

## DARI KONSUMEN KE KREATOR: MENDORONG LITERASI DIGITAL DI KALANGAN PELAJAR INDONESIA

Rani Meilanasari \*<sup>1</sup>  
Muhammad Miftahul Ilmi <sup>2</sup>  
Khauma Resandriya Labib <sup>3</sup>  
Rizky Nur Fauzi <sup>4</sup>  
Ahmad Fauzul Arifin <sup>5</sup>  
Indra Simanungkalit <sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Negeri Semarang, Indonesia

\*e-mail: [ranimeilanasari1@gmail.com](mailto:ranimeilanasari1@gmail.com)<sup>1</sup>, [miftahilimi432@gmail.com](mailto:miftahilimi432@gmail.com)<sup>2</sup>, [khaumalabib123@gmail.com](mailto:khaumalabib123@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[fauzirizkynur96@gmail.com](mailto:fauzirizkynur96@gmail.com)<sup>4</sup>, [ahmadfauzularifin@gmail.com](mailto:ahmadfauzularifin@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Angka literasi digital di kalangan pelajar Indonesia masih sangat rendah, dengan hanya 30% yang mampu membuat konten secara mandiri. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan besar antara akses dan penggunaan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki keadaan literasi digital serta tantangan yang dihadapi mahasiswa saat beralih dari pengguna menjadi pembuat konten digital. Metode yang digunakan adalah kajian literatur yang menganalisis tulisan terkait literasi digital dan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan kreatif. Hasil penelitian menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa bertindak sebagai konsumen pasif, meskipun terlibat dalam pembuatan video, blogging, dan desain grafis dapat meningkatkan pemahaman mereka mengenai literasi digital. Kesimpulan penelitian ini menekankan perlunya dukungan dari orang tua dan lembaga pendidikan, serta perlunya pengintegrasian pendidikan keamanan siber dalam kurikulum. Dari penelitian ini, disimpulkan bahwa pengembangan program pendidikan yang inklusif dan kolaborasi antara berbagai pihak sangat penting untuk menciptakan ekosistem yang mendukung peningkatan literasi digital di Indonesia.

**Kata Kunci:** Digital Kreator; Literasi Digital; Kesenjangan Digital; Pendidikan Inklusif; Pelajar Indonesia; Transisi Konten.

### Abstract

Digital literacy among Indonesian students is low, with only 30% able to produce content independently, indicating a significant gap between technology access and utilization. This study aims to explore the state of digital literacy and the challenges faced by students in transitioning from consumers to digital content creators. The method used is a literature study with literature analysis related to digital literacy and student involvement in creative activities. The results showed that the majority of students act as passive consumers, although involvement in video making, blogging, and graphic design can improve understanding of digital literacy. The conclusion emphasizes the importance of parental and educational institution support and the integration of cybersecurity education in the curriculum. The implication of this study is the need for inclusive education program development and multi-stakeholder collaboration to create a comprehensive ecosystem of support in improving digital literacy in Indonesia.

**Keywords:** Content Transition; Digital Creator; Digital Divide; Digital Literacy; Inclusive Education; Indonesian Students.

## PENDAHULUAN

Di zaman digital ini, kemampuan literasi digital telah menjadi keterampilan yang sangat penting bagi generasi muda Indonesia. Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa meskipun 85% siswa bisa mengakses perangkat digital, hanya 30% yang dapat membuat konten secara mandiri (Kemdikbud, 2023). Situasi ini menunjukkan adanya gap antara akses teknologi dan kemampuan untuk memanfaatkannya, di mana sebagian besar siswa masih berperan sebagai pengguna pasif. Masalah ini cukup serius karena tingkat literasi digital yang rendah bisa menghambat partisipasi aktif siswa dalam dunia digital yang semakin rumit.

Literasi digital terdiri dari tiga aspek utama: teknis, kritis, dan kreatif. Namun, pelaksanaannya di Indonesia mengalami banyak tantangan karena adanya perbedaan infrastruktur digital antar wilayah. Siswa di kota biasanya memiliki akses internet yang lebih baik dibandingkan dengan teman-teman mereka di desa. Kesenjangan ini menjadi hambatan dalam mengembangkan kreativitas siswa, yang sangat penting untuk berpindah dari peran konsumsi ke produksi konten digital. Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki lebih dalam bagaimana program pendidikan bisa menjembatani perbedaan ini.

