

## DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (NALAR KRITIS DAN PENGUATAN WAWASAN GLOBAL DI ERA DIGITAL)

Era digital yang disebut sebagai era revolusi industri 4.0—yang telah mengubah tatanan masyarakat secara fundamental—di abad ke-2 ini telah melahirkan rekayasa dan perkembangan teknologi secara spekulatif dalam kehidupan manusia. Teknologi digital yang lahir dari rahim peradaban ini, mampu menyimpan dan meneruskan jumlah data yang sangat besar hanya dalam *chip* teramat kecil sehingga terjadi ledakan informasi yang dampaknya sangat signifikan dalam berbagai aktivitas, pendidikan, bisnis maupun berkomunikasi. Hanya menggenggam *handphone* kita terhubung dengan dunia informasi yang tidak mudah dibedakan mana yang *hoaks* dan mana yang autentik.

Seseorang dengan gampangnya termakan berbagai isu hoaks karena cenderung menerima informasi tanpa melakukan filter terhadap informasi tersebut. Di Indonesia, *hoax* berkembang dengan luar biasa. Dari data yang dihimpun Kementerian Komukasi dan Informatika, sekitar 800 ribu situs penyebar *hoax* di Indonesia. Menurut survey Mastel 2017, setiap harinya orang menerima berita *hoax* lebih dari satu kali. Selama pandemi, terdapat 1470 *hoax* berkaitan dengan Covid-19. Banyak dari kita yang kurang peduli dengan apa yang dikonsumsi oleh pikiran kita, seperti mengonsumsi *hoax*. Hoax merupakan

berita palsu yang bertujuan negatif di antaranya menghasut, *black campaign*, provokatif, dan menciptakan keresahan.

Di sinilah pentingnya menggunakan penalaran. Nalar kritis bisa dibangun dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Untuk memiliki nalar kritis kita perlu kemampuan literasi digital dalam melakukan *filter* pada konten-konten yang beredar. Hal ini penting karena dapat mengasah kita agar selalu berpikir rasional. Berpikir kritis juga membuat seseorang memiliki karakter yang kuat sehingga tidak mudah terbawa arus. Dunia yang terus terhubung ke jejaring sosial dan menjadi candu bagi penggunanya, kiranya memang cukup beralasan untuk menjadi perhatian masyarakat Indonesia.

Data internetworldstats, menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada Maret 2021. Dengan jumlah tersebut, Indonesia berada di urutan ketiga dengan pengguna internet terbanyak di Asia. Di urutan pertama, ada Tiongkok dengan pengguna internet mencapai 989,08 juta jiwa. Sedangkan di urutan kedua, India dengan pengguna internet 755,82 juta jiwa. Jepang berada di urutan ke-4 dengan pengguna internet sebanyak 118,63 juta jiwa. Diikuti, Banglades di posisi ke-5 dengan jumlah pengguna internet 116,14 juta jiwa. Pakistan berada di urutan ke-6 dengan pengguna internet 100,68 juta jiwa. Pengguna internet terbesar ke-7 adalah Filipina dengan jumlah 89,1 juta jiwa. Kemudian, Vietnam di urutan ke-8 dengan 74,75 juta jiwa pengguna internet. Thailand di posisi ke-9 dengan 57 juta jiwa pengguna internet serta Korea Selatan di urutan ke-10 dengan 49,42 juta jiwa. (<https://www.internetworldstats.com/asia.htm>)

Berdasarkan pada data di atas, masyarakat pada era ini dituntut untuk mampu bekerja secara cerdas dalam melakukan aktivitasnya untuk menciptakan berbagai inovasi dan kreativitasnya dalam menghadapi era baru, di mana seseorang harus dapat memproses berbagai informasi, memahami pesan, dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai format. Media sebagai kepanjangan dari manusia telah memberikan banyak pengaruh dan perubahan yang mendalam. Media sangat mempengaruhi apa yang kita lakukan (*doing*), bagaimana kita memaknai sesuatu (*meaning*), bagaimana kita berhubungan (*relating*), bagaimana kita berpikir (*thinking*), dan bagaimana kita menjadi

