

Literasi Digital melalui Pemanfaatan *Gadget* di Kalangan Kelompok Majelis Taklim pada Masa Pandemi

Vera Wijayanti Sutjipto,^{a,1} Maulina Larasati Putri,^b Marisa Puspita Sary,^c Angieta Dewati Putri,^d Fahira Novanra^e

^a Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

¹ verawijayanti@unj.ac.id

ABSTRAK

Internet menyebabkan perubahan gaya hidup, sebagian besar masyarakat semakin pandai dalam mengoperasikan *gadget* dan memanfaatkan internet. Hal ini diperkuat dengan kondisi pembatasan dalam masa pandemi menyebabkan peningkatan penggunaan *gadget* dan internet. Namun, disayangkan bahwa kemampuan dalam menggunakan *gadget*, tidak diiringi oleh kemampuan literasi digital. Padahal mempunyai pengetahuan literasi digital sangatlah penting karena literasi digital telah menjadi keterampilan utama untuk mendapatkan informasi, mengembangkan pribadi berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Penelitian bertujuan mendeskripsikan bagaimana kemampuan literasi digital yang pada prakteknya melalui pemanfaatan *gadget* pada populasi data. Metode yang peneliti gunakan untuk penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan deskriptif. Data yang digunakan sebagai bahan penelitian, dikumpulkan dengan cara melakukan wawancara dengan para informan, dokumentasi untuk menguatkan validasi data, dan observasi terhadap lingkungan disekitar informan serta tiap individu yang tergabung dalam Kelompok Majelis Taklim. Dari analisis data yang ada menunjukkan bahwa Kelompok Majelis Taklim telah memiliki kemampuan literasi digital yang cukup, yaitu 4 dari 10 kemampuan, dalam penggunaan *gadget*.

ABSTRACT

The internet causes lifestyle changes, most people are getting smarter in operating gadgets and using the internet. This condition is reinforced by the conditions of restrictions during the pandemic, causing an increase in the use of gadgets and the internet. However, it is unfortunate that capabilities in using gadgets are not accompanied by digital literacy skills. Even though having knowledge of digital literacy is very important because digital literacy has become the main skill to get information, develop personal communication, and interact with other people. This study aims to describe how digital literacy skills are in practice through the use of gadgets in the data population. The method that the researcher uses for this research is qualitative with the type of research used is the descriptive method. The data used as research material was collected by conducting interviews with informants, documentation to strengthen data validation, and observations of the environment around the informants and each individual who is a member of the Majelis Taklim Group. From the result of data analysis, it concluded that the Majelis Taklim Group has sufficient digital literacy skills, which is 4 out of 10, in the use of gadget.

Informasi Artikel

Diterima: 07-10-2021

Disetujui: 16-12-2021

Kata kunci:

Toponim, Karawang, Sejarah Lokal

Article's Information

Received: 07-10-2021

Accepted: 16-12-2021

Keywords:

Digital literacy, gadget, digital media

Pendahuluan

Coronavirus Disease (Covid-19) sejak ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO) sebagai pandemi sejak 9 Maret 2020 telah menjadi ancaman bagi seluruh masyarakat dunia (Covid19.go.id, 2020). Virus ini sudah menyerang dunia, tak terkecuali Indonesia selama satu setengah tahun lamanya telah menyebabkan berbagai dampak (Mufarida, 2021). Salah satu dampak yang ditimbulkan akibat pandemic Covid-19 adalah berkurangnya interaksi manusia

secara langsung. Hal ini dikarenakan virus Covid-19 yang sangat mudah menyebar antar manusia seperti hanya melalui air liur, percikan (droplet), sekresi pernapasan yang berasal dari mulut maupun hidung (Who.int, 2020). Pemerintah menetapkan beberapa kebijakan guna meminimalisir penyebaran covid 19 seperti dengan membuat kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Kebijakan ini bertujuan untuk menekan penyebaran Covid-19 melalui pembatasan berbagai kegiatan interaksi antar manusia. Guna memastikan kegiatan sosial tetap berjalan, pemerintah menganjurkan setiap masyarakat untuk beralih menggunakan internet (daring) dalam berkegiatan seperti misal bersekolah secara daring, bekerja secara daring, belanja secara daring dan lainnya (Setu, 2021). Kebijakan ini diterapkan guna mengurangi interaksi antar masyarakat secara langsung, sehingga diharap mampu mengurangi serta menekan peningkatan jumlah kasus covid 19 di Indonesia.

