

Di era digital ini, literasi digital menjadi kemampuan esensial. Buku ini membahas berbagai aspek literasi digital, mulai dari pengertian, manfaat, hingga tantangannya. Penekanan pada etika dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi menjadi kunci pembahasannya. Membaca buku ini, Anda akan memahami teori dasar literasi digital, perspektif kemanusiaan dalam konteks digital, serta berbagai komponen literasi digital, termasuk e-resources, infrastruktur teknologi, dan keterampilan perangkat lunak aplikasi. Lebih lanjut, buku ini juga membahas implikasi sosial dan psikologis teknologi digital, etika dunia digital profesional, tanggung jawab sosial dalam pengembangan teknologi, dan berbagai isu kontemporer seperti kesenjangan digital, privasi data, dan kecerdasan buatan. Tak hanya itu, buku ini juga menyediakan panduan untuk menyelesaikan konflik di ruang digital dan pengembangan literasi digital dalam pembelajaran, termasuk konsep kolaborasi.



Jurusan Pendidikan Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Manado

Jurusan Pendidikan Geografi Lantai II Gedung Fakultas Ilmu Sosial
dan Hukum Universitas Negeri Manado

Jl. Kampus UNIMA di Tondano, Kelurahan Tounsuru
Kecamatan Tondano Selatan, Kabupaten Minahasa – Sulawesi Utara
Kode Pos 95618

E-mail : penggeografi@unima.ac.id atau
penerbit_pendidikangeografi@unima.ac.id

Website : penerbit.pgeografi.unima.ac.id

ISBN 978-623-89335-2-5



9 786238 933525

Irfan Rifani, S.Pd., M.Pd

LITERASI DIGITAL DAN KEMANUSIAAN

LITERASI DIGITAL DAN KEMANUSIAAN

Irfan Rifani, S.Pd., M.Pd

Editor: Dra. Ellen Eva Poli, M.Si
Dra. Hilda Vemy Oroh, M.Si

LITERASI DIGITAL DAN KEMANUSIAAN

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Perlindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

LITERASI DIGITAL DAN KEMANUSIAAN

Irfan Rifani



Jurusan Pendidikan Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Manado

LITERASI DIGITAL DAN KEMANUSIAAN

Penulis : Irfan Rifani, S.Pd., M.Pd.

**Editor : Dra. Ellen Eva Poli, M.Si
Dra. Hilda Vemy Oroh, M.Si**

Huruf dan Ukuran :
Constantia (11), viii + 82 , Uk: UNESCO (15,5 x 23 cm)

ISBN :
978-623-89335-2-5

Cetakan Pertama :
Agustus, 2024

Katalog dalam Terbitan (KDT)
Literasi digital dan kemanusiaan/Irfan Rifani, S.Pd., M.Pd.; editor, Dra. Ellen
Eva Poli, M.Si, Dra. Hilda Vemy Oroh, M.Si/Jurusan Pendidikan Geografi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado, 2024.

Hak Cipta 2024, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

**Copyright © 2024 by Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Manado**
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI MANADO**

Jurusan Pendidikan Geografi Lantai II Gedung Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Jl. Kampus UNIMA di Tondano Kelurahan Tounsaru Kecamatan Tondano
Selatan Kabupaten Minahasa - Sulawesi Utara 95618

Telp/Faks : (0431) 322452

Email : pendgeografi@unima.ac.id

: penerbit_pendidikangeografi@unima.ac.id

Website : penerbit.pgeografi.unima.ac.id

KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa sehingga Penulis dapat menyelesaikan buku Literasi Digital dan Kemanusiaan. Di era digital saat ini, literasi digital menjadi sebuah kemampuan yang esensial bagi setiap individu. Literasi digital memungkinkan kita untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab, serta untuk terhindar dari berbagai bahaya di dunia digital. Namun, di sisi lain, perkembangan teknologi juga membawa berbagai tantangan baru, seperti kesenjangan digital, isu privasi dan keamanan data, serta etika pengembangan dan penggunaan kecerdasan buatan. Oleh karena itu, penting untuk memahami nilai-nilai kemanusiaan dalam konteks digital, sehingga kita dapat menggunakan teknologi dengan cara yang etis dan bertanggung jawab.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan buku ini di masa depan.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan literasi digital di Indonesia.

