



RINGKASAN EKSEKUTIF SERI MODUL LITERASI DIGITAL KOMINFO-JAPELIDI-SIBERKREASI 2021-2024

Kata Pengantar:

Johnny G. Plate (Menteri Kominfo)

Tim Penyusun Japelidi:

Novi Kurnia (Universitas Gadjah Mada)
Santi Indra Astuti (Universitas Islam Bandung)
Zainuddin Muda Z. Monggilo (Universitas Gadjah Mada)
E. Nugraheni Prananingrum (Universitas Negeri Jakarta)
Frida Kusumastuti (Universitas Muhammadiyah Malang)
Gilang Jiwana Adikara (Universitas Negeri Yogyakarta)

Desain & Layout:

Tegar Satria Yudha Leksana

SERI MODUL LITERASI DIGITAL KOMINFO-JAPELIDI-SIBERKREASI 2021-2024

DESKRIPSI SERI MODUL LITERASI DIGITAL

Secara umum, literasi digital sering kita anggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Namun begitu, acap kali ada pandangan bahwa kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi.

Lebih dari itu, literasi digital juga banyak menekankan pada kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif (Kurnia & Wijayanto, 2020; Kurnia & Astuti, 2017). Seorang pengguna yang memiliki kecakapan literasi digital yang bagus tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab.

Seri Modul Literasi Digital yang disusun atas kolaborasi Kominfo-Japelidi-Siberkreasi menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital tidak hanya dilihat dari kecakapan menggunakan media digital (*digital skills*) saja, namun juga budaya menggunakan digital (*digital culture*), etis menggunakan media digital (*digital ethics*), dan aman menggunakan media digital (*digital safety*). Empat area kompetensi literasi digital diikuti dengan ragam indikator ini dirumuskan dalam peta jalan seperti terlihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Area dan Indikator Kompetensi Literasi Digital

<i>Digital Skills</i> (Cakap Bermedia Digital)	<i>Digital Culture</i> (Budaya Bermedia Digital)	<i>Digital Ethics</i> (Etis Bermedia Digital)	<i>Digital Safety</i> (Aman Bermedia Digital)
Pengetahuan Dasar Mengenai Lanskap Digital – Internet dan Dunia Maya	Pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara	Etika Berinternet (<i>Netiquette</i>)	Pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi perangkat keras
Pengetahuan Dasar mengenai Mesin Pencarian Informasi, cara penggunaan dan pemilahan data	Digitalisasi Kebudayaan melalui pemanfaatan TIK	Pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya.	Pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di <i>platform</i> digital

Pengetahuan Dasar mengenai Aplikasi Percakapan, dan Media Sosial	Pengetahuan dasar yang mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya	Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku	Pengetahuan dasar mengenai penipuan digital
Pengetahuan Dasar mengenai Aplikasi dompet digital, lokapasar (<i>marketplace</i>), dan transaksi digital	<i>Digital Rights</i>	Pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku	Pengetahuan dasar mengenai rekam jejak digital di media (mengunduh dan mengunggah)
			<i>Minor safety (catfishing)</i>

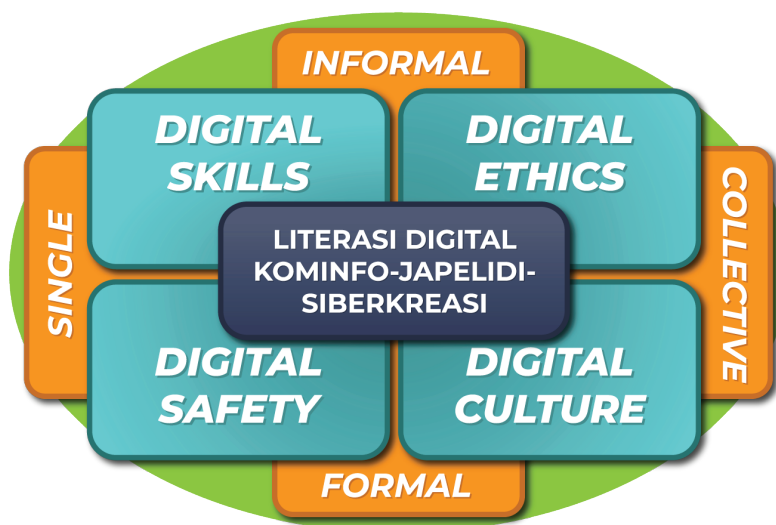
Sumber: Kominfo, Siberkreasi & Deloitte (2020)

Keempat area kompetensi literasi digital ini dikupas habis dalam empat modul sebagai buku ajar utama bagi pengajar atau pegiat literasi digital maupun sebagai buku panduan bagi pengguna media digital. Keempat modul tersebut bisa digunakan secara holistik sebagai satu kesatuan, tetapi juga bisa menjadi modul yang terpisah sesuai kebutuhan. Masing-masing modul tak hanya berisi penjelasan konsep kompetensi literasi digital maupun indikatornya, melainkan juga dilengkapi dengan ilustrasi kasus dan strategi untuk meningkatkan kompetensi literasi digital sesuai dengan area kompetensi setiap modul. Selain itu, keempat modul ini juga disertai evaluasi untuk mengukur kompetensi literasi digital yang dibangun di tiap modul. Dengan begitu, evaluasi bisa dilakukan baik oleh pengajar atau pegiat literasi digital yang menggunakan seri modul ini sebagai bahan ajar, bahkan pembaca modul yang menggunakannya sebagai buku panduan literasi digital pun bisa melakukan evaluasi diri setelah membaca modul ini. Setiap modul juga bisa dibaca seluruh bab sekaligus ataupun tiap bab yang menunjukkan satu indikator kompetensi literasi digital yang juga diperkaya dengan visualisasi infografik yang menarik.

KERANGKA PENULISAN SERI MODUL LITERASI DIGITAL

Mencermati area dan indikator literasi digital dalam tabel 1 di atas, terlihat bahwa literasi digital adalah subjek yang sangat kompleks dan multidimensi. Perbedaan mengenai cara menyusun kurikulum dan memaknai titik berangkat literasi digital berbeda-beda, tergantung pada perspektif pengguna maupun pihak yang mengembangkan kurikulum tersebut. Literasi digital Siberkreasi yang disusun ke dalam 4 subyek dan 17 indikator ini terdiri dari kompetensi, isu/area tematik, dan kasus. Misalnya, pengetahuan dasar mengenai lanskap digital dalam indikator Internet dan Dunia Maya terkategori sebagai area tematik, sementara pencarian informasi, cara penggunaan dan pemilahan data di area *Digital Skills* terkategori sebagai kompetensi. Pada area '*Digital Safety*' terdapat indikator pengetahuan dasar mengenai penipuan digital, yang terkategori dalam 'kasus'. Adanya kategorisasi yang berbeda-beda dalam satu paket subyek literasi digital ini memang tidak terhindarkan ketika kita berhadapan dengan berbagai isu yang perlu diselesaikan segera. Terlebih lagi, materi literasi digital ini tidak semata-mata bergerak pada level gagasan/ide/pemikiran, tetapi juga diorientasikan pada kemampuan pengguna dalam mengaplikasikan pengetahuan dasar yang mereka peroleh pada kasus-kasus di lapangan yang sifatnya urgen.

