

PENGEMBANGAN *DIGITAL CITIZENSHIP* MELALUI POJOK BACA DIGITAL DI MASYARAKAT KARANG BEDIL KOTA MATARAM

Muhamad Dwi Utomo*, M. Ismail, Sawaludin, Lalu Sumardi

Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

*dwiutomo688@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to provide an understanding to the public to be smart in choosing positive news that does not contain fake news and increases literacy. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The results of this study use a qualitative approach with descriptive methods because this research describes objects, phenomena, and social conditions that occur in the Karang Bedil community through POCADI services. The development of digital citizenship through POCADI is therefore as follows: 1. Digital citizenship involves understanding the risks associated with technology and how to protect oneself online. This also includes respecting the rights of others and using technology responsibly. 2. Digital citizenship aims to enable people to utilize technology properly in accordance with applicable ethics and norms. The concept of this coaching is for the development of society to reduce the time to use technology to make the organization productive for both children and adults. Digital citizenship aims to ensure that everyone can use digital media, technology, and responsible Digital citizenship coaching.

Keywords: digital citizenship; digital reading corner; development

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman kepada masyarakat untuk cerdas dalam memilih berita yang sifatnya positif, tidak mengandung berita bohong dan meningkatkan literasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumen. Hasil penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif karena dalam penelitian ini menggambarkan objek, fenomena atau kondisi sosial yang terjadi di masyarakat Karang Bedil melalui layanan POCADI. Maka pengembangan Kewarganegaraan digital melalui POCADI adalah sebagai berikut: 1. Kewarganegaraan digital melibatkan pemahaman risiko yang terkait dengan teknologi dan cara melindungi diri sendiri secara online. Ini juga termasuk menghormati hak orang lain dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. 2. Kewarganegaraan digital bertujuan agar masyarakat dapat memanfaatkan teknologi dengan baik sesuai etika dan norma yang berlaku. Konsep pembinaan ini adalah untuk pengembangan masyarakat untuk mengurangi waktu untuk menggunakan teknologi agar masyarakat produktif baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Tujuan kewarganegaraan digital adalah untuk memastikan bahwa setiap orang dapat menggunakan media digital, teknologi, dan bertanggung jawab. Pembinaan kewarganegaraan digital.

Kata kunci: kewarganegaraan digital; pojok baca digital; pengembangan



Sejarah Artikel: Dikirim 3 Juli 2023 | Direvisi hingga 27 Juli 2023

Diterima 29 Juli 2023 | Publikasikan 30 September 2023

Copyright © 2023, Muhamad Dwi Utomo, M. Ismail, Sawaludin, Lalu Sumardi

This is Open Access under the CC-BY-SA License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

DOI: [10.24114/jk.v20i2.48274](https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48274)

PENDAHULUAN

Perpustakaan umum biasanya menyediakan akses kepada masyarakat mengenai pengetahuan, informasi, pembelajaran dengan berkarya imajinasi dalam berbagai sumber-sumber pustaka dan jasa perpustakaan (Ramadani, 2018). Sumber perpustakaan dan jasa perpustakaan tersebut harus ditunjukkan kepada semua kalangan tanpa memandang ras, suku, ekonomi, status pekerjaan, dan status pendidikan. Misi perpustakaan umum adalah sebagai penyedia sumber daya dan layanan perpustakaan melalui berbagai media untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, dan informasi individu atau kelompok. Hal ini sejalan dengan Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan yang berbunyi: “perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa”. Sehingga dapat dipungkiri kemajuan teknologi informasi yang membawa pengaruh besar terhadap warga negara yang menggunakan media digital (*digital citizenship*). Putri dan Setyowati (2021) menyebutkan “*digital citizenship can be defined as a norm of behavior related to the use of technology, or it can be interpreted that digital citizenship is the ability to participate in online societies*”

