

E-COMP SEASON 2 2024

**TINGKATKAN LITERASI DIGITAL: INOVASI
GAMIFICATION SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN
LITERASI DIGITAL DALAM PELAYANAN PUBLIK
ERA 5.0**



Disusun oleh :

Nur Mahmudin (1462200046)

Fatimatuz zahroh (1462300148)

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA
2024**

PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting di era digital dan teknologi saat ini. Literasi digital secara sederhana dapat dimaknai sebagai kemampuan pengguna media digital dalam memperoleh, mengolah, dan menyampaikan informasi. Melalui literasi digital diharapkan warga negara sebagai pengguna media digital tidak serta merta mengkonsumsi dan menyebarkan informasi, namun dilakukan juga pemilahan dan pemilihan informasi yang faktual dan akurat (Pradana, 2018). Di era Society 5.0, literasi digital memainkan peran kunci dalam mengoptimalkan kemajuan teknologi untuk memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat. Literasi digital adalah fondasi yang harus dimiliki setiap warga negara di era digital. Tanpa literasi digital, masyarakat akan sulit beradaptasi dan memanfaatkan teknologi dengan maksimal (Plate, 2020).

Pelayanan publik yang efektif membutuhkan masyarakat yang mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Literasi digital yang rendah dapat menjadi hambatan besar dalam mencapai tujuan ini. Banyak masyarakat yang masih kesulitan dalam mengakses dan memanfaatkan layanan digital yang disediakan oleh pemerintah. Sebagai contoh, pengisian formulir online, akses informasi kesehatan, atau penggunaan aplikasi e-government seringkali menjadi tantangan bagi mereka yang kurang terbiasa dengan teknologi. Pelayanan publik dapat diartikan sebagai pemberian layanan (melayani) keperluan orang atau masyarakat yang mempunyai kepentingan pada organisasi itu sesuai dengan aturan pokok dan tata cara yang telah ditetapkan (Erlianti, 2019).



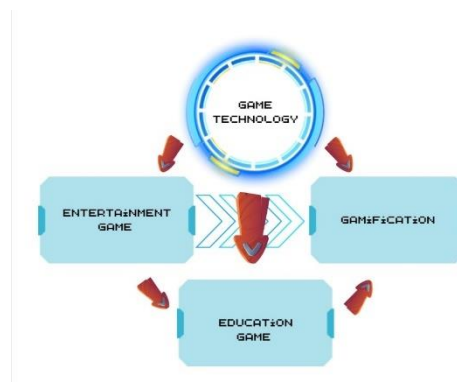
Gambar 1. Konsep Literasi Digital

Sumber: www.sexizpax.com

Society 5.0 adalah konsep yang menggabungkan dunia fisik dan digital untuk menciptakan masyarakat yang lebih maju dan berkelanjutan. Dalam Society 5.0, teknologi digunakan untuk mengatasi tantangan sosial dan meningkatkan

kualitas hidup manusia. Literasi digital menjadi landasan penting dalam mencapai tujuan tersebut karena memungkinkan individu untuk berpartisipasi secara aktif dan bijak dalam ekosistem digital. Shigeru Miyagawa, profesor di MIT, menyatakan bahwa di masa depan, literasi digital akan menjadi salah satu kunci utama untuk menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan berdaya (Miyagawa, 2019).

Gamifikasi menggunakan game untuk meningkatkan motivasi dalam diri pemain, sehingga membuatnya termotivasi dan bersemangat untuk melakukan sesuatu (Marisa, et al., 2020). Pemanfaatan gamifikasi dalam literasi dapat meningkatkan semangat masyarakat untuk membaca karena saat kegiatan membaca masyarakat tidak hanya fokus untuk membaca namun akan diselingi gamifikasi atau game didalamnya agar masyarakat tidak merasa bosan dalam aktivitas membacanya.



Gambar 2. Ilustrasi Perkembangan Game dalam ilmu

Sumber: Dokumentasi Tim

Di Indonesia, tingkat literasi digital masih perlu ditingkatkan agar masyarakat dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Perkembangan teknologi juga harus digunakan untuk memajukan literasi digital. Maka dari itu dalam esai ini membahas penggunaan teknologi yaitu gamification guna menarik minat masyarakat untuk meningkatkan literasi digital di era Society 5.0. Semakin baik literasi masyarakat maka akan semakin mudah juga masyarakat dalam penggunaan layanan publik.