Tidak dapat dihindarkan, antara satu modul dan modul lain juga terdapat keterkaitan yang erat, sehingga terkesan ada sedikit tumpang tindih. Peta berikut ini akan menjelaskan posisi masing-masing modul dan isu yang dibawa.



Gambar 1. Komposisi Modul Literasi Digital Kominfo-Japelidi-Siberkreasi
Sumber: Olahan Tim Penulis (2021)

Terdapat dua poros yang membagi area setiap domain kompetensi. Poros pertama, yaitu domain kapasitas ‘single–kolektif’ memperlihatkan rentang kapasitas literasi digital sebagai kemampuan individu untuk mengakomodasi kebutuhan individu sepenuhnya hingga kemampuan individu untuk berfungsi sebagai bagian dari masyarakat kolektif/*societal*. Sementara itu, poros berikutnya adalah domain ruang ‘informal–formal’ yang memperlihatkan ruang pendekatan dalam penerapan kompetensi literasi digital. Ruang informal ditandai dengan pendekatan yang cair dan fleksibel, dengan instrumen yang lebih menekankan pada kumpulan individu sebagai sebuah kelompok komunitas/masyarakat. Sedangkan ruang formal ditandai dengan pendekatan yang lebih terstruktur dilengkapi instrumen yang lebih menekankan pada kumpulan individu sebagai ‘warga negara digital.’ Blok-blok kompetensi semacam ini memungkinkan kita melihat kekhasan setiap modul sesuai dengan domain kapasitas dan ruangnya.

Digital Skills (Cakap Bermedia Digital) merupakan dasar dari kompetensi literasi digital, berada di domain ‘single, informal’. *Digital Culture* (Budaya Bermedia Digital) sebagai wujud kewarganegaraan digital dalam konteks keindonesiaan berada pada domain ‘kolektif, formal’ di mana kompetensi digital individu difungsikan agar mampu berperan sebagai warganegara dalam batas-batas formal yang berkaitan dengan hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya dalam ruang ‘negara’. *Digital Ethics* (Etis Bermedia Digital) sebagai panduan berperilaku terbaik di ruang digital membawa individu untuk bisa menjadi bagian masyarakat digital, berada di domain ‘kolektif, informal’. *Digital Safety* (Aman Bermedia Digital) sebagai panduan bagi individu agar dapat menjaga keselamatan dirinya berada pada domain ‘single, formal’ karena sudah menyentuh instrumen-instrumen hukum positif.

MODUL CAKAP BERMEDIA DIGITAL

Editor:

Zainuddin Muda Z. Monggilo (Univ. Gadjah Mada)
Novi Kurnia (Univ. Gadjah Mada)

Penulis:

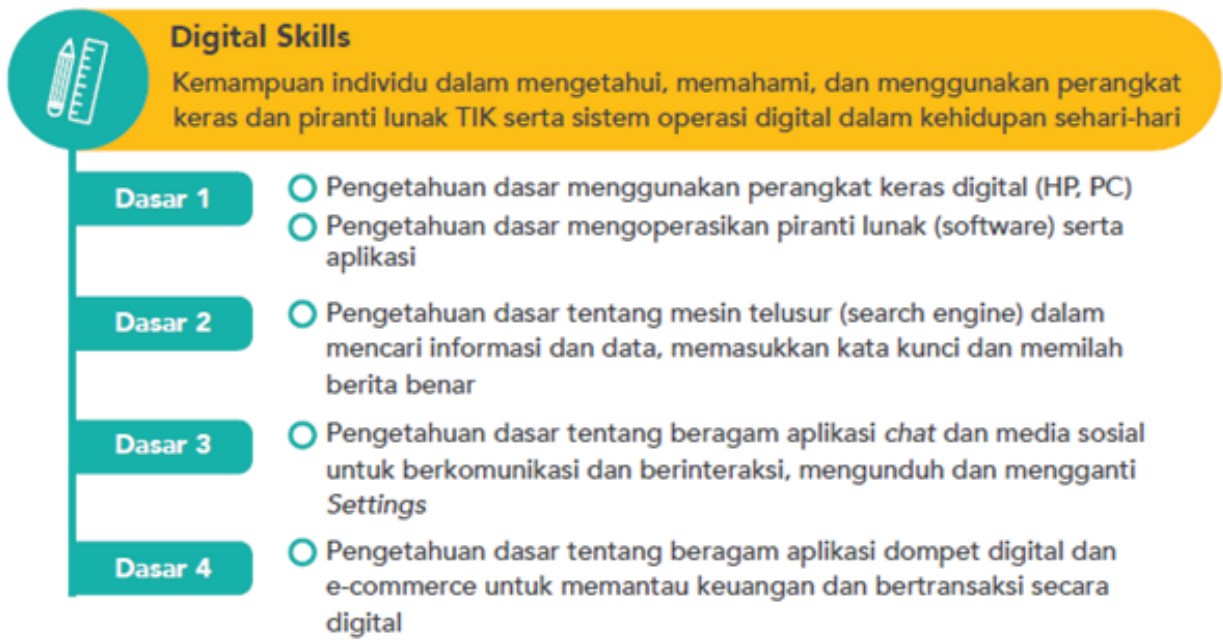
Zainuddin Muda Z. Monggilo (Universitas Gadjah Mada)
Novi Kurnia (Universitas Gadjah Mada)
Yudha Wirawanda (Universitas Muhammadiyah Surakarta)
Yolanda Presiana Desi (Sekolah Tinggi MMTC Yogyakarta),
Ade Irma Sukmawati (Universitas Teknologi Yogyakarta)
Citra Rosalyn Anwar (Univ. Negeri Makassar)
Indah Wenerda (Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta)
Santi Indra Astuti (Universitas Islam Bandung)

URGENSI DAN SISTEMATIKA MODUL

Berdasarkan data survei indeks literasi digital nasional 2020 di 34 provinsi di Indonesia, akses terhadap internet ditemukan kian cepat, terjangkau, dan tersebar hingga ke pelosok (Kominfo, 2020). Dalam survei tersebut juga terungkap bahwa literasi digital masyarakat Indonesia masih berada pada level sedang (Katadata Insight Center & Kominfo, 2020). Adapun indeks literasi digital yang diukur dibagi ke dalam 4 subindeks yaitu subindeks 1 terkait informasi dan literasi data, subindeks 2 terkait komunikasi dan kolaborasi, subindeks 3 tentang keamanan, dan subindeks 4 mengenai kemampuan teknologi. dengan skor terbaik bernilai 5 dan terburuk bernilai 1. Dari keempatnya, subindeks tertinggi adalah subindeks informasi dan literasi data serta kemampuan teknologi (3,66), diikuti dengan subindeks komunikasi dan kolaborasi (3,38), serta informasi dan literasi data (3,17) (Kominfo, 2020).

