

ANALISIS LITERATUR TENTANG PERAN LITERASI INFORMASI DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA

Paruda Bintang Radithya¹⁾, Muhammad Dzulfikar²⁾, Muhammad Alfaris Fairuza³⁾

^{1), 2), 3)} Prodi Sistem Informasi Universitas Dian Nuswantoro Semarang
e-mail : parudabintangradithya@gmail.com¹⁾, fikarcihuy40@gmail.com²⁾,
farisfairuza@gmail.com³⁾

Abstract

Information literacy is a person's ability to process and understand information during the reading and writing process. For people in developed countries, literacy is an important need for every human being as part of a global citizen along with the rapid advancement of science and technology. Indonesia is a large country with a population of internet users in 2024 reaching 221,563,479 out of a total population of 278,696,200 Indonesians in 2023. From the results of the Indonesia 2024 internet penetration survey released by APJII, Indonesia's internet penetration rate touched 79.5%. However, Indonesia also has a serious problem of low digital literacy. Referring to UNESCO data, Indonesia currently ranks second to bottom in terms of literacy in the world, which means that reading interest is very low. Reading interest in Indonesia is very concerning, which is only 0.001%. This article aims to determine the role of information literacy in developing students' digital skills. The research method used is descriptive by collecting and processing existing data such as articles or statistical data. The results showed that information literacy has a very important role in the development of digital skills in students. This is in line with previous research which states that information literacy must be understood as more than just applying routine procedures related to information skills. Information literate individuals are able to recognize and understand their information needs, have knowledge of the information environment and use information to solve or meet their information needs.

Keywords: *Information literacy, Digital skills, Students.*

Abstrak

Literasi informasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Bagi masyarakat di negara maju, literasi merupakan kebutuhan yang penting bagi setiap insan sebagai bagian dari warga dunia seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Indonesia merupakan negara besar dengan populasi pengguna internet tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Namun Indonesia juga mempunyai masalah serius rendahnya literasi digital. Merujuk data UNESCO, saat ini Indonesia menempati urutan kedua terbawah dalam hal literasi di dunia, yang artinya minat membaca sangat rendah. Minat baca di Indonesia sangat memprihatinkan, yaitu hanya 0,001%. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui peran literasi informasi dalam pengembangan keterampilan digital mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif dengan bentuk mengumpulkan dan mengolah data yang sudah ada seperti artikel atau data statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi informasi mempunyai peran yang sangat penting terhadap pengembangan ketrampilan digital pada mahasiswa. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa literasi informasi harus dipahami lebih dari sekedar menerapkan prosedur rutin yang berkaitan dengan keterampilan informasi. Individu yang melek informasi mampu mengenali dan memahami kebutuhan informasi mereka, memiliki pengetahuan tentang lingkungan informasi dan menggunakan informasi untuk menyelesaikan atau memenuhi kebutuhan informasi mereka.

Kata Kunci: *Literasi informasi, Keterampilan digital, Mahasiswa.*

1. Pendahuluan

Saat ini pengguna internet di Indonesia, berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4% (APJII, 2024).

Sementara dari segi umur, saat pengguna internet didominasi oleh generasi Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%. Kemudian diikuti oleh generasi milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62%. Kemudian berikutnya, Gen X (kelahiran 1965-1980) sebanyak 18,98%, Post Gen Z (kelahiran kurang dari 2023) sebanyak 9,17%, baby boomers (kelahiran 1946-1964) sebanyak 6,58% dan pre boomer (kelahiran 1945) sebanyak 0,24% (APJII, 2024).

Literasi informasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Dalam perkembangannya, definisi literasi selalu berevolusi sesuai dengan tantangan zaman. Jika dulu definisi literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Saat ini, istilah literasi sudah mulai digunakan dalam arti yang lebih luas (Sevima, 2020). Literasi ialah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi “membaca, berbicara, menyimak dan menulis” dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Jika didefinisikan secara singkat, definisi literasi yaitu kemampuan menulis dan membaca (Sevima, 2020).