Tondano, Agustus 2024

Penulis
Irfan Rifani

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Pengertian Literasi Digital	1
B. Manfaat Literasi Digital.....	2
C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Literasi Digital	5
D. Kompetensi dalam Literasi Digital	5
E. Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran	6
BAB 2 LANDASAN TEORI LITERASI DIGITAL DAN KEMANUSIAAN	9
A. Teori Dasar Literasi Digital	9
B. Perspektif Kemanusiaan dalam Konteks Digital.....	11
C. Etika dan Moral dalam Penggunaan Teknologi	12
D. Etika Berinteraksi dan Berbagi Informasi Online	15
BAB 3 KOMPONEN LITERASI DIGITAL	19
A. Komponen Literasi Digital	20
B. <i>E-Resouces</i> sebagai Objek Literasi Digital.....	25
C. Infrastruktur Teknologi Digital	27
D. Keterampilan Perangkat Lunak Aplikasi.....	29
BAB 4 ASPEK KEMANUSIAAN DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI	33
A. Implikasi Sosial dan Psikologis Teknologi Digital	33
B. Etika Dunia Digital Profesional Profesi	38
C. Tanggung Jawab Sosial dalam Pengembangan dan Implementasi Teknologi.....	42
BAB 5 TANTANGAN DAN ISU-ISU KONTEMPORER	47
A. Kesenjangan Digital.....	47
B. Isu Privasi dan Keamanan Data	48
C. Etika Pengembangan dan Penggunaan Kecerdasan Buatan	49
BAB 6 PENYELESAIAN DAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KONFLIK DI RUANG DIGITAL.....	53
A. Pendekatan dan Strategi	53
B. Kasus Kontroversi	55
C. Analisis, Penyelesaian, dan Pengambilan Keputusan Konflik di Ruang Digital	57

BAB 7 PENGEMBANGAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN	59
A. Pengembangan Proyek dan Kolaborasi.....	59
B. Konsep Kolaborasi dalam Konteks Literasi Digital	62
DAFTAR PUSTAKA.....	66
SENARAI	74
INDEKS.....	78
RIWAYAT PENULIS.....	80
SINOPSIS.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Kasus Kontroversi Publik di Ruang Digital.....	55
Gambar 2. Pengembangan Proyek dan Kolaborasi Literasi Digital	62



BAB 1

PENDAHULUAN

Literasi menjadi bagian perkembangan kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberi dampak pada kehidupan manusia. Perkembangan internet sebagai perwujudan literasi digital, yaitu penggunaan TIK dalam akses dan distribusi informasi menuntut manusia memiliki pemahaman dan keterampilan dalam membaca, menghitung, dan lainnya sebagai kemampuan literasi yang bersifat konvensional namun juga kemampuan literasi digital.

Alasan pentingnya pemahaman dan penerapan literasi digital yaitu membuat individu dapat berpartisipasi dalam tatanan era dunia modern. Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan kritis-kreatif terhadap dinamika kehidupan yang terjadi.

Gilster, (1997) menjelaskan literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi, dalam berbagai bentuk dan sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer.

A. Pengertian Literasi Digital

Literasi adalah kemampuan untuk memahami dan menerapkan pengetahuan dalam aktivitas tertentu atau individu untuk mengumpulkan informasi dan pengetahuan untuk pertumbuhan pribadi. Literasi digital berkaitan dengan penggunaan komputer atau internet, dan sering disebut sebagai “literasi digital” atau “literasi kesenjangan digital”. Ini melibatkan kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi melalui berbagai platform digital,