Dalam situasi ini, teknologi menjadi media efektif masyarakat dalam berinteraksi. Seperti diketahui teknologi terlahir melalui pemikiran manusia yang selalu berusaha untuk memudahkan segala kegiatan yang dijalankan, sehingga teknologi tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan (Kogoya, 2015). Diantara kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, satu diantaranya yang telah digunakan dan terus berkembang dimasyarakat saat ini adalah penggunaan internet dan *gadget* (Herdianto & Syahidin, 2020). Dengan pandemic Covid-19, penggunaan teknologi seperti internet dan *gadget* mengalami peningkatan pesat. Terhitung pada tahun 2021, pemakai jaringan internet di Indonesia sudah meningkat hingga 202,6 juta orang. Angka tersebut adalah meningkat dari tahun sebelumnya sebanyak 11 persen. Pada tahun 2020 pengguna internet berjumlah 175,4 juta pengguna (Agustini, 2021). Peningkatan penggunaan ini disebabkan kondisi pandemi yang mengharuskan masyarakat untuk beradaptasi dengan perubahan gaya hidup yang baru dan menjadikan *gadget* atau internet sebagai dukungan terbesar dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Melalui perubahan gaya hidup tersebut, sebagian besar masyarakat semakin terampil dalam mengoperasikan *gadget* dan memanfaatkan internet karena durasi penggunaan yang semakin tinggi tentunya. Internet dan *gadget* yang tidak memiliki batasan penggunaan apapun seperti usia, kelompok sosial, ras maupun gender menyebabkan setiap manusia dapat menggunakan dan mengoperasikannya dengan bebas (Khafsoh, Nur Afni ; Soetopo, Imam Yudhianto; Daroini, 2017). Sehingga tak jarang ditemukan berbagai penyalahgunaan internet dan *gadget*. Permasalahan ini mengakibatkan salah satunya penyebaran berbagai informasi yang tidak benar dan penyalahgunaan yang semakin tidak terbandung (Kharisma, 2017,hal.31).

Gadget adalah perangkat elektronik yang telah dikembangkan menjadi lebih praktis dari perangkat teknologi yang lainnya. Sehingga *gadget* dapat dikatakan berupa sebuah perangkat teknologi yang telah dikembangkan agar mempunyai fungsi yang jauh lebih ringkas dari sebelumnya (Kristoforus et al., 2018). *Gadget* juga dapat didefinisikan sebagai perangkat teknologi berukuran kecil yang bermanfaat, dengan bentuk yang biasa maupun tidak biasa (Hidayat, 2021). Sedangkan internet merupakan sebuah sistem komunikasi global yang dapat menghubungkan komputer dan beragam jaringan komputer di seluruh dunia (Puskominfo, 2014). Saat ini internet dapat digunakan dan dijalankan dalam perangkat teknologi *gadget* personal sehingga internet dan *gadget* menjadi sebuah kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Kemajuan dari teknologi serta internet memberikan efek kepada sumber daya dalam bidang digital sangatlah melimpah (Kurnianingsih et al., 2017).

Literasi digital memiliki keterkaitan dengan kemahiran individu dalam menggunakan teknologi dan internet untuk mencapai hasil (Prior et al., 2016). Konseptualisasi ini mencerminkan bahwa literasi digital telah menjadi keterampilan yang dibutuhkan untuk seseorang mendapatkan informasi, mengembangkan pribadi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Seseorang dikatakan mempunyai kemampuan literasi digital jika minimal

mempunyai 4 dari 10 kompetensi yang telah dirumuskan oleh Tim Japelidi (Jaringan Pngiat Literasi Digital) antara lain kompetensi mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi dan berkolaborasi ketika menggunakan informasi yang diperoleh melalui media digital (Tim Japelidi, 2020). Minimal 4 kompetensi yang dimaksudkan adalah mengakses, menyeleksi, memahami dan menganalisis. Literasi digital juga merupakan bentuk cara berpikir tertentu (Zahro, 2019). Istilah literasi digital sering digunakan sebagai sinonim untuk kompetensi digital, dan juga dapat dipertukarkan dengan keterampilan digital, literasi digital dan media (Lee, 2014). Literasi digital yang dibahas pada kesempatan ini mengacu kepada keterampilan serta pengetahuan digital yang diperlukan untuk mengoperasikan dan menggunakan *gadget* dan akses internet, berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain menggunakan media tersebut. Kemampuan dalam berliterasi digital akan meningkat kearah yang lebih baik, jika mampu diadaptasikan serta berkembang dalam situasi kehidupan yang nyata dan juga mampu memecahkan masalah (Mardina, 2017).

Namun, disayangkan bahwa keterampilan dalam menggunakan *gadget* didukung dengan internet yang memadai, tidak diiringi oleh kemampuan literasi digital. Padahal literasi digital sangatlah penting untuk dipelajari, terutama pada kondisi pandemic di saat aktivitas di media digital meningkat pesat.

