

## Literasi Digital Pemuda dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat di era Society 5.0

Dudi Setiadi <sup>1, </sup>, Sri Nurhayati <sup>1,\*, </sup>, Ansori <sup>1, </sup>, Mohamad Zubaidi <sup>2, </sup>, dan Rudi Amir <sup>3, </sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Masyarakat, Program Pascasarjana, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, 40521, Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, 96128, Gorontalo, Provinsi Gorontalo, Indonesia

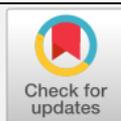
<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, 90222, Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia

\* Korespondensi: [srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id)

### INFO ARTIKEL

#### Info Publikasi:

Artikel Hasil Penelitian



#### Sitasi Cantuman:

Setiadi, D., Nurhayati, S., Ansori, A., Zubaidi, M., & Amir, R. (2023). Youth's Digital Literacy in the Context of Community Empowerment in an Emerging Society 5.0. *Society*, 11(1), 540-551.

DOI: [10.33019/society.v11i1.491](https://doi.org/10.33019/society.v11i1.491)

Hak Cipta © 2023. Dimiliki oleh Penulis, dipublikasi oleh Society

OPEN  ACCESS



Artikel dengan akses terbuka.

Lisensi: Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa (CC BY-NC-SA)

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat literasi digital di kalangan anggota Karang Taruna (biasa disebut Karang Taruna) Kampung Cicau, Desa Gadobangkong, Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat, Indonesia, dengan fokus pada penggunaan Internet pada konteks pemberdayaan masyarakat di bidang pengembangan diri dan ekonomi. Metodologi yang digunakan adalah studi kasus, dengan pendekatan pengumpulan data yang terdiri dari wawancara mendalam, studi dokumentasi, dan observasi terhadap lima belas (15) informan anggota Karang Taruna. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa: Literasi digital remaja dalam pengoperasian komputer dan kemampuan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) di bidang internet cukup kuat, namun masih ada peluang peningkatan melalui peningkatan infrastruktur untuk koneksi internet yang stabil dan edukasi kepada remaja tentang kemajuan TIK terbaru. Dalam hal menciptakan produk digital dalam berbagai format dan model, pemuda memiliki tingkat literasi digital yang rendah. Hal ini sebagian disebabkan oleh kurangnya imajinasi dan keterampilan berpikir kreatif di kalangan pembuat konten digital. Generasi muda membutuhkan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan menciptakan berbagai jenis materi digital, yang akan berkontribusi pada perluasan sektor ekonomi kreatif Indonesia. Literasi digital pemuda harus ditingkatkan dalam hal

**Dikirim:** 12 November 2022;

**Diterima:** 24 Maret, 2023;

**Dipublikasi:** 4 April, 2023;

kemampuan berkolaborasi di ruang digital, dan pendidikan tentang kolaborasi harus dilakukan sesuai dengan etika dan keamanan digital agar pemuda bangsa Indonesia dapat berkolaborasi dengan hormat dan tetap aman dari kejahatan dunia maya. Pemuda masih kekurangan literasi digital yang diperlukan untuk memilih dan memfilter konten yang sah dan bebas hoaks. Literasi digital berkaitan dengan kemampuan pemanfaatan teknologi digital untuk pemberdayaan ekonomi pemuda termasuk dalam kategori kurang karena pemuda masih belum melek huruf dan mahir secara digital dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan pendapatan, menaikkan taraf ekonominya melalui peluang usaha di ruang digital, dan menggunakan dompet digital untuk transaksi penjualan. Literasi digital pemuda terkait pengembangan diri juga masih lemah dan harus difokuskan untuk menambah wawasan akses informasi di ranah digital untuk pengembangan karir dan potensi diri. Serta penggunaan komunitas yang mendukung pertumbuhan pemuda dan penyembuhan diri (self-healing). Penelitian ini merekomendasikan pelatihan dan pendampingan intensif bagi pemuda dalam pembuatan konten digital, serta pendidikan literasi keuangan terkait pengelolaan modal dan peluang bisnis ekonomi kreatif berbasis digital.

**Kata Kunci:** Literasi Digital; Pemberdayaan Masyarakat; Pemuda; Society 5.0

## 1. Pendahuluan

Pesatnya kemajuan teknologi dan pengetahuan dapat menghadirkan peluang bagi kemajuan sosial. Kunci kemajuan ekonomi, pembangunan sosial, dan pemberdayaan pemuda mungkin adalah penggunaan yang rasional. Namun demikian, teknologi dan informasi tidak selalu membawa dampak yang menguntungkan, dan pertumbuhan infrastruktur teknologi dan informasi belum menjangkau seluruh lapisan masyarakat, khususnya generasi muda. Karena penerapan teknologi dan pengetahuan yang efektif dapat memfasilitasi pemberdayaan pemuda (Sugiono, 2020). Saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) membutuhkan kerjasama seluruh pemangku kepentingan. Peristiwa ini memiliki dampak positif dan negatif bagi kehidupan individu. Namun, dampak tersebut dapat dikurangi oleh masyarakat itu sendiri; misalnya, dengan mempelajari dan menerapkan inovasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, banyak dampak positif yang akan terwujud, antara lain kemudahan penelitian dan penyebaran informasi, serta percepatan dan penyederhanaan pekerjaan. Namun pada kenyataannya, penggunaan TIK dalam kehidupan masyarakat sehari-hari belum dapat diterapkan secara efektif. Difusi pengetahuan yang cepat merupakan tantangan yang signifikan di era digital. Arus informasi yang cepat berkontribusi pada penyebaran informasi yang salah dalam suatu komunitas. Tidak diragukan lagi sulit bagi orang Indonesia, terutama generasi muda, untuk menjadi terdidik secara digital dan cerdas dalam menggunakan kemajuan teknis sambil menghindari berita palsu. Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti

akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari (Chotimah & Sutarman, 2020; Nurhayati & Falah, 2020; Todd & Medina Jr, 2019; Winarti *et al.*, 2022). Literasi digital dalam masyarakat adalah penggunaan teknologi dalam berkomunikasi dan mendistribusikan informasi melalui edukasi kepada masyarakat dengan penggunaan teknologi dalam jaringan agar individu cerdas dalam penggunaan teknologinya. Perangkat komunikasi telah berkembang menjadi gadget yang tidak hanya menawarkan kemampuan telekomunikasi tetapi juga akses data.

Di era transisi ke masyarakat informasi, pertumbuhan jejaring sosial virtual adalah langkah selanjutnya. Orang Indonesia kemudian membangun jaringan untuk berbagi informasi tanpa memandang lokasi atau waktu. Namun pada kenyataannya, masih banyak masyarakat yang buta huruf sehingga banyak menemui kendala dalam menjalankan tugas sehari-hari. Literasi digital ada dalam masyarakat untuk memberikan wawasan tentang bagaimana kita bisa maju dalam menghadapi kemajuan teknologi di Industri 4.0 (Nurhayati, 2021; Nurhayati *et al.*, 2022; Sugiono, 2020). Ada empat elemen dasar literasi digital. Yang pertama adalah pemahaman di mana orang mampu secara implisit atau terang-terangan memahami informasi yang ditawarkan di Internet sebagai sarana komunikasi. Kemudian ada saling ketergantungan dan saling melengkapi antara informasi yang disediakan. Ada juga komponen sosial, dan komponen terakhir adalah kurasi, atau kapasitas masyarakat untuk mengakses, memahami, dan melestarikan informasi yang akan diolah menjadi pesan positif. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda harus meningkatkan literasi digitalnya agar tidak menjadi pengguna pasif teknologi digital. Inilah sebabnya mengapa pemuda membutuhkan literasi digital untuk memberdayakan diri mereka sendiri. Berdasarkan uraian pemahaman literasi digital bagi pemuda yang diberikan, maka perlu dilakukan kajian tambahan tentang pengetahuan dan pemahaman literasi digital dalam rangka pemberdayaan pemuda. Signifikansi penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan data tingkat literasi digital di kalangan pemuda, khususnya di Kabupaten Bandung Barat, dalam konteks pemberdayaan masyarakat di era Society 5.0, dan menawarkan strategi masa depan untuk mempromosikan literasi digital bagi pemuda di Indonesia.

## 2. Studi Pustaka

### 2.1. Literasi Digital Remaja

Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi dari banyak sumber yang dapat diakses komputer. Dalam ranah teknologi, khususnya informasi dan komunikasi, literasi digital berkaitan dengan kemampuan pengguna (Bawden, 2001). Kapasitas untuk memanfaatkan teknologi seefektif mungkin untuk memfasilitasi koneksi dan komunikasi yang menyenangkan. Literasi digital merupakan sarana peningkatan kemampuan dan pemahaman dalam berbagai bidang sehingga perangkat digital dapat dimanfaatkan secara tepat dan optimal dalam berbagai ranah, antara lain belajar, bekerja, dan kehidupan sehari-hari (Nurhayati & Falah, 2020). Pemuda adalah aspek eksistensi yang memiliki efek regeneratif pada kehidupan individu. Selain itu, generasi muda berperan penting dalam transformasi bangsa dan negara ini karena mereka bertanggung jawab untuk mempengaruhi tujuan dan sasaran perubahan dalam pengambilan keputusan, memiliki gagasan untuk pembangunan, dan memainkan peran penting dalam transformasi bangsa dan negara. Individu dengan tingkat literasi digital yang tinggi tidak hanya mampu mengoperasikan teknologi, tetapi juga mampu menggunakan media digital secara bertanggung jawab (Nurhayati *et al.*, 2022; Saribanon *et al.*, 2020). Hubungan antara literasi digital, literasi informasi, dan literasi media digital sangat erat. Menurut Nurhayati (2021), ada beberapa komponen penting literasi informasi: 2) Keterampilan memproses informasi, meliputi sumber informasi, kriteria penilaian, metode pengarahannya,

teknik manipulasi, dan presentasi. Menurut Majid & Nurhayati (2020), literasi informasi merupakan salah satu bentuk pendidikan. Hal ini dilakukan agar siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat.