Data tersebut nyatanya selaras dengan laporan indeks pembangunan teknologi informasi dan komunikasi (ICT Development Index) yang dirilis oleh International Telecommunication Union (ITU) per tahun 2017. Indonesia menempati posisi 114 dunia atau kedua terendah di G20 setelah India dalam rilis tersebut (Jayani, 2020). Data-data tersebut menunjukkan masih terdapat ruang pengembangan untuk meningkatkannya. Salah satunya adalah kecakapan digital sebagai salah satu area kompetensi literasi digital bagi setiap individu di era digital.

Kecakapan digital (*digital skill*) adalah kemampuan mendasar individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital sebagaimana dijelaskan dalam Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Indikator dan Subindikator Kecakapan Digital
Sumber: Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte (2020)

Keempat pemahaman mendasar tersebut lalu didistribusikan ke dalam bab-bab modul ini:



Gambar 3. Sistematika Modul Cakap Bermedia Digital
Sumber: Olahan Tim Penulis (2021)

- Bab I menguraikan pemetaan kompetensi literasi digital yang telah ada termasuk kecakapan digital.
- Bab II menarasikan persoalan empiris serta kiat-kiat praktis dari indikator dan subindikator terkait dengan pemahaman mendasar dalam mengoperasikan perangkat keras dan lunak di dunia maya.
- Bab III mengulas persoalan empiris serta kiat-kiat terkait dengan pemahaman mendasar dalam mengoperasikan mesin pencarian informasi.
- Bab IV mendeskripsikan persoalan empiris serta panduan terkait dengan pemahaman mendasar dalam mengoperasikan aplikasi percakapan dan media sosial.
- Bab V mengenalkan persoalan empiris serta kiat-kiat praktis terkait dengan pemahaman mendasar dalam mengoperasikan aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.
- Bab VI menjabarkan inti sari atas keseluruhan modul, refleksi, limitasi, serta rekomendasi pengembangan dan aksi yang dapat dilakukan dalam area kecakapan digital.

TANTANGAN CAKAP BERMEDIA DIGITAL

Masing-masing subindikator yaitu lanskap digital, mesin pencarian informasi, aplikasi percakapan dan media sosial, serta dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital memiliki tantangan yang bervariasi. Walaupun cukup terlihat sepele, tetapi pemahaman mendasar ini kadang kala diabaikan. Selain itu, tantangan lainnya adalah kita tidak saja memperbarui pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan berbagai perangkat lunak dan keras TIK, tetapi juga memperbarui perangkat lunak dan keras TIK yang tentu saja selalu dinamis. Tantangan-tantangan mendasar diingatkan dalam setiap subindikator cakap bermedia digital.

STRATEGI MENINGKATKAN KOMPETENSI CAKAP BERMEDIA DIGITAL

Sebagaimana tantangan spesifik yang dihadapi dari setiap subindikator, strategi yang dihadirkan pun menyesuaikan. Misalnya saja strategi yang dihadirkan pada Bab III Mesin Pencarian Informasi berikut:



Sumber: Google Support (2021)

Gambar 4. Tips Penggunaan Kata Kunci pada Aplikasi Google
Sumber: Olahan tim penulis (2021)

EVALUASI KOMPETENSI CAKAP BERMEDIA DIGITAL

Modul ini menyediakan evaluasi kompetensi cakap digital yang ada di setiap akhir dimana subindikator diposisikan sebagai sarana berlatih dan penilaian diri yang terukur dari tiga aspek penting (kognitif, afektif, dan konatif) yang sekiranya telah dan akan dicapai.

Tabel 2 adalah salah satu contoh evaluasi kompetensi yang diambil dari Bab V mengenai Dompot Digital, Lokapasar, dan Transaksi Digital.

Tabel 2. Evaluasi Dompot Digital, Lokapasar, dan Transaksi Digital

No.	Aspek Terlatih	Pertanyaan
1.	Kognitif	Apa saja dompot digital yang Anda ketahui?
2.		Aplikasi lokapasar apa saja yang Anda ketahui?
3.	Afektif	Dompot digital apa saja yang Anda gunakan saat ini?
4.		Kapan Anda menggunakan dompot digital?
5.		Transaksi-transaksi apa saja yang Anda lakukan dengan metode pembayaran nontunai?
6.		Berapa kali Anda menggunakan aplikasi lokapasar dalam satu minggu?
7.		Aplikasi lokapasar apa saja yang Anda gunakan saat ini?
8.	Konatif	Periksa, apakah telepon pintar Anda sudah terkoneksi internet dengan baik?
9.		Periksa, apa saja isi keranjang yang ada pada aplikasi lokapasar Anda saat ini? Apakah sudah sesuai dengan kebutuhan yang diprioritaskan atau belum?
10.		Periksa, transaksi digital apa yang terakhir Anda lakukan?

Dengan demikian, harapannya setelah mempelajari modul ini, kita tidak saja hanya mampu mengoperasikan berbagai perangkat TIK dalam kehidupannya sehari-hari, tetapi juga bisa mengoptimalkan penggunaannya untuk sebesar-besar manfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

RENCANA PENGEMBANGAN MODUL CAKAP BERMEDIA DIGITAL

Rekomendasi pengembangan (hilirisasi dan penggunaan) modul ini bisa diwujudkan dan diintegrasikan dalam kurikulum atau materi pembelajaran program pendidikan dan pelatihan reguler maupun tematik di level yang berjenjang dengan kelompok target yang bervariasi. Selain itu, pengembangan modul bisa ditujukan untuk kelompok sasaran yaitu kelompok anak dan perempuan, lanjut usia, serta wilayah 3T. Gambar 5 memperlihatkan salah satu contoh rekomendasi dari Bab IV Aplikasi Percakapan dan Media Sosial.



