

Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital

Isabella¹⁾, Atrika Iriyani²⁾, Delfiazi Puji Lestari³⁾

¹⁾Program Studi Ilmu Pemerintahan, Universitas Indo Global Mandiri

²⁾Program Studi Magister Administrasi Publik, STISPOL Candradimuka

³⁾Program Studi Administrasi Negara, STIAP ADS Palembang

Email Koresponden : isabella@uigm.ac.id

ABSTRACT

In an effort to shape the culture of a digital society in Palembang, this study examines digital literacy. The purpose of this study is: Analyze the supporting and impeding factors for this program. Identify the implementation of digital literacy programs as an endeavor to develop the character of the digital society in the city of Palembang. In this study, a qualitative descriptive methodology was utilized to describe and assess how the Digital Literacy program was implemented in an effort to shape the characteristics of a digital society in Palembang. The analytical methods employed involve qualitative data analysis methods using FGD, interviews, and documentation. Additionally, the NVivo 12 Plus and SmartPLS analysis complement this research data. The theory applied is Merilee S. Grindle's theory of policy implementation. Digital Skills, Digital Culture, Digital Ethics, and Digital Safety are some of the supporting indicators in the Kominfo RI framework for digital literacy. The study's findings show that promoting digital literacy is a movement that cannot be carried out by one institution alone; instead, the government, society, and stakeholders all need to get involved if we want to avoid falling behind. People who are learning to use digital operating systems in daily life are concerned with developing their digital skills. The government is known to be interested in creating news in the media or online, therefore it requires journalists who are impartial and can speak the truth without instilling fear. Still other discoveries.

Keywords : Digital Literacy, Character of Society

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Literasi Digital sebagai upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang. Tujuan penelitian ini: Mengidentifikasi dan menganalisis Implementasi program literasi digital sebagai upaya membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang; Mengidentifikasi dan menganalisis faktor pendukung dan penghambat program ini. Metode yang digunakan pada penelitian ini deskriptif kualitatif, yang menggambarkan dan menganalisis pelaksanaan program Literasi Digital sebagai upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif melalui observasi, wawancara, FGD, dokumentasi. Data penelitian ini didukung juga dengan menggunakan analisis SmartPLS dan menggunakan Aplikasi NVivo12 Plus. Teori yang digunakan pada adalah teori implementasi kebijakan dari Merilee S. Grindle. Adapun indikator pendukung dalam kerangka kerja literasi digital yang digunakan oleh Kominfo RI terdiri dari Digital Skills, Digital Culture, Digital Ethics, dan Digital Safety. Temuan pada penelitian ini diantaranya Literasi Digital merupakan gerakan yang tidak bisa dikerjakan oleh satu Institusi, semua orang harus terlibat agar tidak tertinggal meliputi Pemerintah/Kominfo RI, Masyarakat, dan Stakeholder. Dalam Digital Skill berkaitan dengan individu dalam mengetahui memahami sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Diketahui bahwa Pemerintah cenderung memiliki kepentingan dalam membuat berita di media atau dunia digital sehingga diperlukan jurnalis yang tidak memihak dan dapat menyampaikan kebenaran tanpa diiringi rasa takut. Temuan lainnya masih perlunya upaya pemerintah dalam memenuhi infrastruktur yang berkaitan dengan program literasi digital seperti pemerataan jangkauan jaringan internet serta meningkatkan kemampuan masyarakat dalam membeli kuota internet agar literasi digital dapat terlaksana.

Kata Kunci : Literasi Digital, Karakter Masyarakat

1. Pendahuluan

Saat ini, sebagian besar orang menggunakan internet untuk berkomunikasi melalui pesan singkat, melakukan aktivitas di media sosial, dan menonton video secara online. Hal ini adalah cara paling cepat, murah, dan mudah untuk menyampaikan informasi ke berbagai bagian masyarakat melalui teknologi informasi berbasis digital. Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) telah mensurvei, tahun 2020, di Indonesia pengguna internet telah mencapai 196,71 juta pengguna aktif atau sekitar 73,7% dari total populasi penduduk Indonesia. Untuk kondisi di Palembang sendiri menurut informasi dari Kominfo Kota Palembang tahun 2021, jumlah orang yang menggunakan internet di Kota Palembang mencapai sekitar 1,1 juta orang dengan persentase penetrasi internet sekitar 62,9 persen dari total populasi Kota Palembang.

