

Penggunaan Metode Blended Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Literasi Digital Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Mulawarman

Kheyene Molekandella Boer

Kheyene.molekandella@fisip.unmul.ac.id

Rina Juwita

rinajuwita1704@gmail.com

Nurliah

nurliah.simollah@fisip.unmul.ac.id

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

Submitted: 11 Februari 2023

Revised: 4 Juli 2023

Accepted: 5 Juli 2023

Abstrak

Literasi digital di Indonesia menjadi isu yang terus di galakan, mengingat pemerintah terus mendorong peningkatan infrastruktur teknologi komunikasi dan informasi sejalan dengan itu pemerintah juga mendorong peningkatan kompetensi literasi digital masyarakat melalui ragam kegiatan. Indonesia masih memiliki kompetensi literasi digital yang masuk dalam kategori “cukup” atau belum baik, oleh karena itu tulisan ini mencoba melihat sejauh apa pemahaman literasi digital mahasiswa ilmu komunikasi, fakultas ilmu sosial dan politik universitas mulawarman di mata kuliah komunikasi massa. Risett ini menggunakan metode pengisian kuisisioner pre test dan post test dengan menggunakan blended learning, yakni kolaborasi pemberian materi ajar menggunakan metode offline dan online menggunakan video pembelajaran. Hasilnya terjadi peningkatan pemahaman terkait 4 pilar literasi digital milik kementerian komunikasi dan informasi ; cakap digital, budaya digita, etika digital dan keamanan digital. Sebagian besar mahasiswa memiliki pemahaman yang cukup terkait materi literasi digital

Kata kunci : *Blended learning, literasi digital, Generasi Z*

Abstract

Digital literacy in Indonesia is an issue that continues to be promoted, considering that the government continues to encourage the improvement of communication and information technology infrastructure. Indonesia still has digital literacy competencies that fall into the "adequate" category which means "not good", therefore this paper tries to see the extent of understanding of students from the social and political science faculty of Mulawarman University about digital literacy through mass communication courses. This research uses the method of filling out pre-test and post-test questionnaires using blended learning, namely collaboration in providing teaching materials using offline and online methods using learning videos. The result is an increase in understanding related to the 4 pillars of digital literacy belonging to the Ministry of Communication and Information; digital skills, digital culture, digital ethics, and digital security. Most students have sufficient understanding of digital literacy.

Keywords: *Blended learning, digital literacy, Generation Z*

PENDAHULUAN

Globalisasi menciptakan era kebebasan dan keterbukaan informasi. Teknologi adalah penyangga terkuat sehingga globalisasi dapat tumbuh menjadi ruang raksasa yang didalamnya turut bertumbuh kehidupan ekonomi, sosial, politik secara virtual. Sektor Pendidikan juga mendapatkan dampak dari globalisasi itu sendiri. Salah satunya, lahirnya inovasi – inovasi metode pembelajaran berbasis teknologi yang memberikan banyak manfaat bagi pengajar dan peserta didik. *Blanded learning* adalah metode pembelajaran era 4.0 yang sedang populer, terutama saat dunia ada dalam situasi pandemic covid 19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh. Melalui kelas virtual kegiatan belajar masih tetap bisa berlangsung sehingga juga dapat menekan penularan virus covid 19.

Blanded learning (Thorne,2003) menyajikan kesempatan untuk menyatukan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran online dengan adanya interaksi dan partisipasi yang terdapat dari pembelajaran tradisional. Pembelajaran dengan menggabungkan kelas online dan offline ini tetap mengedepankan interaksi dan partisipasi dengan peserta didik, hal ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan berbeda bagi peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mengakses bahan belajar, mengulanginya dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan jaringan internet ini memberikan warna baru dalam pembelajaran yang selama ini lebih mengandalkan peran guru (Rochaety,2006).

Tulisan ini mengangkat penggunaan metode *blanded learning* terhadap peningkatan pengetahuan literasi digital mahasiswa ilmu komunikasi, Fisip, Universitas Mulawarman. Pada kelas A dan B mata kuliah komunikasi massa, semester 3 sebagai mata kuliah wajib. Didalam mata kuliah komunikasi massa terdapat pembahasan literasi digital. Materi literasi digital dirasa perlu karena sejalan dengan *road map* kementerian komunikasi dan informasi yakni mendorong Gerakan literasi digital diseluruh Indonesia melalui program “Makin Cakap Digital”.

Mata kuliah komunikasi massa dalah mata kuliah yang berprioritas membahas terkait perkembangan media massa, memahami isi media juga membahas audiens hingga dampak/*feedback* yang diterima audience dari paparan informasi yang disampaikan oleh media. Literasi digital berorientasi untuk membahas kompetensi audience dalam memahami ragam informasi yang disampaikan media. Sehingga, materi literasi digital sangat relevan untuk masuk dalam kajian komunikasi massa.