Gambar 5. Arah Pengembangan Bab
 Sumber: Olahan tim penulis (2021)

Tiga golongan ini dipandang penting untuk dikembangkan keterampilan digitalnya agar bisa menjadi subjek aktif dan memberi pengaruh yang lebih luas di tengah masyarakat. Sama halnya dengan pengembangan modul untuk keperluan pendidikan dan pelatihan, keempat kecakapan dapat diajarkan kepada tiga khalayak spesifik dengan pertimbangan penekanan yang berbeda-beda.

MODUL BUDAYA BERMEDIA DIGITAL

Editor:

Santi Indra Astuti (Universitas Islam Bandung)
Elisabeth Nugrahaeni Prananingrum (Universitas Negeri Jakarta)

Penulis:

Santi Indra Astuti (Universitas Islam Bandung)
Elisabeth Nugrahaeni Prananingrum (Universitas Negeri Jakarta)
Lintang Ratri Rahmiaji (Universitas Diponegoro)
Lestari Nurhajati (London School of Public Relations)
Leviane J.H. Lotulung (Universitas Sam Ratulangi)
Novi Kurnia (Universitas Gadjah Mada)

URGENSI DAN SISTEMATIKA MODUL

Perubahan media komunikasi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia tidak terlepas dengan perubahan teknologi komunikasi. Ketika media komunikasi beranjak cepat menuju digital, maka praktek budaya kita pun mau tak mau mengalami perubahan. Tantangan dalam menghadapi era digital adalah terbukanya akses, proses yang cepat dan instan, serta kemudahan akses. Satu hal yang harus diakui: kecanggihan teknologi digital hanya memperkaya pengetahuan dan keterampilan para pengguna. Namun, tanpa dibingkai oleh nilai budaya dan karakter, semua itu sia-sia belaka.

Bangsa yang sukses dan berkualitas adalah bangsa yang berbudaya dan bermartabat. Seyogyanya, saat dunia bertransformasi menjadi budaya digital, maka budaya baru yang terbentuk harus dapat menciptakan manusia yang berkarakter dan warga digital yang memiliki nilai-nilai kebangsaan untuk memperkuat bangsa dan negaranya. Kehadiran media dan teknologi digital, dengan kata lain, harus menjadi sarana memperkuat budaya bangsa dan karakter warganegara.

Modul ini lahir dari sebuah cita-cita untuk menjadikan budaya digital yang tumbuh pesat, tidak lepas dari nilai-nilai kewarganegaraan dan budaya Indonesia. Perhatian terhadap perkembangan karakter harus menjiwai setiap unsur yang terkait dengan literasi digital, mulai dari konsep hingga aplikasinya dalam kehidupan masyarakat Nusantara.

Untuk mengejawantahkan cita-cita tersebut, Modul Budaya Literasi Digital terbagi menjadi enam bab termasuk empat bab diantaranya merepresentasikan indikator budaya bermedia digital Siberkreasi, dengan rincian dalam gambar 6.



Gambar 6. Indikator Budaya Bermedia Digital
Sumber: Olahan tim penulis (2021)

Adapun sistematika modul budaya bermedia digital adalah sebagai berikut:

- Bab 1 berjudul Budaya Digital sebagai Penguatan Karakter Berbangsa Manusia Modern menjelaskan bahwa penguatan karakter individu dalam berbangsa merupakan hal paling mendasar untuk penguatan budaya bangsa dalam konteks apapun.
- Bab 2 berjudul Internalisasi Nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai Warga Negara Digital (*Digital Citizenship*) membahas perkara bagaimana menginternalisasikan Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai dasar negara yang mempersatukan warga digital Indonesia. Nilai-nilai Pancasila seyogyanya melandasi sikap dan perbuatan setiap warganegara, baik di dunia digital maupun di dunia nyata.
- Bab 3 berjudul Digitalisasi Kebudayaan dan Teknologi Informasi Komunikasi mengeksplorasi Digitalisasi Kebudayaan dan TIK dalam praktiknya. Yaitu, menjadikan budaya Indonesia sebagai konten yang dipromosikan, disosialisasikan, juga dikoleksi dan diperkaya secara produktif melalui digitalisasi, teknologi informasi, serta komunikasi.
- Bab 4 berjudul Cinta Produk Dalam Negeri menjelaskan penguatan karakter budaya digital Indonesia yang diwujudkan dalam cinta produksi dalam negeri sebab digitalisasi memungkinkan proses produksi maupun konsumsi produk dalam negeri, sehingga memperkuat ekonomi dan ketahanan bangsa.
- Bab 5 berjudul Hak Digital Warga Negara menjelaskan persoalan fundamental dalam kewarganegaraan dimana hak digital warga negara terdiri dari hak akses, hak mengekspresikan pendapat, perlindungan atas privasi dan pengakuan terhadap Hak Kekayaan Intelektual.
- Bab 6 berjudul Budaya Komunikasi Digital dalam Masyarakat Indonesia mendiskusikan Budaya Komunikasi Digital sebagai norma baru yang idealnya membawa aktor budaya untuk mencapai tujuan berbangsa dan bernegara secara bermartabat, bukan menggunakan ruang digital untuk tujuan-tujuan negatif yang antisosial.

