

Meningkatkan Kompetensi Literasi Digital Berbasis *Digital Literacy Global Framework (DLGF)* Di Global Persada Mandiri Bekasi

Adi Muhajirjn^{1,*}, Ajif Yunizar Pratama Yusuf¹

¹ Fakultas Ilmu Komputer; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; e-mail:
adi.muhammad@dsn.ubharajaya.ac.id, ajif.yunizar@dsn.ubharajaya.ac.id

* Korespondensi: e-mail: adi.muhammad@dsn.ubharajaya.ac.id

Submitted: 09/12/2022; Revised: 27/12/2022; Accepted: 14/06/2023; Published: 27/06/2023

Abstract

Digital literacy is the ability to search, understand and use information from various digital sources wisely. UNESCO has created a framework for measuring digital literacy levels called the Digital Literacy Global Framework (DLGF). That DLGF has instruments consisting of 1) Information and data literacy, 2) Communication and collaboration, 3) Digital Content Creation, 4) Safety, 5) Problem Solving and transformed by KOMINFO into 4 pillars of literacy to support digital transformation, namely 1) Digital Skills, 2) Digital Ethics, 3) Digital Safety and 4) Digital Culture. The purpose of this community service is to measure and improve the digital literacy skills of the Bekasi City community in dealing with hoax news and to analyze the extent of digital literacy competence through the DLGF framework. Where as many as 234,444 participants took part in the activities carried out by cybercreating in the city of Bekasi with a total of 2,564,941 and only about 9% of the population had just participated. for the method used is descriptive method with a quantitative approach. The data collection technique is a questionnaire method and library research (Library Research). The results obtained are an increase in Digital Skill 5.47%, Digital Ethics 8.79%, Digital Safety 7.63%, and Digital Culture 8.47%.

Keywords: Bekasi, Digital Literacy, Digital Literacy Global Framework Framework

Abstrak

Literasi digital merupakan kemampuan untuk mencari, memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital dengan bijak. UNESCO sudah membuat framework dalam mengukur tingt litarasi digital dengan nama *Digital Literacy Global Framework (DLGF)*. Bahwa DLGF memiliki instrumen yang terdiri dari 1) Information and data literacy, 2) Communication and collaboration, 3) Digital Content Creation, 4) Safety, 5) Problem Solving dan di transformasi oleh KOMINFO menjadi 4 pilar literasi untuk mendukung transformasi digital yaitu 1) *Digital Skill*, 2) *Digital Ethics*, 3) *Digital Safety* dan 4) *Digital Culture*. Tujuan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengukur dan meningkatkan kemampuan literasi digital masyarakat Kota Bekasi dalam menghadapi berita hoaks dan menganalisis sejauh mana tingkat kompetensi literasi digital melalui framework DLGF. Dimana peserta yang mengikuti kegiatan yang telah dilakukan oleh siberkreasi di kota Bekasi sebanyak sebanyak 234.444 dengan total 2.564.941 dan baru sekitar 9% penduduk yang baru mengikuti. untuk Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data adalah metode kuesioner dan studi kepustakaan (Library Research). Hasil yang didapatkan adalah peningkatan dari *Digital Skill* 5.47%, *Digital Ethics* 8.79%, *Digital Safety* 7.63%, dan *Digital Culture* 8.47%.

Kata kunci: Bekasi, Literasi Digital, *Digital Literacy Global Framework Framework*

1. Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan implementasi hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Tahar et al., 2022). Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini lebih mengarah kepada bidang teknologi informasi dan komunikasi, terutama perkembangan teknologi yang berkaitan dengan internet. Berbagai teknologi informasi dan komunikasi yang dikembangkan terhubung melalui internet, seperti website, media sosial, layanan video conference, dan sebagainya yang membentuk dunia digital seperti yang kita kenal saat ini. Perkembangan dunia digital saat ini, dapat menimbulkan dampak yang positif maupun negatif bagi masyarakat luas. Dampak tersebut dapat dirasakan oleh setiap lapisan masyarakat didasarkan pada seberapa dalam tingkat pemahaman yang dimiliki terhadap informasi yang diperoleh dari berselancar melalui internet. Dampak positif yang dirasakan dari perkembangan dunia digital, diantaranya meningkatnya peluang bisnis e-commerce, lahirnya lapangan kerja baru berbasis media digital, dan pengembangan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Sedangkan dampak negatif yang perlu diwaspadai, seperti keleluasaan masyarakat dalam mengakses konten berbaur pornografi, perubahan pola perilaku berinternet yang tidak sehat dengan menyebarkan berita/informasi hoaks, ujaran kebencian, dan intoleransi di media social (Nasrullah, M.Si., 2018). Mengingat dampak negatif yang perlu diwaspadai dan ditanggulangi, maka, masyarakat harus memiliki tingkat pemahaman terhadap literasi digital yang cukup, sehingga dapat mengkaji dan menggunakan informasi yang diperoleh melalui internet dengan bijak.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk mencari, memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital dengan bijak (Restianty, 2018). Literasi digital salah satu hal penting pada era saat ini untuk dapat berpartisipasi di dunia modern. 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 (Asari et al., 2019). Setiap orang hendaknya dapat bertanggung jawab terhadap bagaimana menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Teknologi digital memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga dan teman dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, dunia maya saat ini semakin dipenuhi konten berbaur 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 (Syafii et al., 2022). 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.

Dalam rangka mengukur peningkatan literasi digital pada setiap lapisan masyarakat, UNESCO sudah membuat framework dalam mengukur tingkat literasi digital dengan nama *Digital Literacy Global Framework (DLGF)*. DLGF disusun dalam rangka mengembangkan metode yang dapat berfungsi sebagai dasar dalam mengetahui tingkat pemahaman seseorang dalam keterampilan literasi digital. DLGF memiliki instrumen yang terdiri dari lima dimensi: 1) *Information and data literacy*; 2) *Communication and collaboration*; 3) *Digital Content Creation*; 4) *Safety*; 5) *Problem Solving*. Setiap dimensi diukur dengan sejumlah indikator yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Literasi Digital Kominfo dan Siberkreasi

No	Indikator Kompetensi
1	Cakap Digital
2	Etika Digital
3	Keamanan Digital
4	Budaya Digital

Sumber: (Kurnia et al., 2021)

Berdasarkan berbagai hal tersebut, dapat diketahui bahwa salah satu upaya peningkatan literasi digital dapat dilakukan melalui institusi pendidikan, dimana institusi pendidikan berfungsi dalam menghasilkan masyarakat yang memiliki kemampuan dan daya saing yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya mendukung upaya peningkatan literasi digital bekerjasama dengan Global Persada Mandiri School (GPM School) dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap para guru/tenaga pendidik, sehingga para guru dapat menurunkan pengetahuan dan pemahaman akan literasi digital yang diperoleh kepada para murid sebagai langkah penanggulangan dampak negatif para remaja dalam berselancar melalui internet. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan berupa penyuluhan dan bimbingan teknis ke masyarakat terkait etika dalam menggunakan Internet khususnya dalam mencari dan menyebarkan informasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga membekali para guru terhadap keberadaan Undang Undang Nomor 19 Tahun 2016 (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19, 2016) tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau yang lebih dikenal dengan sebutan UU ITE (Undang-Undang Republik Indonesia, 2014).

2. Metode Pelaksanaan

Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, berkomunikasi, mengevaluasi, dan mencipta informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak dan kewiraswastaan. Ini mencakup kompetensi yang disebut sebagai literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi dan literasi media (Tan, Shella & Relations, 2021).

Para ahli dan pemangku kepentingan di berbagai konteks ekonomi dan regional umumnya telah menyetujui Kerangka Kerja Global untuk Literasi Digital dan metodologi pemetaan jalur yang diusulkan. Temuan kami menunjukkan bahwa kerangka kerja DigComp 2.0 adalah dasar yang berharga dan sesuai untuk pengembangan kerangka literasi digital global (Vuorikari et al., 2022).