Bagi masyarakat di negara maju, literasi merupakan kebutuhan yang penting bagi setiap insan sebagai bagian dari warga dunia seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat (Faradina, 2017). Bagi negara berkembang seperti Indonesia, literasi merupakan salah satu agenda penting untuk membangun sumber daya manusia Indonesia, karena yakin dengan literasi dapat memberi peluang terhadap pembangunan baik individu maupun masyarakat dalam segala bidang misalnya ekonomi dan sosial menuju kesejahteraan hidup. Manfaat penting literasi dalam masyarakat, yaitu :

- a. Mendapat berbagai wawasan dan informasi baru.
- b. Meningkatkan kemampuan analisis dan berpikir.
- c. Membantu meningkatkan daya fokus dan kemampuan konsentrasi.
- d. Kemampuan memahami makan suatu informasi akan semakin meningkat (Sevima, 2020).

Setelah melihat manfaat literasi yang begitu baik, hal ini tentunya masyarakat akan mendapatkan berbagai manfaat darinya. Literasi mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

- a. Membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat dengan cara membaca berbagai informasi bermanfaat.
- b. Membantu meningkatkan tingkat pemahaman seseorang dalam mengambil kesimpulan dari informasi yang dibaca.
- c. Meningkatkan nilai kepribadian seseorang melalui kegiatan membaca dan menulis.
- d. Membantu meningkatkan kualitas penggunaan waktu seseorang sehingga lebih bermanfaat (Sevima, 2020).

Menurut UNESCO, Indonesia menempati urutan kedua terbawah dalam hal literasi di dunia, yang artinya minat membaca sangat rendah. Minat baca di Indonesia sangat memprihatinkan, yaitu hanya 0,001%. Artinya dari 1000 penduduk Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca. Dalam studi lain berjudul “*Ranking of the World’s Most Literate Nations*” yang dilakukan pada Maret 2016 oleh *Central Connecticut State University*, Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara untuk minat baca (Pratama, Gusrianti, & Haq, 2022).

Dalam dunia pendidikan, khususnya di perguruan tinggi, mahasiswa diharapkan menjadi agen perubahan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi.

Mahasiswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif serta beretika dalam lingkungan digital. Konsep literasi sendiri mencakup kemampuan mengakses, mengelola, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis informasi digital, serta memahami implikasi sosial dari penggunaan teknologi tersebut. Di perkembangan revolusi industri 4.0, gaya hidup “*Stay At Home*” dan keharusan “*Go Virtual*” memaksa transformasi dalam penyampaian layanan Pendidikan, termasuk layanan perpustakaan (Susinta, 2023).

Banyak mahasiswa saat ini memiliki akses ke perangkat pribadi atau yang disediakan kampus, yaitu *smartphone*, *tablet*, atau komputer. Mahasiswa akan belajar satu sama lain, motivasi mereka untuk belajar lebih banyak tentang alat akan meningkat, dan menggunakan alat digital akan memberi mahasiswa kesempatan untuk menggunakan internet dengan benar dan menentukan situs *web* mana yang kredibel. Kegiatan literasi ini biasanya memberikan pengetahuan bagaimana menyaring berita *hoax*, meneliti alamat *website* dan memanfaatkan teknologi yang tersedia baik *hardware* maupun *software*, yang tentunya sangat membantu untuk meningkatkan berbagai aspek di masyarakat (Pratama, Gusrianti, & Haq, 2022).

