

# **Pengembangan Budaya Literasi oleh Mahasiswa Politeknik Negeri Medan melalui *Digital Platform***

**Budi Indra Syahdewa**

Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Medan

Email: budisyahdewa@polmed.ac.id

## **Abstrak**

Salah satu faktor yang mempengaruhi budaya literasi ialah motivasi mereka untuk membaca seperti membaca bacaan yang ringan atau bacaan yang bergambar. Terlebih di era revolusi industry 4.0 saat ini, masyarakat sering menggunakan teknologi informasi untuk mendapatkan informasi yang baru. Berdasarkan hal tersebut, penulisan tentang pengembangan budaya literasi oleh Mahasiswa Politeknik Negeri Medan melalui digital platform ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada penggerak literasi mengenai membudayakan literasi masyarakat melalui hal yang disukai dan dikemas pada digital platform. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Study literatur yang dilakukan dengan melakukan pencarian terhadap sumber tertulis berupa buku-buku, artikel dan jurnal yang relevan dengan masalah yang dikaji oleh penulis. Hasil yang diperoleh ialah terciptanya budaya literasi di kalangan masyarakat yang menyukai bacaan ringan dan bacaan bergambar. Masyarakat tersebut dapat menambah wawasan melalui digital platform yang mudah diakses.

**Kata kunci:** Budaya Literasi, Literasi Digital, Digital Platform

## **Abstract**

One of the factors that influence literacy culture is their motivation to read, such as reading light reading or pictorial reading. Especially in the current era of the industrial revolution 4.0, people often use information technology to get new information. Based on this, writing about the development of a literacy culture by Medan State Polytechnic Students through a digital platform aims to provide an overview to literacy activators regarding cultivating community literacy through things that are liked and packaged on digital platforms. The research method used is the method of literature study with a qualitative approach. A literature study is carried out by searching written sources in the form of books, articles and journals that are relevant to the problem being studied by the author. The result obtained is the creation of a literacy culture among people who like light reading and pictorial reading. The community can add insight through an easily accessible digital platform.

**Keywords:** Literacy Culture, Digital Literacy, Digital Platform



## **PENDAHULUAN**

Era digitalisasi menjadi tantangan tersendiri bagi bangsa Indonesia, salah satunya yakni dari aspek pendidikan. Era digital yang menawarkan segala bentuk kemudahan, nyatanya masih belum bisa meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang masih relatif kurang daripada negara lainnya. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya literasi dan daya berpikir yang kritis (*critical thinking*) pada masyarakat, khususnya pelajar dan mahasiswa.

Bukan hanya kemampuan baca-tulis, makna literasi adalah ketrampilan seseorang dalam mengelola informasi dan wawasan untuk meningkatkan kualitas hidup. mendeskripsikan literasi sebagai kecakapan seseorang dalam menggunakan informasi dengan tujuan mengoptimalkan wawasan ilmu sehingga dapat merasakan manfaatnya. Dengan literasi, seorang literat yang dibutuhkan bangsa akan tercipta sehingga diharapkan

mampu membuat Indonesia keluar dari era kemunduran bahkan mampu bersaing dan hidup sejajar dengan bangsa lainnya.

Transformasi digital menuntut perusahaan mengembangkan dua kemampuan, yaitu kapabilitas digital dan kepemimpinan. Yang pertama menyangkut kemampuan membangun dan mengembangkan teknologi digital. Sementara yang kedua adalah kemampuan mengarahkan dan menggerakkan perubahan (Rudito dkk. 2017).

Mahasiswa Politeknik Negeri Medan memiliki peran penting dan dibutuhkan pada keberlangsungan hidup untuk masa depan yang lebih baik. Setiap individu memiliki kemampuannya sendiri-sendiri. Tidak terpaku pada kemampuan sendiri. Mahasiswa Politeknik Negeri Medan akan saling membantu ketika di antara mahasiswa ada yang mendapatkan kesulitan. Dengan kreativitas dan kemauan berbagi, mahasiswa tanpa disadari telah membangun budaya yang baru terutama budaya literasi era industri 4.0 (Bayan, Zhanta. 2015).

Sehingga jika hal tersebut digabungkan maka dalam hal mengembangkan digital, perlu halnya mempergunakan media yang ada dengan sebaik dan sekreatif mungkin untuk memberikan edukasi kepada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan seperti halnya *line webtoon*. Memilih media tersebut karena familiar di masyarakat dan dikemas dengan visualisasi yang sangat baik, sehingga mudah diingat dan tepat sebagai sarana pembelajaran modern.