Dengan berdasarkan pada teori konstruktivisme digital, penelitian ini bertujuan untuk merancang model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan akses terhadap teknologi, tetapi juga membangun kemampuan kreatif siswa. Menggunakan pendekatan mixed-methods, studi ini akan mengukur efektivitas program pelatihan berbasis proyek dalam meningkatkan literasi digital di 10 sekolah percontohan. Diharapkan, hasil penelitian ini bisa menjadi model yang inklusif untuk mengatasi kesenjangan digital dan sekaligus memberdayakan siswa sebagai pencipta konten di era revolusi industri 4.0.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menerapkan metode studi pustaka, bertujuan untuk menganalisis literatur mengenai literasi digital di kalangan siswa di Indonesia. Pemilihan desain penelitian ini disesuaikan untuk menggali beragam konsep teoretis dan hasil empiris yang berkaitan dengan perubahan peran siswa dari sekadar pengguna menjadi pencipta konten digital (Creswell, 2014). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai tantangan dan peluang dalam meningkatkan literasi digital di berbagai daerah di Indonesia.

Data dikumpulkan dengan cara menelusuri sumber sekunder yang relevan secara sistematis. Peneliti mengakses beberapa database akademis utama seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan Crossref, dengan kata kunci utama: "literasi digital siswa", "pencipta konten pendidikan", dan "kesenjangan digital di Indonesia". Seleksi dokumen dilakukan dengan menerapkan kriteria inklusi yang ketat, terutama dengan memprioritaskan publikasi dari lima tahun terakhir guna memastikan temuan tetap relevan (Booth et al., 2016). Data untuk penelitian ini mencakup beragam dokumen akademis, yang meliputi artikel jurnal internasional yang terindeks, prosiding dari konferensi, buku teks, laporan penelitian, dan dokumen kebijakan pendidikan. Para peneliti juga memperhatikan sumber-sumber informasi yang tidak terbit resmi, seperti laporan dari lembaga pemerintah dan organisasi pendidikan, agar dapat memperoleh pandangan yang lebih mendalam. Setiap dokumen yang digunakan telah menjalani proses penilaian kualitas, yang mempertimbangkan reputasi penerbit dan cara penelitian yang diterapkan (Hart, 1998).

Untuk menganalisis data, teknik analisis isi tematik digunakan, dengan fokus pada bagaimana peran pelajar bertransformasi dari konsumen menjadi pencipta konten digital. Data dikelompokkan ke dalam tiga dimensi utama: (1) pola konsumsi konten digital di kalangan pelajar, (2) hambatan dalam proses menjadi produsen konten, dan (3) strategi yang berhasil dalam meningkatkan literasi kreatif. Analisis mendalam dilakukan terhadap model pembelajaran yang terbukti mampu meningkatkan kemampuan produksi konten, sambil memperhatikan adanya kesenjangan digital di berbagai daerah di Indonesia. Demi memastikan keabsahan temuan, peneliti melakukan triangulasi data dengan membandingkan pandangan dari berbagai sumber literatur. Proses analisis ini diharapkan dapat menghasilkan rekomendasi praktis untuk mempercepat transisi pelajar Indonesia dari konsumen pasif ke pencipta konten digital yang aktif (Miles et al., 2014).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat literasi digital di kalangan mahasiswa di Indonesia serta dampaknya terhadap kemampuan mereka dalam beralih dari sekadar konsumen menjadi pencipta konten digital. Di zaman informasi seperti sekarang, literasi digital semakin menjadi hal yang vital, terutama karena akses terhadap teknologi dan internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Meskipun akses ini semakin mudah, masih ada

tantangan dalam hal bagaimana siswa dapat menggunakan teknologi secara efektif dan kritis. Oleh sebab itu, penelitian ini akan mengeksplorasi situasi literasi digital di antara mahasiswa serta pengaruhnya terhadap keterlibatan mereka dalam dunia digital.

