

Generasi Milenial dan Integrasi Bangsa

by Ermida Listyani Simanjuntak

Submission date: 04-Dec-2021 09:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 1720401617

File name: 2bc-Integrasi_bangsa_lewat_tambah-Ermina.pdf (4.54M)

Word count: 5603

Character count: 36641

bagian 5

Generasi Milenial dan Integrasi Bangsa

Integrasi Bangsa lewat Pendidikan Literasi Digital pada Generasi Muda

Ermida Simanjuntak & Ilham Nur Alfian

Informasi yang berkembang di dunia maya memiliki dampak yang cukup signifikan bagi integrasi bangsa karena kekuatan penetrasinya yang begitu dominan dan masif terhadap masyarakat. Dunia maya mampu menciptakan realitas-realitas yang terkadang semu, namun kemudian diyakini sebagai kebenaran nyata oleh masyarakat.

Belum meratanya kemampuan masyarakat dalam menyaring dan menyikapi informasi secara bijak menjadi dasar pemerintah Indonesia melakukan beberapa langkah intervensi seperti melakukan penutupan terhadap 2184 akun media sosial dan situs yang terindikasi menyebarkan hoaks (Kominfo, 2019). Pembatasan akses media sosial pascapengumuman hasil pemilu pada tanggal 22 Mei 2019 dilakukan pemerintah untuk mencegah terjadinya penyebaran hoaks dan ujaran kebencian di dunia maya (Andarningtyas, 2019). Hal tersebut terpaksa dilakukan karena masyarakat yang kurang memiliki literasi digital akan mudah menjadi korban hoaks atau berita bohong sehingga mengalami kesalahan persepsi ketika menilai suatu fakta dan kejadian (Kominfo, 2017). Penyebaran berita palsu dan ujaran kebencian di dunia maya yang dipercaya oleh khalayak dapat berdampak pada disintegrasi bangsa.

Urgensi literasi digital bagi proses integrasi bangsa juga terkait dengan meningkatnya akses internet pada masyarakat Indonesia. Pada tahun 2018 jumlah masyarakat Indonesia yang dapat mengakses internet sebanyak 143 juta orang dari total 265 juta penduduk Indonesia (Nistanto, 2019). Selain itu, data survei UNESCO juga menyebutkan bahwa pengguna media sosial di Indonesia tergolong tinggi dengan rasio 4 dari 10 orang di Indonesia yang memiliki akses pada media sosial (Kominfo, 2018).

Namun demikian, pengguna media sosial kadang kurang selektif dalam memilih informasi sebelum dibagikan di dunia maya. Kominfo (2018) menyebutkan bahwa hanya 10% masyarakat Indonesia yang menciptakan informasi dan selebihnya 90% adalah masyarakat yang menyebarkan informasi. Hal ini menjadi tantangan tersendiri mengingat mayoritas masyarakat yang menjadi penyebar informasi seringkali tidak menyaring dan meninjau secara kritis informasi yang didapatkannya.

Kurangnya kemampuan dalam menyaring dan mengkritisi informasi yang diterima menyebabkan informasi palsu dan hoaks menjadi mudah tersebar

Psikologi dan Integrasi Bangsa

PENGESAHAN

Telah diperiksa kebenarannya dan sesuai dengan



Integrasi Bangsa lewat Pendidikan Literasi Digital pada Generasi Muda

Ermida Simanjuntak & Ilham Nur Alfian

Informasi yang berkembang di dunia maya memiliki dampak yang cukup signifikan bagi integrasi bangsa karena kekuatan penetrasinya yang begitu dominan dan masif terhadap masyarakat. Dunia maya mampu menciptakan realitas-realitas yang terkadang semu, namun kemudian diyakini sebagai kebenaran nyata oleh masyarakat.

Belum meratanya kemampuan masyarakat dalam menyaring dan menyikapi informasi secara bijak menjadi dasar pemerintah Indonesia melakukan beberapa langkah intervensi seperti melakukan penutupan terhadap 2184 akun media sosial dan situs yang terindikasi menyebarkan hoaks (Kominfo, 2019). Pembatasan akses media sosial pascapengumuman hasil pemilu pada tanggal 22 Mei 2019 dilakukan pemerintah untuk mencegah terjadinya penyebaran hoaks dan ujaran kebencian di dunia maya (Andarningtyas, 2019). Hal tersebut terpaksa dilakukan karena masyarakat yang kurang memiliki literasi digital akan mudah menjadi korban hoaks atau berita bohong sehingga mengalami kesalahan persepsi ketika menilai suatu fakta dan kejadian (Kominfo, 2017). Penyebaran berita palsu dan ujaran kebencian di dunia maya yang dipercaya oleh khalayak dapat berdampak pada disintegrasi bangsa.

Urgensi literasi digital bagi proses integrasi bangsa juga terkait dengan meningkatnya akses internet pada masyarakat Indonesia. Pada tahun 2018 jumlah masyarakat Indonesia yang dapat mengakses internet sebanyak 143 juta orang dari total 265 juta penduduk Indonesia (Nistanto, 2019). Selain itu, data survei UNESCO juga menyebutkan bahwa pengguna media sosial di Indonesia tergolong tinggi dengan rasio 4 dari 10 orang di Indonesia yang memiliki akses pada media sosial (Kominfo, 2018).