Negara-negara telah melakukan pendekatan literasi digital dengan berbagai cara secara konseptual dan praktik. Kerangka kerja kompetensi DigComp 2.0 membahas konteks di negara-negara Eropa, yang biasanya berpenghasilan tinggi dan berkembang secara teknologi. Untuk memenuhi kebutuhan negara yang berbeda dalam skala global, kerangka kerja yang diusulkan telah menambahkan kompetensi, seperti CA0, Operasi perangkat dan perangkat lunak, dan CA6, kompetensi terkait karir, serta kompetensi 5.5, Computational thinking.

Kerangka kerja dan metodologi pemetaan jalur yang diusulkan dapat berfungsi sebagai dasar untuk Indikator tematik 4.4.2 dan pengembangan kerangka kerja, kurikulum, dan penilaian literasi digital di berbagai negara dan wilayah. Kami berharap laporan ini akan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan literasi digital lebih lanjut untuk berkontribusi terhadap pencapaian SDG 4.4.

Pelaksanaan literasi DGLF dilaksanakan selama satu hari yang dilakukan dengan membagikan kuesioner sebelum dimulai kegiatan literasi (pre test) yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman para guru di lingkungan Global Prima Mandiri, setelah itu menyampaikan materi terkait DGLF, kemudian kembali membagikan kuesioner (post test) untuk mengukur efektifitas atau pemahaman guru setelah dilakukan literasi.

3. Hasil dan Pembahasan

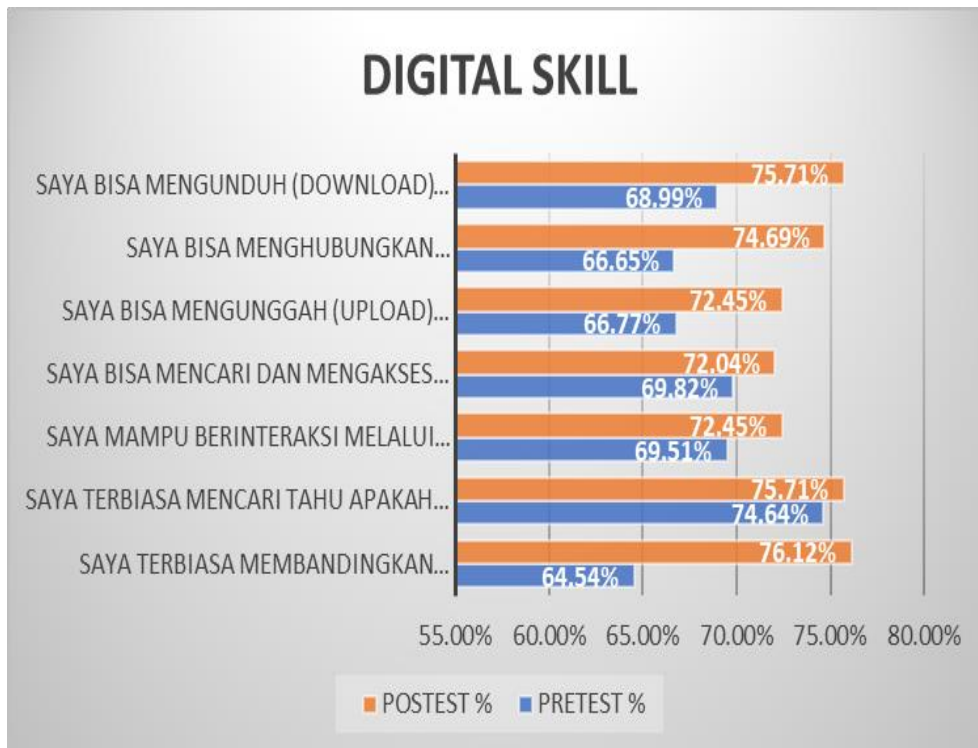
Secara umum, literasi digital sering kita anggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Namun begitu, acap kali ada pandangan bahwa kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi. Lebih dari itu, literasi digital juga banyak menekankan pada kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif (Kurnia & Wijayanto, 2020; Kurnia & Astuti, 2017). Seorang pengguna yang memiliki kecakapan literasi digital yang bagus tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab.