MENINGKATKAN KOMPETENSI BUDAYA DIGITAL

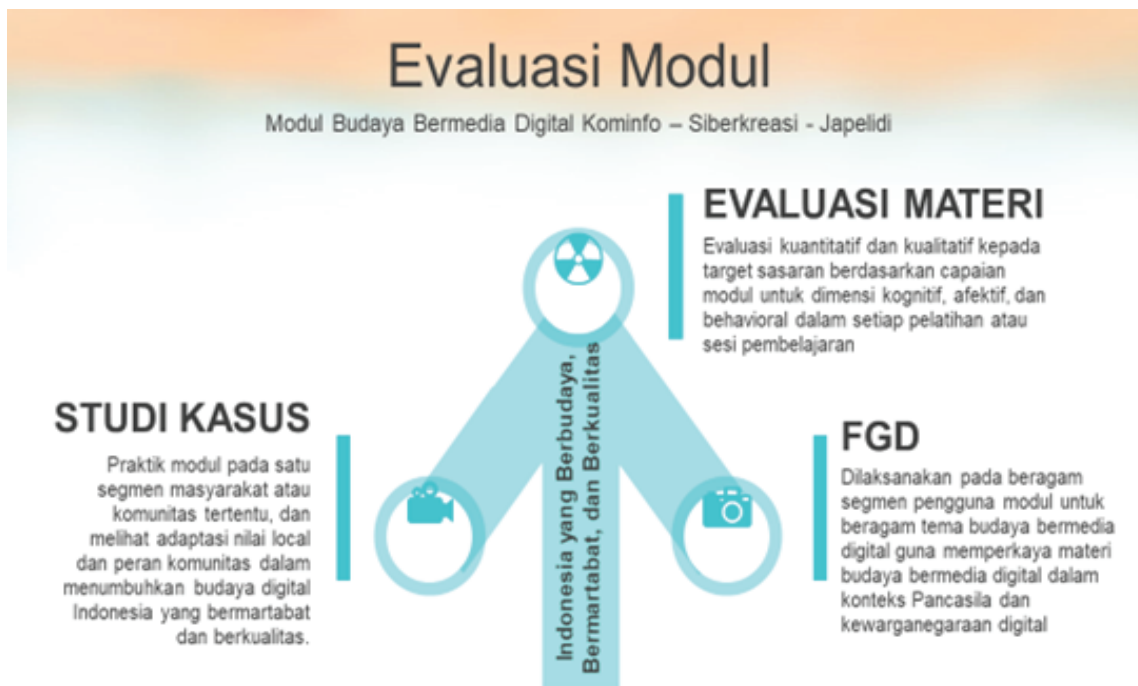
Tantangan dan problem yang dihadapi dalam pelaksanaan modul budaya bermedia digital adalah menyesuaikan dan mengakomodasi panduan ini dengan keragaman budaya daerah. Pada dasarnya, Indonesia memiliki modal kearifan lokal yang luar biasa. Kearifan lokal inilah yang perlu diintegrasikan ke dalam budaya digital Indonesia sehingga memperkaya kita semua.

Tantangan lain adalah bagaimana mengajarkan dan mengaplikasikan budaya digital kepada target sasaran yang bukan hanya berbeda budaya, tetapi juga memiliki keragaman variabel sosioekonomi. Tidak kalah penting adalah bagaimana menyentuh kelompok-kelompok minoritas supaya tidak tertinggal dalam pengembangan budaya digital, yaitu warga difabel, masyarakat di Kawasan 3T, lansia, anak-anak, dan perempuan.

Diperlukan peran berbagai pihak dalam masyarakat untuk mengedukasi budaya digital yang bermartabat. Diperlukan sinergi dari siapa saja, mulai dari pejabat di lingkungan pemerintah, pemuka agama, para pendidik, tokoh masyarakat serta para *public figure* yang memberikan teladan nilai positif di tengah masyarakat.

EVALUASI

Modul ini menyediakan cara mengevaluasi pencapaian indikator secara kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan kompetensi modul juga dapat dilakukan dengan menerapkan modul pada masyarakat tertentu secara spesifik sebagai Studi Kasus, serta melakukan riset tentang beragam tema budaya digital, di antaranya melalui *Focus Grup Discussion* dengan berbagai lapisan masyarakat sebagaimana terlihat dalam Gambar 7.



Gambar 7. Evaluasi Budaya Bermedia Digital
Sumber: Olahan tim penulis (2021)

RENCANA PENGEMBANGAN MODUL

Modul ini hanyalah sebuah awal. Untuk mencapai tujuannya, modul harus diperkaya melalui sejumlah tahapan pengembangan sebagai berikut.

PENGEMBANGAN MODUL

- Modul ini disusun untuk meningkatkan kesadaran mental bagi para individu dalam mempergunakan kecakapan digital berdasarkan nilai nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika
- Modul ini diharapkan kedepannya dapat membantu berbagai pihak untuk pendidikan penguatan karakter individu dan dapat memperkuat karakter manusia Indonesia. Karakter manusia yang UNGGUL.
- Pengguna modul perlu dapat memperkaya pelaksanaan modul dengan berbagai contoh untuk memperkuat kesadaran berbangsa dan bernegara sehingga masyarakat sadar dalam budaya bermedia digital
- Diharapkan modul Budaya Bermedia Digital dapat memberikan turunan modul yang aplikatif yang dapat dipergunakan sasaran seperti anak, perempuan, lanjut usia, dan wilayah 3T
- Modul terapan dari *Digital Culture* dapat dibuatkan lebih spesifik untuk jenjang usia pendidikan dan per wilayah propinsi.

Gambar 8. Rencana Pengembangan Modul.
Sumber: Olahan tim penulis (2021)

Rencana pengembangan modul terarah pada satu tujuan, yaitu membantu berbagai pihak untuk pendidikan penguatan karakter, sehingga menghasilkan warga negara Indonesia di dunia digital yang unggul. Satu pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa Kemajuan dan Martabat Suatu Bangsa tergantung dari Pelestarian Nilai Budaya Bangsa tersebut. Budaya digital hadir untuk memperkuat karakter budaya bangsa dan menguatkan nilai-nilai kebangsaan Indonesia dalam penggunaan media digital, bukan untuk memecah belah kesatuan warna di dunia maya.

MODUL ETIS BERMEDIA DIGITAL

Editor:

Frida Kusumastuti (Universitas Muhammadiyah Malang)
Santi Indra Astuti (Universitas Islam Bandung)

Penulis:

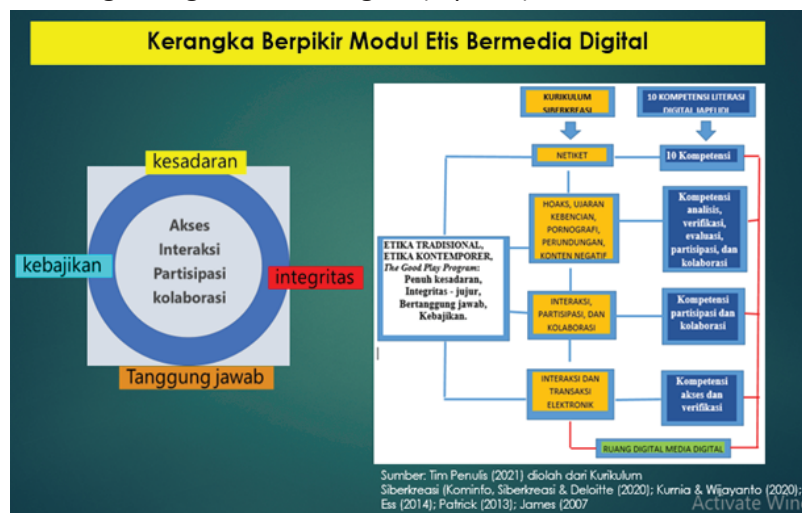
Yanti Dwi Astuti (UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta)
Mario Antonius Birowo (Universitas Atma Jaya Yogyakarta)
Lisa Esti Puji Hartanti (Unika Atma Jaya, Jakarta)
Ni Made Ras Amanda (Universitas Udayana, Bali)
Novi Kurnia (Universitas Gajah Mada, Yogyakarta)