BAB 2

LANDASAN TEORI LITERASI DIGITAL DAN KEMANUSIAAN

Digitalisasi di era digital membawa dampak signifikan bagi kehidupan manusia. Teknologi digital memudahkan akses informasi dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk kesejahteraan. Namun, perlu diperhatikan bagaimana digitalisasi dapat berkontribusi pada kesejahteraan manusia secara keseluruhan. Teknologi terus mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini dapat dilihat/ditemukan bahwa penggunaan teknologi digital membawa perubahan di berbagai bidang, seperti ekonomi, sosial, dan budaya. Hal ini menjelaskan tentang teori-teori yang dijadikan landasan pada nilai kemanusiaan adalah patokan normatif yang mempengaruhi interaksi sosial antara orang-orang. Nilai kemanusiaan merupakan pilar utama untuk bangkit dari kemajuan yang berasal dari pendidikan peserta didik. Pendidikan akhlak merupakan ruh dari pendidikan. Usaha untuk mendidik akhlak harus dilakukan baik melalui lembaga pendidikan maupun lembaga sosial lainnya. Sehingga memiliki nilai etika dan moral yang baik.

A. Teori Dasar Literasi Digital

Pada era digital, masyarakat seharusnya memiliki kompetensi literasi digital guna menyikapi perkembangan teknologi informasi secara positif. Menurut Nasrullah et al., (2017) dalam Pradana, (2018), terdapat empat prinsip dasar literasi digital yaitu:

- 1) Pemahaman, yaitu literasi digital melibatkan kemampuan untuk mengekstrak ide-ide implisit dan eksplisit dari media.



BAB 3

KOMPONEN LITERASI DIGITAL

Pada era kontemporer ini, manusia tidak dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi yang pesat. Dalam kehidupan sehari-hari, teknologi menjadi hal yang penting dalam kehidupan manusia. Ketika mengerjakan sesuatu hal, pasti yang dibutuhkan adalah peran teknologi tersebut. Teknologi menjadi hal yang utama dalam kehidupan manusia ketika mengerjakan pekerjaan sehari-hari. Literasi digital di sini dapat mempengaruhi pola pikir manusia atau psikologi manusia ketika menggunakan media digital.

Melihat beberapa fenomena-fenomena di atas, maka literasi digital memiliki sejumlah manfaat yang diberikan ketika pengguna memanfaatkannya. Manfaat tersebut bisa mencakup dari segi menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, pemerolehan informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan yang lebih baik, dapat membuat penggunaannya mau bekerja, menjadi lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia.

Tak dipungkiri, era kontemporer ini manusia masih gagal dalam memanfaatkan literasi digital yang sudah ada. Banyak pengguna yang masih tergolong “gaptek” atau gagap teknologi. Selain itu, banyak juga pengguna yang masih mengandalkan teknologi dalam mengerjakan pekerjaan. Teknologi yang peran awalnya memudahkan pekerjaan manusia kini manusia atau penggunaannya sendiri menyalahgunakan atau sama sekali tidak bisa menggunakan teknologi yang sudah tersedia. Oleh karena itu, pengguna perlu diberikan edukasi atau pembelajaran yang lebih dalam mengenai teknologi digital dan infrastruktur internet yang berperan di dalamnya. Selain itu, keterampilan pengguna dalam menggunakan perangkat lunak aplikasi perlu



BAB 4

ASPEK KEMANUSIAAN DALAM PENGUNAAN TEKNOLOGI

Kemajuan teknologi dan sains memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Komunitas dan perorangan dapat mudah berinteraksi dan saling mempengaruhi melintasi batas wilayah negara. Kemajuan teknologi dan sains menghilangkan batas wilayah dan waktu. Kemajuan teknologi seperti televisi, alat-alat komunikasi seperti telepon dan internet berkontribusi pada penyebaran informasi global.

A. Implikasi Sosial dan Psikologis Teknologi Digital

Implikasi teknologi digital menyebabkan perubahan besar pada dunia. Kemudahan mengakses informasi melalui banyak cara, dan menikmati fasilitas teknologi dengan bebas membantu manusia dalam kegiatan sehari-hari, disisi lain berdampak negatif. Tindak kejahatan (*cyber crime*), games online, pornografi, dan pelanggaran lainnya mudah terfasilitasi dengan adanya kemajuan teknologi digital.