Pertumbuhan pengguna yang masif ini membuka ruang yang lebih luas untuk meningkatnya penyalahgunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Internet. Sebagai ilustrasi, penggunaan dunia digital di Indonesia, sejak 2008 terdapat lebih dari 144 orang yang telah diproses hukum dikarenakan melanggar Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), terutama terkait dengan berita palsu dan ujaran kebencian di media sosial (The Jakarta Post, 2017).

Kementerian Kominfo telah memblokir 1.858.554 situs web dengan konten pornografi pada Desember 2020 (Kominfo, 2021). Dengan menggunakan media sosial, masih banyak orang yang mengaku menyebarkan informasi pribadi sensitif. Selain itu, 30% hingga 60% dari responden mengaku pernah terpapar hoaks, 11% mengaku pernah menyebarkan hoaks karena tidak memikirkan kebenaran informasi, dan beberapa hoaks yang ditemukan terkait dengan masalah politik, kesehatan, dan agama yang paling sering diakses melalui Facebook. Tindakan pemerintah ini jelas menunjukkan bahwa pertumbuhan penggunaan TIK dan Internet di Indonesia tidak menguntungkan. Oleh karena itu program literasi digital sangat penting bagi masyarakat.

Kementerian Komunikasi dan Informatika telah membuat Peta Jalan Literasi Digital 2021–2024, menggunakan referensi global dan nasional, untuk membuat masyarakat Indonesia sadar akan literasi digital. Peta Jalan ini mengadaptasi Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), terutama pasal 4, khususnya poin (a), (d), dan (e), yang telah diubah oleh Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) menjadi empat (empat) kerangka literasi digital untuk menyusun kurikulum. Perumusan kerangka kerja literasi digital dipakai sebagai basis dalam merancang program dan kurikulum literasi digital Indonesia tahun 2020-2024 terdiri dari:

Digital skill, adalah kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital. Adapun indikator digital skill terdiri dari: 1) Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital – internet

dan dunia maya; 2) Pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan pemilahan data; 3) Pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial; dan 4) Pengetahuan dasar mengenai aplikasi dompet digital, lokapasar (market place), dan transaksi digital.

Digital Culture merupakan kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari. Area dan indikator *Digital Culture*, sebagai berikut: 1) Pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, kebangsaan, dan bernegara. 2) Digitalisasi Kebudayaan melalui pemanfaatan TIK. 3) Pengetahuan dasar yang mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya; 4) Digital rights.

Selanjutnya Siberkreasi & Deloitte (2020) merumuskan etika digital (digital ethics) adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquet) dalam kehidupan sehari-hari. Area dan indikator Digital Ethics, sebagai berikut: 1) Etika Berinternet (Netiquette). 2) Pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya; 3) Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku; 4) Pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku. *Digital safety* dapat dimaknai sebagai sebuah proses untuk memastikan penggunaan layanan digital, baik secara daring maupun luring dapat dilakukan secara aman dan nyaman (Sammons & Cross, 2017).

Digital Safety sebagai panduan bagi individu agar dapat menjaga keselamatan dirinya berada pada domain 'single, formal' karena sudah menyentuh instrumen-instrumen hukum positif. Area dan indikator Digital Safety, sebagai berikut: 1) Pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi perangkat keras; 2) Pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di platform digital; 3) Pengetahuan dasar mengenai penipuan digital; 4) Pengetahuan dasar mengenai rekam jejak digital di media (mengunduh dan mengunggah); 5) *Minor safety (catfishing)*.

Dalam upaya untuk membangun karakter masyarakat digital, literasi digital telah menggambarkan berbagai stakeholder dan pendekatan, tetapi belum diterapkan secara optimal di tingkat internasional, nasional, maupun Kota Palembang.