## 2.2. Pemberdayaan Masyarakat dalam Perkembangan Society 5.0

Society 5.0 dicirikan sebagai masyarakat yang berpusat pada manusia yang mencapai keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang mengintegrasikan ruang siber dan ruang fisik secara erat (Fukuyama, 2018). Sangat sederhana dan murah bagi manusia untuk berkomunikasi satu sama lain melalui dunia maya. Menggunakan berbagai bentuk media sosial, dunia maya selalu dapat mengubah cara pandang orang. Akibat dari adanya society 5.0, manusia dilatih untuk secara efektif mengintegrasikan kehidupannya di dunia maya dan dunia nyata, sehingga menghasilkan keharmonisan yang berdampak positif bagi kualitas hidup manusia. Berkembang atau tidaknya kegiatan ekonomi akan memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial masyarakat; ini adalah penekanan dari Society 5.0, yang berupaya menggabungkan *online* dan dunia nyata. Kehidupan Terutama dalam kehidupan generasi milenial dan Generasi Z, dunia maya saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan setiap individu. Berasal dari Jepang, gagasan Society 5.0 memungkinkan kita menerapkan sains modern (AI, robot, IoT, dan lain-lain.) untuk kebutuhan manusia. Filosofi ini bertujuan untuk membangun masyarakat di mana orang benar-benar menikmati hidup dan merasa nyaman. Society 5.0 didirikan sebagai respon terhadap Revolusi Industri 4.0 yang dianggap merendahkan martabat manusia, dan diresmikan pada 21 Januari 2019.

Pemuda masa kini yang tergabung dalam generasi milenial menghadapi kendala di Society 5.0; Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan peran generasi milenial dalam pembangunan bangsa di masa depan.

Secara umum, Society 5.0 mengacu pada populasi yang mampu menyelesaikan berbagai tantangan dan persoalan sosial dengan menggunakan inovasi dan pencapaian baru dari era revolusi industri keempat, seperti *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* or AI), dan *Big Data*. Society 5.0 lebih condong ke arah kecerdasan buatan, yang dapat membantu orang di bidang teknologi dan akan memiliki kapasitas yang lebih besar untuk menyelesaikan atau menganalisis sesuatu dengan bantuan robot, meringankan pekerjaan berat seperti menganalisis informasi dalam skala besar, yang dapat mempersingkat waktu pekerjaan. Dengan hadirnya Society 5.0, sebuah inovasi baru dari revolusi industri, Sistem terkoneksi di dunia maya merupakan hasil optimal yang diperoleh dari kombinasi teknologi kecerdasan buatan dan big data, yang dapat membuat hal yang tidak mungkin menjadi mungkin di bidang industri dan masyarakat.

Teknologi informasi berperan penting dalam memberdayakan anggota masyarakat masa depan di era digital saat ini. Untuk memudahkan banyak unsur kehidupan manusia, maka perlu disikapi dengan hadirnya teknologi informasi. Setiap anggota masyarakat memiliki potensi yang belum dimanfaatkan yang matang untuk budidaya dan pemberdayaan. Keberdayaan anggota masyarakat sangat dipengaruhi oleh motivasi internal (*soft skill*) dan motivasi eksternal (*hard skill*) (kehadiran orang lain, lingkungan, fasilitas, media, konteks budaya, struktur masyarakat, dan sebagainya). Kesadaran masyarakat harus menjadi titik tolak pemberdayaan dengan mengidentifikasi kondisi, persoalan, kebutuhan, dan potensi sebagai modal awal pengembangan potensi dengan memberikan daya, menggunakan daya, mengelola daya, dan mengembangkannya secara fungsional. Konsekuensinya, diperlukan pendekatan strategis yang taktis, efektif, efisien, dan produktif.

Pemberdayaan masyarakat adalah proses membangkitkan potensi terpendam individu, kelompok, dan lingkungannya melalui pemberian dorongan, kesadaran akan potensi dan kemampuan terpendamnya, serta pengelolaan, pengembangan, dan pelaksanaan berbagai program yang ada diarahkan secara efektif dan perubahan masyarakat yang memperbaiki kehidupan (Halawa *et al.*, 2019; Hasan & Nurhayati, 2012; Nurhayati *et al.*, 2021). Setiap peradaban memiliki norma dan aturan yang disepakati bersama oleh anggotanya. Kehadiran orang asing di suatu wilayah harus memperhatikan etika, adat istiadat, dan norma budaya tersebut.

Untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, diperlukan pemberdayaan potensi daerah, seperti keadaan lingkungan, sumber daya manusia, sumber daya alam, dan budaya masyarakat, serta segala sesuatu yang menopang kehidupan manusia. Penggunaan teknologi informasi dapat membantu dalam pemberdayaan masyarakat. Tak terhindarkan adalah penerapan teknologi informasi dan komunikasi digital untuk mempengaruhi pemberdayaan masyarakat. Transisi dari teknologi analog ke digital sangat bermanfaat untuk mempercepat tenaga kerja dan informasi. Namun, selain manfaat yang diperoleh, terdapat tantangan penerapan teknologi digital; karenanya, literasi digital dalam pemberdayaan masyarakat menjadi sangat penting (Nurhayati & Falah, 2020).

Dalam rangka pemberdayaan masyarakat berbasis potensi lokal, teknologi informasi dan komunikasi digunakan untuk menumbuh kembangkan kreativitas masyarakat; misalnya, aplikasi digital untuk berbasis data dan ciptaannya, seperti Microsoft Office, Macroflash, dan Lectora, digunakan untuk presentasi. Juga dapat mendorong kolaborasi, misalnya dengan memanfaatkan aplikasi online jejaring sosial seperti Instagram, Tiktok, Facebook, Twitter, dan lain-lain. Memfasilitasi komunikasi melalui penggunaan Instagram, *e-commerce*, email, dan *e-course* yang memungkinkan anggota komunitas untuk berkomunikasi satu sama lain, fasilitator, pemimpin, dan bahkan pemangku kepentingan yang cenderung membantu proses akademik dan non-akademik. Teknologi informasi juga berfungsi sebagai media pembelajaran, memungkinkan fasilitator dan anggota masyarakat untuk menyampaikan presentasi dan belajar secara mandiri dengan menggunakan *website* dan program multimedia yang misalnya dapat digunakan dalam *virtual reality*, *augmented reality*, atau *fixed reality*.