Dalam bermasyarakat banyak sekali kelompok sosial yang terbentuk dan memiliki perannya sendiri. Setiap kelompok sosial pasti memiliki pola pikir dan sikap berinteraksi yang berbeda. Ada satu hal yang perlu dimengerti oleh semua orang, bahwa tidak semua perkumpulan dianggap sebagai kelompok sosial (Kompas.com, 2020). Kelompok Majelis Taklim juga merupakan salah satu contoh dari kelompok sosial yang tersebar dalam lingkungan kehidupan masyarakat. Biasanya majelis taklim menjadi sumber rujukan klarifikasi dan pencarian informasi bagi anggota yang tergabung didalamnya (Putri, 2016). Melalui hal tersebut, menurut penulis menjadisangat penting untuk anggota Kelompok Majelis Taklim menguasai setidaknya kompetensi minimal literasi digital. Hal ini dikarenakan jika tidak, maka dalam kelompok tersebut ada penyalahgunaan dalam menggunakan dan memanfaatkan *gadget* serta internet dikehidupan sehari-harinya sehingga ada potensi penyebaran dan penggunaan informasi yang tidak tepat.

Sebenarnya terdapat berbagai dampak dalam penggunaan *gadget*, baik positif maupun negative. Dampak positif yang didapat dari menggunakan *gadget*, salah satunya adalah proses ketika berbagi informasi dengan seseorang yang berada di lokasi yang jauh dan berbeda dapat dilakukan dengan mudah (John, 2019). Walaupun begitu, selain dampak positif dalam menggunakan *gadget*, seperti mempermudah dalam hal berkomunikasi, pekerjaan, serta membuat kegiatan lebih efisien dari sebelumnya, adapula dampak negatif bagi pengguna, seperti diantaranya mengganggu kesehatan dan menurunnya sosialisasi antar manusia (Ramadhani, 2020). Semakin tinggi dan sering penggunaan *gadget*, maka akan semakin besar pula resiko gangguan kesehatan yang dirasakan (Nareza, 2020).

Peningkatan pemakaian *gadget* maupun perangkat yang bisa memudahkan akses ke internet ini, selalu meningkat setiap waktunya (Marpaung, 2018:58). Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengatakan kalau penggunaan *gadget* sudah meningkat sampai 89% dari keseluruhan jumlah penduduk Indonesia, yang berarti sekitar 167 juta orang sudah menjadikan *gadget* sebagai dukungan terbesar dalam kehidupan keseharian mereka (Hanum, 2021). Peningkatan angka penggunaan *gadget* tersebut juga didukung oleh diberlakukannya *social distancing* dan *lockdown* yang merupakan cara mengurangi penyebaran Covid-19. Aktivitas yang menjadi serba daring (*online*) itulah yang menyebabkan penggunaan *gadget* dan akses internet menjadi kebutuhan *primer*. Sayangnya, penaikan angka jumlah

pengguna *gadget* dan pemakai internet ini tidak diseimbangi oleh kemampuan literasi digital, karena masih banyak masyarakat yang salah dalam memanfaatkan *gadget* dan penggunaan yang berlebihan. Penggunaan berlebihan tersebut menyebabkan suatu bentuk ketergantungan yang mengakibatkan timbulnya rasa tidak nyaman apabila sehari tidak menggunakan *gadget* (Aji, 2015).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka menjadi penting untuk mengetahui bagaimana kemampuan literasi digital pada kelompok Majelis Taklim sebagaimana dijelaskan sebelumnya serta keterkaitannya dengan peningkatan penggunaan *gadget*.

Metode

Secara general, terdapat dua jenis metode pendekatan penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai sebuah pendekatan dalam penelitian yang dapat memahami serta mengeksplorasi arti dari individu atau kelompok yang dikaitkan dalam permasalahan sosial (Creswell, 2018). Data yang digunakan sebagai bahan penelitian, dikumpulkan dengan cara melakukan wawancara dengan para informan, dokumentasi untuk menguatkan validasi data, dan observasi terhadap lingkungan disekitar informan serta tiap individu yang tergabung dalam kelompok majelis taklim. Informan pada penelitian ini berjumlah delapan orang dan merupakan anggota dari kelompok majelis taklim. Ketika peneliti mengumpulkan data untuk penelitian, pertanyaan wawancara yang diajukan kepada informan memiliki keterkaitan dalam penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana informan memanfaatkannya selama masa pandemi.

Peneliti untuk penelitian ini, memakai jenis penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang disusun agar dapat mengumpulkan macam-macam informasi perihal situasi yang sedang berlangsung atau berjalan. Dengan menggunakan kualitatif deskriptif, suatu penelitian akan difokuskan pada pendapat dari peneliti melalui penemuan yang terdapat dilapangan guna mendapatkan pemahaman yang sifatnya lebih umum dari sudut pandang informan. Hal tersebut akan didapat jika analisis pada kenyataan sosial yang dimana merupakan fokus penelitian dan setelah itu akan ditarik sebuah kesimpulan berupa pemahaman luas perihal kenyataan tersebut. Penelitian deskriptif menjadi jenis penelitian kualitatif yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mencari tahu gambaran sistematis secara detail dari sebuah situasi aktivitas, lingkungan sosial atau hubungan (Neuman, 2014).