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang digunakan untuk menggambarkan secara jelas dan terstruktur mengenai suatu fenomena. Tujuan dari metode ini adalah untuk memberikan gambaran yang akurat, menjelaskan, dan membuktikan kondisi atau situasi yang sedang diteliti. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengangkat permasalahan yang layak untuk dikaji dan memiliki nilai ilmiah. Ruang lingkup pembahasannya tidak terlalu luas agar fokus tetap terjaga. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari fakta-fakta yang sudah ada, seperti artikel ilmiah, jurnal, data statistik, dan dokumen relevan lainnya yang membahas topik literasi informasi dan literasi digital. Bukan berdasarkan opini atau pendapat pribadi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat literasi dan ketrampilan digital di Indonesia adalah masih rendahnya tingkat pendidikan masyarakat. Saat ini, rata-rata pendidikan masyarakat di Indonesia masih dalam skala pendidikan dasar. Data sebaran pendidikan masyarakat di Indonesia dapat dilihat pada gambar di bawah :



Gambar 1. Tingkat Pendidikan Masyarakat Indonesia 2024 (goodstats, 2025)

Berdasarkan data terbaru dari Kementerian dalam negeri di tahun 2024, potret pendidikan di Indonesia memperlihatkan kondisi yang beragam. Mayoritas penduduk masih menempuh di jenjang pendidikan dasar. Terdapat sekitar 69,1 juta orang, atau sekitar 24,3% dari total penduduk, yang dilaporkan tidak mengenyam pendidikan sama sekali atau sedang tidak bersekolah. Kelompok terbesar berikutnya adalah mereka yang hanya tamat SD, dengan jumlah mencapai 63,3 juta jiwa, atau sekitar 22,27%. Selanjutnya, data mencatat sebanyak 61,2 juta orang (21,51%) telah menyelesaikan pendidikannya hingga tingkat SMA, sementara lulusan SMP berjumlah 41,1 juta orang (14,45%). Di sisi lain, masih ada sekitar 30,3 juta orang (10,65%) yang putus sekolah sebelum menamatkan pendidikan dasarnya atau SD. Jika melihat tingkat pendidikan tinggi, angka partisipasinya terbilang masih rendah. Lulusan S1 tercatat sebanyak 13,6 juta orang (4,78%), diikuti oleh lulusan D3 sebanyak 3,7 juta orang (1,29%), serta lulusan D1 dan D2 sebanyak 1,1 juta orang (0,38%). Jumlah lulusan pascasarjana bahkan lebih sedikit lagi, yaitu 965 ribu orang (0,34%) untuk S2, dan hanya 69 ribu orang (0,02%) yang berhasil meraih gelar S3.

Rendahnya literasi dan ketrampilan digital di masyarakat Indonesia mempunyai dampak yang negatif, antara lain :

- a. Kecanduan media sosial yang dapat mengganggu keseimbangan dunia nyata dan maya. Remaja yang terlalu sering menggunakan media sosial cenderung mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata, sehingga dapat menyebabkan isolasi sosial dan berkurangnya keterampilan komunikasi tatap muka.
- b. Meningkatnya masalah Kesehatan mental di kalangan remaja
Paparasi terhadap kehidupan yang tampak sempurna di media sosial sering kali menimbulkan perasaan rendah diri, kecemasan, dan bahkan depresi.
- c. *Cyberbullying* atau perundungan daring
Cyberbullying adalah bentuk *bullying* yang terjadi melalui media digital, seperti *internet*, media sosial, atau perangkat komunikasi lainnya. *Cyberbullying* dapat dilakukan di mana saja, selama pelaku dan korban terhubung secara *online*. Ini menjadikan *cyberbullying* sebagai bentuk intimidasi yang lebih sulit dikendalikan, karena ruang lingkungannya yang luas dan kemampuannya untuk terus menerus mengganggu korban bahkan di luar lingkungan sosial fisik mereka.
- d. Mudah percaya akan penyebaran informasi palsu atau *hoaks*
Merupakan dampak negatif lain dari media sosial. Remaja yang kurang memiliki literasi digital yang baik sering kali terjebak dalam informasi yang tidak valid dan menyesatkan, yang dapat memengaruhi cara pandang dan perilaku mereka. (Ngatini, 2025)

Kondisi di atas memaksa pemerintah untuk mengajak masyarakat semakin tahu dan meningkatkan kemampuan literasi digital dan informasinya.