Perkembangan teknologi di Indonesia terus tumbuh dari segi infrastruktur, Pemerintah Indonesia terus berupaya melakukan pemerataan beragam fasilitas teknologi bukan hanya di kota-kota besar saja melainkan kota kota kecil. Berdasarkan indeks pembangunan teknologi dan informasi (IP TIK) di tahun 2020, Indonesia berada diangka

5,59 dari skala 10. Angka tersebut mengalami kenaikan dibanding tahun 2019 ada diangka 5,32. Artinya terdapat kenaikan pembangunan infrastruktur di Indonesia, dengan wilayah terbesar pembangunan ada di kota Jakarta dengan skala 7,46 ditahun 2020 (IP TIK tertinggi) dan wilayah dengan IP TIK rendah ada di Papua dengan skala 3,35 di tahun 2020 (sumber berita resmi statistic no. 63/08/Thn. XXIV,18 Agustus 2021).

Sejalan dengan pemerataan infrastruktur, berdasarkan laporan status literasi digital di Indonesia tahun 2021 berada di level 3,49 (sedang) dari skala maksimum 5,00. Nilai 3,49 masuk dalam kategori kecakapan sedang. (katadata.co.id). Data diatas menunjukkan kecakapan literasi digital masyarakat Indonesia belum ada di skala baik, Padahal diharapkan seiring peningkatan pembangunan infrastruktur juga berjalan beriringan dengan kemampuan literasi yang baik pula untuk mencapai ekosistem digital yang sehat.

Data diatas menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital masyarakat Indonesia belum berjalan baik, mahasiswa sebagai generasi yang identik memiliki kemampuan dalam pemanfaatan teknologi diharapkan mampu memiliki kompetensi literasi yang mencakup seluruh aspek literasi digital yakni cakap digital, budaya digital, etika digital dan keamanan digital. Maka dalam *pre test* dan *post test* disini ingin melihat sejauh apa pengetahuan yang dimiliki mahasiswa tentang literasi digital sebelum dan sesudah menerima materi pembelajaran yang terbagi menjadi dua kegiatan pembelajaran yakni pembelajaran tatap muka dikelas dan melalui video pembelajaran.

Terlepas dari keunggulan yang dimiliki oleh internet sebagai ruang berkreasi, di satu sisi internet juga memiliki beberapa kelemahan misalnya di internet juga banyak sumber perpecahan yang , hoax, *cyberbullying*, perundungan, pornografi dan masih banyak lagi konten yang dapat merusak kesehatan mental para pengguna internet. Di satu sisi, pemerintah terus berupaya membantu memberikan aturan bagi kondisi tersebut misalnya adanya UU ITE dan regulasi lainnya. Namun, juga penting Ketika seorang pengguna internet memiliki kompetensi sebagai bentuk pertahanan bagi diri sendiri untuk melindungi diri dari beragam konten yang menyesatkan. Inilah yang dinamakan dengan kecapakan digital atau literasi digital.

Tidak semua orang mampu menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggungjawab, sehingga ruang virtual akan menjadi sumber perpecahan. Tentu hal ini dapat kita minimalisir dengan terus meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mengetahui beragam pedoman, etika dalam dunia maya. Begitupun dengan para generasi muda, generasi yang tumbuh dalam percepatan teknologi yang dahsyat, menyebabkan mereka memiliki kecakapan dalam mengoperasikan beragam perangkat keras dan lunak, mereka yang sangat *familiar* dengan beragam aplikasi dan cepat beradaptasi dengan segala bentuk perubahan teknologi. Tetapi, dibalik kompetensi tersebut apakah para generasi muda telah memiliki kecakapan digital yang mumpuni?

SD	9,82 %
SMP	35,53 %
SMA	61,64 %
Diploma/S1	83,97 %
S2/S3	87,50 %
Tidak sekolah	6,73 %

Tabel 1 : Pengguna internet terbanyak di tahun 2018

Sumber : <https://indonesiabaik.id/infografis/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-12>

Berdasarkan data diatas sarjana menjadi pengguna terbanyak kedua setelah mahasiswa S2/S3 yang menduduki ranking teratas dalam pengguna internet terbanyak. Tulisan ini mencoba melihat bagaimana pengetahuan mahasiswa ilmu komunikasi, Fisip, Universitas Mulawarman di semester 3 terkait dengan pemahaman tentang literasi digital melalui 4 pilar literasi digital milik kominfo yaitu : cakap digital (*digital skill*), budaya digital (*digital culture*), etika digital (*digital ethic*), keamanan digital (*digital safety*).

Penelitian yang dilakukan oleh Sahidilah (2019) dengan mengambil siswa-siswi sebagai subjek penelitian menemukan bahwa media *whats app* sebagai media yang dapat membantu optimalisasi proses belajar mengajar karena memiliki beragam fitur seperti fitur berbagi file dan *voice note* (perekam suara). Karsoni (2021) menemukan hasil dari penelitiannya yang berjudul literasi digital dalam pembelajaran, bahwa keberhasilan pembelajaran daring terletak pada aspek sarana prasarana dan kemampuan dosen serta mahasiswa dalam menyelenggarakan pembelajaran daring. Indah (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi” berfokus kepada kemampuan pendidik dan tenaga kependidikan dalam membekali dengan kemampuan literasi agar nantinya dapat diterapkan pada saat berinteraksi dengan para siswa.