Namun demikian, pengguna media sosial kadang kurang selektif dalam memilih informasi sebelum dibagikan di dunia maya. Kominfo (2018) menyebutkan bahwa hanya 10% masyarakat Indonesia yang menciptakan informasi dan selebihnya 90% adalah masyarakat yang menyebarkan informasi. Hal ini menjadi tantangan tersendiri mengingat mayoritas masyarakat yang menjadi penyebar informasi seringkali tidak menyaring dan meninjau secara kritis informasi yang didapatkannya.

Kurangnya kemampuan dalam menyaring dan mengkritisi informasi yang diterima menyebabkan informasi palsu dan hoaks menjadi mudah tersebar

di dunia maya. Survei yang dilakukan oleh *Daily Social* terhadap 2032 pengguna telepon pintar di Indonesia menunjukkan bahwa 44,19% responden mengaku tidak memiliki kemampuan untuk mendeteksi berita bohong (Daily Social Id, 2018). Padahal, kemampuan untuk mengkritisi dan menentukan apakah suatu berita tergolong bohong atau tidak adalah salah satu keahlian yang semestinya dimiliki oleh masyarakat yang terdidik secara digital.

Ancaman disintegrasi bangsa dapat ditangkal dengan menyiapkan generasi muda dengan pendidikan literasi digital (*digital literacy education*). Kemampuan literasi digital diharapkan dapat membuat generasi muda memiliki modal sosial yang berharga untuk menjaga integrasi bangsa Indonesia yang memiliki keragaman agama, suku, dan budaya.

Pemilihan generasi muda sebagai pihak yang perlu mendapatkan pendidikan literasi digital bukan tidak beralasan. Survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Layanan Internet) menyebutkan bahwa pengguna internet pada usia 19 – 34 tahun adalah pengakses internet tertinggi di Indonesia (APJII, 2017). Selain itu mahasiswa juga merupakan profesi dengan pengakses internet tertinggi di Indonesia dibandingkan karyawan dan pelajar (Kominfo, 2016). Fakta ini menunjukkan bahwa generasi muda, khususnya pelajar dan mahasiswa, perlu mendapatkan perhatian yang lebih komprehensif terkait dengan pendidikan literasi digital.

Konsep literasi digital ini juga tidak dapat dilepaskan dari istilah *digital natives* yang disematkan pada generasi muda yang sangat akrab dengan penggunaan internet (Thompson, 2013). Generasi *digital natives*, yang lahir setelah tahun 1980 atau kaum milenial, menggunakan teknologi internet sebagai bagian terpenting dari kehidupan mereka, baik dalam kehidupan pribadi maupun saat terkoneksi dengan orang lain (Akcaiyir, Dundar, & Akcaiyir, 2016; Margaryan, Littlejohn, & Vojt, 2011). Survei yang dilakukan oleh McCoy (2016) menyebutkan bahwa generasi milenial menggunakan internet sejak dari bangun tidur sampai tidur kembali.

Keterlibatan yang aktif pada dunia maya ini seringkali menimbulkan permasalahan yang berakibat negatif, terutama ketika mereka tidak dibekali dengan literasi digital. Penelitian yang dilakukan oleh Thompson (2013) menyebutkan bahwa walau disebut sebagai *digital natives*, tidak semua kaum muda memiliki kemampuan dalam memahami penggunaan teknologi dengan baik.

Problematika literasi digital pada generasi muda paling terlihat dalam kasus-kasus permusuhan di dunia maya sebagaimana terlihat pada kasus-kasus *cyberbullying* remaja di tanah air. Kasus kontroversial terbaru adalah kasus Audrey yang berawal dari saling mengolok di media sosial sehingga terjadi pertengkaran

di dunia nyata dan berujung pada pengeroyokan dan menimbulkan kerugian fisik dan psikologis (Fadhi, 2019). Kasus tawuran di Ciracas juga berawal dari saling ejek di media sosial yang kemudian menjadi perkelahian yang menewaskan dua orang pelajar (Ravel, 2018). Kasus-kasus tersebut menunjukkan rendahnya kemampuan literasi digital pada generasi muda yang seharusnya sudah dikembangkan sejak dini.

Kasus pengeroyokan pada Audrey dan tawuran pelajar di Ciracas menggambarkan adanya kohesivitas kelompok pada remaja yang berakibat fatal. Ikatan yang kuat dan intim terbentuk pada remaja apabila interaksi dilakukan lewat tatap muka dan menggunakan telepon selular (*keitai*) dibandingkan pada remaja yang hanya menggunakan interaksi tatap muka saja (Igarashi dkk, 2005 dalam Ling, 2008). Dengan kondisi ini maka tidak mustahil remaja yang banyak terlibat di dunia maya dapat melakukan hal-hal yang berisiko apabila tidak dibekali dengan pendidikan literasi digital yang memadai.

Tulisan ini mencoba menyajikan pemahaman tentang konsep literasi digital baik lewat kajian teori dan penelitian-penelitian di beberapa negara yang telah maju dalam teknologi, sekaligus menunjukkan peranan literasi digital dalam integrasi bangsa. Rekomendasi dan saran untuk menumbuhkan literasi digital pada generasi muda berdasarkan pada penelitian-penelitian sebelumnya juga akan dituliskan pada bagian akhir tulisan ini.