3.2. Pembahasan

Konsep literasi informasi pertama kali diperkenalkan pada tahun 1974, oleh Paul Zurkowski di Amerika Serikat pada proposalnya yang ditujukan kepada *The National Libraries and Information Science* di Amerika Serikat (Paul G, 1974) pada proposalnya Paul Zukowski menggunakan ungkapan tersebut untuk menggambarkan "Teknik dan Kemampuan" yang dikenal dengan istilah literasi informasi (Pattah, 2014). yaitu kemampuan untuk memanfaatkan berbagai alat – alat informasi serta sumber – sumber informasi Primer untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Einsenber, 2008). Lebih lanjut, Zurkowski mengusulkan bahwa keterampilan literasi informasi harus diimplementasikan secara nasional karena urgensinya yang tidak dapat ditawar – tawar lagi berkaitan dengan prediksi tentang perkembangan jumlah informasi baik dalam hal jumlah, media, dan teknologi yang akan terus meningkat. Menurut *The Society of College, National and University Libraries* (SCONUL) menyatakan bahwa "Manusia yang memiliki

literasi informasi akan mendemonstrasikan sebuah kesadaran bagaimana mereka mengumpulkan, menggunakan, mengatur, mensintesis, dan menciptakan informasi – informasi dan data secara etis dan memiliki keahlian informasi untuk melakukannya dengan efektif” (Yudistira, 2017).

Revolusi industri keempat, yang lebih dikenal dengan istilah industri 4.0, sudah menjadi bagian dari keseharian dan bukan lagi hal yang asing. Ini adalah era digital, di mana kemajuan teknologi berkembang sangat cepat dan memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi perubahan ini, masyarakat dituntut untuk memiliki pemahaman literasi, terutama dalam hal literasi digital, agar mampu bertahan dan bersaing dalam era industri 4.0 (BPS, jambi.bps.go.id/, 2022).

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis. Contohnya mencakup berbagai keterampilan seperti memahami dan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, mengelola data dan informasi digital, berkomunikasi melalui platform digital, serta menerapkan prinsip-prinsip keamanan dan privasi dalam dunia digital (Vida, 2024). Selain itu ada empat pilar literasi digital yaitu :

a. *Digital Skills*

Keterampilan digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, *smartphone*, dan aplikasi digital lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini mencakup hal-hal dasar, misalnya mengoperasikan perangkat, memahami cara kerja aplikasi, hingga menggunakan internet secara bijak. Di era digital seperti sekarang, keterampilan ini menjadi sangat penting, terutama bagi mahasiswa yang dituntut untuk bisa belajar, berkomunikasi, dan mencari informasi secara mandiri dan efisien dengan bantuan teknologi.

b. *Digital Culture*

Budaya digital adalah cara masyarakat beraktivitas di dunia digital sambil tetap menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan, seperti Pancasila dan keberagaman. Walaupun ruang digital sering dianggap sebagai tempat yang bebas, bukan berarti semua bisa dilakukan tanpa aturan. Etika dan sopan santun tetap penting, sama seperti saat kita berinteraksi di dunia nyata. Dengan mempraktikkan budaya digital yang baik, kita bisa menciptakan suasana yang harmonis dan saling menghargai di dunia maya.

c. *Digital Ethics*

Etika digital adalah kemampuan untuk memahami dan menerapkan sikap yang etis saat beraktivitas di dunia maya. Ini berarti kita sadar akan pentingnya menjaga sopan santun saat berkomunikasi secara online, serta menghargai privasi dan hak-hak orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, etika digital membantu kita berinteraksi secara bertanggung jawab dan tetap menghormati sesama meskipun tidak bertatap muka langsung.

d. *Digital Safety*

Digital Safety adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menjaga perlindungan data pribadi serta keamanan saat menggunakan teknologi. Ini mencakup pengetahuan tentang cara melindungi informasi pribadi, mengenali bahaya seperti *malware* atau penipuan *online (phishing)*, dan mengetahui langkah-langkah yang bisa diambil agar data tetap aman. Dengan kesadaran yang baik soal keamanan digital, kita bisa lebih terlindungi saat beraktivitas di dunia maya (Vida, 2024).