Konteks Kewarganegaraan saat ini terbentuk oleh warga negara baru yaitu warga negara digital (*digital citizen*) yang memiliki ciri perilaku yang berhubungan dengan teknologi, seperti yang dijelaskan oleh Bailey & Ribble (dalam Putri & Setyowati, 2021) Seorang warga Negara digital dikatakan memiliki pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan sikap kewarganegaraan yang seimbang dengan pemahaman dan pengetahuan serta keterampilan terkait pemanfaatan teknologi dan informasi. Dilihat dari hasil survei terbaru berdasarkan Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penggunaan internet di Indonesia pada 11 Januari sampai 24 Februari 2021 berjumlah 72,00% yang dimana ada sekitar 210.026.769 dari total 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia yang terhubung internet. Sedangkan pada tahun 2017 populasi terhubung internet di Indonesia sekitar 54% sampai 86% berdasarkan hasil survey tersebut menunjukkan bahwa kenaikan pengguna internet berdasarkan usia, yaitu usia 15-19 tahun yang menjadi pengguna internet terbanyak di Indonesia sekitar 91% dari total keseluruhan (Pahlevi, 2022). Sehingga dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa pengguna internet mengalami peningkatan yang signifikan. Jadi menggunakan internet dengan cepat memprovokasi orang ketika berita menyebar di jejaring sosial. Media sosial membuat orang cepat menggunakan internet yang disalahgunakan untuk hal-hal yang tidak diinginkan dengan melihat dan menonton hal-hal negatif. Seperti yang terjadi pada belakangan ini media sosial tersebut terkadang berisikan ujaran kebencian, hoax, fitnah, dan lain sebagainya.

Dengan adanya kasus penyalahgunaan akses teknologi, pemerintah pusat telah membentuk layanan perpustakaan atau Pojok Baca Digital (POCADI) adalah program terbaru Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi masyarakat khususnya bagi anak sekolah, dan mahasiswa serta masyarakat sekitar. Pojok baca digital ini menawarkan koleksi buku cetak dan buku digital (*e-book*). Pojok Baca Digital memungkinkan masyarakat mengakses materi dengan menggunakan aplikasi yang tertanam di perangkat komputer (Aplikasi iPusnas). Pojok baca digital diharapkan dapat memberikan akses informasi yang sama kepada masyarakat, karena merupakan layanan yang benar-benar komprehensif. Berdasarkan data tahun 2020,

Perpustakaan Nasional RI dalam pengukuran indeks pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) pada 34 Provinsi di Indonesia, posisi Provinsi Nusa Tenggara Barat berada di urutan 14 dengan indeks 13,89. Kemudian pada tahun 2021, Provinsi Nusa Tenggara Barat naik peringkat menjadi urutan 10 dengan Indeks 17,66 (Kadis Pusda NTB). Dengan ini menunjukkan bahwa kinerja-kinerja kolaborasi antara Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi NTB, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan bersama pihak-pihak di Kabupaten atau Kota.

Melalui layanan “Pojok Baca Digital” atau dikenal juga dengan POCADI, perpustakaan menawarkan solusi untuk menghadapi tantangan teknologi yang menuntut tidak hanya kemampuan masyarakat dalam menelusuri informasi, tetapi juga mampu menjaga nilai-nilai sosial budaya yang dimiliki. Untuk teknologi pertumbuhan yang cepat mungkin hilang (Amanda, 2021). Dengan demikian, POCADI dapat meningkatkan literasi digital dengan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) kelas dunia yang memiliki nilai, budaya dan karakter. Melalui layanan POCADI ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca masyarakat dan meningkatkan literasi. Dengan tujuan untuk meningkatkan peringkat Nusa Tenggara Barat yang direncanakan masuk 5 (lima) besar dengan indeks yang jauh lebih tinggi. Kemudian Pemerintah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mataram memberikan POCADI kepada Yayasan Tarbiyatul Ummah yang bekerja sama dengan masyarakat Karang Bedil. Melalui hal tersebut maka penanggung jawab harus mengelola POCADI agar pengunjung banyak, meningkatkan minat baca masyarakat Karang Bedil untuk cinta terhadap buku dan membuat program-program yang kreatif agar pengunjung tidak bosan. Pojok Baca Digital menawarkan buku digital karena tujuan dasar Pojok Baca Digital adalah membangkitkan minat baca dan mencerdaskan masyarakat sehingga terciptanya masyarakat Karang Bedil yang cerdas mengetahui informasi terkini. Pojok Baca Digital juga memiliki media untuk mendukung semua fungsi yang ada seperti komputer, netbook dan TAB, Televisi. Sarana dan prasarana POCADI yang berlokasi Ponpes Tarbiyatul Ummah Karang Bedil Kota Mataram.