### **Budaya Literasi**

Lestari (2021) mengemukakan bahwa budaya literasi merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk mendukung terwujudnya pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, budaya literasi juga dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menambah wawasan siswa.

Budaya literasi sangat diperlukan dalam masyarakat global yang penuh dengan persaingan, karena saat ini masyarakat dunia berlomba-lomba meningkatkan pengetahuan mereka agar tidak tertinggal dengan perubahan ilmu, informasi dan teknologi yang terus berkembang pesat. Dalam hal ini, Indonesia dikatakan darurat literasi khususnya pada bidang membaca. Jika hal ini dibiarkan, maka akan sangat mempengaruhi masa depan bangsa. Kesadaran akan pentingnya literasi membaca ini harus ditanamkan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat serta berbagai kalangan lainnya, baik itu dari wilayah perkotaan bahkan sampai pelosok desa (Rizki & Ruwaida, 2022).

### **Literasi Digital**

Menurut Setiadi (2022) literasi digital merupakan kemampuan memanfaatkan teknologi untuk mencari, memakai dan menyebarkan data serta informasi dari dan melalui dunia digital. Kemampuan memanfaatkan yang dimaksud meliputi memahami, menganalisis, mengelola dan memutuskan untuk menerima atau tidak menerima informasi melalui teknologi komunikasi dan digital. Sejalan dengan itu, literasi digital bertujuan untuk memberdayakan individu dalam bekerja secara lebih efisien, berkomunikasi, serta meningkatkan produktivitas.

Mahasiswa yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik akan selalu berupaya untuk mencari/menyeleksi informasi yang penting serta memahami, mengkomunikasikan, dan menyampaikan gagasan-gagasan di ruang digital. Dengan demikian, kemampuan literasi digital akan membuka kesempatan dan melatih mahasiswa untuk berpikir, berkomunikasi, dan berkarya yang akhirnya akan bermuara pada kesuksesan belajar (Dinata, 2021).

### **Generasi Muda**

Generasi muda merupakan generasi yang memiliki karakter. Karakter dimaknai sebagai cara berpikir yang kreatif dan inovatif serta berperilaku khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara (Irianto & Febrianti, 2017).

### **Digital Platform**

Digital platforms can be understood as a socio-technical assemblage encompassing the technical elements of software and hardware, and associated organizational processes, standards, and dynamics. To be successful, digital platforms need to attract a diversity of active actors that assume different roles (Qiu, 2022)

Platform adalah sebuah wadah yang dipakai untuk menjalankan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat. Misalnya, untuk kegiatan pembelajaran daring, maka platform yang digunakan berbasis digitalisasi. Sementara digital platform adalah sekumpulan software yang membentuk suatu sistem tertentu. Software ini bisa dibuka pada PC atau sistem android. Jika berada pada sistem android, digital platform dapat berbentuk aplikasi. Digital platform ini paling diminati dewasa ini. Pasalnya, semakin banyak pengguna smartphone akan meningkatkan trafik pada dunia maya secara otomatis (Eka & Wibawa, 2021)

### **Revolusi Industri 4.0**

Revolusi industri 4.0 adalah transformasi industri keempat yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan terjadinya interkoneksi antara perkembangan teknologi dengan pemanfaatannya yang dapat memunculkan hal-hal baru yang belum pernah terjadi pada revolusi industri sebelumnya, salah satunya adalah munculnya teknologi artificial intelligence atau yang kita kenal dengan kecerdasan buatan (Supriyadi & Asih, 2020)

### **METODE**

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Studi literatur yang dilakukan dengan melakukan pencarian terhadap sumber tertulis berupa buku-buku, artikel dan jurnal yang relevan dengan masalah yang dikaji oleh penulis. Jenis data yang digunakan melalui sumber primer dan sekunder yang diperoleh dari literatur 10 tahun terakhir. Tujuan dari penelitian studi literatur melalui pendekatan kualitatif ini ialah menjelaskan membudayakan literasi masyarakat dengan cara mereka sukai yang dituangkan dalam digital platform.