Indonesia merupakan negara yang sangat besar. Indonesia mempunyai 17.380 pulau dan beragam suku, adat, budaya dan agama. Secara demografi, Indonesia mempunyai 38 Propinsi, yaitu :

Tabel 1. Propinsi di Indonesia

| No | Propinsi | Jumlah Kecamatan |
|----|---------------------------|------------------|
| 1 | Aceh | 290 |
| 2 | Sumatera Utara | 455 |
| 3 | Sumatera Barat | 179 |
| 4 | Riau | 172 |
| 5 | Jambi | 144 |
| 6 | Sumatera Selatan | 241 |
| 7 | Bengkulu | 129 |
| 8 | Lampung | 229 |
| 9 | Kepulauan Bangka Belitung | 47 |
| 10 | Kepulauan Riau | 80 |
| 11 | DKI Jakarta | 44 |
| 12 | Jawa Barat | 627 |
| 13 | Jawa Tengah | 576 |
| 14 | DI Yogyakarta | 78 |
| 15 | Jawa Timur | 666 |
| 16 | Banten | 155 |
| 17 | Bali | 57 |
| 18 | Nusa Tenggara Barat | 117 |
| 19 | Nusa Tenggara Timur | 315 |
| 20 | Kalimantan Barat | 174 |
| 21 | Kalimantan Tengah | 136 |
| 22 | Kalimantan Selatan | 156 |
| 23 | Kalimantan Timur | 105 |
| 24 | Kalimantan Utara | 55 |
| 25 | Sulawesi Utara | 171 |
| 26 | Sulawesi Tengah | 178 |
| 27 | Sulawesi Selatan | 331 |
| 28 | Sulawesi Tenggara | 221 |
| 29 | Gorontalo | 77 |
| 30 | Sulawesi Barat | 69 |
| 31 | Maluku | 119 |
| 32 | Maluku Utara | 118 |
| 33 | Papua Barat | 86 |
| 34 | Papua Barat Daya | 132 |
| 35 | Papua | 107 |
| 36 | Papua Selatan | 82 |
| 37 | Papua Tengah | 131 |
| 38 | Papua Pegunungan | 252 |

Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS, bps.go.id/, 2025)

Sedangkan untuk sebaran penduduk di setiap propinsi (Ribu Jiwa), 2023-2024 dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 2. Sebaran Penduduk Tiap Propinsi di Indonesia

| No | Propinsi | Jumlah Penduduk menurut propinsi (Ribu Jiwa) | |
|----|----------|--|------|
| | | 2023 | 2024 |