Revolusi digital dimulai pada tahun 1980an dengan penemuan komputer yang secara otomatis memproses dan menghasilkan keluaran menggunakan instruksi elektronik yang disimpan dalam memori. Perkembangan teknologi komputer digital, khususnya mikroprosesor, telah meningkatkan kinerja dan memungkinkan penyematian di berbagai perangkat. Teknologi transmisi, termasuk jaringan komputer, telah merangsang penggunaan internet dan penyiaran digital. Ponsel juga memainkan peran penting dalam revolusi digital dengan menyediakan hiburan, komunikasi, dan konektivitas online di



BAB 5 TANTANGAN DAN ISU-ISU KONTEMPORER

A. Kesenjangan Digital

Isu-isu kontemporer menjadi topik hangat di era modern akibat berkembangnya teknologi. Permasalahan tersebut muncul karena kurangnya kesiapan masyarakat dalam menerima teknologi baru sehingga menyebabkan masyarakat terbawa arus karena kurangnya kesiapan.

Kesenjangan digital akses merujuk pada ketidaksetaraan dalam akses fisik terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK), terutama internet. Ini mencakup akses terhadap infrastruktur TIK, seperti koneksi internet yang terjangkau, perangkat komputer, atau jaringan telekomunikasi yang andal. Kesenjangan akses dapat terjadi antara individu, kelompok, atau wilayah yang memiliki akses yang terbatas atau tidak ada sama sekali terhadap TIK. Hal ini sering terjadi di daerah pedesaan, daerah terpencil, atau negara-negara berkembang. Upaya untuk mengatasi kesenjangan akses melibatkan perluasan infrastruktur TIK, subsidi akses internet, dan program yang mendorong inklusi digital.

Kesetaraan dalam era digital mengacu pada prinsip bahwa semua orang memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi digital. Ini mencakup kesetaraan akses fisik, kesetaraan akses ke konten digital yang relevan, kesetaraan dalam keterampilan dan literasi digital, serta kesetaraan dalam kesempatan ekonomi yang dihasilkan oleh teknologi digital. Kesetaraan dalam era digital bertujuan untuk mengatasi kesenjangan dan memastikan bahwa tidak ada yang tertinggal dalam kemajuan teknologi. Ini melibatkan upaya untuk memberikan pelatihan keterampilan digital, menyediakan akses ke konten dan layanan digital yang



BAB 6

PENYELESAIAN DAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KONFLIK DI RUANG DIGITAL

A. Pendekatan dan Strategi

Salah satu konflik utama dalam penggunaan teknologi adalah antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai etika. Sebagai contoh, penggunaan algoritma kecerdasan buatan dalam pengambilan keputusan yang memengaruhi hidup manusia sering kali menimbulkan pertanyaan tentang keadilan, kebebasan, dan tanggung jawab. Dalam kasus seperti ini, konflik timbul antara kemampuan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas, dengan kebutuhan untuk memastikan bahwa keputusan yang diambil adalah adil dan memperhitungkan aspek-aspek etika yang penting. Seringkali algoritma ini tidak mempertimbangkan faktor-faktor yang penting secara etis, seperti keberagaman, kesetaraan, dan potensi diskriminasi.

Pendekatan dalam penyelesaian konflik di ruang digital dapat dilakukan dengan cara (1) peningkatan literasi pengguna ruang digital berkaitan dengan etika dan cara berkomunikasi secara sopan dan bertanggung jawab, (2) mengidentifikasi konflik, dan (3) penyelesaian konflik. Peningkatan literasi termasuk dalam strategi penyelesaian konflik yang bersifat proaktif, sedangkan identifikasi konflik dan penyelesaian konflik merupakan strategi penyelesaian konflik bersifat reaktif.

Kesejalaran etika dan kesopanan dengan literasi sebagai kompetensi mendasar dalam memahami pesan, analisis, dan evaluasi informasi dapat mendorong dalam hal memastikan keakuratan dan keandalan informasi. Dengan kemampuan menyesuaikan diri dengan informasi, maka pengguna ruang digital tidak mengalami disorientasi informasi (Qutni & Oesman, 2022).