Dari penelitian terdahulu ini dapat dijadikan landasan untuk meneruskan penelitian terkait kemampuan literasi digital dilihat dari perspektif yang lebih luas, dalam penelitian ini lebih menekankan kepada kemampuan literasi mahasiswa dilihat dari 4 aspek kecakapan digital.

Tulisan ini ingin melihat pemahaman literasi digital mahasiswa ilmu komunikasi, fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Mulawarman dengan penggunaan metode *blended learning* di mata kuliah komunikasi massa. Dengan demikian tulisan ini dapat memberikan manfaat akademis di rana new media dan literasi digital dan secara praktis, tulisan ini dapat memberikan informasi terkait alternatif metode pembelajaran *blended learning* dan materi literasi digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dengan memberikan *pre test* dan *post test* dengan cakupan pembelajaran *blended learning*. *Pre test* bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi dan bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai siswa, sedangkan *post test* bertujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang tergolong susah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh siswa” (Sudijono,1996). Menurut Asubel (Suciati, 2013) *Pre test* dan *post test* dapat dijadikan pengaturan kemajuan belajar (*Advance Organizations*) “ Mahasiswa akan belajar dengan baik jika apa yang disebut dengan *advance organization* didefinisikan dan dipresentasikan dengan baik”

Di hari pertama, Peneliti memberikan link *pre test* melalui *whats app group* (WAG) kelas A dan B untuk diisi guna melihat pengetahuan awal mahasiswa tentang literasi digital. Setelah mengisi link *pre test*, peneliti akan masuk ke kelas memberikan materi pembelajaran secara *face to face* dengan metode ceramah, diskusi dan pemberian quiz dengan tema literasi digital secara umum, Kemudian, peneliti meminta mahasiswa menonton 4 video pembelajaran lanjutan literasi digital dan meminta mahasiswa menuliskan respon atas video tersebut di kolom komentar sebagai bentuk pengoptimalan interaktivitas pembelajaran *blended learning*. Guru harus mampu memfasilitasi dan membangkitkan gairah, menumbuhkan motivasi peserta didik untuk terlibat lebih banyak dalam kegiatan belajar (Joyoatmojo,2011), sehingga memberikan pemantik agar mahasiswa meninggalkan komentar dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar secara online.

Usai menonton 4 video tersebut, peneliti akan mengirimkan link *post test* melalui WAG kelas A dan B untuk melihat apakah ada perubahan terkait peningkatan pemahaman tentang literasi digital.



Gambar 1 : 4 Video Series Pembelajaran Literasi Digital

Sumber : Youtube Chanel kheyene boer

Jumlah mahasiswa 97 orang yang mengisi link *pre test* dan *post test* yang terdiri dari kelas A dan B di mata kuliah komunikasi massa. Pertanyaan di *Pre Test* dan *Post test*

bertumpu pada urgensi literasi digital dan 4 pilar kecakapan digital milik Kominfo dengan rincian pertanyaan

Jenis Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
Pertanyaan Pilihan Ganda	5 Pertanyaan (Literasi Digital Secara Umum) 4 pertanyaan (cakap Digital) 3 pertanyaan (budaya digital) 3 pertanyaan (etika digital) 4 pertanyaan (keamanan digital)
Pertanyaan yang dijawab dalam bentuk narasi	6 Pertanyaan

Tabel 2 : Jumlah Pertanyaan pada link *pre test* dan *post test*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* dari 97 orang mahasiswa yang mengambil mata kuliah komunikasi massa di semester 3 terdapat peningkatan pengetahuan setelah mereka menerima materi literasi digital dengan 2 metode pembelajaran yakni : 1) pembelajaran tatap muka dikelas dengan durasi 60 menit (ceramah, diskusi, quis), 2) pembelajaran dengan video youtube mencakup 4 video pembelajaran dengan tema cakap digital, budaya digital, etika digital dan keamanan digital. PewResearch membagi demografi menjadi 4 generasi (Taylor & Keeter,2010) :

1. Generasi baby boomer yaitu generasi lahir setelah perang dunia II.
2. Generasi X yaitu generasi yang lahir pada tahun 1995 hingga 1989
3. Generasi milenial adalah generasi yang lahir antara tahun 1981-2000
4. Generasi Z yaitu generasi yang lahir setelah tahun 2000 hingga saat ini

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester III yang masuk dalam kategori generasi Z. Generasi yang identik lahir dan tumbuh di lingkungan perkembangan teknologi yang pesat, generasi yang memiliki ketergantungan yang tinggi kepada teknologi dalam setiap aktivitas mereka sehari-hari. Maka akan diketahui sejauh apa pemahaman dan kompetensi gen Z terkait literasi digital.