Dan, lahirnya kewargaan digital tentu saja melahirkan tantangan baru penguatan kembali wawasan global warga negara. Hal ini karena, pengembangan kewargaan digital adalah untuk menciptakan masyarakat pengguna teknologi digital dapat

dengan baik dan cerdas mengevaluasi penggunaan teknologi mereka sendiri untuk menjadi anggota yang produktif dari masyarakat digital

## Tentang Jurnal Ini

Artikel-artikel dalam jurnal ini secara umum melihat secara kritis layanan teknologi informasi, baik proses pengolahan dan berbagi informasi. Kemampuan berpikir kritis di dalam masyarakat informasi, menjadi sangat penting agar setiap individu dapat memilih dan menggunakan informasi yang tersedia sesuai kebutuhan dan kepentingannya. Terlebih dengan adanya *andemic Covid-19* di tahun 2019 hingga adanya berbagai varian baru membuat media digital sangat dibutuhkan masyarakat. Kegiatan apapun yang awalnya dilakukan secara *offline* satu dengan yang lain bisa berinteraksi secara langsung seketika dibatasi dengan kegiatan secara *online*. Dampak penyebaran *pandemic* yang sangat cepat membuat manusia merasakan ketakutan tersendiri. Masyarakat berkomunikasi melalui media sosial yang mengakibatkan penggunaan internet pada masa *pandemic* sangat meningkat drastis.

Artikel pertama ditulis oleh Loina Lalolo Krina Perangin-Angin, berjudul, “Paham Berpikir Kritis, Perilaku Berbagi Informasi Baik”. Tulisan ini adalah hasil penelitian untuk (1) menemu-kenali korelasi antara tingkat pemahaman tentang berpikir kritis terhadap sikap dan perilaku berbagi informasi masyarakat serta (2) mengetahui efektivitas Program Tular Nalar dalam memberikan pemahaman tentang konsep berpikir kritis kepada masyarakat luas. Menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif, survei dilakukan di 23 propinsi, data dikumpulkan secara elektronik menggunakan *convenience sampling technique* dan dianalisis secara deskriptif dan bivariat untuk mengukur korelasi. Responden berjumlah 298 orang, sebagian besar perempuan, berusia 20 tahunan dan sedang menempuh pendidikan di sekolah menengah atau universitas. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang cukup kuat antara tingkat pemahaman tentang berpikir kritis dengan sikap dan perilaku berbagi informasi.

Artikel kedua berjudul, “Kewarganegaraan Digital, Penguatan Wawasan Global Warga Negara, Dan Peran Pendidikan Kewarganegaraan”, ditulis oleh Alif Lukmanul Hakim. Artikel ini mengupayakan penguatan wawasan global dalam menjalani kewarganegaraan digital yang terbentuk dari globalisasi dan perkembangan teknologi terutama dimasa *pandemic Covid-19*. Metode artikel ini adalah metode kepustakaan. Artikel ini menghasilkan bahwa peran Pendidikan

Kewarganegaraan sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi wawasan global yang mencakup pengetahuan kewargaan, ketrampilan kewargaan, dan sikap sebagai warga negara global sekaligus memiliki kemampuan untuk menjaga dan menguatkan rasa cinta tanah air dan semangat kebangsaan yang tercermin dalam integritas kediriannya sebagai bagian integral tak terpisahkan sebagai warga negara.