Tabel 1: Tingkat Literasi Digital Pelajar di Indonesia Berdasarkan Studi Pustaka

Kategori Literasi Digital	Pesentase (%)	Sumber
Tinggi	30	Kemdikbud (2023)
Sedang	50	Shams & Rizaner (2018)
Rendah	20	Ahmad et al. (2019)

Menurut informasi dari berbagai sumber, Tabel 1 menunjukkan bahwa hanya 30% dari siswa yang memiliki tingkat keterampilan digital yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa belum sepenuhnya siap untuk berpartisipasi secara aktif di dunia online. Keterampilan digital yang tinggi tidak hanya berarti mampu menggunakan teknologi, tetapi juga bisa menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan konten secara kritis. Dengan hanya 30% siswa mencapai kriteria ini, ada kekhawatiran bahwa mereka mungkin kesulitan bersaing di dunia kerja yang semakin menekankan pentingnya keterampilan digital. Saat ini, 50% siswa tergolong dalam kategori literasi digital yang sedang. Ini menunjukkan bahwa mereka memiliki beberapa kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi, tetapi mungkin belum cukup untuk berinovasi atau berkontribusi secara aktif. Siswa dalam kategori ini dapat mengakses informasi dan memanfaatkan alat digital, namun mereka mungkin tidak sepenuhnya mengerti cara menilai keakuratan dan relevansi informasi yang mereka temui. Akibatnya, mereka mungkin tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan optimal, yang dapat menghambat potensi inovasi mereka.

Di sisi lain, 20% siswa berada dalam kategori literasi digital yang rendah. Ini berarti bahwa sebagian siswa tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi dengan konten digital secara efektif. Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat teknologi, menemukan informasi yang relevan, atau bahkan mengidentifikasi informasi yang keliru. Situasi ini sangat mengkhawatirkan, karena dapat menghalangi mereka untuk berpartisipasi dalam diskusi yang lebih luas di dunia digital serta mengurangi peluang mereka untuk mengembangkan karir di era yang serba digital ini.

Dalam hal ini, sangat penting untuk menyadari bahwa literasi digital tidak hanya melibatkan keterampilan teknis saja, tetapi juga pemahaman yang mendalam terhadap informasi yang ada di internet. Siswa harus dilatih agar tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta konten yang mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi dengan baik. Ini mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami konteks informasi, serta mengenali bias atau manipulasi dalam konten yang mereka konsumsi. Oleh karena itu, pendidikan literasi digital perlu mencakup aspek-aspek ini untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia digital. Secara keseluruhan, penelitian ini mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa berfungsi sebagai konsumsi pasif dalam dunia digital. Keterbatasan dalam literasi digital bisa menghambat kemampuan mereka untuk berinovasi dan berpartisipasi secara aktif di ranah digital. Oleh karena itu, sangat penting bagi lembaga pendidikan untuk menyusun program-program yang dapat meningkatkan literasi digital mahasiswa, yang mencakup pelatihan keterampilan teknis serta pengembangan kemampuan berpikir kritis. Meningkatkan literasi digital tidak hanya mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja, tetapi juga memberikan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga digital yang bertanggung jawab dan aktif.

Partisipasi siswa dalam kegiatan kreatif di dunia digital ternyata dapat memperdalam pemahaman mereka mengenai literasi digital. Berdasarkan informasi dari studi pustaka, Tabel 2 memperlihatkan persentase keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas kreatif digital. Pembuatan video menjadi aktivitas yang paling diminati, dengan 40% siswa berpartisipasi, diikuti blogging dan desain grafis yang masing-masing mencatat 30%. Keterlibatan dalam aktivitas ini

tidak hanya mengasah keterampilan teknis tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam proyek kreatif digital cenderung lebih baik dalam menganalisis serta mengevaluasi informasi yang mereka terima (Aljawarneh et al., 2018).

Tabel 2: Keterlibatan Pelajar dalam Kegiatan Kreatif Digital Berdasarkan Studi Pustaka

<b>Kategori Literasi Digital</b>	<b>Pesentase (%)</b>	<b>Sumber</b>
Pembuatan Video	40	Aljawarneh et al. (2018)
Blogging	30	Ahmad et al. (2019)
Desain Grafis	30	Kemdikbud (2023)