BAB 7

PENGEMBANGAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN

A. Pengembangan Proyek dan Kolaborasi

Proyek-proyek yang berfokus pada literasi digital dapat membantu meningkatkan kemampuan pengguna teknologi dan memahami informasi yang diberikan media digital. Proyek-proyek ini dapat melibatkan penggunaan teknologi dan alat digital untuk memfasilitasi interaksi antara siswa, baik dalam kerja kelompok maupun dalam berkomunikasi dengan guru. Pengembangan proyek tersebut dapat berbentuk kolaborasi daring baik dalam pembelajaran mandiri maupun kelompok yang bersifat interaktif. Proyek-proyek ini dapat melibatkan penggunaan teknologi digital untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat, serta memanfaatkan informasi dengan bijak, cerdas, cermat, serta tepat sesuai kegunaannya.

Kolaborasi daring dapat menciptakan lingkungan baru dan kegiatan belajar mengajar yang dapat diakses dimana pun. Guru dapat memfasilitasi kolaborasi daring dengan memberikan akses siswa ke berbagai sumber belajar daring, seperti jurnal ilmiah, *e-book*, video pembelajaran, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan siswa memiliki lebih banyak pilihan dalam cara belajar dan memilih metode pembelajaran yang paling sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Hal ini memungkinkan siswa memiliki kesempatan untuk berbagi pengetahuan, ide, serta keterampilan dengan teman sekelasnya.

Pembelajaran mandiri menggunakan media digital dapat membantu siswa mengembangkan ilmu pengetahuan dengan belajar sendiri melalui media digital. Hal ini memungkinkan siswa memiliki kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhaq, F. A. (2023). Penggunaan Etika Bahasa yang Tepat dan Etis di Media Sosial (Instagram). *Student Scientific Creativity Journal*, 1(3), 48–53.
- Annas, F. B., Petranto, H. N., & Pramayoga, A. A. (2019). Opini Publik dalam Polarisasi Politik di Media Sosial. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan)*, 20(2), 111–122.
- Bebbington, A. (1997). Social Capital and Rural Intensification: Local Organizations and Islands of Sustainability in The Rural Andes. *Geographical Journal*, 189–197.
- Counts, S., & Stecher, K. (2009). Self-Presentation of Personality During Online Profile Creation. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 3(1), 191–194.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Dewantara, J. A., & Ulfa, M. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Sikap Moralitas dan Tanggung Jawab. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 52–58.
- Dharmawan, A. H. (2006). Konflik-Sosial dan Resolusi Konflik: Analisis Sosio-Budaya (Dengan Fokus Perhatian Kalimantan Barat). *Seminar Peragi Pontianak*, 10–11.
- Dwi, A. (2023). *Pentingnya Peran Pendidikan dalam Kehidupan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. <https://fkip.umsu.ac.id/pentingnya-peran-pendidikan-dalam-kehidupan/#:~:text=Pendidikan penting bagi anak-anak,melihat hal-hal dalam hidup>.

- Erikson, E. H. (1994). *Identity and The Life Cycle*. WW Norton & company.
- Fadhli, M., Sufiyandi, S., & Wisman, W. (2020). Peningkatan Kesadaran Masyarakat dalam Menggunakan Bahasa yang Bijak di Media Sosial pada Era Digitalisasi. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 1(1), 25–31.
- Fahmi, I. (2020). *Omnibus Law Peta Aspirasi Publik di Media Sosial*. DroneEmprit. <https://pers.droneemprit.id/omnibus-lawpeta-aspirasi-publik-di-media-sosial/>
- Fahmi, I. (2024). *Dirty Vote*. DroneEmprit. <https://pers.droneemprit.id/dirty-vote/>
- Finaka, A. W., Nurhanisah, Y., & Devina, C. (2023). *Sosmed Hits Zaman Dulu hingga Sekarang*. <https://indonesiabaik.id/infografis/sosmed-hits-zaman-dulu-hingga-sekarang>
- Fiska, R. (2023). *Pengertian Literasi Digital: Komponen, Manfaat, dan Upaya Peningkatan*. Gramedia Blog. https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-literasi-digital/#google_vignette
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Pub.
- Givens, C. L. (2014). *Information Privacy Fundamentals for Librarians and Information Professionals*. Rowman & Littlefield.
- Goffman, E. (2023). The Presentation of Self in Everyday Life. In *Social Theory Re-Wired* (pp. 450–459). Routledge.
- Haber, J. (2017). Impressions of Competency: Tactics and a Conceptual Model. *Central European Management Journal*, 25(4), 28–54.
- Halimah, K. (2021). *Dunia Maya vs Dunia Nyata*. Jurnal Post.