Kementerian Komunikasi dan Informasi, khususnya Direktorat Pemberdayaan Informatika, bertanggung jawab atas pelaksanaan program literasi digital di Kota Palembang. Ada beberapa masalah teoritis terkait pelaksanaan program ini. Salah satu masalah yang paling penting di sini adalah bagaimana memanfaatkan model implementasi Grindle dan konten

kebijakan. Sehubungan dengan konteks implementasi sinyal, jumlah aktor yang dilibatkan dalam implementasi program literasi digital di Kota Palembang masih belum dioptimalkan (Grindle, 2017).

Problem normaltif menunjukkan bahwa belum paying hukum di level Kotal Palembang yang berkaitan dengan pelaksanaan literasi digital. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Peraturan Gubernur Provinsi, dan Undang-Undang Nomor 6 tahun 2022 tentang Peraturan Literasi, Direktorat Literasi Digital di ruang ini masih digunakan. Juga sosialisasi diperlukan untuk menghilangkan kebijakn menaruh informasi pribadi yang sensitif di media sosial. Perlu melibatkan banyalk aktor kebijakan sehingga menimbulkan kerumitan dalam implementasi kebijakan, yang bukan hanya dikarenakan banyaknya aktor kebijakan yang terlibat, namun juga upaya meningkatkan kemampuan kognitif masyarakat.

Penelitian lainnya yang dilakukan sang Knih (2020) yang berjudul *Young People Palrticipation in The Digitall Society: al Calse Study in Bralzil* mengkaji partisipasi pemuda dalam Masyarakat Digital melalui dialog sosial dan dukungan ekosistem teknologi buat memungkinkan internasionalisasi melalui proyek Uni Eropal netWorked Youth Researlch for Empowerment in the Digitall society (WYRED). Pada kajian ini bertujuan buat meletakkan dasar buat mentralnsfer kerangka kerja WYERD kepada Pemuda Brasi dalam kaitannya dengan perubahan sosial yang diinginkan; toleransi terhadap budayal/pendapat yang berbeda; kesejahteraan mental; perubahan yang diperlukan dalam pendidikan (misalnya pendidikal berorientasi masa depan); citra diri, kepercayaan diri; keamanan dan privasi internet (Knih & Garcia-Holgado, 2020).

Berdasarkan masalah empiris, penelitian Morris dan Rohs (2021), yang berjudul "*Digitalization encouraging self-directed learning for information literate adults—A systematic review*," menemukan bahwa digitalisasi telah meningkatkan kesempatan untuk belajar mandiri dalam pendidikan formal, non-formal, dan informal. Namun, temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa keterjangkauan teknologi digital merupakan pedang bermata dua. Pada satu sisi, teknologi memberikan pelajar akses mudah ke informasi, yang mendorong pembelajaran mandiri. Di sisi lain, dengan meningkatnya permintaan informasi, pelajar perlu memperoleh keterampilan literasi informasi yang lebih baik, yang merupakan bagian dari menjadi pelajar mandiri yang mampu mengatasi hambatan informasi.

Hasil penelitian Michalel Saliler, Julial Murbock, Fralnk Fischer (2021) dengaln judul *Digital learning in schools: Whalt does it talke beyond digital technology?* Talhun 2021, jugal menunjukan bahwa keahlian digital pengajar dan keterampilan mengaljahr terkalit teknologi dalripaldal asal dalyal teknologi digitall almaltlalh krusial. Walaupun ambang batas eksklusif dari teknologi digital dibutuhkan pada sekolah, riset mengindikasikan perubahan penekanan dari

keterampilan pengajar menggunakan teknologi dengan efektif.

Berdasarkan penelusuran penelitian yang telah dilakukan, belum ada penelitian yang membahas literasi digital untuk membangun karakter masyarakat digital, berdasarkan indikator empat pilar literasi digital diantaranya *digital skill*, *digital culture*, *digital ethics* dan *digital safety*.

Dasar pelaksanaan Literasi Digital antara lain: 1) Undang-Undang Dasar 1945 pasal 28 F; 2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), khususnya pasal 4, khususnya point (a), (d), dan (e) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; 3) Asean ICT Masterplan 2020, Strategic Thrust ke 5 tentang *Human Capital Development*; 4) Pidato Presiden Republik Indonesia bulan Agustus 2020 mengenai percepatan transformasi digital; 5) Visi Misi Presiden Republik Indonesia: Indonesia Toward Digital Nation 2035, dengan menciptakan dan mengembangkan digital talent skill masyarakat Indonesia; 6) Peta Jalan Literasi Digital 2021-2024.

Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat untuk tujuan pekerjaan, pekerjaan yang layak, dan kewirausahaan. Ini mencakup kemampuan yang berbeda, seperti literasi komputer, literasi teknologi informasi, literasi media, dan sebagainya (Kominfo RI, 2021).

Masyarakat digital adalah contoh masyarakat di mana pola interaksi sangat dipengaruhi oleh jaringan teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat digital juga dapat didefinisikan sebagai hubungan antar manusia yang terjadi melalui teknologi seperti jaringan internet dan media atau platform tertentu. Secara konseptual, masyarakat digital sangat terkait dengan masyarakat jejaring atau masyarakat network. Masyarakat jejaring terdiri dari jaringan yang terdiri dari teknologi mikro elektronik berbasis informasi digital dan teknologi komunikasi (kominfo RI, 2021). Pilar utama masyarakat digital, yaitu: a) *Digital Citizenship*, yaitu penggunaan perangkat digital dalam pelayanan publik dan pemerintahan; b) *Digital Lifestyle*, yaitu penggunaan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari; c) *Digital Commerce*, yaitu penggunaan teknologi digital dalam aktivitas ekonomi.

Ciri-ciri masyarakat digital adalah sebagai berikut; a) Penggunaan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan, seperti dalam aktivitas ekonomi, Pendidikan, pelayanan publik dan kesehatan, dan sebagainya; b) Masyarakat digital memiliki kebutuhan yang tinggi akan informasi; c) *Spatial* atau terhubung dengan lokasi yang berefek pada pengorganisasian ruang dan waktu; d) Banyaknya kebutuhan akan tenaga kerja di bidang informasi dan komunikasi; e) Adanya perubahan pola interaksi masyarakat dari interaksi secara langsung

menjadi interaksi tidak langsung, yakni melalui jejaring sosial.

Digitalisasi masyarakat tentu membawa dampak, baik berupa kelebihan atau dampak positif maupun berupa kekurangan atau dampak negatif. Kelebihan masyarakat digital, antara lain; a) Interaksi masyarakat digital tidak lagi terbatas oleh tempat atau ruang; b) Mudahnya proses komunikasi jarak jauh dengan cepat bahkan *real time*; c) Aktivitas masyarakat bisa dilakukan dengan lebih cepat, efektif dan efisien sehingga bisa meningkatkan produktivitas; d) Kemudahan dalam menyebarkan maupun mencari informasi; e) Semakin luasnya lapangan pekerjaan, terutama yang terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Kekurangan masyarakat digital, antara lain; a) Berkembangnya jenis kejahatan baru yaitu berupa kejahatan dunia maya atau *cyber crime*; b) Pemanfaatan teknologi digital yang tidak pada tempatnya justru menurunkan tingkat produktivitas; c) Munculnya kecenderungan sifat adiktif terhadap media sosial dan game; d) Berkurangnya batas-batas privasi.

Penelitian ini akan menganalisis pelaksanaan literasi digital sebagai upaya untuk membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang dengan menganalisis isi, konteks, dan hasil kebijakan. Selain itu, akan menganalisis empat (empat) kerangka literasi digital untuk penyusunan kurikulum: *digital skill, digital culture, digital ethics dan digital safety*. Pada akhirnya, hasil akhir penelitian akan berupa model pelaksanaan literasi digital.

2. Pembahasan

Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini adalah untuk menceritakan dan menganalisis implementasi literasi digital sebagai upaya untuk membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang. Penelitian ini berfokus pada penerapan Literasi Digital untuk membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang.

Peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan langsung. Hasil pengamatan tersebut sesuai dengan data yang diperlukan untuk menerapkan kebijakan Literasi Digital untuk membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang. Siswa SMA/ sederajat yang pernah mengikuti pelatihan literasi digital dari Kominfo RI termasuk dalam tim pelaksana literasi digital Kota Palembang.

Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang menggunakan kebijakan literasi digital dan teknik analisis data kualitatif yang diusulkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (2014).