### 3. Metodologi Penelitian

Kajian ini dilaksanakan di Kabupaten Bandung Barat antara tanggal 22 September 2012 sampai dengan 23 Januari 2023. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus untuk menganalisis lebih jauh concern utama tentang literasi digital remaja dalam kerangka pemberdayaan masyarakat. studi kasus adalah studi empiris yang menganalisis fenomena dalam konteks dunia nyata di mana batas antara fenomena dan konteks tidak dapat dilihat dengan jelas dan menggunakan informasi dari berbagai sumber (Sugiyono, 2019). Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan kombinasi/triangulasi. 15 pemuda anggota Karang Taruna di Dusun Cicau, Desa Gadobangkong, Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat dipilih sebagai informan berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Usia informan antara 17-27 tahun, terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan. Analisis data memerlukan pengorganisasian data, menyusunnya dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusunnya menjadi pola, memilih mana yang penting dan layak dipelajari, dan menghasilkan kesimpulan.

## **4. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **4.1. Hasil Penelitian**

#### **4.1.1. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan TIK**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, semua informan mengatakan bahwa smartphone mereka memiliki koneksi internet 4G yang bekerja dengan efektif. Mayoritas responden memiliki keterampilan pengoperasian komputer yang memadai dan meyakini bahwa mereka memahami cara menggunakan komputer karena berbagai alasan, termasuk tugas mengetik dan terkait pembelajaran. Hanya tiga dari lima belas responden yang mengaku tidak bisa menggunakan komputer karena fasilitas yang kurang. Ketika ditanya tentang literasi TIK mereka di internet, mayoritas informan menyatakan mahir. Hanya empat dari lima belas responden yang mengatakan bahwa mereka kurang memiliki keterampilan TIK di internet.

#### **4.1.2. Literasi Digital Pemuda Terkait Konten Digital**

Lima puluh persen informan tidak mampu membuat produk dalam berbagai format dan model dengan menggunakan teknologi digital. Mereka mengakui bahwa mereka tidak memiliki keterampilan berpikir kreatif yang diperlukan untuk menghasilkan berbagai produk digital. Hanya empat responden yang menjawab "kompeten" terkait kemampuan berpikir imajinatif dalam mengembangkan berbagai konten digital. Sebaliknya, mayoritas responden menyatakan kurang memiliki kemampuan berpikir kreatif untuk menghasilkan berbagai konten digital. Hanya 30% responden yang menyatakan mampu menjamin keamanan saat mengembangkan teknologi digital, sedangkan 70% menyatakan tidak. Enam dari lima belas responden menunjukkan bahwa mereka tidak mempertimbangkan keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital.

#### **4.1.3. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan Berkolaborasi di Ruang Siber berdasarkan Etika dan Keamanan Siber**

Mayoritas responden menunjukkan bahwa mereka dapat berpartisipasi secara efektif dalam ruang digital seperti grup WhatsApp, grup Facebook, dan grup Telegram. Hanya satu responden yang mengindikasikan bahwa mereka kurang memiliki keterampilan partisipasi digital. 70% responden mengaku memiliki kemampuan yang cukup dalam menggunakan fitur media digital untuk berinteraksi secara efektif dalam ranah digital, sedangkan 30% merasa kurang mampu dalam berkomunikasi menggunakan media teknologi digital. Namun, ketika ditanya tentang kemampuan mereka dalam mengungkapkan ide untuk berinteraksi secara aman dan etis dalam ranah digital, hanya 30% informan yang menyatakan memiliki kompetensi yang memadai. Tujuh puluh persen responden menyatakan bahwa mereka kurang memiliki keterampilan dan pemahaman tentang etika dan keamanan digital yang diperlukan untuk mengkomunikasikan pemikiran mereka dalam domain digital. Demikian pula, 60% responden menyatakan bahwa mereka tidak dapat memahami audiens di ranah digital. Sisanya menjawab bahwa mereka dapat memahami demografi audiens di beberapa grup WhatsApp yang mereka kenal, seperti grup untuk alumni sekolah atau grup yang terkait dengan hobi mereka. 70% responden mengaku sangat lemah dalam kemampuan menjamin keamanan saat berinteraksi dengan teknologi digital. 7 responden menunjukkan bahwa mereka tidak memahami etika yang mengatur distribusi informasi di media sosial, sedangkan 8 responden menunjukkan bahwa mereka memahami etika yang mengatur distribusi informasi di media sosial, seperti meminta izin terlebih dahulu kepada pemegang hak cipta atau pembuat konten. Untuk memposting ulang atau menyebarkan konten. Menurut etika dan keamanan, 30% informan tidak pernah membaca detail pesan sebelum disebarluaskan di media sosial,

sedangkan 70% informan menjawab selalu membaca detail pesan sebelum menyebarkannya. Tujuh dari lima belas responden menunjukkan bahwa mereka dapat berkontribusi saat menangani materi di area digital, termasuk mengedit, membuat komentar positif dan valid, serta memvalidasi informasi di ruang digital.

