

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi adalah istilah yang familiar bagi banyak orang. Literasi merupakan sebuah konsep yang memiliki makna kompleks, dinamis, terus ditafsirkan dan didefinisikan dengan beragam cara dan sudut pandang [1]. Literasi adalah tahapan perilaku sosial yaitu suatu kemampuan individu untuk membaca dan menganalisa informasi dan pengetahuan yang didapatkan. Literasi memiliki hubungan dengan kemampuan membaca dan menulis teks, namun penggunaan teks sudah memiliki arti luas yang mencakup teks dalam bentuk visual, audiovisual, dan dalam bentuk media lainnya.

Literasi Digital merupakan kemampuan dasar secara teknis untuk menjalankan komputer serta internet, yang ditambah dengan memahami serta mampu berpikir kritis dan juga melakukan evaluasi pada media digital dan bisa merancang konten komunikasi. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, dapat memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*Computer Literacy*) yang didalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta menjalankan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi karena perkembangan teknologi saat ini, diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan masyarakat [2]. Literasi Digital Indonesia saat ini menempati peringkat ke-56 dari 63 negara yang dilakukan survei. Hal ini memang sedikit terbelakang, namun jika dilihat dari ITU (International Telecommunication Union), Indonesia berada di peringkat 111 dari sebelumnya peringkat 115 [3]. Berdasarkan Indeks Literasi Digital Indonesia yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dan Katadata Insight Center (KIC) pada 2021, indeks literasi digital Indonesia berada di

angka 3,49. Angka tersebut menempatkan Indonesia dalam kategori sedang, dengan skor indeks 0 sampai 5 [4].

Literasi digital sangat dibutuhkan oleh masyarakat terutama generasi muda yang banyak menggunakan internet baik untuk belajar, bermain hingga bersosialisasi, Untuk berinteraksi saat ini generasi muda membutuhkan pemahaman literasi digital yang memadai karena generasi muda tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi yang memiliki akses tidak terbatas sehingga generasi muda memiliki gaya berpikir yang tidak sama dengan generasi sebelumnya. Setiap pengguna teknologi harus memiliki kesadaran dan rasa tanggung jawab dengan penggunaan teknologi untuk berkomunikasi dan menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Banyaknya konten di media yang berisi berita bohong, ujaran kebencian hingga radikalisme, yang dapat mempengaruhi pengguna media sosial dan menciptakan pemahaman yang berbeda antar pengguna. Maka dari itu setiap pengguna teknologi diharapkan memiliki kemampuan menggunakan teknologi secara efektif dan mengidentifikasi keaslian berita. Namun banyaknya konten dari media sosial generasi muda belum memiliki kemampuan dan kepekaan dalam menyaring konten media sosial yang akan menimbulkan kesulitan dalam menerima informasi yang terpercaya, Oleh karena itu generasi muda membutuhkan bimbingan dan pendampingan orang tua, karena sangat rentan mendapatkan informasi negatif pada media sosial yang akan berdampak pada perilaku mereka.

Berdasarkan uraian di atas penulis melakukan survei menggunakan *google form* untuk melihat tingkat literasi digital pada mahasiswa dan menyajikan data menggunakan *google data studio* dalam bentuk *dashboard*, *dashboard* dapat diakses melalui blog yang telah dibuat oleh penulis sehingga masyarakat dapat menggunakan *dashboard* [5]. *Dashboard* dapat membantu orang yang ingin menyelenggarakan suatu kegiatan untuk meningkatkan literasi digital dengan contoh kampanye.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari kegiatan ini adalah

- 1) Apakah literasi digital pada mahasiswa sudah memadai?

- 2) Apakah *dashboard* dapat memberikan solusi untuk orang yang ingin membuat suatu kegiatan untuk meningkatkan literasi digital?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat literasi digital pada mahasiswa, dimana data tersebut digunakan menjadi *user interface dashboard* untuk membantu orang yang ingin membuat suatu kegiatan untuk meningkatkan literasi digital sehingga dapat mengetahui kegiatan yang tepat untuk dilaksanakan. Contoh kegiatan yang dapat dilaksanakan yaitu melaksanakan kampanye untuk meningkatkan literasi digital.

1.4 Manfaat Kegiatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta data kepada orang yang ingin menyelenggarakan suatu kegiatan untuk meningkatkan literasi digital pada mahasiswa dengan cara yang tepat.