<https://jurnalpost.com/dunia-maya-vs-dunia-nyata/21530/>

- Hana, D. R., & Suwarti, S. (2020). Dampak Psikologis Peserta Didik yang Menjadi Korban Cyber Bullying. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 1, 20–28.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7.
- Havana, F. A., & Krismayani, I. (2016). Analisis Kemampuan Literasi Digital Penulis Artikel di Website PT. Nyunyu Digital Media Jakarta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(3), 311–320.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15.
- Irawan, I. (2023). *Pancasila dalam Era Literasi Digital*. Jakarta: Bina Nusantara University. <https://binus.ac.id/character-building/2023/10/pancasila-dalam-era-literasi-digital/>
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 4(2), 231–240.
- Isnanto, R. R. (2009). *Buku Ajar Etika Profesi*. Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Kartini, A., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Menumbuhkan Rasa Nasionalisme Generasi Muda di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan*

Kewirausahaan, 9(2), 405-418.

Kolip, U., & Setiadi, E. M. (2011). Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, Dan Pemecahannya. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.

Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte. (2020). *Roadmap Literasi Digital 2021-2024*. Jakarta: Kominfo, Siberkreasi & Deloitte.

Library Benedictine University. (2023). *Evaluating Sources: The CRAAP Test*. <https://researchguides.ben.edu/source-evaluation>

Luckham, R. (2000). *Democratic Institutions and Politics in Contexts of Inequality, Poverty, and Conflict: A Conceptual Framework* (Vol. 104). Institute of Development Studies.

Maharani, A., Zeifuddin, A., Safitri, D. A., Rosada, H. S., & Anshori, M. I. (2023). Kesejahteraan Mental Karyawan dalam Era Digital: Dampak Teknologi pada Kesejahteraan Mental Karyawan dan Upaya untuk Mengatasi Stres Digital. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen*, 2(4), 113-130.

Mahendra, P. R. A., & Kartika, I. M. (2020). Memperkuat Kesadaran Bela Negara dengan Nilai-Nilai Pancasila dalam Perspektif Kekinian. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(3), 22-28.

Martin, A. (2008). Digital Literacy and The Digital Society. *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, 30(151), 1029-1055.

Meriam Library State University. (2010). *How do I?* California: Meriam Library - CSU. <http://www.csuchico.edu/lins/how.html>.

Miqdad, M. (2024). Literature Review: Buzzer Politik dan Pengembangan Opini di Media Sosial di Indonesia. *NeoRepublica: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 5(2), 689-698.

- Moshman, D. (2011). *Adolescent Rationality and Development: Cognition, Morality, and Identity*. Psychology Press.
- Mukhofifah, U. A. (2022). *Penerapan Literasi Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI di MAN 5 Kediri*. IAIN Kediri.
- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36–44.
- Muna, F. N. (2020). *Pengaruh Penerapan Literasi Digital dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA pada Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas IX SMP NU Suruh Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- Nashir, H. (2019). Moderasi Indonesia dan Keindonesian Perseptif Sosiologi. *Pidato Pengukuhan Guru Besar Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Tri Indira, S., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Esources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 3(2), 117–140.
- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2).
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11–24.
- Purwani, I., & Ginting, M. (2013). Kataloging E-Resources: Ekspansi Pustakawan dalam Mengolah Bahan Perpustakaan

Sumber Elektronik. *Media Pustakawan*, 20(1), 19–23.

