19 hingga pandemik. Informan sebanyak 76% (dari 754 informan) pengguna literasi digital tinggi dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Informan juga mengatakan sekitar lokasi rumah telah terdapat sinyal telepon/seluler sehingga akses internet juga menunjukkan peningkatan, rentang pemakaian antara pukul 07.00-10.00 WIB. Sumber yang mendapatkan informasi paling banyak dari media sosial sebesar 81%. Selain itu informan yang mendapatkan informasi melalui pesan

(SMS) 82% walaupun komponen penunjang aspek utama masih dalam kategori rendah.

### DAFTAR KEPUSTAKAAN

- A.J.Belshaw, D. (2011). literasi digital. *delapan elemen literasi digital*.
- Arikunto. (2016). Teknik pengumpulan data. *beberapa teknik pengumpulan data*.
- Baroroh, s. (2016). Dipetik 11 26, 2021, dari <http://eprints.umm.ac.id>.
- Bawden. (2001). pemahaman literasi . *pemahaman baru literasi*.
- Elpira, B. (2018). Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa Di SMP Negeri 6 Banda Aceh”. *skripsi*.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. new york: buku literasi digital.
- Irhandayaningsih, A. (2020). <http://ejournal.undip.ac.id>. Dipetik 11 29, 2021, dari <http://ejournal.undip.ac.id>.
- kemdikbud. (2017). <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>, (2017). Diambil kembali dari <https://>.
- mediaindonesia. (2021). <https://m.mediaindonesia.com/teknologi/445079/ini-pengertian-digital-dan-pentingnya-bagi-pelajar> . Diambil kembali dari <https://>: <https://m.mediaindonesia.com/teknologi/445079/ini-pengertian-digital-dan-pentingnya-bagi-pelajar>
- Mustamid. (2019). pengaruh literasi digital. *literasi digital*
- radeintan. (2021). *literasi digital sebagai media pembelajaran dalam perspektif pendidikan islam*. lampung.
- Septianingrum, A. (2018). *Pengantar Tata Kelola Internet Seri Literasi Digital*. Indonesia: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
- Setyawan, I. A. (2018). istilah literasi . *pengertian literasi* .
- sevima. (2021, november senin). <https://sevima.com/pengertian-literasi-menurut-para-ahli-tujuan-manfaat-jenis-dan-prinsip/>. Diambil kembali dari <http://>.



- Sugiyono. (2010). subjek dan objek penelitian .  
*pengertian subjek dan objek penelitian .*
- Suherdi, D. (2021). Peran Literasi Digital Di  
masa Pandemi. *Literasi Digital Sebagai  
Penangkal Infodemi Covid-19 :  
Sebuah*, 5-6.
- sukri, m. (2021). *literasi digital sebagai media  
pembelajaran perseptif pendidikan  
islam*. lampung