Melalui hasil analisis data focus Group Discussion (FGD), terlihat bahwa dari keempat pilar literasi digital, kemampuan digital adalah yang paling banyak dipilih oleh siswa. Pelajar percaya bahwa kemampuan digital adalah pengetahuan dasar yang diperlukan untuk menerapkan literasi digital untuk membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang ini. dengan tingkat kontribusi tertinggi sebesar 37,5% dibandingkan dengan pilar lainnya. Pilar

etis digital mendapat skor 33,3% dari guru dan 25,0% dari siswa lainnya; keamanan digital mendapat skor 26,7% dari guru dan siswa, dan presentasi digital culture rata-rata mendapat skor 25,0% dari guru dan siswa.

Literasi Digital, merupakan Suatu kebijakan yang diimplementasikan untuk meningkatkan dan membangun karakter Masyarakat Digital Kota Palembang dalam ranah digital serta meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memahami informasi di ranah digital memasuki era 4.0 dan era disrupsi yang semua aspek kehidupan dipengaruhi oleh teknologi. Karakter masyarakat merupakan suatu sikap atau kepribadian yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari, apalagi di era digital saat ini.

Literasi Digital merupakan gerakan yang tidak bisa dikerjakan oleh satu Institusi, semua orang harus terlibat agar tidak tertinggal meliputi Pemerintah/Kominfo, Masyarakat, dan *Stakeholder*. Dalam *Digital Skill* berkaitan dengan individu dalam mengetahui memahami sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Diketahui bahwa Pemerintah cenderung memiliki kepentingan dalam membuat berita di media atau dunia digital sehingga diperlukan jurnalis yang tidak memihak dan dapat menyampaikan kebenaran tanpa diiringi rasa takut.

Manfaat pelaksanaan Literasi Digital sebagai upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang antara lain: Membantu Individu memahami penggunaan teknologi informasi dan dapat menambah wawasan individu; Meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami teknologi informasi; Menambah penguasaan 'kosa kata' individu, dari berbagai informasi yang dibaca; Meningkatkan kemampuan verbal individu. Literasi digital dapat meningkatkan daya fokus serta konsentrasi individu terhadap penggunaan media-media digital; serta Menambah kemampuan individu dalam membaca, merangkai kalimat serta menulis informasi yang menggunakan media digital.

Kebijakan Literasi Digital sebagai upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang diharapkan dapat memperbaiki etika anggota masyarakat digital Kota Palembang dalam ranah digital, seperti tidak menyebarkan *hoax*, tidak berperilaku yang dengan konotasi negatif diranah digital, dapat memproses informasi yang didapatkan dari media digital secara bijak, dan lain sebagainya. Kegiatan ini juga bermanfaat pada meningkatnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat Kota Palembang tentang *E-commerce* sehingga dapat menciptakan suatu peluang baru untuk meningkatkan kondisi ekonomi bagi dirinya, maupun orang lain.

Potensi perubahan yang diharapkan dalam pelaksanaan kebijakan literasi digital dalam upaya membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang mencakup peningkatan keterampilan masyarakat di dunia digital, peningkatan pengetahuan masyarakat tentang etika di dunia digital, peningkatan pemahaman masyarakat tentang keamanan data diri di dunia digital, dan peningkatan kemampuan berbudaya.

Kesuksesan Kebijakan Literasi Digital dalam upaya membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang dapat dilihat dari tingkat partisipasi dan antusiasme, tingkat pemahaman peserta tentang materi yang disampaikan, dan tingkat dorongan peserta untuk menggunakan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran dan penyebaran informasi.

Menurut Juknis Literasi Digital Segmen Pendidikan tahun 2023, metode kerja yang harus dilakukan oleh penyedia jasa lain dalam melaksanakan pekerjaan harus sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan, antara lain: 1) Pertemuan antara pengguna/perwakilan yang ditunjuk dan penyedia dilakukan di Kota Palembang; 2) Pertemuan antara pengguna/perwakilan yang ditunjuk dan penyedia sesuai dengan undangan kegiatan; dan 3) Lokasi pelaksanaan sesuai dengan wilayah yang ditetapkan; 4) Materi narasumber diambil dari kurikulum atau modul Program Literasi Digital; 5) Mencari peserta di wilayah masing-masing dengan jumlah target yang ditentukan; 6) Membuat rencana kegiatan setiap bulan dengan target peserta setiap bulan; 7) Memilih tema untuk setiap kegiatan sesuai dengan daftar tema yang diberikan oleh Kementerian Kominfo; 8) Melakukan langkah-langkah yang disebutkan sebelumnya untuk persiapan, pelaksanaan, pasca pelaksanaan, dan pelaporan.