Literasi Digital, Berpikir Kritis dan *Community Values*

Literasi digital didefinisikan sebagai kompetensi untuk mengumpulkan informasi, membaca dan memahami teks multimedia serta menemukan dan melakukan evaluasi secara kritis pada informasi serta mengkomunikasikan informasi tersebut secara kolaboratif (List, 2019). Definisi ini menunjukkan bahwa berpikir kritis serta kemampuan melakukan evaluasi pada informasi yang diterima pada media digital merupakan komponen yang sangat penting dalam literasi digital. Weninger (2017) menyebutkan bahwa literasi digital yang merupakan bagian dari media literasi merupakan kemampuan individu untuk mengakses, mengevaluasi, dan menciptakan teks atau informasi sesuai dengan nilai-nilai dan etika yang terdapat pada suatu komunitas. Pengertian ini menggarisbawahi perlunya penyesuaian dengan nilai-nilai komunitas sebagai bagian dari kemampuan literasi digital.

Duran, Yousman, Walsh, & Longshore (2008) mengemukakan bahwa literasi digital berhubungan dengan literasi media sehingga akan melibatkan beberapa pertanyaan (5W dan 1H) yang akan dijawab oleh individu ketika berhadapan dengan informasi digital:

- What* : informasi apa yang ditemukan pada media digital?
Why : mengapa informasi tersebut terlihat, bersuara dan terbaca seperti itu?
When : kapan kita terpengaruh pada informasi yang disajikan oleh media?
Who : siapa yang akan diuntungkan dengan informasi ini?
Where : dimana kita dapat menemukan alternatif informasi sejenis?
How : bagaimana dapat mengubah informasi dan sistem yang tidak sesuai?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan diajukan oleh individu yang memiliki literasi digital yang cukup baik dan hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan-pertanyaan itu mengarah pada kemampuan untuk berpikir kritis. Komponen *what* akan berhubungan dengan informasi yang ditemukan pada media digital sehingga individu dapat memahami isi dan menangkap intisari dari informasi yang dibacanya. Misalnya, saat individu melihat tayangan info kesehatan di kanal *Youtube* maka individu dapat memahami penyajian yang diberikan oleh pemberi info. Ketika sampai pada pertanyaan *why* maka individu mulai melakukan telaah kritis tentang suatu informasi. Misalnya, pada kasus info kesehatan, individu akan mengkritisi mengapa info tersebut terlihat berpengaruh pada kesehatan. Apakah memang secara natural tampak demikian atautkah hal tersebut merupakan bagian dari rekayasa? Individu akan mencoba melihat lebih dalam makna di balik informasi serta mencari tahu mengapa suatu informasi dapat termaknai seperti yang dimaksudkan.

Komponen *when* akan berhubungan dengan proses meninjau secara kritis tentang kapan kemungkinan individu dapat terpengaruh pada informasi yang disajikan. Misalnya, berkaitan dengan info kesehatan yang ada pada *Youtube* tersebut maka individu akan bertanya secara kritis kapan ia akan percaya pada info tersebut? Apakah ia mudah terkena pengaruh info kesehatan tersebut ketika kondisi fisiknya terganggu? Dengan pertanyaan *when*, maka individu akan menganalisis kondisi dirinya saat melihat suatu info.

Komponen *who* akan berhubungan dengan pemikiran kritis terhadap pihak yang akan mendapatkan keuntungan dari info tersebut. Pada kasus info kesehatan tersebut maka individu akan bertanya, siapa orang yang akan diuntungkan ketika ia menuruti info tersebut? Apakah seseorang yang menyebarkan info karena naiknya jumlah *viewer* atau akan menguntungkan individu yang mengakses info tersebut?

Komponen *where* akan berhubungan dengan di mana alternatif informasi sejenis dapat ditemukan. Sehubungan dengan contoh info kesehatan itu maka individu dapat mempertimbangkan apakah ada info sejenis dari institusi kesehatan resmi atau dokter?

Komponen *how* akan berhubungan dengan bagaimana melakukan

perubahan info dengan memproduksi info baru yang lebih sesuai. Pada kasus info kesehatan tersebut maka individu dapat memikirkan cara alternatif untuk menyampaikan info yang lebih relevan secara digital. Terkait dengan literasi digital memang tidak hanya sebatas pada memahami info belaka, tetapi juga mengandung unsur apakah dari telaah kritis yang dilakukan oleh individu pada suatu informasi dapat membuat individu memproduksi informasi baru yang lebih relevan. Hal ini sesuai dengan pengertian literasi digital seperti yang dikemukakan oleh Weninger (2017) bahwa individu merupakan agen aktif yang juga dapat merevisi informasi serta menciptakan suatu info baru yang lebih relevan dengan situasi sebenarnya.

Weninger (2017) menyebutkan bahwa literasi digital berawal dari literasi media, namun pada akhirnya kedua konsep ini berbeda mengingat adanya unsur keaktifan pada literasi digital dibandingkan dengan literasi media. Pada literasi media, informasi yang tersaji terkadang bersifat satu arah, misalnya pada informasi di televisi dan radio yang hanya bisa dikonsumsi tanpa bisa dibantah secara langsung. Di sisi lain, informasi digital memungkinkan individu untuk mengkritisi sekaligus melakukan bantahan-bantahan pada informasi yang dianggap tidak sesuai sehingga terdapat unsur keaktifan pada literasi digital ini.

Definisi tentang literasi digital juga mengarah pada *community values* atau nilai-nilai serta etik yang ada pada komunitas (Weninger, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital juga berhubungan dengan kepekaan seseorang untuk menyajikan informasi dan menanggapi informasi sesuai dengan nilai-nilai serta kultur yang ada pada suatu komunitas. Sebagai contoh, ketika individu membagikan suatu tayangan dengan bahasa-bahasa yang “menyinggung” suatu komunitas tertentu, walaupun pada dasarnya individu tidak bermaksud demikian, namun hal tersebut mengindikasikan kurangnya kemampuan literasi digital pada individu. Pada beberapa akun media sosial terkadang beberapa selebriti tanah air memberikan komentar secara impulsif yang berdampak tersinggungnya kelompok etnis tertentu sehingga selebriti tersebut harus menyatakan permintaan maaf kepada pihak yang merasa dirugikan (Kurniawan, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital juga berhubungan dengan bagaimana mengungkapkan suatu informasi sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat sekitar (Weninger, 2017).