3.1. Digital Skills

Digital skill dimana para peserta mampu meningkatkan kemampuan untuk: a) Menguraikan pemetaan kompetensi literasi digital yang telah ada termasuk kecakapan digital; b) Menarasikan persoalan empiris serta kiat-kiat praktis dari indikator dan subindikator terkait dengan pemahaman mendasar dalam mengoperasikan perangkat keras dan lunak di dunia maya; c) Mengulas persoalan empiris serta kiat-kiat terkait dengan pemahaman mendasar dalam mengoperasikan mesin pencarian informasi; d) Mendeskripsikan persoalan empiris serta

panduan terkait dengan pemahaman mendasar dalam mengoperasikan aplikasi percakapan dan media sosial; e) Mengenalkan persoalan empiris serta kiat-kiat praktis terkait dengan pemahaman mendasar dalam mengoperasikan aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital; f) Menjabarkan inti sari atas keseluruhan modul, refleksi, limitasi, serta rekomendasi pengembangan dan aksi yang dapat dilakukan dalam area kecakapan digital.

Dimana hasil yang didapatkan saat pretest dan postest ada pada gambar 7.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

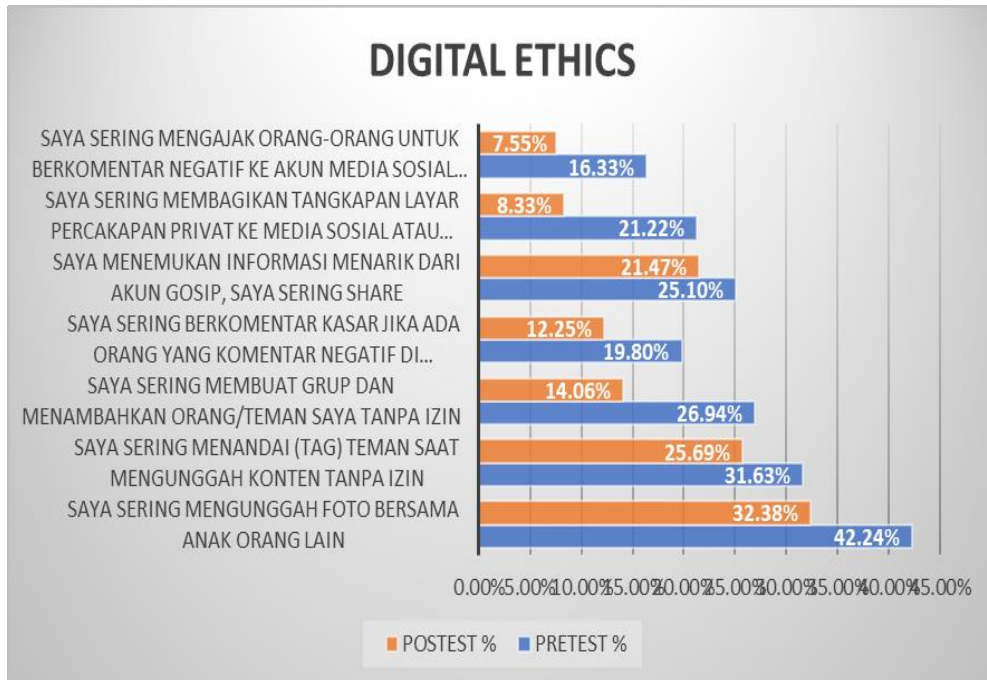
Gambar 1. *Digital Skill*

Pada kriteria digital skill bahwa posttest memiliki peningkatan rerata 5.47% artinya para guru mengikuti dengan seksama saat sosialisasi berlangsung menjadikan skill tentang digitalisasi pada era ini mengalami peningkatan.

3.2. Digital Ethics

Digital Ethics dimana para peserta mampu meningkatkan kemampuan untuk memiliki empat prinsip etika yang utama, yaitu prinsip kesadaran, integritas, tanggung jawab, dan nilai kebajikan. Empat prinsip etika ini dielaborasi dengan kurikulum Kominfo-Siberkreasi dan 10 level kompetensi literasi digital Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi).

Pada kriteria digital ethics bahwa posttest memiliki peningkatan rerata 8.79% artinya para guru mengikuti dengan seksama saat sosialisasi berlangsung menjadikan etika tentang digitalisasi pada era ini mengalami peningkatan.