Pertanyaan/Jawaban Benar	Prosentasi Menjawab benar (<i>Pre Test</i>)	Prosentase menjawab benar (<i>Post Test</i>)
Apa itu literasi digital?/ Kemampuan pengguna dalam mengoperasikan perangkat keras dan lunak serta	68%	82%

mampu bermedia digital dengan penuh tanggungjawab		
Manakah Organisasi yang aktif menggerakkan kegiatan Literasi digital di Indonesia/ Siberkreasi	63%	78%
Apa yang dimaksud dengan kemampuan "critical thinking" dalam berinternet?/ Kompetensi user dalam berfikir kritis terhadap informasi yang ada di internet,memilah, melakukan kroscek informas	89,7 %	90%
Pilih salah satu bentuk penerapan literasi digital dalam dunia Pendidikan/ Kemampuan mengkases beragam sumber belajar melalui perangkat digital	63,9 %	60 %
Manakah yang menurut anda media untuk mendapatkan informasi yang paling akurat?/ www.kompas.com	54,6 %	57,1 %

Tabel 3: Hasil Pemahaman Dasar Mahasiswa Tentang Literasi Digital

Berdasarkan hasil diatas, data pre test dan post test terdapat kenaikan pengetahuan dan pemahaman tentang literasi digital. Pada hasil *pre test* kecenderungan mahasiswa mampu menjawab dengan benar diatas prosentase 50%, maka dapat dimaknai mahasiswa memahami konsep umum literasi digital cukup, kemudian setelah pemerian materi *blanded learning* terdapat peningkatan yang signifikan di beberapa item pertanyaan, walaupun terdapat pula beberapa pertanyaan yang juga mengalami peningkatan walau tidak signifikan. Usai melihat paparan pemahaman literasi digital secara umum maka akan dirincikan lagi pertanyaan yang merujuk pada 4 pilar literasi digital milik Kominfo.

Cakap Digital (Digital Skill)

Pemahaman Awal Literasi Digital

Tahapan awal adalah memberikan link pre test via G-Form yang dibagikan melalui *whats App Group* kelas guna mengukur sejauh apa tingkat pengetahuan mahasiswa mengenai literasi digital.

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui link *pre test* sebanyak 68% mengatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan pengguna dalam mengoperasikan perangkat keras dan lunak serta mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab. Link post test mengalami peningkatan sebanyak 13,2 % menjadi 81,2 % mahasiswa telah memahami literasi digital dengan baik setelah mendapatkan materi literasi digital secara online dan offline.

Literasi digital menurut Potter (2004)

“Media literacy is a set of perspectives that we actively use to expose ourselves to the media to interpret the meaning of the messages we encounter. We build our

perspectives from knowledge structures, we need tools and raw material. These tools are our skills. The raw material is information from the media and from the real world. Active use means that we are aware of the messages and are consciously interacting with them”.

Lebih spesifik UNESCO mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi.

Martin dalam Koltay (2011) menyatakan:

digital literacy is the awareness attitude and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyse and synthesize digital resources, construct new knowledge, create media expressions and communicate with others, in the context of specific life situations, in order to enable constructive social action and to reflect upon this process (Martin,2006:19)

Dari ketiga definisi diatas dapat disimpulkan bahwa literasi digital bukan sebatas kompetensi teknis individu dalam mengoperasikan segala bentuk perangkat keras dan lunak melainkan pengguna memiliki kompetensi memilah informasi, melakukan evaluasi hingga aktif dalam mengedukasi lingkungan sekitar tentang cara menggunakan internet dengan sehat dan bertanggungjawab.

Salah satu tujuan besar literasi digital adalah menciptakan individu agar dapat berfikir kritis (*critical thinking*), dimana dari hasil *pre test* sebanyak 89,7% memahami bahwa *critical thinking* adalah kompetensi *user* dalam berfikir kritis terhadap informasi yang ada di internet, memilah dan melakukan *cross check* informasi. Angka tersebut sudah baik karena menunjukkan pemahaman bahwa di era teknologi sekarang diperlukan kemampuan berfikir kritis

Selain itu sebanyak 63,9 % pada link *pre test* mahasiswa mengetahui organisasi yang aktif dalam gerakan literasi digital di Indonesia. Data ini mengalami kenaikan menjadi 77,6 % mahasiswa mengetahui bahwa siberkreasi sebagai gerakan literasi digital yang juga bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi untuk mendorong percepatan literasi digital di Indonesia. Siberkreasi adalah gerakan nasional untuk menanggulangi penyebaran konten negatif melalui internet seperti hoax, *cyberbullying* dan *online radicalism*.

Media	Pre Test	Post Test
www.kompas.com	54,6%	53,4%
www.kompasiana.com	20,6 %	25%
Whats App Group	2,1 %	2%
Koran	22,7 %	19,3 %

Tabel 4. Media yang menurut mahasiswa dapat memberikan informasi dengan akurat

Data diatas menarik karena data *pre test* dan *post test* tidak mengalami perubahan yang signifikan, artinya mahasiswa masih memberikan kepercayaan kebutuhan informasi diatas 50% pada situs resmi portal berita online seperti kompas.cpm, sedangkan di rangking kedua diatas 20% menjatuhkan pilihan ke www.kompasiana.com, kompasiana adalah wadah sejenis blog bagi siapapun untuk menulis berbagai konten pesan, sehingga sifatnya pun beragam salah satunya masih berbasis pada pengalaman (*experience*) si penulis, maka kredibilitas konten juga wajib diverifikasi dengan beragam riset-riset yang ada di jurnal. Sedangkan WAG menduduki posisi terbawah yang dinilai sebagai tempat lalu lintas informasi yang tak sehat

Cakap digital adalah kemampuan awal pengguna internet dalam mengoperasikan berbagai perangkat keras dan lunak. Dari hasil pre test dan post tes mengalami peningkatan terkait pemahaman literasi digital.