Strategi untuk menerapkan kebijakan literasi digital untuk membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang, yang didasarkan pada empat (empat) kerangka literasi digital untuk pengembangan kurikulum. Dalam kasus ini, pelajar Kota Palembang menunjukkan nilai keselamatan digital 1,061, etika digital 0,946, budaya digital 0,998, dan keterampilan digital 1,066. Dari empat pilar literasi digital, keterampilan digital menjadi indikator yang paling tinggi di antara 94 informan. Ini menunjukkan bahwa keterampilan digital dapat secara efektif mengevaluasi kemampuan mereka dalam menggunakan platform media sosial, mempresentasikan perubahan informasi.

Sumber daya yang diperlukan untuk menerapkan Kebijakan Literasi Digital sebagai upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang terdiri dari sumber daya fisik, yang harus didukung dengan sarana yang memadai, seperti alat dan koneksi teknologi, serta sumber daya non-fisik, yaitu penentuan ahli atau pakar yang bertanggung jawab untuk memberikan pengetahuan tentang Literasi Digital sebagai upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang. Banyak pakar berpengalaman telah menjadi narasumber atau akan menjadi narasumber di masa depan karena sumber daya yang tersedia lebih dari cukup. Banyak anggota masyarakat yang sadar dan tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan juga sudah mulai. Namun, satu-satunya hambatan adalah kondisi internet yang terkadang mengganggu dan kemampuan masyarakat untuk menggunakannya.

Arus informasi yang besar serta kemampuan individu untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi membuat masyarakat terkadang tidak dapat

memilah informasi yang didapat apakah benar atau salah. Ini adalah masalah terbesar dengan literasi digital.

Untuk meningkatkan dan membangun karakter Masyarakat Digital Kota Palembang, strategi yang digunakan dalam pelaksanaan kebijakan literasi digital adalah melakukan kegiatan yang melibatkan berbagai lapisan masyarakat Kota Palembang, seperti mahasiswa, akademisi, dan masyarakat umum, dengan menggunakan media yang menarik dan mudah dipahami oleh semua orang, serta meningkatkan penggunaan aplikasi atau perangkat digital serta meningkatkan keterlibatan publik. Selain itu, perlu dilakukan pemantauan dan evaluasi masyarakat. Ini dapat dicapai dengan melibatkan masyarakat dalam memperbaiki atau mengupdate Program Berbasis Digital dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Strategi ini dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat Kota Palembang tentang dunia digital dan kemampuan untuk memanfaatkannya. Hal ini juga dapat memberikan dampak positif bagi Karman, yang secara tidak langsung dapat memberikan pengetahuan dan batasan kepada masyarakat saat berselancar di dunia maya. Dengan membiasakan masyarakat untuk menggunakan dunia digital, mereka akan terbiasa dan diharapkan tidak lagi gagap tentang teknologi.

Untuk meningkatkan dan membangun karakter Masyarakat Digital Kota Palembang, pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kebijakan literasi digital telah berhasil. Banyak orang, termasuk siswa, guru, dan masyarakat lainnya, telah belajar tentang teknologi informasi dan komunikasi, termasuk keterampilan digital, budaya digital, etika digital, dan keselamatan digital. Meskipun demikian, masyarakat di pinggiran Kota Palembang belum menggunakan kecanggihan digital karena sinyal yang buruk dan informasi yang diterima terlambat.

Pengaruh penerapan kebijakan Literasi Digital sebagai upaya untuk membangun karakter masyarakat digital di Kota Palembang sangat positif. Dengan kegiatan ini, masyarakat Kota Palembang memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara berperilaku dan menggunakan dunia maya. Di tengah kekurangan program literasi digital, peserta, terutama di Kota Palembang, antusias mengikutinya. Selain itu, topik-topik yang diangkat sangat penting dan menarik, meningkatkan minat peserta dari berbagai kalangan.