Putri, V. K. M., & Gischa, S. (2021). Literasi Digital: Pengertian, Prinsip, Manfaat, Tantangan dan Contoh. *Kompas.Com*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/15/142539669/literasi-digital-pengertian-prinsip-manfaat-tantangan-dan-contoh>

Qutni, D., & Oesman, A. M. (2022). Urgensi Literasi Digital bagi Generasi Milenial dalam Konservasi Budaya. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 10(2), 291–312.

Ramadhanti, D. A., Malagano, T., & Sukardi, D. H. (2023). Implementasi Prinsip Restorative Justice Dalam Penanganan Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial. *Justicia Sains: Jurnal Ilmu Hukum*, 8(2), 289–305.

UU RI Nomor 43 Tahun 1999 atas Perubahan UU RI Nomor 8 Tahun 1974 Tentang Pokok-Pokok Kepegawaian, (1999).

Riyad, M., & Najicha, F. (2023). *Etika dan Tanggung Jawab Sosial dalam Pengembangan Teknologi Informasi*. Fakultas Teknologi Informasi dan Sains Data Universitas Sebelas Maret.

Sonny, K., & Haryono, K. A. (1999). *Etika Bisnis: Membangun Citra Bisnis Sebagai Profesi Luhur*. Jakarta: Kanisius.

Stephenson, K. (1998). What Knowledge Tears Apart, Networks Make Whole. *Internal Communication Focus*, 36, 1–6.

Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). *Digital Youth: The Role of Media in Development*. Springer.

Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna.

Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi

Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 3(2), 65–80.

Suseno, F. M. (1987). *Etika Dasar: Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius.

Turkle, S. (2011). *Life on The Screen*. New York: Simon and Schuster Paperbacks.

Ummah, A. H., & Kurniawan, A. (2020). Literasi Digital dan Peran Strategis Net Generation Dalam Membangun Konten Positif di Media Sosial. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 4(2), 170–181.

Wagner, D. (2013). Literacy and UNESCO: Conceptual and Historical Perspectives. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2013(138), 19–27.

Wheeler, S. (2012). Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures. *ELearn Center Research Paper Series*, 0(5 SE-Articles).
<https://raco.cat/index.php/eLearn/article/view/272003>

SENARAI

<i>Bookmark</i>	fitur yang berfungsi untuk menandai atau menyimpan alamat web yang rutin kamu kunjungi, yang sesuai dengan tema yang dicari.
Digital	berkaitan dengan atau menggunakan komputer atau internet.
Etika	tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak).
<i>Fanbase</i>	sebuah grup yang terdiri dari orang yang menyukai suatu hal yang sama.
<i>Hashtag</i>	istilah yang digunakan untuk menyebut suatu jenis label metadata yang digunakan pada media-media sosial.
<i>Hyperlink</i>	<i>link</i> juga memudahkan pengunjung web untuk bisa melihat tulisan, video, gambar atau lainnya dalam sebuah tampilan situs yang sama.
<i>Hypertext</i>	paradigma antarmuka pengguna untuk menampilkan dokumen yang berisi referensi-silang otomatis ke dokumen lainnya yang disebut pranalar.
Influencer	seseorang atau figur dalam media sosial yang memiliki jumlah pengikut yang banyak atau signifikan, dan hal yang mereka sampaikan dapat mempengaruhi perilaku dari pengikutnya.
Internet	jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit.
Kolaborasi	kerja sama untuk membuat sesuatu.
Kompetensi	kemampuan menguasai gramatika suatu bahasa secara abstrak atau batiniyah.
Komponen	bagian dari keseluruhan; unsur.

Komunikasi	pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak.
Konteks	bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna; situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian.
Konten	informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik.
Literasi	kemampuan menulis dan membaca; pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu; kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup.
LMS	platform yang dapat membantu proses pembelajaran melalui penyebaran bahan ajar secara online.
Media sosial	laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial.
Moral	ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak; budi pekerti; susila.
Online	atau daring; dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya.
<i>Platform</i>	program; tempat; panggung.
<i>Podcasting</i>	hasil rekaman audio yang bisa didengarkan oleh khalayak umum melalui media internet.
Privasi	kebebasan, keleluasaan pribadi.
Selebgram	selebritas di media sosial Instagram.
Selebtiktok	selebritas di media sosial Tiktok.
Selebtwit	selebritas di media sosial Twitter (X).
<i>Software</i>	perangkat lunak program aplikasi.
Teknologi	keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan

kenyamanan hidup manusia.