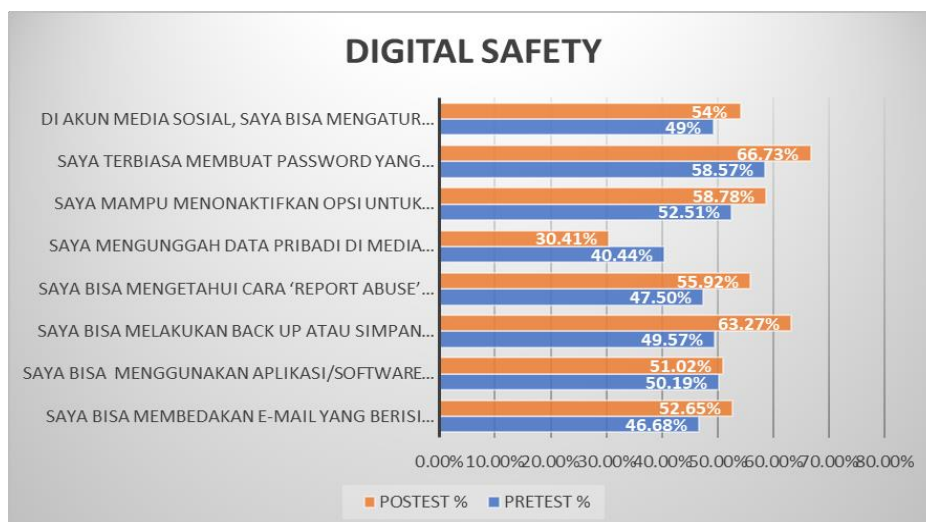
Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 2. Digital Ethics

3.3. Digital Safety

Digital Safety dimana para peserta mampu meningkatkan: a) Pengamanan perangkat digital; b) Pengamanan Identitas digital; c) Mewaspadaai penipuan digital; d) Memahami rekam jejak digital; e) Memahami keamanan digital bagi anak.

Pada kriteria digital ethics bahwa posttest memiliki peningkatan rerata 7.63% artinya para guru guru mengikuti dengan seksama saat sosialisasi berlangsung menjadikan keamanan dalam berselancar di dunia digital mengalami peningkatan.