#### 4.1.4. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan Membedakan Informasi Valid dan Palsu

Hanya lima dari lima belas responden yang dapat menelusuri ruang maya untuk mendapatkan informasi. Selain itu, 70% dari mereka mengakui bahwa mereka tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menemukan informasi di dunia maya. 70% informan mengaku kurang tahu tentang cara mendapatkan dan memilah data di mesin pencari informasi, sedangkan 30% informan mengaku tahu. Demikian pula, 70% responden menyatakan tidak dapat memilih materi secara akurat dari media sosial atau dunia maya. Dalam hal kemampuan mengevaluasi saat berhadapan dengan materi di dunia maya, tujuh orang informan mengaku sudah memiliki wawasan yang cukup, sedangkan sembilan lainnya merasa wawasannya kurang. Delapan informan menjawab bahwa mereka memiliki kemampuan berpikir kritis yang sesuai ketika berhadapan dengan materi di dunia maya, sedangkan tujuh informan lainnya mengaku tidak memilikinya. 70% responden menyatakan tidak memahami konsekuensi gagal memverifikasi informasi digital; hanya 30% responden yang menyatakan memahami akibat dari tidak melakukan verifikasi informasi digital, yaitu menjadi korban hoaks dan menerima informasi yang tidak benar dan menyesatkan. 9 responden menyatakan mengetahui dampak negatif penggunaan media digital yang tidak sesuai dengan etika dan keamanan digital, seperti hukum pidana terkait pencemaran nama baik dan kriminalitas seperti penipuan dan kejahatan dunia maya lainnya, sedangkan 6 responden menyatakan tidak mengetahui dampak negatifnya.

#### 4.1.5. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pemberdayaan Ekonomi

Sembilan responden menunjukkan bahwa mereka dapat menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan pendapatan mereka, sementara enam lainnya menyatakan bahwa mereka tidak dapat melakukannya. Mereka memanfaatkan media digital untuk menambah penghasilan dengan cara: 1) menjual foto hasil karya sendiri; 2) mempromosikan produk melalui media digital; 3) membuat grup di media sosial untuk menjual atau membuat akun *marketplace*; 4) meneliti bisnis lain; 5) menjadi *dropshipper*; dan 6) menjadikan media sosial sebagai media promosi utama untuk mempromosikan produk yang mereka jual. Enam responden menyatakan belum menggunakan media digital untuk memperluas jaringan dan menemukan peluang bisnis, sedangkan sembilan responden menyatakan sudah. Seluruh responden mengaku cukup familiar dengan berbagai program *marketplace*, antara lain Shopee, Tokopedia, Lazada, TikTok Shop, Facebook, Blibli, eBay, Bukalapak, dan Zalora. Namun, hanya 9 responden yang dapat mengakses aplikasi dompet digital, *marketplace*, dan transaksi digital secara etis dan aman, sedangkan 6 responden lainnya tidak dapat melakukannya. Seluruh responden menyatakan terbiasa menggunakan aplikasi dompet digital seperti OVO, DANA, Shopee Pay, QRIS, dan LinkAja, terutama untuk transaksi pembelian di *marketplace*, pesanan makanan siap antar, pembayaran e-toll, transfer uang antar bank, pembayaran makanan secara non-tunai di restoran, dan pembayaran untuk kebutuhan rutin seperti pembelian pulsa. Semua responden melaporkan bahwa dompet digital mereka jarang digunakan untuk transaksi penjualan di pasar *online* atau *platform* media sosial. Pemuda ini rata-rata menggunakan dompet digital 2-3 kali per minggu, dan beberapa menggunakannya setiap hari. Terkait permodalan

usaha, seluruh responden menjawab belum pernah memanfaatkan pinjaman modal usaha *online*.

#### 4.1.6. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan Menggunakan Teknologi Digital untuk Pengembangan Diri

Mengenai pengembangan diri, sembilan responden melaporkan bahwa mereka dapat mengakses materi yang berharga untuk pengembangan diri mereka, sementara enam responden menyatakan bahwa mereka belum dapat melakukannya. Delapan responden pernah menggunakan teknologi digital untuk mendapatkan pelatihan peningkatan keterampilan, sedangkan tujuh responden belum pernah melakukannya. Menurut responden, mereka memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan diri dengan cara: 1) mengakses tutorial yang dapat memberikan pengalaman materi secara virtual; 2) berpartisipasi dalam beberapa pelatihan *online*; 3) menggali informasi terkini terkait pengembangan diri; 4) berbagi informasi terkait kompetensi diri sehingga banyak mengundang pakar untuk berkolaborasi; dan 5) berpartisipasi dalam webinar.