Artikel ketiga, “Pengalaman Penyintas Covid-19 Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi di Media Digital” ditulis oleh Dionni Ditya Perdana dan Anis Endang Sri Murwani. Tulisan ini adalah hasil penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrument kuesioner yang dilakukan secara daring kepada penyintas Covid-19 yang dipilih secara *purposive* sampling. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan responden dalam penelitian ini aktif mencari informasi tentang gejala penyakit, alternatif pengobatan, efek samping obat, upaya pencegahan penularan, dan prosedur isolasi mandiri. Dalam mencari sumber informasi, responden menjadikan kredibilitas media dan kemudahan akses sebagai kriteria utama dalam memilih media. Untuk itu, media digital merupakan media yang paling banyak digunakan penyintas Covid-19, terutama mesin pencarian, media resmi pemerintah, dan aplikasi percakapan. Hal ini perlu dilakukan supaya kesehatan mental penyintas terus terjaga. Beberapa upaya yang dilakukan penyintas dalam menjaga kesehatan mental adalah dengan selektif dalam memilih informasi, mengecek kebenaran informasi dan sumber data, serta mengaktifkan fitur spam.

Artikel keempat ditulis oleh Dea Rezki Gerastri, berjudul, “Narasi Internet Dan Keluarga Untuk Generasi *Phi* ( $\pi$ ) Dalam Kurikulum Tular Nalar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana narasi internet dan keluarga untuk generasi *phi* dalam kurikulum Tular Nalar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis framing milik Gamson dan Modigliani lalu studi pustaka berdasarkan buku Generasi *Phi* ( $\pi$ ) oleh Muhammad Faisal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa narasi internet dan keluarga untuk generasi *phi* dalam kurikulum Tular Nalar terdapat dalam video lalu kuis.

Artikel kelima ditulis oleh Sherley E.C.L. Siki, berjudul, Tingkat Literasi Digital Pada Remaja di Timor Leste. Dalam artikel ini dijelaskan bahwa literasi digital di Timor-Leste belum menjadi kajian yang populer dalam dunia akademik. Penelitian Kuantitatif dengan metode survei ini bertujuan untuk mengukur tingkat literasi digital pada remaja di Timor-Leste. Sampel yang

digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Timor-Leste yang berada pada rentang usia 17-24 tahun yang tengah melanjutkan pendidikan di Universitas-Universitas yang ada di Ibu kota Dili. Pengukuran tingkat literasi digital dalam penelitian ini mengadopsi 10 kompetensi literasi digital yang dipublikasikan oleh Jaringan Pegiat Literasi Digital (JAPELIDI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat Literasi Digital pada kaum remaja di Timor-Leste berada pada level empat atau di atas rata-rata.

Artikel keenam berjudul "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online" oleh Nurprapti Wahyu Widyastuti, Abdelrahman Ali, Eliana Pratiwi. Tulisan ini secara kritis memotret *Game online* yang merupakan fenomena yang menarik namun kehadirannya menyebabkan kecanduan. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi motivasi pemain kecanduan 'Dota 2', mengeksplorasi interaksi di dalam dan di luar dunia maya. Teori Motivasi dan teori *Repeated Games* digunakan sebagai referensi utama. Studi kualitatif, wawancara dengan lima pecandu *Game* 'Dota 2', tiga anggota keluarga, staf *caffe game*, dan psikolog. Temuan menunjukkan bahwa motivasi memainkan *game online* untuk menaikkan peringkat, keuntungan finansial, *relationship*, dan menjadi profesional. Interaksi virtual pecandu 'Dota 2' aktif karena kesamaan minat. Grup media sosial digunakan untuk interaksi virtual. Interaksi nyata jarang dilakukan, temuan menarik lainnya adalah penggunaan Istilah-istilah dalam 'dota 2' tetap dilakukan pada interaksi di luar dunia maya.