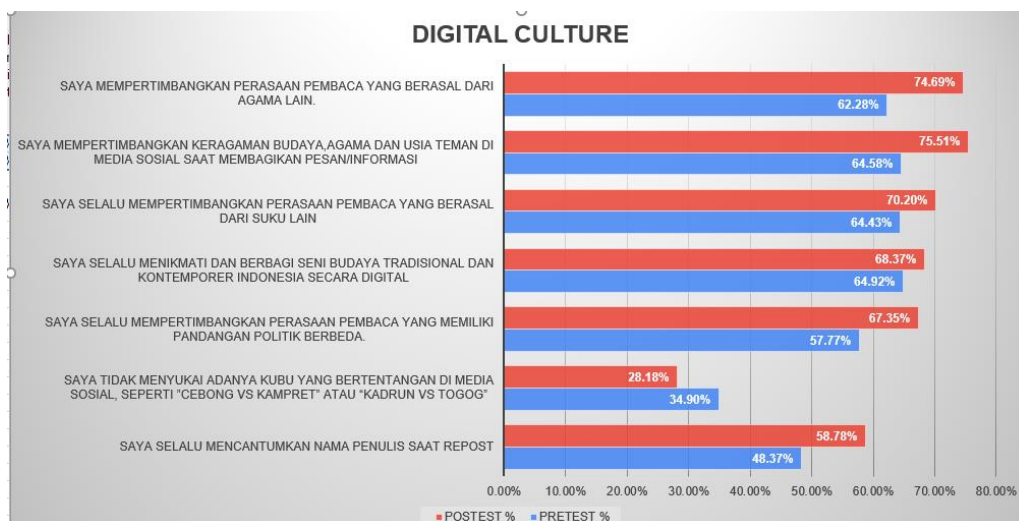


Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 3. Digital Safety

3.4. Digital Culture

Digital Culture dimana para peserta mampu meningkatkan kemampuan untuk: a) Budaya Digital sebagai Penguatan Karakter Berbangsa Manusia Modern menjelaskan bahwa penguatan karakter individu dalam berbangsa merupakan hal paling mendasar untuk penguatan budaya bangsa dalam konteks apapun; b) Internalisasi Nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai Warga Negara Digital (Digital Citizenship) membahas perkara bagaimana menginternalisasikan Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai dasar negara yang mempersatukan warga digital Indonesia. Nilai-nilai Pancasila seyogyanya melandasi sikap dan perbuatan setiap warganegara, baik di dunia digital maupun di dunia nyata; c) Digitalisasi Kebudayaan dan Teknologi Informasi Komunikasi mengeksplorasi Digitalisasi Kebudayaan dan TIK dalam praktiknya. Yaitu, menjadikan budaya Indonesia sebagai konten yang dipromosikan, disosialisasikan, juga dikoleksi dan diperkaya secara produktif melalui digitalisasi, teknologi informasi, serta komunikasi; d) Cinta Produk Dalam Negeri menjelaskan penguatan karakter budaya digital Indonesia yang diwujudkan dalam cinta produksi dalam negeri sebab digitalisasi memungkinkan proses produksi maupun konsumsi produk dalam negeri, sehingga memperkuat ekonomi dan ketahanan bangsa; e) Hak Digital Warga Negara menjelaskan persoalan fundamental dalam kewarganegaraan dimana hak digital warga negara terdiri dari hak akses, hak mengekspresikan pendapat, perlindungan atas privasi dan pengakuan terhadap Hak Kekayaan Intelektual; f) Budaya Komunikasi Digital dalam Masyarakat Indonesia mendiskusikan Budaya Komunikasi Digital sebagai norma baru yang idealnya membawa aktor budaya untuk mencapai tujuan berbangsa dan bernegara secara bermartabat, bukan menggunakan ruang digital untuk tujuan-tujuan negatif yang antisosial.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2023)

Gambar 4. *Digital Culture*

Pada kriteria digital ethics bahwa posttest memiliki peningkatan rerata 8.47% artinya para guru mengikuti dengan seksama saat sosialisasi berlangsung menjadikan budaya dalam dunia digital mengalami peningkatan.

4. Kesimpulan

Dapat disimpulkan berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan yaitu hasil dari post test menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman guru global persada mandiri terkait etika dalam menggunakan internet khususnya dalam mencari dan menyebarkan informasi. Setelah dilakukan penyuluhan terhadap guru, diperlukan juga penyuluhan/literasi terhadap siswa pada global persada mandiri, agar terhindar dari berita hoax atau jeratan Undang-Undang yang berlaku, karena kurangnya pemahaman/pengetahuan terkait informasi yang berkembang/beredar melalui media social/digital.

Daftar Pustaka

- Asari, A., Kurniawan, T., & Ansor, S. (2019). Pembelajaran Literasi Digital Bagi Guru , Orang Tua Siswa Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 214–224. <http://lp2m.um.ac.id/wp-content/uploads/2020/08/27>.
- Kurnia, N., Astuti, S. I., Kusumastuti, F., Monggilo, Z. M. Z., Prananingrum, E. N., & Adikara, G. J. (2021). *Seri Modul Literasi Digital Kominfo-Japelidi-Siberkreasi*. 20.
- Nasrullah, M.Si., D. R. (2018). Riset Khalayak Digital: Perspektif Khalayak Media Dan Realitas Virtual Di Media Sosial. *Jurnal Sosioteknologi*, 17(2), 271. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.9>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Syafii, M. S., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2022). Metode Pelatihan Teater untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 88–96. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.44954>
- Tahar, A., Setiadi, P. B., & Rahayu, S. (2022). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12380–12394. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4428>
- Tan, Shella & Relations, P. (2021). *Tingkat kompetensi literasi digital berdasarkan digital literacy global framework (dlgf) dalam menghadapi infodemi covid-19 di kalangan generasi z kota medan*. Universitas Sumatera Utara.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2014). Undang-Undang Republik Indonesia Testimony of Joko Widodo. *Undang-Undang Republik Indonesia*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19. (2016). Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Undang-Undang Republik Indonesia*, 21.
- Vuorikari, Stefano, K., & Yves, P. (2022). *DigComp 2.2. The Digital Competence Framework for Citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes*. <https://doi.org/10.2760/115376>