ISI

Menurut data PISA tingkat literasi di Indonesia tahun 2022 menurun dari tahun-tahun sebelumnya. Penurunan ini jelas bukan hal yang bisa dibanggakan. Oleh karena itu harus dibuat inovasi-inovasi guna meningkatkan literasi di Indonesia. Karena penurunan literasi ini dapat menunjukkan seberapa rendah minat masyarakat untuk membaca. Membaca adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan. Jika penurunan literasi ini terus terjadi maka dapat dilihat juga penurunan pengetahuan masyarakat Indonesia. Penurunan literasi ini dapat terjadi karena dampak negatif penggunaan teknologi.



Gambar 2. Tingkat Literasi Indonesia

Sumber: Good stats

Dalam era 5.0 dimana semua serba canggih dan digital banyak teknologi yang memudahkan pekerjaan manusia. Manusia menjadi ketergantungan dan menjadi malas untuk melakukannya sendiri. Hal itu juga yang mendasari penurunan literasi karena sekarang jika masyarakat ingin mengetahui sesuatu masyarakat bisa langsung mencari di *web* tanpa harus membaca buku. Hal ini berdampak pada emosi masyarakat juga yang menjadikan masyarakat menjadi tidak suka bertele-tele dan mudah teralihkannya fokusnya karena mudah terpecah fokusnya.

Pemerintah dalam hal ini berperan penting untuk meningkatkan literasi masyarakat. Peningkatan pelayanan publik mengikuti perkembangan zaman sangat diperlukan guna menarik kembali minat masyarakat dalam membaca. Karena tidak bisa dipungkiri bahwa masyarakat sekarang sudah tidak bisa dipisahkan dari digitalisasi maka salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat literasi masyarakat yaitu dengan mengupayakan literasi secara digital. Sudah banyak aplikasi yang menawarkan layanan literasi secara digital namun pada era sekarang literasi digital itu ditinggalkan karena masyarakat lebih menyukai hal-hal

yang memuat konten secara visual dan bergerak. Di era *Society 5.0*, literasi digital menjadi semakin penting karena teknologi semakin terintegrasi dalam berbagai aspek kehidupan. Dari pendidikan, kesehatan, hingga pemerintahan, teknologi memainkan peran kunci dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan. Namun, tanpa literasi digital yang memadai, masyarakat tidak dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal.

Untuk mengoptimalkan literasi digital dan juga pelayanan publik pemerintah dapat bekerjasama dengan pihak swasta mengembangkan perpustakaan digital menggunakan gamification. Dalam hal ini gamification berguna untuk menarik minat masyarakat untuk membaca dan meningkatkan literasi. Dengan penggabungan antara game dengan literasi dapat membuat masyarakat menjadi tidak bosan saat membaca. Gamification juga dapat menarik minat masyarakat untuk membaca karena dalam aktivitas membaca ini masyarakat tidak hanya membaca namun akan ada game dan ilustrasi-ilustrasi dengan warna yang menarik guna menghilangkan jenuh masyarakat dari kegiatan membaca. Warna yang menarik dapat menarik minat lebih banyak anak-anak. Semakin banyak pengguna pelayanan publik dapat diartikan semakin baik pula pelayanan publik yang diberikan.



Gambar 4. Contoh Gamifikasi dalam Buku Anak

Sumber: Dokumentasi Tim

Inovasi ini dapat digunakan sebagai terobosan peningkatan pelayanan publik dan juga literasi digital secara bersamaan. Dengan demikian, literasi digital yang komprehensif di era *Society 5.0* dapat mempersiapkan masyarakat menghadapi tantangan dan peluang yang dihadirkan oleh teknologi canggih, serta memastikan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dan etis.