Pertanyaan/Jawaban	Prosentase menjawab benar (<i>pre test</i>)	Prosentase menjawab benar (<i>post test</i>)
Apa itu cakap digital (digital skill)?/ Pengetahuan dasar mengenai teknis/mengoperasikan beragam perangkat keras dan lunak	77,3 %	81%
Seberapa sering anda menggunakan beragam fitur di aplikasi yg anda gunakan saat belajar online? (contoh zoom memiliki fitur emoji, raise hand, white board, record, kolom chat dll)/ Ya, sering menggunakan beragam fitur yang ada di aplikasi tersebut	51,5%	53%

Tabel 5. Pemahaman Cakap Digital

Data diatas terdapat peningkatan mahasiswa terhadap konsep dasar cakap digital dari 77,3 % menjadi 81 % , cakap digital adalah pengetahuan dasar mengenai teknis/mengoperasikan beragam perangkat keras dan lunak. Selanjutnya hasil riset juga mengatakan sebanyak 51,5 % mahasiswa tertarik untuk mencoba dan memanfaatkan beragam fitur-fitur yang ada di sebuah aplikasi sebagai penunjang komunikasi yang efektif, sedangkan sebanyak 47,4% mengatakan mencoba beragam fitur namun hanya sekedar mencoba saja karena tidak terlalu tertarik mengetahui lebih dalam terhadap fitur yang ditawarkan oleh sebuah aplikasi. Data ini, menggambarkan bahwa masih separuh dari jumlah populasi yang tertarik untuk memahami lebih jauh terkait beragam fitur/tools di aplikasi/media sosial. Fitur/tools bertujuan membuka kesempatan *user* dalam

mengeksplor, meningkatkan interaktivitas diruang virtual sehingga banyak manfaat yang dapat dioptimalkan melalui fitur-fitur tersebut

Selain itu, dalam konteks bidang pendidikan sebagai pengaplikasian cakap digital, mahasiswa banyak menggunakan sumber belajar dari *e-journal* 54,6% disusul oleh Youtube sebanyak 27,8%. Artinya mahasiswa telah banyak memiliki referensi belajar berdasarkan kebutuhan dan kenyamanan masing-masing individu. Mengakses dan mengoptimalkan sumber belajar yang ada di internet merupakan awal dari kompetensi cakap digital, sebagai bentuk pemanfaatan untuk pengembangan diri individu terutama dalam sektor pendidikan. Mahasiswa sudah tidak terpaku lagi dari guru/dosen semata, tetapi bisa mengkolaborasi dengan beragam sumber yang kredibel seperti *e-journal*, youtube dan sumber lainnya.

Budaya Digital (*Digital Culture*)

Budaya digital adalah kemampuan untuk mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika di platform digital dan kompetensi dalam memproduksi produk-produk bermuatan budaya sebagai bentuk support terhadap pelestarian budaya Indonesia di ruang digital. *User* juga harus memiliki kesadaran ruang digital dipenuhi oleh ragam suku bangsa yang memiliki ciri dan karakter khasnya masing-masing, Indonesia memiliki sekitar 1.340 suku bangsa sehingga dalam ruang digital kita harus menghargai beragam perbedaan dan melihat perspektif berbeda sebagai sebuah kekayaan dan keunikan.

Pertanyaan/Jawaban	Prosentase menjawab benar (<i>pre test</i>)	Prosentase menjawab benar (<i>post test</i>)
Pedoman apa yang wajib digunakan saat berkomunikasi di media sosial?/Pancasila	40 %	76 %
Apa yang Anda ketahui tentang budaya digital?/kemampuan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dengan beragam produk-produk digital	63,9 %	91 %
Mengedepankan nilai-nilai Gotong Royong, bekerjasama, saling membantu adalah ciri khas masyarakat Indonesia. Hal ini juga harus diterapkan diruang digital dan termasuk nilai Pancasila di sila ke-5	12,4 %	40 %

Tabel 6 : Data Hasil Survei Pilar Budaya Digital (*Digital Culture*)

Data diatas terlihat peningkatan signifikan terkait pemahaman mahasiswa tentang budaya digital. Dalam ruang digital sebaiknya berpedoman pada nilai-nilai pancasila dan bhineka tunggal ika, menjaga persatuan dan kesatuan, menghindari perpecahan, menghargai perbedaan pendapat dan menjunjung tinggi nilai toleransi. Pancasila merupakan pedoman bagi pengguna internet agar dapat ber-internet dengan sehat. Dari ke lima sila dapat diperas intisari dari makna yang ada didalamnya, berdasarkan pertanyaan di pre dan post test memberikan satu pertanyaan tentang gotong royong masuk dalam sila ke lima “keadilan sosial bagi masyarakat Indonesia” berikut hasil pre test dan post test terkait kemampuan mengklasifikasikan penerapan nilai nilai kedalam lima sila :

Data diatas terdapat peningkatan pemahaman terkait nilai-nilai dasar Pancasila dari 12,4 % menjadi 40%, meski begitu pemahaman mahasiswa terhadap inti dari makna pancasila masih rendah yakni dibawah 50% yang bisa menjawab benar. Sehingga belum, begitu banyak mahasiswa mengetahui dengan baik bagaimana bagaimana makna penerapan ke lima sila jika dibawa sebagai pedoman di ruang virtual.