Novianto (2017) menjelaskan bahwa, penelitian kualitatif disebut juga sebagai, "penelitian natural karena data pada penelitian ini bersifat alami atau natural, peneliti sebagai alat penelitian yang artinya peneliti sebagai alat utama pengumpulan data." Data penelitian bersumber dari tinjauan literatur lalu dianalisis oleh peneliti.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### ***Literasi dan Budaya Literasi di Era Revolusi Industri 4.0***

Keterampilan dasar masyarakat untuk memperoleh pengetahuan ialah melek huruf dan membaca. Kemampuan tersebut sering diartikan sebagai literasi (Haryanti, 2014, dalam Mursalim, 2017). Literasi dalam penulisan ini bukan sekedar melek huruf dan membaca saja, akan tetapi masyarakat bisa mengetahui, memahami dan mampu menulis atau menghasilkan karya terutama para Mahasiswa Politeknik Negeri Medan. Mahasiswa Politeknik Negeri Medan perlu menguasai keterampilan literasi dalam mendukung kompetensi yang dimilikinya. Selain itu, menurut Lilik Herawati (2017) masyarakat atau Mahasiswa Politeknik Negeri Medan yang literat akan menciptakan sebuah bangsa yang cerdas dan berkualitas.

Menurut Badan Pusat Statistik (2019) persentase penduduk yang buta huruf di Indonesia pada tahun 2018 yaitu 4,34% di kalangan usia <15 tahun, 0,86% di kalangan usia 15-44 tahun dan 10,60% di kalangan usia >45 tahun. Sedangkan persentase penduduk yang buta huruf di tahun sebelumnya atau 2017 yaitu 4,50% di kalangan usia <15 tahun, 0,94% di kalangan usia 15-44 tahun dan 11,08% di kalangan usia >45 tahun. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Indonesia telah berhasil menurunkan angka tuna aksara di Indonesia. Sehingga dapat dikatakan bahwa masyarakat Indonesia telah melek huruf. Setelah masyarakat telah melek huruf yang perlu ditingkatkan ialah budaya membaca atau menumbuhkan budaya literasi.

Budaya literasi merupakan kebiasaan berpikir masyarakat yang diperoleh dari hasil membaca dan menulis yang akan berlanjut sebagai karya (Haryanti, 2014, dalam Mursalim, 2017). Untuk menumbuhkan budaya literasi diperlukannya pendekatan dan program yang menarik. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kultural atau kebudayaan. Pendekatan kultural memberikan sistem penjelasan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah peningkatan budaya literasi (Triyanto, 2018). Hal yang berkaitan dengan pendekatan kultural yaitu:

## 1. Pengenalan Budaya

Pengenalan budaya ini penting untuk mengetahui hal yang terdekat di masyarakat atau hal yang sering diakses oleh masyarakat terutama dalam mencari informasi atau wawasan baru. Masuknya Era Revolusi Industri 4.0 menimbulkan kebiasaan baru muncul, seperti masyarakat sering mengkonsumsi serba digital seperti pelayanan, pembayaran bahkan informasi yang dikemas secara digital. Sehingga mereka terbiasa mencari informasi atau membaca secara digital pula.

## 2. Pengenalan Fasilitas

Pengenalan fasilitas yang dimaksud ialah fasilitas yang bisa digunakan untuk masyarakat. Fasilitas yang sering muncul atau yang sering kita temui ialah "free wifi" di tempat makan, kafe dan bahkan transportasi pun menyediakan fasilitas ini. Wifi tersebut digunakan oleh masyarakat untuk mengakses ke dunia maya mengenai hal yang mereka sukai dari yang membaca berita, bermain *game*, bersosial media dan lain sebagainya.

Program yang menarik untuk menumbuhkan budaya literasi di Era Revolusi Industri 4.0 ini adalah *setting* tempat atau ruangan virtual. Ruangan virtual yang dimaksud ialah *design template* pada ruang baca virtual. Hal itu bertujuan untuk menyegarkan mata kita agar tidak jenuh melihat teks saja. Bahkan jika sumber daya manusianya mampu untuk membuat ilustrasi yang sesuai dengan konten seperti *webtoon*.