URGENSI DAN SISTEMATIKA MODUL

Terdapat tiga tantangan dalam menimbang urgensi penerapan etika bermedia digital. Pertama, penetrasi internet yang sangat tinggi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Bukan saja jumlah dan aksesnya yang bertambah. Durasi penggunaannya pun meningkat drastis. Kedua, perubahan perilaku masyarakat yang berpindah dari media konvensional ke media digital. Karakter media digital yang serba cepat dan serba instan, menyediakan kesempatan tak terbatas dan *big data*, telah mengubah perilaku masyarakat dalam segala hal, mulai dari belajar, bekerja, bertransaksi, hingga berkolaborasi. Ketiga, situasi pandemi COVID-19 yang menyebabkan intensitas orang berinteraksi dengan gawai semakin tinggi, sehingga memunculkan berbagai isu dan gesekan. Semua ini tak lepas dari situasi ketika semua orang berkumpul di media guna melaksanakan segala aktivitasnya, tanpa batas.

Dalam lansekap informasi, media digital menyatukan pengguna Internet dari beragam budaya dan kelompok usia. Media digital juga digunakan oleh siapa saja yang berbeda latar pendidikan dan tingkat kompetensi. Karena itu, dibutuhkan panduan etis dalam menghadapi jarak perbedaan-perbedaan tersebut. Selain itu, diperlukan kontrol diri (*self-controlling*) dalam menggunakan media digital, yang disebut dengan Etika Digital.

Modul ini membahas empat prinsip etika yang utama, yaitu prinsip kesadaran, integritas, tanggung jawab, dan nilai kebajikan. Empat prinsip etika ini dielaborasi dengan kurikulum Kominfo-Siberkreasi dan 10 level kompetensi literasi digital Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) terlihat dalam Gambar 9.



Gambar 9. Prinsip Etika dan Kerangka Berpikir Modul Etis Bermedia Digital
Sumber: Olahan tim penulis (2021)

Kesadaran adalah kondisi individu yang menyediakan sumber daya secara penuh ketika menggunakan media digital, sehingga individu tersebut memahami apa saja yang sedang dilakukannya dengan perangkat digital. Integritas adalah prinsip kejujuran sehingga individu selalu terhidar dari keinginan dan perbuatan untuk memanipulasi, menipu, berbohong, plagiasi, dan sebagainya, saat bermedia digital. Tanggung jawab adalah prinsip kesiapan menerima konsekuensi dari setiap tindakan dalam bermedia digital. Kebajikan adalah prinsip penggunaan media digital untuk meningkatkan derajat sesama manusia atau kualitas kehidupan bersama.

Empat prinsip etika tersebut menjadi ujung tombak *self-control* setiap individu dalam mengakses, berinteraksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi di ruang digital, sehingga media digital benar-benar bisa dimanfaatkan secara kolektif untuk hal-hal positif.

TANTANGAN ETIS BERMEDIA DIGITAL

Tantangan pertama muncul dari keragaman kompetensi setiap individu yang bertemu di ruang digital. Ada *generation gap* yang menunjukkan perbedaan perilaku antara *native generation* dan *migrant generation* dalam kecakapan digital. Generasi ini juga berbeda budaya karena memiliki pengalaman etiket yang berbeda antara luring dan daring. Keragaman kecakapan digital dan budaya membawa konsekuensi perbedaan dalam berinteraksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi di ruang digital.

Tantangan kedua adalah banyaknya konten negatif di media digital yang disikapi secara tidak sepatutnya oleh netizen Indonesia. Laporan Digital Incivility Index 2021 menempatkan Indonesia pada posisi paling rendah—yang artinya, *tingkat ketidaksopanan netizen Indonesia paling tinggi* di Kawasan Asia Tenggara.



Gambar 10. Perilaku tidak sopan di ruang digital
Sumber: Diolah Tim Penulis dari Microsoft TRG (2021)

Hasil survei ini menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi etis bermedia digital.

CARA MENINGKATKAN KOMPETENSI ETIS BERMEDIA DIGITAL

Kompetensi etis bermedia digital dioperasionalkan dengan memasukkan prinsip etis ke dalam beragam dimensi bermedia digital. 4 bab dalam modul didedikasikan untuk membahas topik-topik yang terkait dengan konsep dan aplikasi etis bermedia digital.



Gambar 11. Isi Modul Beserta Kompetensi Etis Bermedia Digital
 Sumber: Olahan Tim Penulis (2021)

Pada setiap bab, disajikan penjelasan konsep-konsep sesuai topik, ilustrasi, trik atau tips melaksanakan, disertai permainan, refleksi diri, dan *ice breaking*. Setiap bab diakhiri oleh evaluasi masing-masing kecakapan etis bermedia digital. Dalam praktiknya, kompetensi etis menyertai setiap kompetensi literasi digital dalam aktivitas bermedia sebagai berikut.

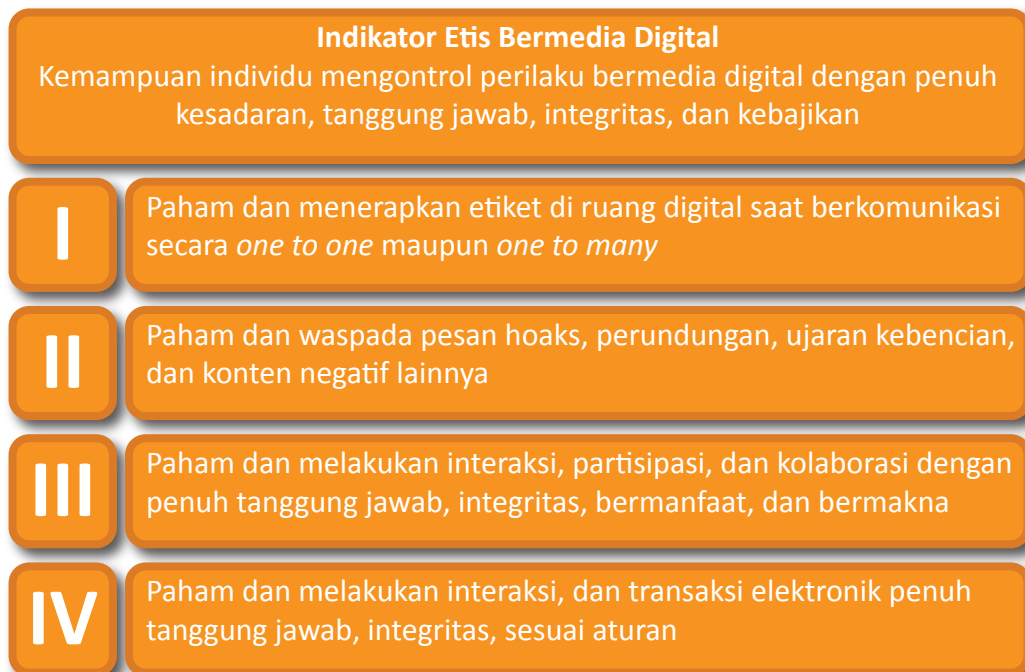


Gambar 12. Operasionalisasi Setiap Kompetensi Etis Bermedia Digital
 Sumber: Olahan Tim Penulis (2021)

Indikator etis bermedia perlu dimasukkan dalam setiap kurikulum Literasi Digital baik itu dalam pelatihan kecakapan digital, maupun kurikulum Literasi Digital yang tematik.