Literasi digital dalam hal ini tidak hanya sebatas pada membaca dan menulis seperti pada pengertian literasi secara tradisional, melainkan juga terkait dengan peran aktif dalam memaknai unsur-unsur bahasa yang melibatkan pengetahuan dan nilai-nilai yang ada pada suatu kultur sosial. Pemahaman tentang apa yang etis pada suatu kultur merupakan salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh individu yang memiliki literasi digital yang baik.

Isu-isu Penting Pada Pendidikan Literasi Digital

Potter (2010), Weninger (2017) dan Wang, Myers, dan Sundaram (2013) mengungkapkan tentang konsep literasi media yang kemudian berkembang menjadi literasi digital serta isu-isu penting seputar penyusunan pendidikan literasi digital. Isu-isu penting tersebut antara lain:

- a. Pendidikan literasi digital akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pengetahuan pada informasi digital yang diterima. Berpikir kritis yang dimaksud meliputi keahlian dalam analisis, evaluasi, *grouping*, induksi, deduksi, dan sintesis. Selain itu, pengetahuan yang dimaksud meliputi struktur dari efek media digital, konten media digital, industri media digital, dunia nyata (*real world*), dan diri sendiri (*the self*).
- b. Pemahaman bahwa media digital khususnya internet memiliki sisi positif dan negatif. Oleh sebab itu, pendidikan literasi digital perlu memberikan pemahaman pada generasi muda tentang sisi positif dan negatif media digital. Hal ini dapat membantu generasi muda yang diberi pendidikan literasi digital untuk dapat mengenali kelebihan dan kelemahan diri yang dapat menghambat individu saat mengaplikasikan keahlian literasi digital yang dimilikinya.
- c. Tujuan literasi digital yang fokus untuk melindungi seseorang dari efek negatif yang ditimbulkan oleh akses informasi digital. Untuk memberikan pendidikan literasi digital umumnya ada dua pendekatan yang biasanya dipakai. Yang pertama adalah pendekatan pelatihan (*training*) yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi kesalahan informasi yang ada di informasi digital serta melibatkan pengukuran untuk melihat efektifitas metode ini. Pendekatan yang kedua adalah dengan memberikan kebebasan individu untuk mengeksplorasi makna-makna yang ada di informasi digital serta mengajak individu untuk melihat informasi tersebut dengan konteks budaya dan komunitas.
- d. Literasi media adalah sesuatu yang dilatih dan dikembangkan sebab keahlian ini tidak didapatkan sejak lahir melainkan lewat proses belajar yang ada di lingkungan. Pengembangan literasi digital dapat dilakukan secara formal dan informal. Konteks formal melibatkan unsur sekolah, universitas, dan lembaga pendidikan formal lainnya. Jalur informal adalah pendidikan literasi digital yang dikembangkan lewat keluarga maupun komunitas yang ada di sekitar individu.
- e. Pendidikan literasi digital adalah multi-dimensi meliputi aspek kognitif, emosi, estetika dan moral. Penyusunan kurikulum dalam pendidikan literasi digital secara formal di lembaga pendidikan formal, seperti sekolah dan

Universitas, sebaiknya mempertimbangkan keseluruhan dimensi ini.

- f. Faktor-faktor yang mempengaruhi literasi digital antara lain karakteristik demografi (usia, jenis kelamin), faktor psikologi (regulasi diri, keyakinan diri dalam akses internet), pengaruh lingkungan dan kesempatan untuk menggunakan teknologi.

Literasi Digital dan Keterlibatan pada Media Sosial

Indonesia merupakan negara dengan pengakses media sosial tertinggi keempat setelah USA, Brazil dan India (Kominfo, 2013). Selain itu seperti yang telah disebutkan pada bagian awal tulisan ini bahwa data survei UNESCO menunjukkan bahwa 4 dari 10 orang di Indonesia memiliki akses pada media sosial (Kominfo, 2018). Generasi muda khususnya mahasiswa dan pelajar merupakan pihak yang paling banyak melakukan akses media sosial di negara-negara maju (Alloway & Alloway, 2012; Gupta & Irwin, 2016; Junco, 2015; McCoy, 2016). Survei yang dilakukan pada suatu Universitas di Surabaya menunjukkan bahwa kebanyakan mahasiswa melakukan akses media sosial pada saat mengikuti perkuliahan di kelas (Simanjuntak, Nawangsari, & Ardi, 2018).

Hal tersebut menunjukkan bahwa media sosial merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan akademik dan sosial generasi muda. Di sisi lain, beberapa dampak negatif muncul akibat tingginya akses penggunaan media sosial yang tidak diimbangi dengan kemampuan literasi digital dalam memaknai informasi-informasi yang tersebar di media sosial, seperti pada kasus Audrey dan kasus tawuran di Ciracas (Fadhi, 2019; Ravel, 2018).