Melalui POCADI juga mendapatkan menemukan informasi terbaru yang bisa menambah pengetahuan, mengembangkan wawasan, serta menjadi wadah kegiatan pembelajaran yang cerdas dan menjadikan masyarakat Karang Bedil gemar dan cinta terhadap buku. Diharapkan POCADI ini dapat mencerdaskan masyarakat Karang Bedil yang *smart* dan membantu semua lapisan masyarakat dalam bidang lainnya, baik untuk meningkatkan minat baca maupun menjadikan masyarakat lebih cerdas, cinta terhadap buku dan mencari atau kekinian terbaru terkait dengan informasi sosial yang benar. Kemudian, dengan perkembangan teknologi saat ini, diperlukan tingkat pengetahuan kewarganegaraan yang baik agar masyarakat dapat mengambil hal-hal yang positif dan mengabaikan hak-hak yang negatif. Oleh karena itu, transisi ke masyarakat di era digital membutuhkan pengetahuan dan keterampilan etis yang harus dikuasai oleh setiap warga Negara digital. Pemahaman ini diharapkan dapat menggerakkan warga Negara digital ke arah yang lebih positif agar terwujudnya *digital citizenship* menjadi kenyataan. Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa program babak baru yang sempit adalah *character building*, yang langsung menasar peluang dan tantangan kehidupan digital. Oleh karena itu, salah satu opsinya adalah mengimplementasikan *digital citizenship* bagi masyarakat Karang Bedil melalui program yang dikelola oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Mataram yaitu program Pojok Baca Digital.

Dalam hal ini dapat dikembangkan dengan *digital citizenship* atau kewarganegaraan digital yang mencakup kemampuan masyarakat dalam menggunakan

teknologi digital dengan bertanggung jawab dan beretika. Jika masyarakat tidak memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan tidak memperoleh pelatihan dan bimbingan yang memadai dalam menggunakan teknologi, maka mereka dapat kesulitan dalam memenuhi kewajiban *digital citizenship* dan bahkan dapat melakukan perilaku yang merugikan diri sendiri atau masyarakat di luar sana.

Hal ini berhubungan dengan permasalahan di atas, maka penting untuk mengkaji penelitian “Pengembangan *digital citizenship* melalui Pojok Baca Digital (POCADI) di masyarakat Karang Bedil Kota Mataram” secara lebih mendalam untuk mengetahui dan memberikan wawasan tentang dampak Negatif terhadap Pojok Baca Digital melalui *digital citizenship* yang diterapkan di Lingkungan Karang Bedil. Peneliti juga mengharapkan program *digital citizenship* melalui Pojok Baca Digital ini dapat menawarkan inovasi baru untuk program mengurangi penggunaan akses digital, menciptakan warga negara yang *smart*, beretika dan bersopan santun, dan menciptakan warga negara yang cinta terhadap buku.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan metode deskriptif karena dalam penelitian ini penelitian menggambarkan objek, fenomena atau kondisi sosial (Ramdhan, 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami fenomena atau kondisi yang terjadi di masyarakat melalui layanan Pojok Baca Digital. Penggunaan pendekatan deskriptif adalah untuk menggambarkan karakteristik, kondisi atau perilaku sampel yang diteliti (Sugiyono, 2017). Penggunaan pendekatan ini didasarkan pada pengumpulan informasi tentang fenomena yang sedang terjadi, identifikasi antar variabel, dan pengklasifikasian informasi yang dikumpulkan oleh peneliti. Observasi dilakukan dengan menghadiri beberapa proses pengembangan dengan melakukan pembinaan terlebih dahulu dan dilakukan oleh pihak pegawai POCADI. Sementara, wawancara adalah mengadakan pembicara secara langsung dengan pihak pengunjung, masyarakat dan pihak-pihak lainnya untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti (Siyoto & Sodik, 2015). Dokumentasi yang menjadi sumber data peneliti yang diperoleh dari data pengunjung dan kegiatan yang dilakukan oleh pegawai POCADI. Data dari hasil penelitian ini kemudian dianalisis untuk menghasilkan hasil penelitian dan penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