Populasi penelitian merupakan wilayah umum yang terdiri atas subjek dan objek yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan dan pembahasan penelitian untuk dapat dimengerti dan ditarik kesimpulannya oleh peneliti. Sementara sampel penelitian merupakan sebagian dari populasi yang akan dipelajari karakteristiknya. Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan anggota kelompok majelis taklim 29 orang sebagai populasi penelitian. Sedangkan sampel pada penelitian ini ialah delapan orang anggota aktif majelis taklim yaitu Ibu Umi Kulsum (53 tahun), Ibu Muzdalifah (26 tahun), Ibu Aliah (34 tahun), Ibu Mayani (46 tahun), Bapak Ilham Kholid (44 tahun), Ibu Frieda (54 tahun), Ibu Ira (56 tahun), dan Ibu Masnah (58 tahun).

Hasil dan Pembahasan

Populasi data penelitian ini adalah kelompok Majelis Taklim yang beranggotakan total 29 orang. Peneliti mengambil sampel 8 orang anggota aktif dari kelompok ini. Delapan orang yang menjadi informan dalam penelitian ini merupakan anggota aktif dari kelompok majelis taklim, diantaranya yaitu Ibu Umi Kulsum (53 tahun), Ibu Muzdalifah (26 tahun), Ibu Aliah (34 tahun), Ibu Mayani (46 tahun), Bapak Ilham Kholid (44 tahun), Ibu Frieda (54 tahun), Ibu Ira (56 tahun),

dan Ibu Masnah (58 tahun). Pada semua informan tersebut telah dilakukan wawancara mendalam serta observasi untuk melengkapi data yang perlu dikumpulkan peneliti. Setiap informan mengungkapkan jawaban yang berbeda, walaupun padabeberapa pertanyaan, diantaranya ada yang memiliki jawaban yang serupa. Ada dua bagian pembahasan yang akan peneliti uraikan dalam penelitian ini, yang pertama berdasarkan aspek pencarian di internet, lalu yang kedua adalah berdasarkan aspek evaluasi konten informasi. Peneliti akan menyesuaikan kedua poin tersebut dengan jawaban yang dikatakan oleh para informan kepada peneliti saat wawancara berlangsung.

Dalam perkembangannya, internet sudah menjadi media massa (penyaluran berita dan informasi), sarana bisnis, media sosial, belajar, dan lain sebagainya (Rachman, 2017). Hal tersebut tentu saja membuat masyarakat sangat bergantung pada internet pada masa ini, selain karena perubahan gaya hidup yang mengharuskan segalanya menjadi daring (*online*), tetapi juga karena perkembangan teknologi yang semakin besar dan membuat segalanya menjadi serba *modern* serta instan. Maka dari itu, untuk menyeimbangkan perubahan tersebut, dibutuhkan kemampuan berliterasi digital yang baik. Salah satunya adalah dengan bijak dalam melakukan pencarian melalui internet. Dalam proses pencarian informasi di dalam internet, kemampuan paling utama dikuasai yaitu kemampuan dalam pencarian informasi di internet (Ashari & Idris, 2019). Literasi digital sendiri bukan hanya sekedar kemampuan untuk menggunakan sumber digital secara efektif, namun juga mencakup proses berpikir terhadap informasi yang didapatkan dari sumber-sumber digital tersebut (A'yuni, 2015).

Melalui jawaban yang dikatakan oleh informan ketika peneliti mengajukan pertanyaan saat proses wawancara berlangsung, dapat ditarik kesimpulan sederhana bahwa tiap individu dari para informan yang peneliti wawancara, mempunyai ketertarikan sendiri pada sebuah topik terkait penggunaan *gadget* dan internet. Ada yang memang menyukainya untuk hiburan, untuk menambah wawasan diri sendiri, atau bahkan untuk mengembangkan usaha yang sedang dilakukannya. Dari delapan orang yang peneliti wawancarai, tujuh diantaranya menggunakan *gadget* yang dapat diakses internet.

"Iya, saya memakai handphone yang dapat mengakses internet."

– Ibu Muzdalifah (Wawancara, 31 Mei 2021)

"Iya bisa akses internet, karena untuk kerja, memberikan laporan data-data warga."

– Ibu Mayani (Wawancara, 31 Mei 2021)

Selanjutnya setelah peneliti mengetahui bahwa sebagian besar informan pada penelitian ini menggunakan *gadget* yang dapat mengakses internet, peneliti mengajukan pertanyaan selanjutnya yang mengenai apakah para informan melakukan pencarian informasi atau hal serupa di internet melalui *gadget* yang mereka miliki. Hasil jawaban yang peneliti dapatkan dari pengajuan pertanyaan tersebut pada saat wawancara cukup beragam, ada yang menjawab mereka sering melakukan pencarian informasi di internet melalui *gadget*, namun adapula yang jarang melakukannya dan lebih sering menjadi seseorang yang menerima informasi daripada yang mencari informasi di internet.