Selain itu, dalam pemanfaatan teknologi dari data yang didapat sebagian besar mahasiswa mengaku tidak pernah memproduksi konten terutama terkait dengan budaya dengan alasan yang beragam

1. Tidak pernah memproduksi konten, karena kurang dapat menciptakan, mengolah dan mengembangkan sebuah konten
2. Tidak pernah, karena kurang percaya diri
3. Jarang, sebatas konten dokumentasi terkait “*daily activity*”
4. Tidak pernah, karena takut menjadi boomerang di kemudian hari

Data diatas menjelaskan bahwa dari hasil riset mahasiswa belum tertarik memproduksi konten, padahal dengan karakteristik generasi yang lahir di era perkembangan teknologi berpotensi untuk mahir dalam memproduksi beragam konten positif. *Conten Creator* Jerome Polin dengan akun youtube @nihongo_mantappu adalah anak muda yang berhasil memproduksi beragam konten salah satunya memperkenalkan budaya Indonesia kepada teman-teman kuliahnya yang berada di Jepang. Video ini dikemas ringan, penuh candaan namun tak menghilangkan substansi pengetahuan terkait budaya Indonesia. Steve Wheeler (2012) mengemukakan sembilan elemen penting literasi digital yang menyangkut kemampuan yang harus dikuasai dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yaitu ; 1) *Social networking* 2) *Transliteracy* 3) *maintaining privacy* 4) *managing identity* 5) *creating content* 6) *organising and sharing content* 7) *repurposing content* 8) *filtering and selecting content* 9) *self broadcasting*. Pada point ke 5 Wheeler mengatakan bahwa dengan memproduksi konten dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dan meningkatkan kompetensi literasi digital,

karena terdapat proses mengolah informasi, mempelajari *tools* hingga proses mendistribusikan informasi ke banyak orang.

Restianty (2018) Indonesia memiliki norma-norma : 1) kesopanan, 2) ramah tamah, 3) gotong royong, 4) toleransi, 6) tabayyun (mencari kejelasan akan suatu hal), dari norma tersebut jelas terlihat prinsip dasar yang harus dimiliki saat mendapatkan segala bentuk informasi serta tata cara merespon dan memberikan umpan balik tetap menjaga nilai nilai kesonanan sebagai identitas Indonesia yang dikenal sebagai warga negara yang penuh dengan keramah tamahan.

Etika Digital (*Digital Ethic*)

Etika digital sebagai pilar kecakapan digital juga berperan penting dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat. Salah satu landasan yang ada dalam etika digital adalah kebajikan, dimana sebagai pengguna internet kita wajib mempertimbangkan segala resiko, dampak dari setiap postingan yang akan kita upload. Nilai kebajikan dapat digunakan sebagai indikator dalam memandu etika di internet. Kebajikan bermakna nilai yang megandung nilai kemanfaatan, kebajikan dari setiap perilaku kita didunia maya.

Pertanyaan/Jawaban	Prosentase menjawab benar (<i>pre test</i>)	Prosentase menjawab salah (<i>post test</i>)
Manakah yang bukan termasuk konten-konten yang menyalahi etika digital?/Berita	91,8 %	91 %
Manakah yang bukan termasuk dalam etika digital?/ Membagikan informasi pribadi seperti NIK, Pasword di media sosial	45,4 %	49 %
Salah satu landasan dari etika digital adalah "kebajikan", apa yg dimaksud dengan "kebajikan" dalam etika digital?/ Pengguna internet memiliki kemampuanmenseleksi informasi yang memilikinilai-nilai kebaikan, kemanfaatan untukdi bagikan di ruang digital mereka	52,6 %	57 %

Tabel 7 : Data Hasil Survei Pilar Etika Digital (*Digital Ethic*)

Sebanyak 52,6% memahami nilai nilai kebajikan dan meningkat 56% . Salah satu konten yang menyalahi etika digital adalah hoax atau berita bohong, adapun pertanyaan kualitatif yang diberikan untuk mengetahui seperti apa mahasiswa mengenali hoax, berikut jawaban teratas :

1. Informasi Provokatif, melebih lebihkan, berisi asumsi pribadi
2. Sumber tidak resmi
3. Komentar

Gilster (1997) menjelaskan bahwa penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*) merupakan kemampuan untuk merangkai pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik tanpa prasangka. Pratiwi (2017) wajib dilaksanakan pada anak dan remaja adalah mengajarkan literasi digital karena lambat lain literasi digital yang negatif akan berefek kepada watak psikologis anak dan remaja.