EVALUASI KOMPETENSI

Evaluasi kompetensi etis bermedia digital tidak lepas dari indikator etis bermedia digital yang bisa dirinci sebagai berikut.



Gambar 13. Indikator Etis Bermedia Digital yang Perlu Ditingkatkan
Sumber: Olahan Tim Penulis (2021)

Pada akhir modul disajikan cara-cara evaluasi melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur terpenuhinya setiap indikator etis bermedia digital.

RENCANA PENGEMBANGAN

Rencana pengembangan modul Etis Bermedia Digital adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan modul dengan secara khusus membidik kelompok-kelompok minoritas atau yang termarginalkan seperti difabel, anak, perempuan, lansia, dan masyarakat 3T. Fokusnya pada pelatihan dan pendampingan, sehingga mereka cakap bermedia digital, sekaligus mampu menerapkan etika bermedia digital dalam berinteraksi, berpartisipasi, berjejaring, dan berkolaborasi.
2. Revisi dan *upgrading* modul berdasarkan riset proses dan efek dari penerapan modul ini.
3. Perluasan Kurikulum Etika Media di luar empat etika dasar.

MODUL AMAN BERMEDIA DIGITAL

Editor:

Gilang Jiwana Adikara (Universitas Negeri Yogyakarta)

Novi Kurnia (Universitas Gadjah Mada)

Penulis:

Lisa Adhrianti (Universitas Bengkulu)

Sri Astuty (Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin)

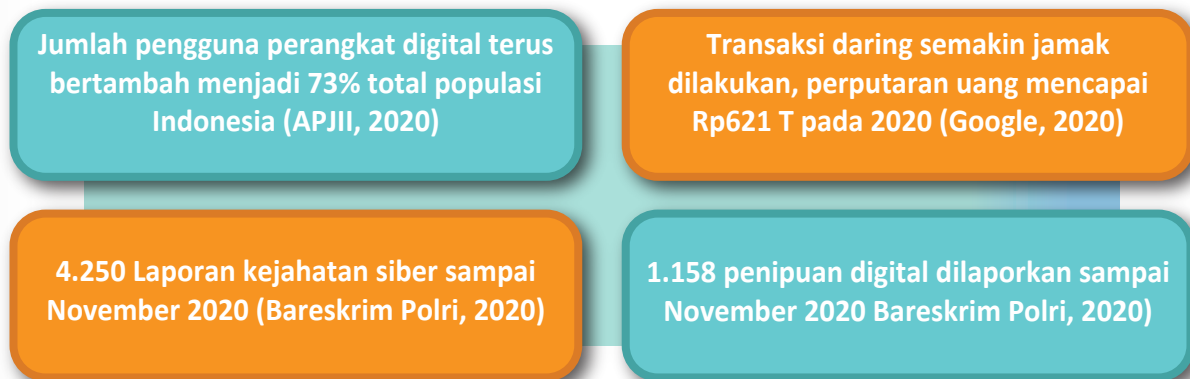
Xenia Angelica Wijayanto (LSPR, Jakarta)

Fransiska Desiana (Universitas Widya Mandira, Kupang)

Santi Indra Astuti (Universitas Islam Bandung)

URGENSI DAN SISTEMATIKA MODUL

Perkembangan teknologi informasi dan pandemi Covid-19 memaksa masyarakat dunia dan Indonesia mengadaptasi gaya hidup baru yang mengandalkan dukungan teknologi Internet. Perubahan ini menghasilkan lonjakan jumlah pengguna media digital sekaligus meningkatkan risiko keamanan digital.



Gambar 14. Urgensi Keamanan Digital

Sumber: olahan tim penulis dari APJII 2020, Google 2020, Bakreskrim Polri 2020

Modul Aman Bermedia Digital membahas secara detail berbagai aspek seputar pengamanan dan keamanan digital yang kemudian diakhiri dengan bab penutup.



Gambar 15. Sistematika Modul

Sumber: Olahan Tim Penulis (2021)

Bab I sebagai pengantar modul menjelaskan pentingnya penulisan modul mengenai keamanan digital yang disusun berdasarkan kompetensi literasi digital Kominfo, Siberkreasi & Deloitte yang kemudian dikembangkan oleh Japelidi. Bab ini juga menjelaskan sistematika modul dan penggunaannya.

Bab II membahas secara detail tentang pengamanan perangkat digital yang kita gunakan sehari-hari. Kita akan mempelajari pentingnya mengamankan perangkat digital agar terhindar dari berbagai upaya pengambilalihan akses oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Bagian ini juga akan mengulas tentang bagaimana cara mencadangkan data berharga kita dan menghapus sepenuhnya data digital sebelum memindahtangankan atau menjual ke orang lain.

Bab III membahas tentang perlindungan identitas digital data pribadi. Bagian ini memperkenalkan strategi mengamankan identitas pribadi kita di dunia digital dan menghindari data pribadi kita bocor ke pihak yang berniat buruk. Bab ini juga membahas strategi untuk membangun kewaspadaan agar tidak mudah memberikan data diri kita pada pihak lain sebelum kita memahami betul risiko dan keuntungannya.

Bab IV yang mengulas seluk beluk penipuan digital, mulai dari penipuan paling sederhana seperti *scam* ala “Mama minta pulsa” sampai yang memanfaatkan keterampilan social engineering untuk memengaruhi korbannya dan menyiapkan situs palsu demi mencuri data penting yang berkaitan dengan keuangan digital

Bab V membahas tentang rekam jejak digital, potensi, dan bahaya jejak digital yang kita tinggalkan. Bab ini juga mengulas strategi memperindah jejak digital kita agar reputasi dan nama baik kita sebagai warga digital terjaga dengan baik.