### 4.2. Pembahasan

#### 4.2.1. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan TIK

Berdasarkan temuan kajian literasi digital generasi muda tentang kemampuan mengoperasikan komputer dan kemampuan TIK di internet masuk dalam kategori “sangat baik”. Literasi digital remaja akan terpengaruh oleh kekurangan sumber daya, seperti koneksi internet, akibat kendala geografis, keterbatasan keuangan, dan kelangkaan perangkat. Semakin baik koneksi internet akan semakin meningkatkan derajat literasi digital pemuda dalam pengoperasian komputer dan kemampuan TIK di internet. Selain mendorong konektivitas internet, kapabilitas TIK dapat ditingkatkan dengan terus mengedukasi remaja tentang penggunaan TIK dan kemajuan TIK terkini. Intervensi literasi digital seperti ponsel, alat kesehatan bergerak, paparan media, akses ke internet, strategi pendidikan berbasis internet, dan paparan media sosial efektif dalam memberdayakan remaja putri untuk mengakses layanan dan informasi kesehatan serta meningkatkan akses mereka ke sumber daya pendidikan. Namun, ada bukti yang tidak meyakinkan tentang kemandirian literasi digital untuk meningkatkan akses pemuda ke layanan keuangan dan pemberdayaan ekonomi (Meherali *et al.*, 2021). Pemberdayaan melalui peningkatan literasi digital pemuda terkait pengetahuan pengoperasian komputer dan keterampilan TIK internet menjadi sangat vital (Novanana, 2022; Nurhayati, 2021; Nurhayati *et al.*, 2022; Nurhayati & Musa, 2020).

#### 4.2.2. Literasi Digital Pemuda Terkait Konten Digital

Menurut temuan studi tersebut, literasi digital pemuda dalam kaitannya dengan pembuatan konten digital masih sangat kurang. Pemuda belum melek digital, khususnya dalam hal penggunaan teknologi digital secara inventif dan kreatif untuk membuat konten digital dalam berbagai model dan format. Hal ini menandakan bahwa pemuda Indonesia harus meningkatkan literasi digital dan kemampuan digitalnya agar dapat menciptakan materi digital yang dapat berkontribusi pada ekonomi kreatif bangsa. Inovasi hasil kreativitas manusia menjadi faktor terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan sektor konten digital, sehingga dapat terus mengeluarkan produk-produk unik melalui berbagai upaya seperti literasi pemasaran digital dan sosialisasi edukatif lainnya untuk meningkatkan keberdayaan pemuda (Juliasih *et al.*, 2022; Musa *et al.*, 2022; Nurhayati, 2020; Nurhayati *et al.*, 2020). Akibatnya, sangat penting bagi pemuda untuk mengembangkan proses berpikir kreatif dan

inventif mereka. Kemampuan pemuda dalam membuat materi digital dapat ditingkatkan dengan beberapa cara, antara lain: 1) aktif di media sosial, 2) mengeksplorasi cara-cara baru dalam menggunakan fitur platform media sosial, 3) mengeksplorasi strategi sukses *influencer* sosial dalam membuat konten inovatif. Industri konten digital merupakan salah satu sektor industri yang diyakini berperan penting baik dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi maupun dalam mendorong keberlanjutan sosial di era Society 5.0 (Sugiono, 2020). Oleh karena itu, kemampuan pemuda dalam menciptakan konten digital harus ditingkatkan secara berkelanjutan.

#### 4.2.3. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan Berkolaborasi di Ruang Siber berdasarkan Etika dan Keamanan Siber

Meskipun kaum muda sudah dapat menggunakan ruang digital sebagai tempat untuk mengekspresikan ide, berkomunikasi secara etis dan aman, serta berpartisipasi aktif dalam ruang siber, mereka harus mengarahkan keterampilan tersebut untuk berkolaborasi dengan khalayak digital secara etis dan aman guna mengembangkan diri, memaksimalkan potensi mereka, memperluas jaringan, menyumbangkan wawasan untuk memajukan bisnis, dan terlibat dalam kegiatan positif lainnya. Budaya kolaborasi positif ini harus terus disosialisasikan kepada generasi muda agar mereka dapat memanfaatkan literasi digitalnya secara maksimal untuk pengembangan diri, bangsa, dan negara. Selain itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa remaja masih memerlukan pengetahuan tentang etika dan keamanan siber saat berkomunikasi dan berkolaborasi di ruang siber (Revia & Irwansyah, 2020). Standar etika dan kesopanan sangat penting untuk komunikasi, terutama di media digital. Etika komunikasi dapat diperiksa melalui pemahaman tata bahasa yang kuat, pengajaran awal tentang sopan santun, kemampuan untuk memahami, dan pengendalian rasa ingin tahu tentang privasi orang lain (Turnip & Siahaan, 2021). Peningkatan kesadaran keamanan dan etika dunia maya sangat penting untuk mencegah pemuda Indonesia menjadi korban kejahatan dunia maya, menerima informasi palsu, atau berpartisipasi dalam produksi komentar tidak etis, kekerasan internet, dan perilaku tidak diinginkan lainnya.

#### 4.2.4. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan Membedakan Informasi Valid dan Palsu

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital remaja dalam kemampuan mereka dalam memilih dan menyaring informasi masih perlu ditingkatkan. Hal ini juga terkait dengan kemampuan berpikir analitis dan kritis kaum muda yang seringkali kurang mampu memilih sumber informasi yang dapat dipercaya. Jika pengguna media sosial tidak memiliki filter yang baik, mereka akan disorientasi oleh konten sehingga menyebabkan mereka kehilangan kesadaran saat menikmati media (Silvana *et al.*, 2020).