"Informasi mungkin seperti ilmu aja, dakwah gitu untuk menambah wawasan."

– Bapak Ilham Kholid (Wawancara, 31 Mei 2021)

"Jarang ya kalau mencari di internet, paling denger dari orang lain atau tv aja."

– Ibu Umi Kulsum (Wawancara, 31 Mei 2021)

Setiap informan memanfaatkan *gadget* dengan cara mereka sendiri, demi untuk memenuhi kebutuhan akan rasa penasaran mereka dengan informasi yang tersebar luas dalam internet. Melalui jawaban yang telah diungkapkan informan pada pertanyaan sebelumnya, peneliti menggali lebih dalam mengenai pencarian tiap individu ketika aktif berinternet. Pada pertanyaan ini, jawaban yang diungkapkan oleh para informan, lebih banyak yang mirip ketika melakukan pencarian di internet. Antara faktor karena tergabung dalam satu kelompok sosial yang sama, jika pada contoh saat ini adalah kelompok Majelis Taklim, dan mungkin sering membicarakan topik serupa berulang kali atau memang dasarnya memiliki ketertarikan yang sama antar masing-masing individu.

“Informasi yang dicari, paling berita aja, yang berhubungan sama kondisi sekarang.”
– Ibu Ira (Wawancara, 15 Juni 2021)

“Berita-berita terkini aja palingan, kalau mencari di internet gitu.”
– Ibu Masnah (Wawancara, 15 Juni 2021)

Kelompok Majelis Taklim sebagai salah satu kelompok sosial yang berada dalam kehidupan masyarakat, mempunyai efek tertentu tentang keberadaannya. Dengan apa yang dilakukan oleh kelompok ini, mungkin saja akan membawa suatu perbedaan dan perubahan pada kehidupan anggota maupun masyarakat sekitar. Menjadi salah satu kelompok sosial, Kelompok Majelis Taklim sering dijadikan tujuan rujukan atau referensi oleh anggotanya ketika ingin melakukan atau mengetahui sesuatu.

Dalam hal ini, informan mengungkapkan bahwa informasi yang mereka dapatkan dari internet tidak jarang berasal dari komunikasi kelompok majelis taklim dengan menggunakan media sosial *group whatsapp*. Mereka menjelaskan bahwa informasi yang mereka cari dari internet biasanya berawal dari perbincangan di *group* kelompok Majelis Taklim. Adapun informasi yang biasa dibagikan adalah berita, hiburan, maupun informasi lain terkait lingkungan sekitar.

“Sering iya, dapet informasi gitu dari grup. Ibu-ibu yang lain suka share informasi, paling sering ini sih berita sama kondisi lingkungan sekitar sini.”
– Ibu Frieda (Wawancara, 15 Juni 2021)

Tidak jarang, informasi yang dibagikan oleh anggota Majelis Taklim lainnya, berisi informasi yang tidak benar atau hoax. Untuk itu, ketika mengakses suatu konten yang tersebar di internet sangat penting untuk melakukan penyaringan ulang informasi dan tidak menerima segala informasi begitu saja dan melakukan analisis. Perlu adanya evaluasi dari setiap informasi atau konten yang disebarkan untuk memastikan apakah informasi tersebut berdasarkan fakta dan dapat dapat bermanfaat kedepannya bagi masyarakat. Setiap orang memiliki tanggungjawab yang serupa terhadap bagaimana menggunakan teknologi dalam melakukan interaksi di lingkungan sekitar (Pradana, 2018).

Seperti yang diungkapkan oleh beberapa informan terkait cara mereka dalam menangkal informasi palsu yang semakin marak di internet. Mereka mengatakan bahwa langkah utama yang dilakukannya dalam meminimalisir hoax adalah tidak memberikan atau membagikan sembarang informasi. Menurut informan, berbagai konten yang akan mereka bagikan harus dipastikan dahulu kebenarannya oleh informan sendiri seperti memastikan sumber berita apakah dapat dipercaya.

“Saya biasanya cuma sekedar baca aja kalau ada kiriman share dari ibu-ibu atau berita lewat gitu diberanda, tapi jarang saya share ulang. Jadi di keep gitu aja, takut kalo asal share, nanti kenapa-napa.”