Setiap aspek kehidupan masyarakat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, yang membuat masyarakat harus beradaptasi untuk tidak tertinggal. Dalam dunia digital, masyarakat sudah mampu membedakan informasi yang benar atau salah, menjaga etika dalam bersosial media, dan menghindari pembuatan dan penyebaran ujaran kebencian.

Salah satu faktor yang mendukung pelaksanaan kebijakan literasi digital di Kota Palembang adalah peraturan seperti Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu, perlu ada tim pelaksana, narasumber, dan materi atau

tema yang menarik untuk menarik minat peserta Literasi Digital di Kota Palembang. keikutsertaan masyarakat dalam pelaksanaan di bidang pendidikan juga.

Salah satu kendala yang menghalangi pelaksanaan kebijakan literasi digital di Kota Palembang adalah konektivitas jaringan internet yang menjadi hambatan dan harus diperbaiki. Akibatnya, kegiatan webinar seringkali tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Pemerintah berusaha untuk meningkatkan kemampuan masyarakat untuk memahami informasi di dunia digital yang berkembang melalui jaringan internet yang semakin berkembang, terutama di era 4.0 dan era disrupsi, di mana teknologi memengaruhi semua aspek kehidupan. Namun demikian, pola pikir masyarakat yang kadang-kadang tertutup membuat mereka tidak tertarik untuk mengikuti webinar dan kegiatan literasi digital lainnya. Masyarakat seringkali tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengikuti webinar dan belajar menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Disamping itu, saat pelaksanaan webinar, seringkali mengalami keterbatasan kuota maupun faktor teknis berupa konektivitas dan jaringan.

3. Kesimpulan

Literasi Digital merupakan gerakan yang tidak bisa dikerjakan oleh satu Institusi saja. Semua orang harus terlibat agar tidak tertinggal meliputi Pemerintah/Kominfo, Masyarakat, dan Stakeholder. Hasil wawancara dengan informan diketahui bahwa Pelaku Kebijakan Literasi Digital sebagai upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang. Pemerintah dalam hal ini Kominfo yang berkolaborasi dengan Perguruan tinggi, Dinas Pendidikan, Sekolah, Ormas dan Media. Pengambilan Keputusan berdasarkan inisiasi Kominfo RI dan Tim Siber Kreasi, serta berdasarkan kebutuhan masyarakat akan literasi digital Pengambilan Keputusan dilakukan bersama dalam memberikan pengetahuan seperti workshop, webinar ataupun melakukan sosialisasi.

Pemerintah dalam hal ini Kominfo yang berkolaborasi dengan Perguruan tinggi, Dinas Pendidikan, Sekolah, Ormas dan Media. Pengambilan Keputusan berdasarkan inisiasi Kominfo RI dan Tim Siber Kreasi, serta berdasarkan kebutuhan masyarakat akan literasi digital Pengambilan Keputusan dilakukan bersama dalam memberikan pengetahuan seperti workshop, webinar ataupun melakukan sosialisasi.

Digital Skills mampu secara efektif dan mengevaluasi kemampuan literasi digital dalam menggunakan platform media sosial, presentase terhadap perubahan informasi digital yang ada dapat mempengaruhi pelajar Kota Palembang terhadap literasi digital. Sumber daya yang dilibatkan dalam implementasi Kebijakan Literasi Digital sebagai upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang, berupa Sumber daya fisik yang harus didukung dengan sarana yang memadai (tools dan koneksi berbasis teknologi) serta Sumber daya non fisik berupa penentuan para expert atau pakar yang berperan

dalam memberikan pengetahuan mengenai Literasi Digital sebagai upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital di Kota Palembang agar dapat mencapai sasaran.

Dalam hal Peserta juga sudah mulai banyak anggota masyarakat yang sadar dan tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan. Namun, hanya saja yang menjadi kendala adalah kondisi internet yang terkadang bermasalah serta kemampuan masyarakat dalam menggunakannya. Tantangan paling kuat dari literasi digital adalah arus informasi yang banyak, dan juga kemampuan individu dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi jadi terkadang masyarakat tidak mampu memilah informasi yang di dapat apakah benar atau salah.