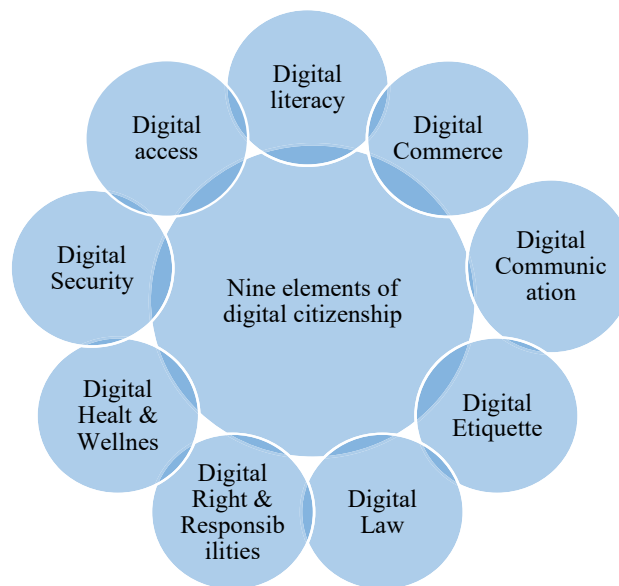
Pengembangan dengan melakukan Pembinaan *Digital Citizenship* Melalui Pojok Baca Digital

Pembinaan berasal dari kata bahasa arab “bana” yang berarti membina, membangun, mendirikan. Menurut kamus besar Indonesia, pembinaan adalah suatu usaha tindakan dan kegiatan yang dilakukan secara berdaya guna dan berhasil guna untuk memperoleh hasil yang baik (Manan, 2017). Sedangkan warga digital (*digital citizenship*) harus memiliki beberapa karakteristik seperti memahami masalah manusia, budaya, dan sosial yang terkait dengannya teknologi, praktek perilaku hukum dan etik, hal ini dapat dipraktikkan dalam penggunaan teknologi yang aman, tidak legal, dan bertanggung jawab atas informasi dan teknologi. Setiap warga negara menunjukkan

sikap positif terhadap penggunaan teknologi yang mendukung kolaborasi, pembelajaran, dan produktivitas. Warga negara juga harus memiliki jiwa kepribadian yang menunjukkan bahwa warga negara itu tanggung jawab atas hak kepribadian untuk pembelajaran seumur hidup dan menunjukkan kepemimpinan untuk *digital citizenship* dijelaskan dalam teori Ribble dan Bailey.

Generasi milenial atau Gen-Z adalah perilaku utama dalam berkegiatan di dunia digital. Berubahan-berubahan dari zaman dulunya tidak ada teknologi, sehingga pada saat ini kemajuan teknologi sangat pesat yang dimana kemajuan teknologi informasi ini telah membentuk karakteristik baru warga negara. Dalam konteks kewarganegaraan, saat ini telah terbentuk tipe-tipe warga negara baru yang disebutkan dengan warga negara digital (*digital citizens*) yang mempunyai ciri perilaku tertentu dengan teknologi, seperti yang dijelaskan juga oleh teori Ribble dan Bailey (dalam Roza, 2020). Konsep kewarganegaraan digital di jelaskan pada gambar di bawah ini:

Gambar 1. Nice Elements of Digital Citizenship



Sumber: diadaptasi dari teori Ribble & Bailey (dalam Roza, 2020)

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa sembilan unsur perilaku di atas dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, akses digital, yaitu partisipasi warga digital dalam dunia digital. Alat-alat ini diperlukan untuk memberikan informasi secara komprehensif dan bermanfaat. Kedua, komunikasi digital (*bisnis digital*) pertukaran informasi digital. Seperti halnya dalam dunia teknologi, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Misalnya hal-hal baik yang berkaitan dengan pembayaran, jual beli dll dapat diakses melalui aplikasi yang sudah tersedia. Dengan bantuan aplikasi, baik acara maupun hal lainnya menjadi paling aman dan tercepat. Hal ketiga, komunikasi digital (*digital communication*), proses berbagi informasi di dunia digital dapat menggunakan berbagai media yang tersedia, seperti media sosial yaitu Youtube, Instagram, dll. Dengan menggunakan contoh-contoh tersebut, pengguna harus benar-benar memahami karakteristik dari setiap aplikasi yang digunakan, mengetahui dampak negatif dan positif serta mengetahui penggunaan teknologi secara benar dan bertanggung jawab. Keempat, literasi digital, pengajaran dan pembelajaran tentang