Walaupun penelitian ini menunjukkan potensi besar dalam literasi digital, terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi. Pertama-tama, adanya kesenjangan digital antara wilayah perkotaan dan pedesaan menjadi faktor penting. Siswa di kota sering kali memiliki akses lebih baik pada teknologi dan sumber pembelajaran dibandingkan mereka yang tinggal di desa. Hal ini bisa mengakibatkan perbedaan dalam kesempatan belajar dan menghalangi kemajuan literasi digital di kalangan siswa dari daerah yang kurang berkembang (Kurniawan et al., 2019). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan program yang menjangkau seluruh wilayah, termasuk daerah yang terpencil, agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama dalam meningkatkan keterampilan digital mereka. Keterbatasan dalam hal pelatihan dan sumber daya di sekolah-sekolah menjadi kendala besar untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di kalangan siswa di Indonesia. Banyak sekolah, khususnya yang terletak di daerah terpencil, tidak memiliki fasilitas yang cukup untuk mendukung pembelajaran dengan teknologi. Kurangnya akses terhadap perangkat keras dan perangkat lunak esensial menghalangi siswa dalam melatih dan mengembangkan skill yang diperlukan dalam dunia digital. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah dan lembaga pendidikan untuk berinvestasi dalam teknologi dan menyediakan pelatihan bagi guru, agar mereka dapat dengan baik mengajarkan literasi digital (Creswell, 2014). Di samping itu, partisipasi orang tua dan dukungan dari lembaga pendidikan juga sangat menentukan dalam meningkatkan literasi digital. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh dukungan dari orang tua yang memahami pentingnya literasi digital cenderung lebih aktif dalam kegiatan kreatif (Shams & Rizaner, 2018). Mengikutsertakan orang tua dalam proses pendidikan literasi digital dapat memberikan dukungan yang dibutuhkan oleh siswa. Selain itu, lembaga pendidikan perlu mengembangkan kurikulum yang lebih inklusif dan praktek langsung, agar siswa dapat dengan baik mengasah keterampilan digital mereka. Dengan pendekatan yang menyeluruh dan kolaboratif, diharapkan siswa di Indonesia dapat beralih dari sekadar konsumen menjadi pencipta konten yang aktif dan bertanggung jawab di era digital. Integrasi literasi digital ke dalam seluruh kurikulum pendidikan sangatlah penting. Materi ini sebaiknya tidak hanya diajarkan sebagai pelajaran terpisah, melainkan juga harus menjadi bagian integral dari setiap disiplin ilmu. Dengan cara ini, siswa dapat memahami pentingnya literasi digital dalam konteks yang lebih luas dan melihat bagaimana keterampilan ini diterapkan di berbagai bidang. Misalnya, dalam pelajaran sains, siswa bisa belajar mencari dan menilai informasi ilmiah di internet, sedangkan dalam pelajaran bahasa, mereka diajarkan cara menulis dan menerbitkan konten secara digital.

Selain itu, kolaborasi antara berbagai pihak sangat krusial dan tidak boleh diabaikan. Kerja sama antara pemerintah, sekolah, orang tua, serta masyarakat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan literasi digital. Program yang melibatkan orang tua dalam proses pendidikan literasi digital dapat membantu meningkatkan kesadaran dan dukungan di rumah. Di samping itu, berkolaborasi dengan organisasi non-pemerintah dan sektor swasta bisa memberikan sumber daya dan pelatihan tambahan yang dibutuhkan untuk memperkuat literasi digital di kalangan siswa. Akhirnya, penting juga untuk menyadari bahwa literasi digital mencakup

pemahaman tentang keamanan dan privasi di dunia maya. Dalam zaman di mana informasi pribadi sering disalahgunakan, pengajaran tentang cara melindungi diri secara digital sangatlah krusial bagi para siswa. Materi mengenai keamanan siber, termasuk bagaimana mengenali penipuan online serta menjaga informasi pribadi, sebaiknya menjadi bagian penting dari program literasi digital. Dengan pembekalan ini, siswa akan menjadi pengguna teknologi yang lebih bijak dan lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

Melalui pendekatan yang menyeluruh dan kerja sama, diharapkan agar siswa di Indonesia dapat memperoleh kemampuan literasi digital yang diperlukan untuk menjalani dan berkontribusi secara aktif dalam dunia yang semakin saling terhubung. Perubahan dari konsumen pasif menjadi pencipta konten yang aktif dan terlibat menjadi mungkin.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pelajar Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan terkait literasi digital. Hanya 30% dari mereka yang mencapai tingkat literasi digital yang baik. Sebagian besar pelajar cenderung berperan sebagai konsumen pasif di dunia digital, meskipun ada peluang besar untuk berpartisipasi dalam kegiatan kreatif seperti video (40%), blogging (30%), dan desain grafis (30%). Hasil ini mengindikasikan bahwa dengan terlibat secara aktif dalam pembuatan konten digital, pelajar dapat meningkatkan pemahaman tentang literasi digital serta mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Keunggulan utama dari penelitian ini terletak pada cara menyeluruh yang digunakan untuk menunjukkan pentingnya peran orang tua dan lembaga pendidikan dalam menciptakan suasana yang mendukung perkembangan literasi digital. Selain itu, penelitian ini berhasil mengidentifikasi berbagai jenis keterlibatan kreatif siswa serta menemukan model pembelajaran yang berhasil. Akan tetapi, terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian ini, terutama terkait dengan tidak meratanya jangkauan geografis dan ketergantungan pada data sekunder yang mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan keadaan sebenarnya di lapangan.