| | | | |
|--------------|---------------------------|------------------|------------------|
| 1 | Aceh | 5.482,5 | 5.554,8 |
| 2 | Sumatera Utara | 15.386,6 | 15.588,5 |
| 3 | Sumatera Barat | 5.757,2 | 5.836,2 |
| 4 | Riau | 6.642,9 | 6.728,1 |
| 5 | Jambi | 3.679,2 | 3.724,3 |
| 6 | Sumatera Selatan | 8.743,5 | 8.837,3 |
| 7 | Bengkulu | 2.086 | 2.112,2 |
| 8 | Lampung | 9.314 | 9.419,6 |
| 9 | Kepulauan Bangka Belitung | 1.511,9 | 1.531,5 |
| 10 | Kepulauan Riau | 2.152,6 | 2.183,3 |
| 11 | DKI Jakarta | 10.672,1 | 10.684,9 |
| 12 | Jawa Barat | 49.860,3 | 50.345,2 |
| 13 | Jawa Tengah | 37.541 | 37.892,3 |
| 14 | DI Yogyakarta | 3.736,5 | 3.759,5 |
| 15 | Jawa Timur | 41.527,9 | 41.814,5 |
| 16 | Banten | 12.307,7 | 12.431,4 |
| 17 | Bali | 4.404,3 | 4.433,3 |
| 18 | Nusa Tenggara Barat | 5.560,3 | 5.646 |
| 19 | Nusa Tenggara Timur | 5.569,1 | 5.656 |
| 20 | Kalimantan Barat | 5.623,3 | 5.695,5 |
| 21 | Kalimantan Tengah | 2.773,8 | 2.809,7 |
| 22 | Kalimantan Selatan | 4.222,3 | 4.273,4 |
| 23 | Kalimantan Timur | 3.909,7 | 4.045,9 |
| 24 | Kalimantan Utara | 730 | 739,8 |
| 25 | Sulawesi Utara | 2.681,5 | 2.701,8 |
| 26 | Sulawesi Tengah | 3.086,8 | 3.121,8 |
| 27 | Sulawesi Selatan | 9.362,3 | 9.463,4 |
| 28 | Sulawesi Tenggara | 2.749 | 2.793,1 |
| 29 | Gorontalo | 1.213,2 | 1.227,8 |
| 30 | Sulawesi Barat | 1.481,1 | 1.503,2 |
| 31 | Maluku | 1.920,5 | 1.945,6 |
| 32 | Maluku Utara | 1.337,2 | 1.355,6 |
| 33 | Papua Barat | 1.187,3 | 1.205,8 |
| 34 | Papua Barat Daya | - | - |
| 35 | Papua | 4.428,7 | 4.542,6 |
| 36 | Papua Selatan | - | - |
| 37 | Papua Tengah | - | - |
| 38 | Papua Pegunungan | - | - |
| Total | | 278.692,2 | 281.603,8 |

Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS, sumsel.bps.go.id/, 2024)

Sebagai negara yang besar, Indonesia mempunyai permasalahan dalam literasi digital yang sangat rendah. Pada era Society 5.0, kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi faktor yang sangat penting dalam mendukung sektor pendidikan dan perekonomian suatu negara. Masyarakat kini hidup berdampingan dengan berbagai inovasi teknologi informasi yang berkembang pesat dan beragam. Oleh karena itu, kemampuan beradaptasi terhadap tantangan teknologi menjadi krusial, terutama dalam dunia pendidikan tinggi. Menguasai keterampilan digital merupakan langkah awal dalam mempersiapkan diri menghadapi transformasi teknologi di masa depan. Keterampilan digital sendiri mencakup pemahaman, penggunaan, serta pemanfaatan perangkat

digital dalam mengakses dan mengelola informasi. Perangkat tersebut antara lain komputer (*desktop*, laptop, *notebook*, tablet), *smartphone*, serta media digital lainnya seperti kamera, mikrofon, dan perangkat elektronik sejenis. Menurut *International Telecommunication Union* keterampilan digital terdiri dari beberapa tingkatan yang mencakup kompetensi tertentu yang harus dikuasai (Prabowo, Sujai, & Fadillah, 2024). Berikut adalah tahapan dalam keterampilan digital yaitu :