### **Literasi Digital & Digital Platform**

Fenomena digital sering kita jumpai dalam berbagai konteks seperti akademik, karir atau kehidupan sehari-hari. Masyarakat di Era Revolusi Industri 4.0 tidak asing lagi dengan internet. Menurut hasil survei APJII (2018) tentang penggunaan internet tahun 2018 yakni 171.176.716,8 dan perangkat yang sering digunakan untuk mengakses internet ialah *smarthphone/hp* dengan persentase 93,9% setiap harinya. Cara berpikir masyarakat di Era Revolusi Industri 4.0 ini sudah serba digital sehingga literasi digital perlu dikembangkan.

Menurut Silviana & Darmawan (2018) literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan mencari, mempelajari dan memanfaatkan berbagai sumber media dalam berbagai bentuk. Kemampuan mencari pada literasi digital menyangkut pemahaman tentang web dan mesin pencari yang menurut dirinya sesuai dengan kebutuhan informasinya (Herawati, 2017). Kebutuhan informasi seseorang bermacam-macam seperti untuk akademik, hiburan atau pengetahuan yang baru. Informasi itu bisa didapatkan pada digital platform seperti *website* atau media sosial. Masyarakat Era Industri 4.0 sering mengakses media sosial karena informasi yang tersedia lebih menarik perhatian dengan gambar atau video dan informasi yang dikemas secara singkat.

Selain media sosial, digital platform yang menarik perhatian ialah *webtoon*. *Webtoon* merupakan bagian dari *website* yang berisikan beberapa komik digital oleh komikus di dunia. *Webtoon* dinilai baik dengan rating 4,5/5 oleh penggunannya, dari *review* atau kolom komentar penggunaan banyak kalimat positif. Seperti, cerita dalam komik ini tidak membosankan; kualitas gambar yang bagus; genre yang beragam; menambah kegemaran membaca untuk mengisi waktu luang; dan mudah mengaksesnya dan tidak memerlukan banyak ruang. *Webtoon* ini sangat cocok untuk menumbuhkan budaya literasi di Era Revolusi Industri 4.0 karena masyarakat sangat dekat dengan internet dan *smarthphone* mereka; dan berisikan gambar yang menarik serta konten yang ringan.

Douglas A. J. Belshaw (2012) dalam Hana Silviana & Cecep Darmawan (2018) mengatakan ada delapan elemen untuk membangun literasi digital. Namun pada penulisan ini mengambil dua yang menurut kami penting yakni kultural dan kognitif. Kultural tentang pemahaman ragam dalam memahami konteks penggunaan media digital. Berdasarkan survei APJII (2018) masyarakat mengakses internet paling utama untuk kebutuhan komunikasi dan bersosial media. Media sosial identik dengan informasi yang dikemas secara singkat dan ringan. Konteks *webtoon* atau komik digital sama dengan media sosial yang menyediakan informasi secara singkat dan ringan. Kognitif tentang daya pikir dalam menilai konten. Konten yang menarik dalam *webtoon* ialah konten yang mengandung informasi pengetahuan seperti pengetahuan mengenai jajanan tradisional Indonesia. Pembaca atau masyarakat akan dengan mudah mengetahui dan memahami jajanan tradisional dengan

cara diilustrasikan dan dikemas secara singkat dan ringan. *Webtoon* dinilai lebih efektif dalam menumbuhkan minat baca atau literasi masyarakat pada era ini. Dibanding masyarakat diberikan sebuah buku yang berisikan tentang jajanan tradisional pula. Berdasarkan penelitian Sofuroh (2018) manfaatnya 95% merasa terhibur dan 32,5% merasa pengetahuan mereka bertambah dengan konten tertentu.

Generasi Muda merupakan tonggak untuk membangun masa depan yang lebih baik. Mahasiswa Politeknik Negeri Medan sering diartikan sebagai penerus bangsa dan pemuda untuk masa depan (Naafs, 2012). Diartikan sebagai itu bukan hanya sekedar ucapan belaka, namun karakter yang dimiliki Mahasiswa Politeknik Negeri Medanlah yang melatarbelakangi hal tersebut. Karakter yang dimaksud ialah cara mereka berpikir dan berperilaku yang sesuai dengan perkembangan zaman (Samani, 2016, dalam Irianto, 2017). Salah satu contoh cara berpikir Mahasiswa Politeknik Negeri Medan ialah mendapatkan sebuah informasi yang mudah, cepat, singkat dan ringan. Mudah dalam arti bisa diakses dimanapun dan kapanpun seperti konten yang ada dalam media digital.