Tantangan utama yang telah dikenali meliputi perbedaan digital antara area kota dan desa, kekurangan fasilitas yang baik di sekolah, serta pentingnya pelatihan guru yang lebih mendalam. Kekurangan infrastruktur dan akses terhadap teknologi menjadi penghalang besar bagi perkembangan literasi digital yang adil di seluruh Indonesia. Selain itu, penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memasukkan pendidikan keamanan siber dalam program literasi digital.

Selanjutnya, penelitian ini mengusulkan untuk menciptakan program pendidikan yang lebih inklusif dan berbasis praktik, dengan pendekatan yang disesuaikan menurut kondisi lokal. Pentingnya kerjasama antara pemerintah, sekolah, orang tua, dan sektor swasta akan menciptakan ekosistem dukungan yang kuat. Selain itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas beragam model pembelajaran dalam berbagai konteks serta untuk mengembangkan indikator yang lebih akurat dalam menilai perkembangan literasi digital kreatif di kalangan siswa Indonesia. Dengan pendekatan yang menyeluruh dan berkelanjutan, diharapkan siswa di Indonesia akan berkembang menjadi generasi kreator konten digital yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Syabaruddin, I. (2022, December 30). *Implementasi Literasi Digital Di Kalangan Mahasiswa*. Retrieved from Jurnal Eduscience (JES): <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/viewFile/3447/2867>
- Ahmad, R. S. (2019). *Digital literacy among students: A study on the challenges and opportunities*. Diambil kembali dari Journal of Educational Technology.

- Aljawarneh, I. A. (2018). *The impact of creative digital activities on students' digital literacy*. Retrieved from International Journal of Emerging Technologies in Learning: <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i04.8230>
- Andrew Booth, A. S.-S. (2016). *Systematic Approaches to a Successful Literature Review*. Retrieved from <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/systematic-approaches-to-a-successful-literature-review/book270933>
- Buckingham, D. (2007, March). *Digital Media Literacies: Rethinking Media Education in the Age of the Internet*. Retrieved from Research in Comparative and International Education: [https://www.researchgate.net/publication/238449252\\_Digital\\_Media\\_Literacies\\_Rethinking\\_Media\\_Education\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_the\\_Internet](https://www.researchgate.net/publication/238449252_Digital_Media_Literacies_Rethinking_Media_Education_in_the_Age_of_the_Internet)
- Creswell, J. W. (2024). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage. Retrieved from Academia.edu: [https://www.academia.edu/57201640/Creswell\\_J\\_W\\_2014\\_Research\\_Design\\_Qualitative\\_Quantitative\\_and\\_Mixed\\_Methods\\_Approaches\\_4th\\_ed\\_Thousand\\_Oaks\\_CA\\_Sage](https://www.academia.edu/57201640/Creswell_J_W_2014_Research_Design_Qualitative_Quantitative_and_Mixed_Methods_Approaches_4th_ed_Thousand_Oaks_CA_Sage)
- Hart, C. (1998, November 6). *Doing a Literature Review: Releasing the Social Science Research Imagination*. Retrieved from Sage Publications.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy*. Retrieved from The Aspen Institute: [https://www.aspeninstitute.org/wp-content/uploads/2010/11/Digital\\_and\\_Media\\_Literacy.pdf](https://www.aspeninstitute.org/wp-content/uploads/2010/11/Digital_and_Media_Literacy.pdf)
- Indonesia, K. P. (2023). *Laporan tentang literasi digital di kalangan pelajar Indonesia*.
- Kurniawan, A. S. (2019). *Bridging the digital divide: Challenges in digital literacy education in rural areas*. Retrieved from Journal of Rural Education.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Retrieved from On The Horizon: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Sarah Payton, C. H. (2010, January 1). *Digital Literacy Across the Curriculum*. Retrieved from National Foundation for Educational Research: <https://www.nfer.ac.uk/publications/digital-literacy-across-the-curriculum/>
- Turnip, R. S. (2023). *Peningkatan Literasi Digital Di Kalangan Pelajar: Pengenalan Dan Praktik Penggunaan Teknologi Pendidikan*. Retrieved from Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran : <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>