Keterlibatan pada media sosial atau *social media engagement* didefinisikan sebagai motivasi untuk terlibat secara aktif serta berkontribusi di media sosial yang melibatkan komponen perilaku, kognitif dan emosi yang dimiliki oleh individu tersebut (Alt, 2015; Khan, 2017; Wang, Kim, Xiao, & Jung, 2017). Keterlibatan pada media sosial dapat melibatkan unsur-unsur seperti: *like, dislike, comment, share, upload, view, read comments* (Khan, 2017). Penjelasan mengenai keterlibatan media sosial tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Like*
Pemberian apresiasi pada konten yang tersaji di media sosial.
- b. *Dislike*
Berhubungan dengan ketidaksetujuan (*disagree*) pada konten yang tersaji di media sosial.
- c. *Comment*
Menyatakan pendapat pada suatu teks dan konten pada media sosial.
- d. *Share*

- Membagikan informasi dan konten di media sosial.
- e. *Upload*
Mengunggah atau membagikan informasi dan konten khususnya dalam bentuk video di media.
 - f. *View*
Melihat teks dan konten yang ada di media sosial.
 - g. *Read comments*
Membaca komentar tentang suatu teks dan konten di media sosial.

Aktivitas-aktivitas yang dilakukan di media sosial tersebut menunjukkan unsur partisipasi dan konsumsi. Unsur konsumsi dapat dicontohkan pada aktivitas *view* dimana individu melihat konten yang disajikan di media sosial, sedangkan unsur partisipasi dapat dilihat pada aktivitas *upload* dimana individu membagikan informasi di media sosial (Khan, 2017).

Berkaitan dengan mekanisme konsumsi dan partisipasi, literasi digital dibutuhkan agar aktivitas-aktivitas tersebut tidak menimbulkan kerugian baik bagi diri individu dan orang lain. Keahlian literasi digital ini akan membantu generasi muda untuk dapat menentukan reaksi dan respon yang tepat pada informasi-informasi yang ada di media sosial sehingga dapat menurunkan potensi konflik yang mungkin terjadi akibat berita bohong atau kesalahan persepsi dalam memahami konten media sosial.

Rekomendasi Bagi Pendidikan Literasi Digital pada Generasi Muda

Pendidikan literasi digital dibutuhkan bagi generasi muda di Indonesia karena keahlian literasi digital akan memberikan kemampuan berpikir kritis pada informasi digital yang dikonsumsinya. Lebih lanjut, dengan literasi digital, generasi muda diharapkan dapat berperilaku tepat sesuai dengan konteks nilai-nilai yang ada pada komunitas Indonesia ketika ia menggunakan teknologi digital. Beberapa saran yang dapat diberikan terkait pendidikan literasi digital, antara lain :

1. Pendidikan literasi digital bagi generasi muda dapat diberikan secara formal dan informal, yaitu lewat pendidikan di sekolah formal dari level SD sampai Universitas dengan menyesuaikan materi literasi digital sesuai dengan tahap perkembangan yang ada pada individu. Pendidikan formal literasi digital dapat disisipkan pada materi pelajaran, misalnya pelajaran komputer atau pendidikan karakter. Hal yang sama juga dapat dilakukan pada pendidikan tinggi lewat mata kuliah yang sesuai dengan tema literasi digital. Pendidikan informal yang mengajarkan literasi digital dapat dimulai dari keluarga dan

lingkungan sekitar yang dibangun lewat komunikasi keluarga dan kegiatan bersama yang ada di lingkungan individu.

2. Pendidikan literasi digital bertujuan mengembangkan pemikiran yang kritis dalam menanggapi sebuah informasi digital sehingga pemberian hal tersebut tidak hanya dikembangkan lewat materi literasi digital tetapi pengembangan cara berpikir kritis lewat materi tentang *soft skills*. Cara berpikir kritis dan evaluatif terhadap diri sendiri akan mengasah kemampuan literasi digital.
3. Mengembangkan faktor-faktor internal yang dimiliki individu seperti kemampuan meregulasi diri, kemampuan berempati, kemampuan berkomunikasi, asertivitas dan hal-hal internal lainnya. Kemampuan internal tersebut dapat mendukung penguasaan literasi digital. Sebagai contoh, ketika kemampuan empati berkembang dengan baik maka individu akan mampu memahami sudut pandang setiap orang sebelum menyatakan pendapatnya. Hal ini yang kemudian akan mencegah generasi muda dalam memberikan tanggapan pada informasi digital secara lebih tepat.

Kesimpulan

Literasi digital merupakan kemampuan untuk mengumpulkan informasi, membaca dan memahami teks multimedia, menciptakan teks, serta melakukan evaluasi secara kritis pada informasi digital yang sesuai dengan nilai-nilai dan etika yang terdapat pada suatu komunitas. Hal penting yang perlu digarisbawahi untuk mengembangkan literasi digital adalah kemampuan berpikir kritis serta pemahaman akan nilai-nilai yang ada di komunitas sekitar. Literasi digital merupakan keahlian yang dibutuhkan oleh generasi muda untuk dapat bersikap kritis dan bijak pada setiap informasi di dunia maya. Hal ini menyebabkan ia menjadi salah satu faktor penting yang dianggap dapat mencegah terjadinya disintegrasi bangsa di tengah banyaknya hoaks dan ujaran kebencian yang beredar di masyarakat.

Pendidikan literasi digital dapat dikembangkan melalui pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal dapat diberikan di sekolah dan di universitas melalui mata pelajaran ataupun mata kuliah yang sesuai dengan tema literasi digital. Pendidikan informal literasi digital dapat dilakukan melalui keluarga dan komunitas yang ada di sekitar generasi muda sehingga pendidikan literasi digital bukan hanya tanggung jawab lembaga pendidikan formal. Pengembangan faktor-faktor psikologis yang dimiliki oleh generasi muda seperti regulasi diri, empati, asertivitas, dan kemampuan komunikasi juga dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital yang dimiliki individu.

