

Kementerian Kominfo Kembangkan Empat Pilar Literasi untuk Percepatan Transformasi Digital

Tony Rosyid - INDONESIASATU.CO.ID

Jan 17, 2021 - 10:49



JAKARTA - Kementerian Komunikasi dan Informatika mengembangkan empat pilar literasi untuk mendukung percepatan transformasi digital. Khusus untuk anak-anak Indonesia, menurut Direktur Jenderal Aplikasi dan Informatika Samuel A. Pangerapan juga dikembangkan keseimbangan dalam pemanfaatan ruang

digital.

“Transformasi digital adalah bagaimana kita meng-embrace atau memasukkan ruang digital ini menjadi bagian dari realitas dan bukan menggantikan, sehingga menjadi balance,” jelasnya dalam Siberkreasi Hangout Online untuk Orang Tua dan Guru dari Jakarta, Sabtu (17/01/2021).

Dirjen Samuel mengatakan ada kesalahpahaman berkaitan dengan transformasi digital yang seolah-olah berpindah tempat dari dari ruang fisik ke ruang digital.

“Perlu suatu keseimbangan dan kita perlu mengaturnya dari awal secara ketat bagaimana anak-anak itu disiplin dalam memanfaatkan ruang digital ini supaya tidak berlebihan dan akhirnya terbawa dengan arus ruang digital yang terlalu dalam sehingga melupakan ruang fisik,” tuturnya.

Dirjen Aptika Kementerian Kominfo menyatakan, selama masa pandemi Covid-19 transformasi digital berlangsung lebih cepat. Menurutnya, saat ini sudah ada 196 juta masyarakat yang sudah terkoneksi dengan internet atau 73%, meskipun masih ada juga masyarakat yang belum mengakses internet dengan layak.

“Seperti yang diinstruksikan oleh Presiden, hal ini yang tengah diupayakan Kementerian Kominfo agar internet bisa diakses masyarakat Indonesia dari manapun berada. Selain menyiapkan BTS, Kominfo juga tengah menyiapkan satelit yang akan diluncurkan di akhir 2022,” ungkapnya.

Selain fokus terhadap transformasi digital, Kementerian Kominfo juga terus melakukan literasi digital bagi sumber daya manusia Indonesia. “Di sisi lain banyak sekali kita lihat masalah yang timbul, salah satunya adalah tema yang kita bahas hari ini dampak anak terhadap teknologi digital. Dampak-dampak ini terjadi karena tidak memahami apa itu ruang digital dan bagaimana kita menjalani atau beraktivitas di ruang digital,” ujar Dirjen Samuel.

4 Pilar Literasi

Menurut Dirjen Aptika, sebagai pilar literasi untuk mendukung transformasi digital, digital skill masyarakat perlu ditingkatkan. Menurutnya, hal yang penting untuk dilakukan bagaimana bisa mengenalkan dan memberikan pemahaman mengenai perangkat teknologi informasi dan komunikasi.

“Digital skill berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari,” jelasnya.

Selain pengembangan digital skill, menurut Dirjen Samuel, terdapat tiga pilar lain yang dikembangkan oleh Kementerian Kominfo, yaitu digital culture, digital ethics, dan digital safety.

“Digital Culture adalah bentuk aktivitas masyarakat di ruang digital yang harus tetap memiliki wawasan kebangsaan, nilai-nilai Pancasila, dan kebinekaan. Sementara digital ethics adalah kemampuan menyadari mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari,” jelasnya.

Mengenai digital safety, Dirjen Aptika menyebutnya sebagai kemampuan masyarakat untuk mengenali, menerapkan, meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital.

“Empat hal ini tertuang dalam Roadmap Literasi Digital 2021-2024 yang sedang disusun oleh Kementerian Kominfo,” tegasnya.

Optimasi Gawai untuk Anak

Dalam webinar bertema Dampak Teknologi Terhadap Perkembangan Otak Pada Anak itu, Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jumeri, menyatakan perkembangan teknologi yang begitu pesat telah mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali mulai dari anak-anak usia dini sampai dengan orang dewasa.

“Teknologi bak pisau bermata dua, jika kita bisa memanfaatkan dengan baik tentu memiliki dampak positif yang bisa membantu dalam berbagai hal, namun jika salah dalam memanfaatkan tentu akan menjadi bumerang,” ujarnya.

Menurut Dirjen Jumeri penggunaan gawai sebagai sarana untuk mengakses teknologi yang berlebihan terbukti dapat memberikan dampak buruk pada anak, terutama anak di usia dini.

Bahkan, menurut Dokter Spesialis Saraf Anak Departemen Neurologi RSCM, Yetty Ramli, bagian otak anak usia dini yang sering terpapar gawai menunjukkan adanya perubahan struktur otak.

“Penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat mengganggu perkembangan kemampuan kognitif anak, seperti daya ingat, bahasa, daya tangkap, memori, juga kemampuan motorik, serta sensoris anak,” jelasnya.

Meskipun demikian, pandemi mengharuskan anak-anak menjalani pembelajaran secara online. Menurut Yetty Ramli, hal itu merupakan dampak positif kehadiran teknologi, namun juga memberikan dampak negatif pada sisi kesehatan, psikologis dan emosi anak.

“Penggunaan gawai dalam jangka panjang dan terus menerus memberikan efek samping pada fisik, seperti mata kering, sakit kepala, nyeri leher, kemudian juga berakibat kurangnya nafsu makan dan gangguan tidur. Selain itu, jika hal-hal yang diterima anak hal-hal negatif, bisa menyebabkan kecanduan atau adiksi, yang bisa mempengaruhi mental,” tambahnya.

Seminar daring menghadirkan Dewan Pengarah Siberkreasi & Founder Sejiwa, Diena Haryana; Direktur Sekolah Dasar Kemendikbud, Sri Wahyuningsih; Praktisi Neurosains Terapan/Founder Vigor, Anne Gracia; Ketua Umum Parfi '56/Dewan Pengarah Siberkreasi, Marcella Zalianty; dan Tim Komunikasi Publik KPCPEN Basra Amru. Narasumber memberikan berbagai kiat untuk menjadi adaptif terhadap perkembangan teknologi serta penggunaan teknologi atau gawai secara aman dan sehat untuk anak-anak. (***)