– Ibu Aliah (Wawancara, 31 Mei 2021)

Penggunaan *Gadget* tidak hanya mendatangkan dampak positif, melainkan juga dampak negatif dalam penggunaannya membuat langkah penyaringan konten informasi sebelum dibagikan menjadi tindakan yang baik untuk dilakukan. Selain itu, melalui evaluasi konten yang dilakukan ketika menggunakan *gadget* saat mengakses internet, dapat setidaknya meminimalisir dampak negatif yang diterima pengguna. Informasi tidak lagi menjadi monopoli milik media konvensional arus utama (Rahmawan et al., 2019). Jadi segala informasi yang tersebar di internet, tidak selalu akan ter-*filter*. Ada satu atau dua konten yang mungkin akan secara tidak sengaja terlewat dan muncul diberanda pengguna. Walaupun saat ini sudah terdapat regulator konten serta payung hukum yang mengatur mengenai penyebaran dan pemuatan konten informasi. Namun, hal tersebut tidak cukup untuk memberikan perlindungan kepada masyarakat dari konten yang negatif. Terbukti saat Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) telah gagal mengidentifikasi secara spesifik mengenai apa itu konten yang mengandung muatan negatif (Rahmawan et al., 2019:37).

Dalam melakukan evaluasi konten informasi, kemampuan literasi digital mengambil peran paling besar. Literasi digital yang merupakan suatu kemampuan dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi atau *gadget* secara bijak saat mengumpulkan informasi yang ingin diperoleh. Literasi digital saat ini telah menimbulkan dampak yang baik bagi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan ketika menggunakan media sosial yang kini menjadi sumber informasi khalayak, terutama generasi muda (Silvana & Darmawan, 2018).

Beberapa kemampuan literasi digital yang telah dimiliki oleh anggota kelompok adalah:

- a) Mengakses
Sebuah konten informasi dapat diakses jika *gadget* yang dimiliki dapat ditunjang oleh jaringan internet yang memadai. Para informan pada penelitian ini, dapat mengakses berbagai konten informasi melalui *gadget* yang mereka miliki. Hal ini menandakan bahwa *gadget* yang mereka miliki sudah ditunjang dengan jaringan internet yang baik. Dapat mengakses berbagai konten informasi, dapat mempermudah siapa saja dalam mencari informasi. Banyak sekali informasi yang diperoleh melalui internet, seperti berita, hiburan, ilmu dan wawasan baru sesuai dengan minat pencarian masing-masing pengguna.
- b) Menyeleksi
Ketika dapat mengakses berbagai macam konten informasi, tidak jarang orang akan terlena dan dengan sembarangan melihat, lalu membagikan konten yang tidak diketahui sumbernya. Hal tersebut berpotensi menimbulkan kepanikan. Untuk itu, langkah baiknya jika ingin membagikan konten informasi kepada orang lain, dipastikan terlebih dahulu sumbernya atau jika ragu dan tidak yakin, lebih baik disimpan untuk diri sendiri saja ketika sudah terlanjur membacanya. Dari pencarian data yang ada, informan telah memiliki kemampuan yang cukup terkait kemampuan seleksi informasi yang didapat dari literasi digital.
- c) Memahami
Saat melihat suatu konten informasi, adakalanya tidak membacanya hingga akhir. Inilah yang terkadang mengakibatkan konten dengan sumber yang tidak menyakinkan tersebar. Hanya membaca sebagian, sehabis itu langsung memutuskan untuk membagikannya ke orang lain. Perbuatan seperti ini harus diatasi dengan bijak. Sebelum membagikan suatu konten informasi, pahami terlebih dahulu isi dan maksud yang tertulis dalam konten tersebut. Bacalah dari awal hingga akhir, lalu pahami sejenak. Setelah itu putuskan apakah konten informasi tersebut dapat dibagikan ke orang lain atau tidak.

d) Menganalisis

Jika suatu konten sudah dipahami, maka konten tersebut dapat dianalisis secara mendalam untuk mencari tahu karakteristik, inti informasi dan hal menarik yang ada didalam konten informasi tersebut. Isi konten yang telah dilakukan analisis, selanjutnya akan dapat digunakan sebagai referensi dalam menyelesaikan suatu permasalahan ataupun rujukan dalam menarik kesimpulan.

Gambar 1

Pengambilan Data di Lokasi Pertama



Berdasarkan temuan yang peneliti dapatkan ketika mewawancarai serta melakukan observasi terhadap delapan orang yang menjadi informan dalam penelitian ini, dapat tergambar kemampuan literasi digital yang dimiliki. Mereka lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengakses internet agar dapat melakukan pencarian informasi mengenai hal yang diinginkan, antara lain seperti berita-berita terkini, ilmu pembelajaran, tutorial dalam membuat sesuatu, berbelanja *online*, serta hiburan untuk keluarga mereka. Selain itu, informan mengaku bahwa tidak ada hal lain yang mereka lakukan. Para informan juga mengaku bahwa saat membaca isi konten informasi yang mereka dapatkan, mereka membacanya dengan hati-hati, walaupun adapula yang tidak terlalu membacanya dan langsung menerapkan informasi yang dibacanya tersebut. Dalam Kelompok Majelis Taklim, informasi mengenai situasi di lingkungan sekitar ataupun jadwal mengaji bersama akan dikirimkan melalui *groupchat* yang telah dibuat.