Daftar Acuan

- ³ Akcayir, M., Dundar, H., & Akcayir, G. (2016). What makes you a digital native? Is it enough to be born after 1980? *Computers in Human Behavior*, *60*, 437–440. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.089>
- Alloway, T. P., & Alloway, R. G. (2012). The impact of engagement with social networking sites (SNSs) on cognitive skills. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.04.015>
- Alt, D. (2015). College students' academic motivation, media engagement and fear of missing out. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.057>
- Andarningtyas, N. (2019). Medsos Dibatasi, SMS dan Telepon Tetap Jalan. Diambil 22 Mei 2019, dari <https://pemilu.antaraneews.com/berita/882121/medsos-dibatasi-sms-dan-telepon-tetap-jalan>
- APJII. (2017). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017. Diambil 25 September 2018 dari <https://apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>
- Daily Social Id. (2018). Laporan Daily Social: Distribusi Hoax di Media Sosial 2018. Diambil 15 Mei 2019 dari <https://dailysocial.id/post/laporan-dailysocial-distribusi-hoax-di-media-sosial-2018>
- Duran, R. L., Yousman, B., Walsh, K. M., & Longshore, M. A. (2008). Holistic Media Education: An Assessment of the Effectiveness of a College Course in Media Literacy. *Communication Quarterly*, *56*(1), 49–68. <https://doi.org/10.1080/01463370701839198>
- Fadhi, H. (2019). Berawal dari Bully di Medsos, Begini Kronologi Kasus Audrey. Diambil 1 Mei 2019, dari <https://news.detik.com/berita/d-4506079/berawal-dari-bully-di-medsos-begini-kronologi-kasus-audrey>
- Gupta, N., & Irwin, J. D. (2016). In-class distractions: The role of Facebook and the primary learning task. *Computers in Human Behavior*, *55*, 1165–1178. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.022>
- ² Junco, R. (2015). Student class standing, Facebook use, and academic performance. *Journal of Applied Developmental Psychology*. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.11.001>
- ² Khan, M. L. (2017). Social media engagement: What motivates user participation and consumption on YouTube? *Computers in Human Behavior*, *66*, 236–247. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.024>
- ² Kominfo. (2013). Kominfo: Pengguna internet di Indonesia 63 juta orang. Diambil 1 Agustus 2017, dari <https://kominfo.go.id/index>

- php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker
- Kominfo. (2016). Pengguna internet di Indonesia tahun 2016. Diambil dari https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=424&iddoc=1516&data-data_page=2
- Kominfo. (2017). Masyarakat Diminta Waspadai Media Penyebar Hoax. Diambil 28 April 2019, dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/8890/masyarakat-diminta-waspadai-media-penyebar-hoax/0/sorotan_media
- Kominfo. (2018). Angka Penggunaan Media Sosial Orang Indonesia Tinggi, Potensi Konflik juga Amat Besar. Diambil 10 Oktober 2018, dari https://kominfo.go.id/content/detail/14136/angka-penggunaan-media-sosial-orang-indonesia-tinggi-potensi-konflik-juga-amat-besar/0/sorotan_media
- Kominfo. (2019). Tiga Langkah Pemerintah Agar Dunia Maya Indonesia Tetap Damai. Diambil 29 Mei 2019, dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/18967/siaran-pers-no-108hmkominfo052019-tentang-tiga-langkah-pemerintah-agar-dunia-maya-indonesia-tetap-damai/0/siaran_pers
- Kurniawan, A. (2015). Minta Maaf Langsung Kepada Perwakilan Rakyat Papua, Cita Citata Lega. Diambil 15 April 2019, dari <https://www.tabloidbintang.com/berita/gosip/read/18430/minta-maaf-langsung-kepada-perwakilan-rakyat-papua-cita-citata-lega>
- Ling, R. (2008). *New Tech, New Ties : How Mobile Communication Is Reshaping Social Cohesion*. London: MIT Press.
- List, A. (2019). Defining digital literacy development: An examination of pre-service teachers' beliefs. *Computers & Education*, 138, 146–158. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.03.009>
- Margaryan, A., Littlejohn, A., & Vojt, G. (2011). Are digital natives a myth or reality? University students' use of digital technologies. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.09.004>
- McCoy, B. R. (2016). Digital Distractions in the Classroom Phase II : Student Classroom Use of Digital Devices For Non-Class Related Purposes. *Journal of Media Education*, 7(1), 5–32.
- Nistanto, R. K. (2019). Penetrasi Internet Indonesia Naik Jadi 56 Persen. Retrieved March 2, 2019, from <https://tekno.kompas.com/read/2019/02/04/11420097/riset-penetrasi-internet-indonesia-naik-jadi-56-persen>
- Potter, W. J. (2010). The State of Media Literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(4), 675–696. <https://doi.org/10.1080/08838151>