#### 4.2.5. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pemberdayaan Ekonomi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital pemuda dalam hal kapasitas mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pemberdayaan ekonomi masih belum memadai. Hal ini sejalan dengan Nurhayati *et al.* (2020) temuan untuk melakukan segala upaya yang diperlukan untuk meningkatkan literasi pemasaran digital bagi masyarakat yang terpinggirkan. Masih banyak generasi muda Indonesia yang menjadi konsumen, tidak mampu memanfaatkan teknologi untuk mendapatkan akses ke tingkat ekonomi yang lebih baik. Pemuda akrab dengan dompet digital, tetapi belum siap untuk menjadi peserta aktif dalam perdagangan dan penjualan, hanya sebagai konsumen. Generasi muda harus dilatih untuk

memanfaatkan teknologi digital sebagai entrepreneur atau pemilik usaha, sehingga semakin banyak generasi muda yang dapat memanfaatkan teknologi digital untuk pemberdayaan ekonomi bangsa (Kurnia & Astuti, 2017; Novianti & Riyanto, 2018).

#### 4.2.6. Literasi Digital Pemuda Terkait Kemampuan Menggunakan Teknologi Digital untuk Pengembangan Diri

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital remaja terkait pemanfaatan teknologi digital untuk pengembangan diri masih dapat ditingkatkan dengan memberikan edukasi tentang cara mengakses informasi untuk pengembangan diri, akses komunitas yang dapat memberikan suasana yang kondusif untuk pengembangan diri remaja, akses ke informasi tentang perencanaan karir remaja, dan akses ke peluang untuk memecahkan masalah pribadi yang dapat menghambat produktivitas remaja.

### 5. Kesimpulan

Literasi digital pemuda dalam pengoperasian komputer dan kemampuan TIK di internet cukup kuat, namun masih ada peluang untuk peningkatan melalui peningkatan infrastruktur untuk koneksi internet yang stabil dan mendidik pemuda tentang kemajuan TIK terkini. Dalam hal menciptakan produk digital dalam berbagai format dan model, pemuda memiliki tingkat literasi digital yang rendah. Hal ini sebagian disebabkan oleh kurangnya imajinasi dan keterampilan berpikir kreatif di kalangan pembuat konten digital. Generasi muda membutuhkan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan menciptakan berbagai jenis materi digital, yang akan berkontribusi pada perluasan sektor ekonomi kreatif Indonesia. Literasi digital pemuda harus ditingkatkan dalam hal kemampuan mereka untuk berkolaborasi di ruang digital, dan pendidikan tentang kolaborasi harus dilakukan sesuai dengan etika dan keamanan dunia maya sehingga pemuda Indonesia dapat berkolaborasi dengan hormat dan tetap aman dari kejahatan dunia maya. Generasi muda masih kekurangan literasi digital yang diperlukan untuk memilih dan memfilter konten yang sah dan bebas hoaks. Literasi digital berkaitan dengan kemampuan pemanfaatan teknologi digital untuk pemberdayaan ekonomi generasi muda termasuk dalam kategori kurang karena generasi muda masih belum melek huruf dan mahir secara digital dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan pendapatan, menaikkan taraf ekonominya melalui peluang usaha di ruang siber, dan menggunakan dompet digital untuk transaksi penjualan. Literasi digital pemuda terkait pengembangan diri juga masih lemah dan harus difokuskan untuk menambah wawasan akses informasi di ruang siber untuk pengembangan karir dan potensi diri, serta pemanfaatan komunitas yang berpihak pada pertumbuhan dan perkembangan pemuda dan penyembuhan diri sendiri (*self-healing*).

### 6. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam keberhasilan penyusunan artikel ini. Berkat semangat dan bimbingan yang telah diberikan, artikel ini dapat diselesaikan dengan baik..

### 7. Pernyataan *Conflicts of Interest*

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepengarangan, dan/atau publikasi dari artikel ini.

## Daftar Pustaka

- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/eum000000007083>
- Chotimah, D. N., & Sutaman, S. (2020). Penguatan Relasi Multikultural Dengan Literasi Digital Di Desa Pait Kasembon Malang. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 20(1), 75-90. <https://doi.org/10.21580/dms.2020.201.5278>
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 27(5), 47-50. Retrieved from [https://www.jef.or.jp/journal/pdf/220th\\_Special\\_Article\\_02.pdf](https://www.jef.or.jp/journal/pdf/220th_Special_Article_02.pdf)
- Halawa, O., Nurhayati, S., & Rochana, S. (2019). Pemberdayaan untuk Meningkatkan Taraf Hidup di Kampung Adat Cireundeu Cimahi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(3), 210-219. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i3.2509>
- Hasan, E. S., & Nurhayati, S. (2012). Pendidikan luar sekolah dan pembangunan manusia Indonesia. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1(1), 1-12. Retrieved from <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/361>
- Juliasih, N., Nurhayati, S., & Rukanda, N. (2022). The Efforts of the Family Welfare Empowerment Driving Team in Increasing Entrepreneurial Motivation for Family Welfare Empowerment Cadres during the COVID-19 Pandemic. *Society*, 10(2), 435–446. <https://doi.org/10.33019/society.v10i2.396>
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra yang dilakukan oleh Japelidi. *Informasi*, 47(2), 149-166. <http://dx.doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Majid, W. J., & Nurhayati, S. (2020). Gerakan Literasi Dini Readhaton Sebagai Upaya Membangkitkan Membaca Siswa di Sekolah Alam SMP Insan Litera - Desa Cihampelas. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(3), 245-252. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i3.4359>
- Meherali, S., Rahim, K. A., Campbell, S., & Lassi, Z. S. (2021). Does Digital Literacy Empower Adolescent Girls in Low- and Middle-Income Countries: A Systematic Review. *Frontiers in Public Health*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.761394>
- Musa, S., Nurhayati, S., & Zubaedah, R. (2022). Peningkatan Kompetensi Pemasaran Produk Warga Belajar Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Melalui Pelatihan Marketplace dan Canva. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(6), 4533-4542. Retrieved from <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/10912>
- Novanana, S. (2022). Empowering Digital Literacy for Underprivileged Youth in Jakarta. *Asian Journal of Community Services*, 1(2), 59–70. <https://doi.org/10.55927/ajcs.v1i2.1036>
- Novianti, R., & Riyanto, S. (2018). Tingkat Literasi Media Remaja Desa Dalam Pemanfaatan Internet. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 16(2), 158-171. Retrieved from <https://jurnal.ipb.ac.id/index.php/jurnalkmp/article/view/25628>
- Nurhayati, S. (2020). Improving teachers' entrepreneurship skills in the Industry 4.0 through online business workshops. In *Teacher Education and Professional Development in Industry 4.0*. Taylor & Francis.
- Nurhayati, S. (2021). *Pendidikan Masyarakat menghadapi Digitalisasi*. Bengkulu, Indonesia: El Markazi.
- Nurhayati, S., & Falah, A. M. N. (2020). Implementasi workshop literasi digital dalam membangun keberdayaan ekonomi masyarakat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(3), 348-359. Retrieved from <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2457>