Ketiga indikator ini yang digunakan mahasiswa untuk mengenali hoax sudah cukup menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan *critical thinking*. Mahasiswa mampu memilah-milah informasi dengan cara mengidentifikasi atribut-atribut yang ada di dalam pesan. Pemerintah juga menggandeng beberapa komunitas yang konsen dengan isu literasi digital dan komunitas tersebut juga memiliki tools yang dapat digunakan untuk meng-*cross check* beragam informasi bohong salah satunya Mafindo (Masyarakat Anti Fitnah Indonesia) yang memiliki aplikasi untuk mengecek berita hoax salah satunya “*Hoax Buster Tools*” yang bisa di download di *Google play* dan masih banyak aplikasi lainnya. Gilster (1997) menjelaskan selain kemampuan *critical thinking*, kompetensi yang juga harus dibutuhkan adalah mempelajari bagaimana merakit pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda.

Keamanan Digital (*Digital Safety*)

Pilar terakhir adalah keamanan digital, isu ini juga sedang digalakan oleh pemerintah Indonesia dengan tujuan melahirkan generasi yang memiliki kesadaran serta kompeten dalam menyimpan data data pribadi saat berkegiatan dalam dunia maya. Kecakapan literasi digital Indonesia di tahun 2021 ada pada skor 3,10 dari skala 5 (sedikit diatas sedang). Ini menjadi tantangan kita bersama, menciptakan kesadaran agar kita sebagai pengguna internet tidak mengumbar data pribadi saat menggunakan media sosial.

Teknologi identik dengan segala kecanggihannya, efektif dan efisien dalam membantu banyak orang beraktivitas namun di satu sisi ketika pengguna internet terlalu mempercayai segala bentuk informasi di internet hal ini bisa menjadi boomerang tersendiri bagi mereka salah satunya keamanan data pribadi. Baru baru ini UU perlindungan data pribadi telah disetujui, regulasi ini diharap dapat menjadi rambu-rambu bagi pengelolaan data pribadi. Hal ini sangat diperlukan sebagai tameng dalam bentuk regulasi hukum yang jelas ketika banyak orang memanfaatkan data-data pribadi dengan tidak bertanggungjawab atau bisa masuk dalam kategori kejahatan digital.

Dari hasil survei kepada mahasiswa ilmu komunikasi didapatkan beragam jawaban bagaimana cara mereka dalam mengamankan data pribadi di media sosial, sebagaimana yang dinyatakan Adhie Fahreza, (Mahasiswa);

“Saya menggunakan autentifikasi dua faktor yakni berupa kode yang dikirim ke sms atau email, saya juga menggunakan password yang kuat, tidak diketahui orang lain, menggunakan angka dan tidak menggunakan tanggal lahir sebagai password karena sangat mudah diketahui orang”

Begitupula Dinda Sekar, (Mahasiswa) memberikan menuturkan:

“Saya sangat aware melindungi data pribadi, karena saya sering menemukan link website yang tidak jelas sumbernya kemudian meminta data pribadi ketika saya mencoba masuk kee website tersebut dengan iming-iming mendapatkan hadiah, sehingga saya sangat aware dan selektif dengan hal seperti ini”

Jawaban yang disampaikan mahasiswa diatas menjelaskan bahwa mereka memiliki kesadaran awal dalam memahami pentingnya keamanan data pribadi, mereka juga memiliki formula terbaik bagi kebutuhan pertahanan keamanan data digital saat berselancar di dunia maya. Ini merupakan tanda baik, bahwa generasi yang hidup di pesatnya perkembangan teknologi seperti mereka, telah memiliki kecakapan yang baik dan persepsi yang baik pula tentang pentingnya keamanan digital.

Pertanyaan/Jawaban	Prosentase menjawab benar (pre test)	Prosentase menjawab benar (post test)
Manakah yang termasuk dalam data pribadi?/semua benar	96,9 %	98 %
Bagaimana Persepsi anda tentang seberapa penting kita sebagai pengguna internet memahami keamanan data pribadi di platform digital?/Keamanan data pribadi penting, dansaya aktif dalam menjaga data-datapribadi yg saya miliki dengan beragamcara	83,5 %	90 %
Manakah yang bukan termasuk tips dalam menjaga data pribadi kita di platform digital?/ Bertransaksi dengan menggunakan wifipublik	74,2 %	78 %

Apa yang dimaksud dengan Two Factor Authentication (2TFA)?/ Fitur keamanan online denganmelakuka verivikasi 2x 95,9 % 97 %

Tabel 8 : Data Hasil Survei Pilar Keamanan Digital (*Digital Safety*)