- .2011.521462
- Ravel, S. (2018). Saling Ejek di Media Sosial, 3 Remaja Tewaskan Pelajar SD dan SMP. Diambil 1 April 2019, dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/02/12/12560901/saling-ejek-di-media-sosial-3-remaja-tewaskan-pelajar-sd-dan-smp>
- Simanjuntak, E., Nawangsari, N. A. F., & Ardi, R. (2018). Cyberslacking Among University Students : The Role of Internet Habit Strength, Media Multitasking Efficacy and Self Regulated Learning. In *International Conference on Psychology in Health, Educational, Social and Organizational Settings*. Surabaya.
- Thompson, P. (2013). The digital natives as learners: Technology use patterns and approaches to learning. *Computers & Education Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.022>
- Wang, Q., Myers, M. D., & Sundaram, D. (2013). Digital Natives and Digital Immigrants. *Business & Information Systems Engineering*, 5(6), 409–419. <https://doi.org/10.1007/s12599-013-0296-y>
- Wang, R., Kim, J., Xiao, A., & Jung, Y. J. (2017). Networked narratives on Humans of New York: A content analysis of social media engagement on Facebook. *Computers in Human Behavior*, 66, 149–153. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.042>
- Weninger, C. (2017). The “vernacularization” of global education policy: media and digital literacy as twenty-first century skills in Singapore. *Asia Pacific Journal of Education*, 37(4), 500–516. <https://doi.org/10.1080/02188791.2017.1336429>

Simanjuntak, Ermida., & Alfian, Ilham Nur. National integration through digital literacy education in the younger generation. Digital literacy is one of the important skill that must be possessed by the young generation in the era of information technology. It is defined as the ability to gather information, read and understand multimedia texts, create texts, evaluate and think critically towards digital information. The challenges in cyberspace including spreading of hoax and hate speech often create problems that affect national integration. Digital literacy skills will encourage young people to be more critical and respond appropriately in understanding digital information. Digital literacy can be taught through formal education such as in schools and universities through subjects and lectures. In addition, digital literacy can be developed through informal education (e.g. family communication and community activities). Holistic digital literacy education will protect young generation from the threat of national disintegration due to negative impact of cyberspace.

1 Education, State University of New York (SUNY) at Albany, New York, USA; dan Doktor (PhD) di University of Tilburg, Negeri Belanda. Sejak tahun 2009 sampai saat ini, menjadi narasumber untuk Pengembangan Pendidikan Akhlak Mulia di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Karya ilmiah yang telah dipublikasikan antara lain; *The advantage of being less protected: Children's spatial orientation in the city of Jakarta: The Influence of Attitudes towards Mathematics, and Metacognitive Awareness on Mathematics Achievements*. Bisa dihubungi melalui email: clara.as@atmajaya.ac.id

1 **A'la, Abd, Prof. Dr., M.Ag.**, lahir di suatu desa kecil di Kabupaten Sumenep, 5 September 1957. Pendidikan dasar dan menengah diselesaikan di Madrasah An-Nuqayah, GulukGuluk, Sumenep. Melanjutkan Jenjang Sarjana di Fakultas Adab IAIN—kini Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sunan Ampel Surabaya. Gelar magister dan doktor diraih dari IAIN (kini UIN) Syarif Hidayatullah, Jakarta. Selain melakukan berbagai penelitian dan menjadi nara sumber pada kegiatan akademik, seminar atau konferensi nasional dan internasional, juga konsen dan terlibat aktif dalam penyelesaian problem konflik sosial-keagamaan di Tanah Air, seperti sebagai Konsultan kemudian Penasihat pada Konsorsium Keadilan dan Kedamaian (KKK) Malang (2002-sekarang), Anggota Paripurna Komisi Nasional Anti-Kekerasan terhadap Perempuan (2007-2009), Ketua Tim Rekonsiliasi Konflik Sunni-Syiah Sampang pada masa pemerintahan SBY, dan menjadi delegasi Perdamaian Palestina-Israel (September, 2007). Tulisan-tulisan populernya kerap dipublikasikan oleh *Kompas*, *Koran Tempo*, *Media Indonesia*, *Seputar Indonesia*, *Jawa Pos*, *Republika*, dan lain-lain. Bukunya yang sudah terbit di antaranya *Melampaui Dialog Agama* (Penerbit Kompas, 2002), *Dari Neomodernisme ke Islam Liberal* (Paramadina, 2003), *Pembaruan Pesantren* (Pustaka Pesantren-LKiS, 2006), dan *Agama Tanpa Penganut* (Impulse-Kanisius, 2009), *Jahiliyah Kontemporer dan Hegemoni Nalar Kekerasan*, (Yogyakarta, LKiS, 2014), serta *Ijtihad Islam Nusantara, Refleksi Pemikiran dan Kontekstualisasi Ajaran Islam di Era Globalisasi an Liberalisasi Informasi*, (Surabaya: Muara Progresif 2018). Pernah menjadi Rektor IAIN dan UIN Sunan Ampel dari tahun 2012-2018. Kini, selain menjadi Guru Besar Bidang Sejarah Perkembangan Pemikiran Islam, Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sunan Ampel Surabaya, juga mengabdikan diri sebagai *khadim* di Pondok Pesantren Annuqayah, Latee, Sumenep serta sebagai salah satu wakil ketua PWNU Jatim (2018-2023). Bisa dihubungi melalui email: abdalabs@yahoo.com; abdalabs@uinsby.ac.id; abdalabs@gmail.com