- a. Keterampilan digital dasar (*basic*)
Keterampilan digital dasar adalah kemampuan seorang untuk menggunakan teknologi dan alat digital dalam aktivitas sehari – hari. Keterampilan pada level ini mencakup kemampuan untuk memasukkan dan mengelolah data, mengelola media sosial, berkomunikasi dan melakukan penelitian di internet, serta menggunakan pesan instan atau email dan pengolah kata. Selain itu, juga meliputi kemampuan untuk mengakses informasi yang aman dan sah secara online (Prabowo, Sujai, & Fadillah, 2024).
- b. Keterampilan digital menengah (*intermediate*)
Keterampilan digital menengah adalah kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital untuk menghasilkan produk atau konten digital. Dalam tahap ini, keterampilan menengah sangat dibutuhkan di dunia kerja dan memiliki tingkat persaingan yang cukup tinggi. Beberapa kemampuan yang harus dikuasai oleh individu dengan keterampilan digital menengah antara lain kemampuan untuk menciptakan desain grafis digital, menguasai pemasaran digital, penerbitan digital, dan lain – lain (Prabowo, Sujai, & Fadillah, 2024).
- c. Keterampilan digital terampil (*advanced*)
Keterampilan digital yang terampil merujuk pada kemampuan seseorang dalam jenis pekerjaan tertentu yang memiliki karakteristik khusus. Untuk mencapai tahap ini, seseorang perlu terlebih dahulu menguasai keterampilan ditahap sebelumnya, yaitu tahap menengah. Keterampilan ini tidak bisa dipelajari secara mandiri seperti keterampilan dasar atau menengah yang cenderung lebih mudah, tetapi harus diperoleh melalui Pendidikan dengan kurikulum khusus dan memerlukan waktu yang lebih Panjang. Kemampuan di tingkat terampil memungkinkan seseorang untuk berkontribusi dalam pengembangan atau penciptaan teknologi, yang mencakup kemampuan perograman dan berbagai aspek lainnyayang berhubungan dengan berbagai disiplin ilmu. Contohnya termasuk pengembangan *Big Data*, realitas virtual, kecerdasan buatan, *internet of things*, dan lainnya (Prabowo, Sujai, & Fadillah, 2024).

Meningkatkan literasi informasi dan digital di kalangan mahasiswa adalah langkah penting. Strategi yang dapat dilakukan adalah dengan menyediakan akses yang merata terhadap perangkat digital dan internet di lingkungan kampus. Untuk itu, pemerintah dan institusi pendidikan perlu bekerja sama dalam menyediakan fasilitas teknologi yang mendukung. Ketersediaan akses yang memadai berdampak positif kepada mahasiswa untuk dapat lebih leluasa menggunakan perangkat digital guna meningkatkan ketrampilan digitalnya guna mendukung kegiatan belajar sehari-hari.

Selain membangun kesadaran tentang etika dan keamanan digital sebagai bagian dari literasi informasi dan digital, sangat penting juga untuk memasukkan pengetahuan tentang literasi digital dalam kurikulum sebagai bagian dari perkuliahan yang terstruktur. Literasi informasi dan digital dapat diajarkan sebagai keterampilan khusus yang berdiri sendiri, tetapi juga bisa diintegrasikan dalam berbagai mata kuliah pada perguruan tinggi. Membangun komunitas belajar digital yang melibatkan mahasiswa, dosen, bahkan orang tua juga dapat mendukung literasi digital secara lebih menyeluruh guna meningkatkan kemampuan ketrampilan digital mahasiswa. Komunitas belajar dapat memberikan dukungan moral dan motivasi bagi mahasiswa maupun dosen, karena semua dapat saling belajar dan berkembang.

4. Kesimpulan

Literasi informasi mempunyai peran yang sangat penting terhadap pengembangan ketrampilan digital pada mahasiswa. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa literasi informasi harus dipahami lebih dari sekedar menerapkan prosedur rutin yang berkaitan dengan keterampilan informasi. Individu yang melek informasi mampu mengenali dan memahami kebutuhan informasi mereka, memiliki pengetahuan tentang lingkungan informasi dan menggunakan informasi untuk menyelesaikan atau memenuhi kebutuhan informasi mereka (Yudi, 2025). Penelitian lain juga menyatakan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi bahwa literasi digital sangat membantu mahasiswa menggunakan teknologi digital untuk mencari mengumpulkan informasi dan meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi. Penerapan literasi digital memiliki potensi untuk mengembangkan ketrampilan berfikir kritis dan kreatif. Serta menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi yang berbeda. Juga menjadi jalan untuk mahasiswa mengikuti perkembangan zaman (Wulandari, Amalia, Utama, Tazki, Septiana, & Angraini, 2024).