Gambar 4. Internet of Things (IoT), dan blockchain
Sumber: iotdesignpro.com

PENUTUP

Di era Society 5.0, literasi digital adalah kebutuhan mendesak yang harus dipenuhi untuk mengoptimalkan manfaat teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan pelayanan publik. Dengan memahami dan memanfaatkan teknologi secara tepat, masyarakat dapat meningkatkan kualitas hidup mereka. Gamification, sebagai inovasi, menawarkan cara baru untuk meningkatkan literasi digital di Indonesia. Menggabungkan elemen permainan dengan kegiatan literasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, terutama bagi anak-anak.

Kerjasama antara pemerintah, institusi pendidikan, dan sektor swasta adalah kunci utama untuk mengembangkan program literasi digital yang efektif. Dukungan yang berkelanjutan dan komprehensif dapat meningkatkan literasi digital masyarakat, memungkinkan mereka memanfaatkan teknologi dengan optimal. Program berbasis gamification bisa menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat membaca dan meningkatkan keterampilan digital masyarakat.

Dengan literasi digital yang kuat, masyarakat akan mampu mengakses informasi dengan mudah dan kritis, memilah informasi yang akurat dan berguna. Ini akan menciptakan masyarakat yang cerdas dan siap menghadapi berbagai tantangan di era digital. Oleh karena itu, sangat penting untuk terus mendukung dan mengembangkan literasi digital demi kemajuan dan kesejahteraan bersama di era Society 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, S. and Fauzi, A. (2019) 'Peningkatan Literasi Digital melalui Pendidikan Formal di Era Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Pendidikan*, 5(2), pp. 135-145.
- Budiman, H. (2017) 'Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan*, 5(1), pp. 76-82.
- Sari, D. P. and Santoso, H. B. (2018) 'Analisis Kesenjangan Digital dalam Pendidikan di Indonesia', *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(1), pp. 45-55.
- Suharti, R. and Rahmawati, E. (2020) 'Strategi Pengembangan Literasi Digital di Sekolah Menengah', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(3), pp. 345-357.
- Wijaya, T. T. (2020) 'Transformasi Digital dan Implikasinya terhadap Masyarakat', *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 8(2), pp. 98-110.
- Yuliani, R. and Kurniawan, A. (2019) 'Pemanfaatan Teknologi dalam Peningkatan Literasi Digital di Era *Society 5.0*', *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 6(4), pp. 210-220.
- World Economic Forum. (n.d.) The Future of Jobs Report 2020. Available at: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020> (Accessed: 8 July 2024).
- Pradana, Y., 2018. ATRIBUSI KEWARGAAN DIGITAL DALAM LITERASI DIGITAL. 2018, 3(2), pp. 168-182.

BIODATA PENULIS

Ketua Tim

Nama Lengkap : Nur Mahmudin
Tempat dan tanggal lahir : Surabaya, 27 Juli 2003
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Nama Perguruan Tinggi : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Program Studi : Teknik Informatika
NIM : 1462200046
Alamat Email : nur.mahmudin19@gmail.com
Nomor Telepon / HP : 087744966509

Surabaya, 09 Juli 2024

Penulis Karya,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nur Mahmudin', written in a cursive style.

(Nur Mahmudin)

BIODATA PENULIS

Anggota Tim

Nama Lengkap : Fatimatuz zahroh
Tempat dan tanggal lahir : Bangkalan, 17 Agustus 2005
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Perguruan Tinggi : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Program Studi : Teknik Informatika
NIM : 1462300148
Alamat Email : zhrohftimatuz@gmail.com
Nomor Telepon / HP : 085732887475

Surabaya, 08 Juli 2024

Penulis Karya,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Fatimatuz zahroh', written in a cursive style.

(Fatimatuz zahroh)

LEMBAR ORISINIL
E-COMP SEASON 2 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Ketua Tim : Nur Mahmudin

Nomor Induk Mahasiswa : 1462200046

Perguruan Tinggi : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa *essay* dengan judul “Tingkatkan Literasi Digital: Inovasi Gamification Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Dalam Pelayanan Publik Era 5.0” yang diikutsertakan dalam **E-COMP Season 2 2024** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan karya orang lain dan belum pernah diikutkan dalam segala bentuk perlombaan serta belum pernah dimuat dimanapun.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 09 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nur Mahmudin

NIM.1462200046