1 **Alfian, Ilham Nur**, lahir di Surabaya pada tahun 1976. Dosen di Departemen

Psikologi Kepribadian dan Sosial Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Alumnus Program Magister Psikologi Profesi Peminatan Psikologi Klinis di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Saat ini menjadi Ketua Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI) Wilayah Jawa Timur (2019-2023). Pernah menjadi Ketua Unit Penelitian dan Publikasi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Airlangga (2007-2010) dan Ketua Redaksi Jurnal Ilmiah *INSAN Media Psikologi* (2005-2010). Menerjemahkan buku *Psikologi Humanistik* (Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005. ISBN 979-3721-66-9) dan *Psikologi Kritis* (Penerbit Mizan, Bandung, 2005. ISBN 979-99646-1-7). Salah satu anggota tim penulis buku *Psikologi Keluarga* (Penerbit Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2008. ISBN 979-99555-1-3) dan *Pengantar Psikologi Sosial* (Airlangga University Press, 2012. ISBN 978-602-8967-63-1). Publikasi ilmiah yang tercatat adalah "The Effect of Social Support and Level of Hope on Well-Being: A Case Study of Urban Poor Society in Surabaya" (*Proceedings of the International Convention "Exploring The Role of Psychology in Creating Healthy Society"*, ISBN: 978-979-17880-0-7). Artikel publikasi yang terbit, *The Tale of Seeking Treatment: A Qualitative Study of Pulmonary Tuberculosis Patients* (*Psychology, Community & Health*, 2016). Menjadi bagian dari tim penyusunan Panduan Teknis Penanggulangan Dampak Psikologis Bencana di Indonesia (2009) dan penyusunan naskah akademik Raperda Perlindungan Anak Kota Surabaya (2009). Dapat dihubungi melalui e-mail: ilham.nuralfian@psikologi.unair.ac.id.

Anganthi, Nisa Rachmah Nur, dosen yang menekuni bidang psikologi klinis dan forensik, terutama yang berkaitan dengan dimensi psiko-spiritual. Sebelum mendapatkan gelar Magister (1998) dan Doktor (2010) di Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, meraih gelar Sarjana Psikologi, di Universitas Airlangga (1991). Mulai mengajar di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 1994 hingga sekarang, menjadi staf ahli dan dosen tamu di Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur (UMKT) Samarinda sejak 2017. Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat berfokus pada masalah intervensi psiko-spiritual, keragaman spiritual-agama, dan berbagai tema psikologi kesehatan, psikologi positif, dan perilaku menyimpang atau abnormal. Selain itu, juga berpraktik sebagai psikolog dan konsultan profesional di Rumah Sakit Swasta Nirmalasuri, Sukoharjo (2000-2008), di "Sekolah Inklusi" Homeschooling Kak Seto, Surakarta (2010-sekarang), dan di Biro Konsultasi dan Pemeriksaan Psikologis (BKPP) Fakultas Psikologi UMS (1994-sekarang). Kontak e-mail di nisa.r.n.anganthi@ums.ac.id atau anganthi@gmail.com.

1 tim Pengembangan Pendidikan Akhlak Mulia di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Bisa dihubungi melalui e-mail: hereslucy02@yahoo.com.

Safitri, Shahnaz. Staf pengajar di Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, lahir di Medan pada tahun 1994. Menamatkan studi sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Indonesia (2014), magister profesi psikolog di Universitas Indonesia pada bidang Psikologi Pendidikan (lulus 2017). Penelitian dan tulisannya yang berhubungan dengan psikologi antara lain berupa buku "Jejak 1000 Hari Pertamaku" (2018), kontribusi bab dalam buku "Diversity in Unity: Perspectives from Psychology and Behavioural Sciences" (2017), dan sejumlah tulisan ilmiah lainnya yang menasar topik di bidang psikologi pendidikan dan psikologi sosial. Disamping meneliti, juga menjalani praktek profesional sebagai psikolog, menjadi konsultan dalam pengembangan alat ukur psikologis bagi organisasi, dan memberikan pelatihan pengembangan kompetensi diri khususnya kepada guru dan siswa di sekolah. Minat penelitiannya ialah menelusuri faktor afektif yang menunjang proses berpikir dan kreativitas serta konstruksi alat ukur. Bisa 1 dihubungi melalui e-mail: shahnazsafitri@ui.ac.id dan shahnaz.safitri@gmail.com.

Simanjuntak, Ermida, lahir di Surabaya 1977. Menamatkan studi S1 di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga (2000), pendidikan S2 di University of Groningen, Belanda (2005) pada bidang *Educational Effectiveness and School Improvement* dan S2 Magister Psikologi Profesi di bidang Psikologi Pendidikan di Universitas Airlangga (2015). Penelitian dan tulisan yang berhubungan dengan tema pendidikan dan psikologi dunia maya antara lain: *Cyberslacking Among University Students: The Role of Internet Habit Strength, Media Multitasking Efficacy and Self Regulated Learning* (2018), *Social Media Engagement and Self Regulated Learning of University Students* (2017), *First Year Challenge: The Role of Self Regulated Learning to Prevent Internet Addiction Among First Year Students* (2017), *Intervensi Latihan Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Slow Learner* (2016), dan *Guiding Questions Methods and Extrinsic Learning Motivation of First Year University Students* (2015). Saat ini bekerja sebagai staf pengajar di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Alamat e-mail: mida@ukwms.ac.id

Soerjoatmodjo, Gita Widya Laksmi, lahir di Jakarta, 11 September 1976. Menempuh pendidikan S1 Psikologi di Universitas Indonesia (1994-1999), S2 dalam bidang *Understanding and Securing Human Rights* di School of Advanced Studies, Institute of Commonwealth Studies, University of London, Inggris,

Generasi Milenial dan Integrasi Bangsa

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

pubhtml5.com

Internet Source

13%

2

Submitted to Universitas Katolik Widya

Mandala

Student Paper

4%

3

blogderied.blogspot.com

Internet Source

1%

4

dspace.daffodilvarsity.edu.bd:8080

Internet Source

1%

5

Submitted to Sheffield Hallam University

Student Paper

1%

6

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On