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024, Februari 07). *apjii.or.id/*. Retrieved from *apjii.or.id/*: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya. *Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA, dan Mahasiswa di Kota Surabaya*, 1-15.
- Badke, W. (2010). Dasar-dasar literasi informasi: Belajar dari Paul Zurkowski. *Dasar-dasar literasi informasi: Belajar dari Paul Zurkowski*, 48.
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A Review of Concepts. *Journal of Documentation* 57(2), 218-259.
- BPS. (2022, Agustus 23). *jambi.bps.go.id/*. Retrieved from *jambi.bps.go.id/*: <https://jambi.bps.go.id/id/news/2022/08/23/193/perlunya-literasi-digital-di-kota-sungai-penuh-dalam-era-industri-4-0.html>
- BPS. (2024, Juni 10). *sumsel.bps.go.id/*. Retrieved from *sumsel.bps.go.id/*: <https://sumsel.bps.go.id/id/statistics-table/2/NTczIzI=/jumlah-penduduk-menurut-provinsi.html>
- BPS. (2025, Februari 14). *bps.go.id/*. Retrieved from *bps.go.id/*: <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/S3pkSVdHdG1iVU50TXlzdlnYY3pZVzFVV1haVIFUMDkjMw==/jumlah-kecamatan-menurut-provinsi--2025.html?year=2025>
- Einsenberg, M. B. (2008). Information Literacy: Essential Skills for the Information Age. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology* 28(2), 39-47.
- Faradina, N. (2017). Pengaruh Sekolah terhadap Minat Baca Siswa di SD Islam Terpadu Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten. *Jurnal Hanata Widya*, 6 (8), 60-69.



- goodstats. (2025, Maret 30). *goodstats.id/*. Retrieved from *goodstats.id/*: <https://goodstats.id/infographic/tingkat-pendidikan-masyarakat-indonesia-2024-BFsMy>
- Ngatini, Y. (2025). *Remaja dan pergumulannya di era digital*. Penerbit P4I.
- Pattah, S. H. (2014). Literasi Informasi: Peningkatan Kompetensi Informasi Dalam Proses Pembelajaran. *Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 2(2), 117-128.
- Paul G, Z. (1974). The Information Service Environment Relationship and Priorities . *The National Commision on Libraries and Information Sciens(NCLIS)*, 30.
- Prabowo, F. H., Sujai, I., & Fadillah, D. R. (2024). *Peningkatan Keterampilan Digital bagi Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) & Masyarakat Desa dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Berita Hoax*. langgam pustaka.
- Pratama, A. Y., Gusrianti, N., & Haq, K. A. (2022). Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Literasi Digital. *JURNAL TONGGAK PENDIDIKAN DASAR*, 96-101.
- Sevima. (2020, October 14). *sevima.com/*. Retrieved from *sevima.com/*: <https://sevima.com/pengertian-literasi-menurut-para-ahli-tujuan-manfaat-jenis-dan-prinsip/>
- Susinta, A. (2023). Literasi Informasi Pustakawan Dalam Mendukung Program Merdeka. *Literasi Informasi Pustakawan Dalam Mendukung Program Merdeka*, 33-34.
- Vida. (2024, Juli 13). *vida.id/*. Retrieved from *vida.id/*: <https://vida.id/id/blog/literasi-digital-adalah>
- Wulandari, I. T., Amalia, R., Utama, R. R., Tazki, A. N., Septiana, M., & Anggraini, R. (2024). Penerapan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Semarang. *Journal of Education and Technology*, 138-143 .
- Yudi, T. (2025). Literasi Informasi di Pendidikan Tinggi Berdasarkan Persepsi Pustakawan, Fakultas, dan Mahasiswa. Malang, Jawa Timur, Indonesia.
- Yudistira. (2017, Juni). LITERASI INFORMASI PUSTAKAWAN DI PERPUSTAKAAN. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 13(1), 97-106.