Selanjutnya, data yang didapatkan dari g-form adalah terjadi kenaikan terkait pentingnya menjaga data pribadi di internet dari 87,3% mengatakan penting dan naik menjadi 90%, kemudian mahasiswa juga memahami bahwa perlu berhati hati saat menggunakan wifi publik yakni dari 74,2% menjadi 78%. Mahasiswa juga mengetahui *two factor Authentifications* sebagai perlindungan ganda terhadap akun akun yang mereka miliki yakni sekitar 95% pre test dan 97% post test. Diharapkan blanded learning dapat memberikan alternatif sumber belajar dalam memahami materi literasi digital, sehingga mahasiswa dapat mengeksplere materi dengan pengalaman belajar yang berkesan dan berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang didapat dari pembelajaran *blanded learning* yakni perkuliahan yang dilakukan secara tatap muka dan melalui video pembelajaran serta kegiatan mengisi *g-form* melalui link *pre test* dan *post test* guna mengetahui peningkatan pengetahuan mahasiswa sebelum dan sesudah menerima materi pembelajaran tentang literasi digital di mata kuliah Komunikasi massa. Berdasarkan hasil survei melalui *g-form* menunjukkan peningkatan terhadap pengetahuan mahasiswa tentang isu literasi digital. Mahasiswa yang masuk pada kategori generasi milenial dari temuan penelitian telah memiliki pengetahuan yang baik, secara teknis, operasional, pemahaman akan persepsi terkait 4 pilar literasi digital hingga kompetensi keputusan dalam bertindak di ruang virtual. Pilar Cakap Digital menemukan data bahwa pemahaman cakap digital telah dapat dipahami dengan semestinya yakni sebelum menerima metode *blanded learning* sebanyak 77,3 % yang paham konsep cakap digital, kemudia usai menerima metari melalui metode *blanded learning* naik menjadi 82%. Selain itu dalam cakap digital menemukan sebagian besar mahasiswa memiliki kegemaran, rasa ingin tahu dalam mencoba beragam aplikasi dan fitur untuk mengembangkan kemampuan dalam mengoperasikan beragam perangkat keras dan lunak.

Budaya digital sebagai pemahaman penerapan nilai nilai pancasila seperti yang ada di budaya digital juga dinilai baik yakni sebelum menerima materi prosentase sebanyak 63,9 memahami konsep budaya digital dengan benar kemudian usai mendapatkan materi pembelajaran naik menjadi 92% yang memahami konsep budaya digital.

Etika digital salah satu nilai yang melandasi adalah “kebajikan” dimana pengguna internet dalam mengkonsumsi pesan, membagikan pesan di platform digital sebaiknya berprioritas pada nilai nilai kebaikan dan kemanfaatan, namun pada pilar ini terdapat kenaikan yang tidak terlalu signifikan terhadap pemahaman akan pedoman nilai kebajikan dimana hasil pre test sebelum menerima materi literasi digital sebanyak 52,5% yang memahami nilai kebajikan saat berselancar di dunia maya naik menjadi 57% dan selebihnya masih kurang tepat memahami konsep kebajikan dalam pilar etika digital.

Keamanan digital mendapatkan data bahwa mahasiswa memiliki persepsi bahwa penting dalam menjaga data pribadi di media sosial karena ini masuk dalam isu yang sedang disoroti di Indonesia, Persepsi mahasiswa terbaca dari data pre test sebanyak 83,5% dan naik usai menerima materi pembelajaran menjadi 90%. Meskipun kenaikan tidak signifikan tetapi data dilapangan menunjukkan kompetensi digital safety yang dilakukan mahasiswa baik. Mahasiswa juga memiliki beragam cara untuk melindungi data pribadi mereka adalah *two factor authentication (2TFA)*

Blanded learning yang diterapkan di mata kuliah komunikasi massa dengan tema literasi digital diharapkan dapat menambah refrensi baru sebagai alternatif belajar dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran dikelas dan online bersifat saling melengkapi. Mahasiswa diharapkan mendapatkan pengalaman baru yang berkesan terkaait proses belajar sehingga materi yang disampaikan mudah diingat dan dipahami serta diterapkan dengan baik pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinata, Karsoni.(2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. Jurnal Umko, Universitas Muhammadiyah Kota Bumi. Vol 11 No 1, 21-27. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i1.368>
- Gilster.(1997). *Digital Literacy*. New York : Wiley
- Indah, Rosini & Nita. Upaya Peningkatan Kemampuann Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi”.(2017). Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Gadjah Mada Vol 3 No 1 September, 61-76. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Joyoatmojo, S.(2011). Pembelajaran Efektif. Surakarta : UNS Press.
- Koltay, T. The Media and the Literacies: Media Literacy. Journal Media, Culture & Society, pp 211-221.2011. <https://doi.org/10.1177/0163443710393382>
- Potter, James.(2004).*Theory of Media Literacy : a Cognitive Approach*.Sage Publications.
- Pratiwi, nani & Nola.(2018) Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak dan Remaja. Semantik 6 no 1 february,11-24. DOI: <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>

- Restianty, Ajeng.(2018) Literasi Digital Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. Jurnal Kehumasan Universitas Pendidikan Indonesia, Vol 1 No 1 Agustus,72-87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Rochaety, P.E. (2006). Sistem Informasi Manajemen Pendidikan. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sahidilah, M. & Prarosto.(2019). Whats App Sebagai Media Literasi Digital Siswa. Jurnal Varidika Universitas Muhammadiyah Surakarta, Vol 31 No 1,1-6. DOI: 10.23917/varidika.v1i1.8904
- Suciaty & Prasetya Irawan.(2001). Teori Belajar dan Motivasi. Jakarta : PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Sudjana.(2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Taylor, Paul & Keeter.(2010). Millennials : *A Portrait of Generation Next*. Pew Research Center.
- Thorne, K.(2013). Blended Learning : *How to Integrate Online and Traditional Learning*. London : Kogan Page Publisher
- Wheeler, Steve.(2012) *Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures*. eLC Research Paper Series, pp 14-25. <https://core.ac.uk/download/pdf/39139541.pdf>