teknologi dan pemanfaatan teknologi. Ini mencakup keterampilan dan pemahaman yang diperlukan untuk berinteraksi dengan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, Internet, media sosial, dan aplikasi lainnya. Di era teknologi informasi modern, hal ini sangat penting karena hampir setiap aspek kehidupan kita terhubung dengan teknologi. Kelima, etika digital (*digital etiket*) mengacu pada seperangkat nilai, prinsip, dan perilaku yang memandu perilaku kita di dunia digital, misalnya menghormati privasi, kejujuran, menghormati hak cipta, dll. Keenam, hukum digital, peraturan yang mengatur kegiatan dan transaksi di dunia digital. Perundang-undangan digital mencakup beberapa aspek, mulai dari keamanan siber, perlindungan data, hak kekayaan intelektual, dan kejahatan siber. Ketujuh, hak dan tanggung jawab digital mengacu pada hak dan tanggung jawab individu yang harus dipenuhi dalam lingkungan digital. Sebagai pengguna teknologi informasi dan internet, kita memiliki hak-hak tertentu yang harus dihormati dan dilindungi oleh hukum, sekaligus bertanggung jawab atas perilaku dan tindakan kita di dunia digital. Kedelapan, kesehatan dan kesejahteraan digital (*digital health and well-being*) mengacu pada kesehatan fisik dan mental yang tidak dapat dipisahkan, apalagi kehidupan masyarakat yang bahagia. Tentu saja pengguna teknologi tidak berdampak pada kesehatan, namun pengguna teknologi diminta untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal. Kesembilan, keamanan digital adalah upaya untuk melindungi informasi, perangkat, sistem atau jaringan terhadap ancaman atau resiko keamanan dari lingkungan digital.

Membangun aksesibilitas digital merupakan upaya POCADI untuk memberikan kemudahan akses kepada masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan komputer atau perangkat mobile yang dapat digunakan untuk membaca digital. Pastikan juga koneksi internet yang stabil agar masyarakat mudah mengakses berbagai sumber bacaan digital yang baik, yang berperan penting dalam kurasi konten, sangat penting di POCADI. Literasi digital merupakan langkah awal untuk meningkatkan literasi yang sederhana, hal ini sangat penting juga untuk memberikan pelatihan literasi digital kepada masyarakat. Kemudian, ini juga termasuk pelatihan dalam penggunaan perangkat digital, pencarian informasi, menilai keaslian sumber dan mengelola data pribadi. Misalnya melakukan resensi buku online, workshop menulis atau klub baca virtual. Program-program tersebut dapat mendorong partisipasi aktif dan diskusi, serta meningkatkan pemahaman dan minat membaca masyarakat. Kerjasama dengan lembaga pendidikan dan perpustakaan merupakan salah satu cara bekerja sama dengan lembaga pendidikan dan perpustakaan daerah untuk memperkuat POCADI.

POCADI adalah salah satu ruangan ruangan perpustakaan yang berisikan berbagai buku cetak, buku digital dan fasilitas-fasilitas lainnya. POCADI berlokasi di tengah-tengah masyarakat yaitu di Yayasan Tarbiyatul Ummah Jalan Oncer No. 21 Karang Bedil, Kelurahan Mataram Timur, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilakukan selama 1 (satu) bulan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. POCADI adalah salah satu platform yang memfasilitasi pelaksanaan *digital citizenship* guna untuk mengacu pada kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital dengan bertanggung jawab, etis, aman dan memilih konten-konten positif yang membuat pengguna dapat memberikan pengetahuan yang luas. Untuk mendukung dalam pelaksanaan *digital citizenship* melalui Pojok Baca Digital yaitu dengan mengedukasi penguin technology yang sudah ada di ruangan POCADI yang dimana pengunjung dapat mengakses internet secara luas. Namun hal ini meliputi jiwa yang bertanggung jawab dengan apa yang diakses, hal ini pegawai POCADI

mengajarkan tentang menjaga privasi online, keamanan, mengenalkan modus-modus penipuan, dan memberikan pemahaman hal apa saja yang bisa disebarluaskan ke teman ataupun media sosial. Dengan mengajarkan hal-hal diatas dapat menghindari tuntutan hukum di Indonesia dan memperkuat etika dalam dunia komunikasi atau dunia digital sehingga pengunjung dapat cerdas dan beretika dalam menggunakan internet.