- Nurhayati, S., & Musa, S. (2020). Analysis of Students' Internet Utilization to Improve Public Information Literacy in the Industrial Revolution Era 4.0. *Society*, 8(2), 557-566. <https://doi.org/10.33019/society.v8i2.231>
- Nurhayati, S., Fasa, M. I., Panjaitan, R., Indriyani, D., & Fadlyansyah, R. M. (2020). Digital Marketing Literacy For Marginalized Society To Improve Society's Economic Empowerment. *Prosiding ICoISSE*, 1(1), 505-516. Retrieved from <https://conference.loupiasconference.org/index.php/ICoISSE/article/view/74>
- Nurhayati, S., Musa, S., Boriboon, G., Nuraeni, R., & Putri, S. (2021). Community Learning Center Efforts to Improve Information Literacy in the Community for Cyber Crime Prevention during a Pandemic. *Journal of Nonformal Education*, 7(1), 32-38. <https://doi.org/10.15294/jne.v7i1.26883>
- Nurhayati, S., Noor, A. H., Musa, S., Jabar, R., & Abdu, W. J. (2022). A Digital Literacy Workshop Training Model for Child Parenting in a Fourth Industrial Era. *HighTech and Innovation Journal*, 3(3), 297-305. Retrieved from <https://www.hightechjournal.org/index.php/HIJ/article/view/273>
- Revia, D., & Irwansyah, N. (2020). Social Media Literacy: Millennial's Perspective of Security and Privacy Awareness. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 24(1), 1-15. <https://doi.org/10.33299/jpkop.24.1.2375>
- Saribanon, N., Siregar, M. A. P., Joshi, L. K., Zuhriansyah, Z., & Rubyawan, R. (2020). Digital Literacy and Access to Technology in the Empowerment Program for Persons with Disabilities during the Covid-19 Pandemic. *Journal of Social Political Sciences*, 1(2), 129-143. Retrieved from <http://e-journal.unas.ac.id/index.php/jsps/article/view/16>
- Silvana, H., Damayani, N. A., Sjuhro, D. W., & Utari, P. (2020). Digital literacy education training model for youth. *Library Philosophy and Practice*, 3837, 1-14.
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 (Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective). *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 22(2), 175-191. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.22.2.2020.175-191>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Todd, R. J., & Medina Jr, V. G. (2019). Young People's Conceptions and Practices of Safety in Online Environments: An Examination of Challenges, Theoretical Perspectives, Current Research, Findings, and Potential Instructional Interventions. *International Association of School Librarianship. Selected Papers from the ... Annual Conference*, 1-22. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/young-peoples-conceptions-practices-safety-online/docview/2343156321/se-2?accountid=31562>
- Turnip, E. Y., & Siahaan, C. (2021). Etika berkomunikasi dalam era media digital. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 3(4), 38-45. Retrieved from <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/659>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621-5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>

---

## Tentang Penulis

1. **Dudi Setiadi** merupakan mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Program Pascasarjana, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwang, Indonesia.  
E-Mail: [dudisetiadicollage@gmail.com](mailto:dudisetiadicollage@gmail.com)
2. **Sri Nurhayati** memperoleh gelar Doktor dari Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2018. Penulis adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Program Pascasarjana, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwang, Indonesia.  
E-mail: [srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id)
3. **Ansori** memperoleh gelar Doktor dari Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2021. Penulis adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Program Pascasarjana, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwang, Indonesia.  
E-mail: [ansoryalb@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ansoryalb@ikipsiliwangi.ac.id)
4. **Mohamad Zubaidi** memperoleh gelar Doktor dari Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2014. Penulis adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia.  
E-mail: [zubeth@ung.ac.id](mailto:zubeth@ung.ac.id)
5. **Rudi Amir** memperoleh gelar Doktor dari Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2016. Penulis adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia.  
E-mail: [rudi.amir@unm.ac.id](mailto:rudi.amir@unm.ac.id)