URL	Lokator Sumber Seragam, yang juga dikenal dengan Uniform Resource Locator, adalah rangkaian karakter menurut suatu format standar tertentu, yang digunakan untuk menunjukkan alamat suatu sumber seperti dokumen dan gambar di Internet.
<i>Vidcasting</i>	hasil rekaman video yang bisa didengarkan oleh khalayak umum melalui media internet.
Viral	bersifat menyebar luas dan cepat.

INDEKS

- B**
Bookmark, 23, 74
- D**
Digital, 1, 2, 5, 6, 9, 11, 20, 21, 25, 27, 33, 38, 47, 55, 57, 62, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 74
- E**
Etika, 2, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 50, 51, 54, 66, 68, 71, 72, 74
- F**
Fanbase, 74
- H**
Hashtag, 74
Hyperlink, 74
Hypertext, 74
- I**
Influencer, 74
Internet, 3, 30, 43, 74, 76
- K**
Kolaborasi, 50, 59, 62, 63, 64, 74
Kompetensi, 5, 21, 74
Komponen, 20, 67, 74
Komunikasi, 5, 15, 60, 66, 75
Konteks, 11, 62, 75
Konten, 16, 72, 75
- L**
Literasi, 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 17, 19, 20, 21, 25, 31, 62, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 75
LMS, 61, 75
- M**
Media sosial, 15, 34, 75
Moral, 12, 72, 75
- O**
Online, 14, 15, 66, 72, 75
- P**
Platform, 34, 37, 43, 75
Podcasting, 24, 26, 75
Privasi, 12, 13, 22, 41, 48, 50, 75
- S**
Selebgram, 75
Selebtiktok, 75
Selebtwit, 75
Software, 75
- T**
Teknologi, 2, 9, 12, 13, 14, 19, 27, 28, 33, 34, 35, 42, 43, 60, 66, 68, 69, 71, 75
- U**
URL, 27, 76

V

Vidcasting, 76

Viral, 76

RIWAYAT PENULIS

Irfan Rifani, lahir di Ciamis, 08 November 1986. Menyelesaikan Sarjana di Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya pada Tahun 2009. Dilanjutkan program Magister di Program Studi Pendidikan Geografi Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung pada Tahun 2013. Sejak tahun 2019 menjadi dosen tetap di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Manado.

Saat ini penulis aktif membina mata kuliah bidang pendidikan, regional, dan politik sekaligus menjadi bidang minat penelitian. Selain mengajar, penulis aktif sebagai anggota Asosiasi Peneliti dan Pengajar Ilmu Sosial Indonesia, dan Asosiasi Pengelola Jurnal Indonesia.

SINOPSIS

Di era digital ini, literasi digital menjadi kemampuan esensial. Buku ini membahas berbagai aspek literasi digital, mulai dari pengertian, manfaat, hingga tantangannya. Penekanan pada etika dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi menjadi kunci pembahasannya. Membaca buku ini, Anda akan memahami teori dasar literasi digital, perspektif kemanusiaan dalam konteks digital, serta berbagai komponen literasi digital, termasuk e-resources, infrastruktur teknologi, dan keterampilan perangkat lunak aplikasi. Lebih lanjut, buku ini juga membahas implikasi sosial dan psikologis teknologi digital, etika dunia digital profesional, tanggung jawab sosial dalam pengembangan teknologi, dan berbagai isu kontemporer seperti kesenjangan digital, privasi data, dan kecerdasan buatan. Tak hanya itu, buku ini juga menyediakan panduan untuk menyelesaikan konflik di ruang digital dan pengembangan literasi digital dalam pembelajaran, termasuk konsep kolaborasi.