Gambar 2

Pengambilan Data di Lokasi Kedua



Dari 10 kompetensi literasi digital, setidaknya anggota Kelompok Majelis Taklim sesuai gambaran dari delapan orang yang merupakan sampel penelitian, dapat membuktikan kalau

mereka setidaknya telah menguasai 4 dari 10 kompetensi. Jumlah ini dapat memberikan kesimpulan bahwa mereka telah mencapai jumlah minimum kompetensi yang perlu dikuasai untuk disebut menguasai literasi digital. Kompetensi yang dikuasai tersebut, antara lain mengakses, menyeleksi, memahami dan menganalisis hasil informasi dari media digital. Hal ini dikarenakan, mereka dapat mengakses konten informasi dengan bijak menggunakan *gadget* dan tidak sembarangan menggunakan kebebasan yang dimiliki untuk mengakses sesuatu yang merugikan. Mereka juga melakukan seleksi mengenai informasi yang diterima dan memastikan sumbernya dapat dipercaya serta dapat bertanggungjawabkan isi dari konten tersebut, lalu setelah itu informasi tersebut baru dibagikan ke orang lain. Mereka juga telah memanfaatkan *gadget* dengan baik ketika tengah mengumpulkan informasi yang mereka ingin peroleh, apakah untuk individu sendiri ataupun satu kelompok, setelah itu mencoba memahami dan menganalisis ringkas isinya untuk diputuskan apakah informasi tersebut berguna dan dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitar atau tidak. Anggota Kelompok Majelis Taklim sudah memanfaatkan penggunaan *gadget* dengan baik, mereka menggunakannya untuk kehidupan sehari-hari yang sebagaimana mestinya, mencari informasi untuk menambah wawasan dan juga menggunakannya untuk melakukan hal produktif walaupun kegiatan masih dianjurkan secara daring (*online*).

Simpulan

Perkembangan teknologi serta kondisi pandemi saat ini membuat masyarakat diharuskan beradaptasi dengan perubahan gaya hidup yang baru dan menjadikan *gadget* atau internet sebagai dukungan terbesar dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Literasi digital yang dibahas pada kesempatan ini mengacu kepada keterampilan serta pengetahuan digital yang diperlukan untuk mengoperasikan dan menggunakan *gadget* dan akses internet, berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain menggunakan media tersebut. Melalui observasi yang telah peneliti lakukan, dari 10 kompetensi literasi digital, anggota Kelompok Majelis Taklim telah memiliki 4 dari 10 kompetensi sebagai syarat minimal seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan atau keterampilan literasi digital. Kompetensi yang dikuasai tersebut adalah; mengakses, menyeleksi, memahami dan menganalisis. Hal ini dikarenakan, mereka dapat mengakses dan mencari informasi melalui media digital internet dengan bijak menggunakan *gadget*, menyeleksi informasi yang dibutuhkan atau diinginkan, memahami isian informasi secara menyeluruh dan tidak hanya sebagian serta selanjutnya menganalisis apakah informasi tersebut benar-salah serta kebermanfaatannya informasi tersebut bagi mereka baik secara individu maupun terhadap kelompok.

Referensi

- A'yuni, Q. Q. (2015). *Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya: Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya*. (Skripsi Thesis, Universitas Airlangga:2015)
- Agustini, P. (2021). *Warganet Meningkat, Indonesia Perlu Tingkatkan Nilai Budaya di Internet*. Diakses dari <https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warganet-meningkat-indonesia-perlu-tingkatkan-nilai-budaya-di-internet/>
- Aji, G. B. (2015). *Euforia Penggunaan Gadget*. (Skripsi Thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2015).
- Ashari, M., & Idris, N. S. (2019). Kemampuan Literasi Digital Generasi Digital Native. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1355–1362.
- Covid19.go.id. (2020). *Apa yang dimaksud dengan pandemi?* Covid19.Go.Id.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Method*