Literasi digital sangat penting dalam membangun masyarakat digital yang kompeten. Di Kota Palembang, kebijakan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang penggunaan teknologi dan internet dengan benar. Dalam konteks yang lebih luas, program literasi digital juga dapat membantu meningkatkan keterampilan dan daya saing masyarakat di era digital. Oleh karena itu, program literasi digital perlu terus didorong dan ditingkatkan untuk memastikan bahwa masyarakat dapat mengakses informasi dan layanan secara online dengan aman dan efisien. Terlebih lagi bagi Siswa SMA, dimana saat ini media-media pembelajaran juga lebih banyak menggunakan teknologi digital. Begitu juga informasi-informasi untuk melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi saat ini pendaftaran ke berbagai perguruan tinggi lebih banyak menggunakan media internet secara *online*.

Daftar Pustaka

- Adikara, G. J., Kurnia, N., Adhrianti, L., Astuty, S., Wijayanto, X. A., Desiana, F., & Astuti, S. I. (2021). *Aman bermedia digital* (Gilang Jiwana Adikara & Novi Kurnia (ed.)). Dirjen Aplikasi Informatika.
- Ameliah, R., Adi Hegara, R., Rahmawati, I., & Dkk. (2021). Status Literasi Digital di Indonesia Ringkasan Eksekutif. *Indeks Literasi Digital Indonesia*, 9. <https://katadata.co.id/StatusLiterasiDigital>
- Astuti, S. I., Prananingrum, E. N., Astuti, S. I., Prananingrum, E. N., Ratri, L., Nurhajati, L., Lotulung, L. J. H., & Kurnia, N. (2021). *Budaya Bermedia Digital* (E. N. P. Santi Indra Astuti (ed.)). Kementerian Komunikasi dan Informatika. <http://literasidigital.id/books/modul-budaya-bermedia-digital/>
- B.Miles, Matthew, A.Michael Huberman, J. S. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (Helen Salmon (ed.); 3rd ed.). SAGE Publication.

- Barrutia, J. M., & Echebarria, C. (2021). Effect of the COVID-19 pandemic on public managers' attitudes toward digital transformation. *Technology in Society*, 67, 101776. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101776>
- Hahn, K. (2021). Social Digitalisation. In *Social Digitalisation*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-79867-3>
- Kemkominfo. (2016). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *UU No. 19 Tahun 2016*, 1, 1–31.
- Knihs, E., & Garcia-Holgado, A. (2020). Young People Participation in the Digital Society: a case study in Brazil. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(April), 10–27. <http://wyredproject.eu>
- Kominfo. (2021). Kerangka Kerja Acuan Penyelenggaraan Literasi Digital 2021. In -: *Vol.*
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif* (Fitratun Annisya (ed.)).
- Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Astuti, Y. D., Birowo, M. A., Esti, L., Hartanti, P., Made, N., Amanda, R., & Kurnia, N. (2021). *Modul Etis bermedia digital* (S. I. A. Frida Kusumaastuti (ed.)). Kementerian Komunikasi dan Informatika. <http://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>
- Li, J., Brar, A., & Roihan, N. (2021). The Use of Digital Technology to Enhance Language and Literacy Skills for Indigenous People: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 2(August 2020), 100035. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100035>
- Mawadi. (2018). *Kota Palembang Dalam Angka 2022*. ISSN: 2527, 43–52.
- Monggilo, Z. M. Z. (2021). *Cakap Bermedia Digital* (N. K. Zainuddin Muda Z. Monggilo (ed.)). Dirjen Aplikasi Informatika. <http://literasidigital.id/books/modul-cakap-bermedia-digital/>
- Morris, T. H., & Rohs, M. (2021). Digitization bolstering self-directed learning for information literate adults—A systematic review. *Computers and Education Open*, 2, 100048. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100048>
- Nurmansyah, G., Rodliyah, N., & Hapsari, R. A. (2019). *Pengantar Antropologi, Sebuah Ikhtisar Mengenal Antropologi*. CV. Anugrah Utama Raharja.