Artikel ketujuh berjudul, "Literasi Digital Pada Mahasiswa: Dampak Keberfungsian Keluarga Dalam Mengatasi Penyalahgunaan Internet Di Masa Pandemi", ditulis oleh Santi Yudhistira, Lussy Dwiutami Wahyuni, Deasyanti. Tulisan ini ingin melihat pengaruh fungsi keluarga, jenis kelamin, dan durasi penggunaan internet di luar kegiatan belajar terhadap *problematic internet use (PIU)* pada mahasiswa di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan mengambil responden 1062 mahasiswa S1 dan Diploma di seluruh Indonesia yang aktif mengikuti perkuliahan dengan metode pembelajaran jarak jauh menggunakan teknik *non-probability sampling*, dengan *convenience sampling*. Instrumen yang digunakan, yaitu *Generalised Problematic Internet Use-2 (GPIU-2; Caplan, 2010)* dan *Family Assessment Device (FAD) Survey (Eipstein, Baldwin, dan Bishop, 1983)*. bahwa hasil uji *regresi linear* berganda menunjukkan nilai *p-value* sebesar 0,000, dimana nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan  $P < 0,05$  maka terdapat pengaruh signifikan antara keberfungsian keluarga, durasi penggunaan internet di luar aktivitas belajar, dan jenis kelamin terhadap PIU pada mahasiswa. Hasil ini mengindikasikan

bahwa keberfungsian keluarga, jenis kelamin, dan durasi penggunaan internet di luar aktivitas belajar merupakan faktor prediktor dan memberikan efek terhadap PIU pada mahasiswa di Indonesia.

Artikel kedelapan berjudul, "Kampanye Nilai-Nilai Moderasi Islam Melalui Internet", ditulis oleh Muhammad Saiful Umam, Mustiqowati Ummul Fithriyyah, Muhammad Sirojul Munir. Tulisan hasil riset ini dilatarbelakangi oleh fenomena penggunaan YouTube selama anak usia dini belajar di rumah. Penggunaan YouTube meningkat drastis selama pandemic Covid-19 khususnya pada anak-anak, YouTube memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak dengan demikian perlu pengawasan orang tua sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pola komunikasi keluarga pada orang tua anak usia dini dalam menggunakan YouTube *channel* dengan menggunakan dimensi dari teori interaksi simbolik. Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.

Dan, artikel terakhir, "Pola Komunikasi Orang Tua Anak Usia Dini Dalam Memanfaatkan YouTube *Channel* Selama Pandemi Covid-19", yang ditulis oleh Trias Pyrenia Iskandar, Nur Ratih Devi Affandi, Yanti Susila Tresnawati, mencoba untuk mendeskripsikan kontribusi siswa-siswi MAPK MAN 4 Jombang dalam mengkampanyekan moderasi Islam. Nilai-nilai moderasi Islam tercermin dalam kehidupan sehari-hari siswa-siswi di asrama, yang diharapkan mampu mengemban amanah sebagai agen perubahan dalam menciptakan perdamaian dunia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subyek penelitian terdiri dari 8 orang yaitu 5 orang peserta didik, 2 tutor, dan 1 pengasuh asrama. Hasil penelitian ini adalah munculnya kehidupan santri yang menggambarkan nilai-nilai moderasi Islam, baik di bidang *akidah* (keyakinan), *ibadah* (pelaksanaan hukum dan ritual keagamaan), *dakwah* (syiar agama) dan *akhlak* (etika). Kemudian adanya transformasi dakwah di pesantren, yang tidak hanya sekadar budaya membaca dan mendengar, melainkan berkembang menuju budaya menulis. Para santri tidak hanya terbiasa menulis di majalah sekolah atau asrama melainkan aktif menuliskan opini di portal-portal keislaman nasional, semisal NU Online, Alif.id, Pesantren.id, Neswa.id dan sebagainya. Dengan aktifnya para siswa menulis di internet, asumsinya bahwa upaya siswa untuk mengkampanyekan Islam moderat semakin terbuka lebar karena internet merupakan media dakwah yang strategis, efektif dan efisien.

Sebagai penutup kami berharap agar kesembilan artikel yang kami sajikan dapat memberikan informasi, pencerahan dan pemahaman secara komprehensif tentang media digital dan segala tantangannya sesuai dengan tuntutan persoalan-persoalan kontekstual-kontemporer masyarakat Indonesia dewasa ini.

Selamat membaca.

**Moh. Shofan**

Pemimpin Redaksi Jurnal MAARIF