Bab VI mengenai *minor safety* terutama terkait proteksi anak-anak di dunia maya. Bab ini memaparkan pentingnya keamanan digital berkaitan dengan tumbuh kembang anak termasuk strategi pengasuhan anak di era digital. Bab ini juga menelusuri pembahasan strategi yang dapat digunakan orang tua untuk dapat memaksimalkan potensi media digital untuk merangsang tumbuh kembang anak.

Bab VII merupakan bab yang menutup dan memberikan simpulan atas pentingnya modul ini. Dalam bab ini juga akan dipetakan limitasi modul ini berikut rekomendasi baik pengembangan modul maupun pengembangan berbagai program digital terkait keamanan digital di masa mendatang.

TANTANGAN KEAMANAN DIGITAL

Teknologi digital, baik dalam konteks piranti digital maupun perkembangan medium di dalam dunia digitalnya berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan komputer yang semakin cepat berpengaruh juga pada perkembangan berbagai hal yang berkaitan dengan teknologi digital, baik perangkatnya, *platform* di dunia digitalnya, maupun peluang dan tantangannya. Hal yang sama terjadi pada konteks keamanan digital. Perkembangan teknologi juga berarti membuka peluang lahirnya beragam modus kejahatan baru yang mengancam keamanan digital kita. Namun, pada saat yang bersamaan, tindakan pengamanan digital, baik yang bersifat teknis seperti pengamanan perangkat digital maupun yang bersifat penguatan resiliensi diri, dalam menghadapi tantangan dunia digital juga turut berkembang mengikuti tren yang terjadi.

CARA MENINGKATKAN KOMPETENSI KEAMANAN DIGITAL

Kompetensi keamanan digital dalam modul ini didefinisikan sebagai kecakapan individual yang bersifat formal dan mau tidak mau bersentuhan dengan aspek hukum positif. Secara individual, terdapat tiga area kecakapan keamanan digital yang wajib dimiliki oleh pengguna media digital.

Pertama, kecakapan keamanan digital yang bersifat kognitif untuk memahami berbagai konsep dan mekanisme proteksi baik terhadap perangkat digital (lunak maupun keras) maupun terhadap identitas digital dan data diri. Hanya dengan penguasaan pengetahuan yang memadai maka pengguna media digital bisa melindungi diri beragam ancaman keamanan digital. Misalnya dengan memiliki pengetahuan yang memadai tentang berbagai strategi untuk melakukan proteksi terhadap perangkat keras maupun lunak akan membantu meningkatkan keamanan perangkat digital yang kita gunakan.

Kedua, kecakapan keamanan digital yang bersifat afektif pada dasarnya bertumpu pada empati agar pengguna media digital punya kesadaran bahwa keamanan digital bukan sekadar tentang perlindungan perangkat digital sendiri dan data diri sendiri, melainkan juga menjaga keamanan pengguna lain sehingga tercipta sistem keamanan yang kuat. Jika perasaan, empati dan kesadaran kita untuk menjaga dunia maya kita bersama agar aman, maka kita adalah warga digital yang bertanggung jawab.

Ketiga, kecakapan keamanan digital yang bersifat konatif atau behavioral yang merupakan langkah-langkah praktis untuk melakukan perlindungan identitas digital dan data diri. Misalnya saja selalu memastikan menggunakan sandi yang kuat dan memperbaruinya secara berkala.



Gambar 16. Strategi Peningkatan Kompetensi Keamanan Digital
Sumber: Olahan Tim Penulis (2021)

RENCANA PENGEMBANGAN MODUL KEAMANAN DIGITAL

Di masa mendatang, modul ini akan terus mengalami pembaruan atau pengembangan setiap tahun agar bisa merespons perubahan lanskap dunia digital yang terjadi tidak hanya di Indonesia, melainkan juga secara global. Selain itu pengembangan juga diarahkan untuk dapat memberikan panduan pengamanan digital bagi anak-anak, pengguna difabel, perempuan, dan warga yang berada di kawasan 3T yang selama ini menjadi kelompok rentan dalam kehidupan digital.



Gambar 17: Rencana Pengembangan Modul
 Sumber: Olahan Tim Penulis (2021)

DAFTAR PUSTAKA

- APJII (2020). Laporan survei internet APJII 2019-2020 (Q2). Didapat dari <https://apjii.or.id/survei2019x>.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2019). Indeks pembangunan teknologi, informasi, dan komunikasi/ict development index 2018. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- CNN (2020, Desember 1). Polri tangani 4.250 kejahatan siber saat pandemi. Diperoleh dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20201201141213-12-576592/polri-tangani-4250-kejahatan-siber-saat-pandemi>
- Google Support. (2021). Do an Advanced Search on Google. Diperoleh dari <https://support.google.com/websearch/answer/35890?co=GENIE.Platform%3DAndroid&hl=en>
- Google, Temasek, Bain & Company (2020). At full velocity: Resilient and racing ahead. Diperoleh dari <https://economysea.withgoogle.com/>
<https://news.microsoft.com/wp-content/uploads/prod/sites/421/2020/02/Digital-Civility-2020-Global-Report.pdf>
- Jayani, D. H. (2020). Pembangunan teknologi Indonesia tertinggal di negara G20. *Katadata*. Diperoleh dari [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/28/pembangunan-teknologi-indonesia-tertinggal-di-negara-g20#:~:text=ICT%20Development%20Index%202017&text=Angka%20ini%20berada%20di%20posisi,terendah%20di%20G20%20setelah%20India.&text=Pada%2010%20Februari%202020%2C%20Indonesia,prinsip%20Countervailing%20Duty%20\(CVD\).&text=Pada%202020%2C%20PDB%20per%20kapita,atau%20terendah%20kedua%20di%20G20](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/28/pembangunan-teknologi-indonesia-tertinggal-di-negara-g20#:~:text=ICT%20Development%20Index%202017&text=Angka%20ini%20berada%20di%20posisi,terendah%20di%20G20%20setelah%20India.&text=Pada%2010%20Februari%202020%2C%20Indonesia,prinsip%20Countervailing%20Duty%20(CVD).&text=Pada%202020%2C%20PDB%20per%20kapita,atau%20terendah%20kedua%20di%20G20).
- Katadata Insight Center & Kominfo. (2020). Status literasi digital Indonesia 2020: Hasil survei di 34 provinsi. Jakarta: Katadata Insight Center & Kominfo.
- Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte. (2020). *Roadmap literasi digital 2021-2024*. Jakarta: Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte.
- Microsoft TRG. (2021) Civility, Safety & Interaction Online February 2020 [PowerPoint slides].