Sekali lagi, literasi bukan hanya membaca, memahami dan mengetahui saja tetapi sampai menghasilkan sebuah karya. Disinilah kekreatifan Mahasiswa Politeknik Negeri Medan dibangkitkan, bisa berupa karya tulis, ilustrasi, video atau karya seni lainnya. Mahasiswa Politeknik Negeri Medan dianggap sebagai pencipta dan konsumen budaya khususnya budaya literasi. Sebelum menciptakan sebuah karya kita harus menjadi konsumen pengetahuan dengan cara memulai gemar membaca atau berliterasi mengenai hal yang akan dijadikan sebuah karya. Kemudian belajar mengilustrasikan ke dalam sebuah gambar atau video.

## SIMPULAN

Mahasiswa Politeknik Negeri Medan diperlukan untuk membangun budaya literasi di industri 4.0 ini dengan cara mengemasnya secara menarik dan ringan untuk dibaca. Pengetahuan bisa diilustrasikan melewati cerita dan gambar. Hal ini telah dilakukan oleh kedua Mahasiswa Politeknik Negeri Medan Indonesia pada digital platform *webtoon*. Budaya literasi bisa dimulai dengan mengetahui kultural atau kebiasaan masyarakat dalam mengakses informasi dan hal apa yang mereka sukai di *Digital Platform*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistika. 2019. *Persentase Penduduk Buta Huruf menurut Kelompok Umur, 2011-2018*. Retrieved from <https://bps.go.id/linkTableDinamis/view/id/1056>, diakses pada tanggal 5 Juni 2023 jam 21..09 Wib.
- Bayan, Zhanta. 2015. *Muda Berkarya : Produktif Berkarya Lewat Komunitas*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Dinata, Karsoni Berta. 2021. *Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan, 19, 105–119. Retrieved from <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1>, diakses pada tanggal 5 Juni 2023 jam 21..11. Wib.
- Eka, A., & Wibawa, Y. 2021. *Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi COVID-19*. Retrieved from [www.belajar.id](http://www.belajar.id), diakses pada tanggal 5 Juni 2023 jam 22..13 Wib.
- Irianto, P. O., Febrianti, L. Y. 2017. Pentingnya Penguasaan Literasi bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Medan dalam Menghadapi MEA. *Proceedings Education and Language International Conference*. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/download/1282/989>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. 2021. *Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(6), 5087–5099. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Novianto, D. 2017. *Optimasi Waktu Query Dan Filtering Nama Domain Pada DNS Server Lokal Menggunakan BIND 9*. Jurnal Ilmiah Informatika Global, 8(2), 37–42. Retrieved from <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/320/363>
- Qiu, D., Lv, B., & Chan, C. M. L. 2022. *How Digital Platforms Enhance Urban Resilience. Sustainability (Switzerland)*, 14(3). Retrieved from <https://doi.org/10.3390/su14031285>

- Rizki, M. M., & Ruwaida, H. 2022. *Peran Perpustakaan Daerah dalam Membangun Budaya Literasi Masyarakat*. Jurnal Basicedu, 6 (2), 1774–1781. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2282>
- Rudito, Priyantono & Sinaga, Mardi. 2017. *Digital Mastery : Membangun Ksetepemimpinan Digital untuk Memenangkan Era Disrupsi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Setiadi, P. M., Alia, D., & Nugraha, D. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Digital dalam Blended Learning Model untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3353–3360. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2727>
- Sofuroh, Faidah Umu. 2018. *Resepsi Pembaca Terhadap Webcomic di Line Webtoon*. Thesis Undip. Retrieved from [http://eprints.undip.ac.id/67084/1/Jurnal\\_Resepsi\\_Pembaca\\_Terhadap\\_Webcomic\\_di\\_LINE\\_Webtoon\\_-\\_F.pdf](http://eprints.undip.ac.id/67084/1/Jurnal_Resepsi_Pembaca_Terhadap_Webcomic_di_LINE_Webtoon_-_F.pdf)
- Supriyadi, E. I. & Asih, D. B. 2020. *Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Administrasi Publik Pada Era Revolusi 4.0*. <https://ejournal.umbandung.ac.id/index.php/rasi/article/view/62> , diakses pada tanggal 4 Juni 2023 Jam 10.12. Wib.
- Triyanto. 2018. Pendekatan Kebudayaan dalam Penelitian Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi* 12(1) 74. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/14358>