- Approaches*. In SAGE Publications (5th ed.). Diakses dari <https://doi.org/10.4135/9781849208956>
- Hanum, Z. (2021). *Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- Herdianto, R., & Syahidin, D. (2020). *Gadget & adolescent: Its effect depiction on the daily life*. *Bulletin of Social Informatics Theory and Application*, 4(2), 40–51. Diakses dari <https://doi.org/10.31763/businta.v4i2.266>
- Hidayat, C. (2021). *Pengertian Gadget*. Diakses dari <https://itkampus.com/pengertian-gadget/>
- John. (2019). *12 Positive Effects of Mobile Phones on Students*. Diakses dari <https://www.addictiontips.net/phone-addiction/positive-effects-of-mobile-phones-on-students/>
- Khafsoh, Nur Afni., Soetopo, Imam Yudhianto., Daroini, M. (2017). *Pemanfaatan Gadget dalam Memaksimalkan Pelayanan Masyarakat*. *IJPA-The Indonesian Journal of Public Administration*, 3(1).
- Kharisma, H. V. (2017). Literasi Digital di Kalangan Guru Sma di Kota Surabaya. *Libri-Net*, 6(4), 31–32.
- Kogoya, D. (2015). *Dampak Penggunaan Handphone pada Masyarakat (Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua)*. *E-Journal "Acta Diurna,"* IV(4).
- Kompas.com. (2020). *Kelompok Sosial: Definisi dan Faktor Pembentuknya*. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/11/24/160213569/kelompok-sosial-definisi-dan-faktor-pembentuknya>
- Kristoforus, D. Y., Petrus, B. G., & Mendy, M. H. (2018). *Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan terhadap Tubuh Pendahuluan Metode Perancangan*. 1(12).
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). *Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61. Diakses dari <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Lee, S.-H. (2014). *Digital Literacy Education for the Development of Digital Literacy*. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 5(3), 29–43. Diakses dari <https://doi.org/10.4018/ijdlcd.2014070103>
- Mardina, R. (2017). *Literasi Digital Bagi Generasi Digital Natives*. 340–352.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mufarida, B. (2021). *Tak Bisa Prediksi Kapan Berakhir, Indonesia Akan Hidup Berdampingan dengan Corona?* Diakses dari <https://nasional.sindonews.com/read/496196/15/tak-bisa-prediksi-kapan-berakhir-indonesia-akan-hidup-berdampingan-dengan-corona-1627549633>
- Nareza, M. (2020). *Hati-Hati Dampak Negatif HP bagi Kesehatan*. Diakses dari <https://www.alodokter.com/hati-hati-menggunakan-ponsel-berlebihan-bisa-memicu-penyakit-ini>
- Neuman, W. L. (2014). *Basic Of Social Research: Qualitative & Quantitative Approaches* (Third). Pearson Education Limited.
- Pradana, Y. (2018). *Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital*. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2), 168–182.
- Prior, D. D., Mazanov, J., Meacheam, D., Heaslip, G., & Hanson, J. (2016). *Attitude, Digital Literacy and Self Efficacy: Flow-On Effects for Online Learning Behavior*. *Internet and*

- Higher Education*, 29, 91–97. Diakses dari <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2016.01.001>
- Puskominfo, U. (2014). *Definisi dan Perbedaan Internet, Intranet dan Extranet*. Diakses dari <https://universitassuryadarma.ac.id/definisi-dan-perbedaan-internet-intranet-dan-extranet/>
- Putri, R. A. M. (2016). *Dampak Keberadaan Majelis Taklim Terhadap Kehidupan Sosial Di RW 05 Kelurahan Balla Parang Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. (Skripsi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar, 1–107).
- Rachman, R. F. (2017). *Menelaah Riuhan Budaya Masyarakat di Dunia Maya*. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 1(2), 206–222. <https://doi.org/10.25139/jsk.v1i2.131>
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Anisa, R. (2019). *Pengembangan Konten Positif sebagai Bagian dari Gerakan Literasi Digital*. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(1), 31–43. Diakses dari <https://doi.org/10.24198/jkk.v7i1.20575>.
- Ramadhani, N. (2020). *Ini Dampak Perkembangan Teknologi yang Dapat Dirasakan*. Diakses dari <https://www.akseleran.co.id/blog/perkembangan-teknologi/>.
- Setu, F. (2021). *Menkominfo: Pemerintah Siapkan Digital Center Dukungan Pelaksanaan PPKM Darurat Jawa Bali*. Diakses dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/35443/siaran-pers-no235hmkominfo072021-tentang-menkominfo-pemerintah-siapkan-digital-center-dukungan-pelaksanaan-ppkm-darurat-jawa-bali/0/siaran_pers.
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). *Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung*. *Pedagogia*, 16(2), 146. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>.
- Susilawati, E. (2019). *The Influence of Gadget towards Information Technology Addict and Procrastination Behaviour*. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 662(2). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/662/2/022054>.
- Tim Japelidi. (2020). *Kolaborasi Lawan (Hoaks) COVID-19: Kampanye, Riset dan Pengalaman Japelidi di Tengah Pandemi*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UGM.
- Who.int. (2020). *Pertanyaan dan jawaban: Bagaimana COVID-19 Ditularkan?* Diakses dari <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa/qa-how-is-covid-19-transmitted>
- Zahro, E. K. (2019). *Kemampuan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keuntungan Usaha pada Kalangan Pelaku Usaha Skala Kecil di Kota Surabaya*. (Skripsi Thesis, Universitas Airlangga, 2019).