Untuk meningkatkan kesadaran tentang bullying dan cara mencegahnya juga dapat meliputi pengenalan dan dapat dicegah. Namun, ini mencakup jiwa yang bertanggung jawab atas apa yang diakses. Pegawai POCADI mengajarkan cara menjaga privasi online, keamanan, mengidentifikasi modus penipuan, dan memahami apa yang dapat disampaikan kepada teman atau media sosial. Tanggapan Dinas pihak pembinaan ini dijelaskan oleh inisial dan tanggal "UR" tanggal 24 Mei 2023 sebagai Subjek ke-1 menyatakan bahwa:

"Terkait dengan pelaksanaan digital citizenship sangat bagus dan pertama kali saya mendengar dengan penelitian ini saya selaku perwakilan dari pihak dinas kegiatan ini sangat saya dukung penuh. Karena ini juga dapat mengurangi aktifitas digital seperti bermain game secara berlebihan, menyebarkan berita HOAX, mengomentari atau menyinggung orang lain, dan menonton film-film yang sifatnya negatif".

Pembinaan *digital citizenship* menjadi tugas penting dan dilaksanakan, karena di era digital saat ini, warga negara harus siap menghadapi tantangan dan resiko yang ada di dunia digital. Revolusi industri 4.0 berpotensi mengubah kehidupan warga negara, dan secara fundamental mengubah cara beraktivitas manusia bekerja, yang dapat berdampak signifikan terhadap perilaku dan kebiasaan warga negara khususnya kaum muda. Oleh karena itu, pentingnya pembelajaran PPKn untuk membangun generasi muda yang *smart and good citizenship* (Putri & Setyowati, 2021). Generasi milenial atau Gen-Z adalah perilaku terdepan di dunia digital. Generasi milenial siap dengan cepat berinteraksi dengan perubahan zaman teknologi yang begitu maju sehingga perkembangan teknologi saat ini berjalan sangat cepat. Dalam hal ini, perkembangan teknologi informasi telah menciptakan fungsi baru bagi warga negara. Pertama, akses digital, yaitu partisipasi warga digital dalam dunia digital. Alat-alat ini diperlukan untuk memberikan informasi secara komprehensif dan bermanfaat. Kedua, komunikasi digital, pertukaran informasi digital. Seperti halnya dalam dunia teknologi, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Misalnya hal-hal baik yang berkaitan dengan pembayaran, jual beli dan lain-lain dapat diakses melalui aplikasi yang sudah tersedia. Dengan bantuan aplikasi, baik acara maupun hal lainnya menjadi paling aman dan tercepat. Di era teknologi informasi modern, hal ini sangat penting karena hampir setiap aspek kehidupan kita terhubung dengan teknologi. Etika digital mengacu pada seperangkat nilai, prinsip, dan perilaku yang memandu perilaku kita di dunia digital, misalnya menghormati privasi, kejujuran, menghormati hak cipta, dan lain-lain.

Kemudian berdasarkan teori di atas pembinaan *digital citizenship* yang dilakukan oleh POCADI untuk meningkatkan indeks literasi masyarakat untuk beretika, bermoral dan beradab dalam dunia digital dan menciptakan warga negara yang *Smart*. Berbagai cara yang dilakukan oleh berbagai pihak untuk meningkatkan literasi masyarakat seperti memberikan ruangan perpustakaan yang didalamnya tersedia berbagai buku cetak. Hal ini pun masih belum efisien sehingga pemerintah membuat aplikasi yaitu IPUSNAS. Aplikasi ini bertujuan untuk mengembangkan buku di era digital saat ini. Pegawai POCADI juga akan menanam kesadaran tentang bullying bagi pengunjung

Program Peningkatan Literasi Pembinaan Aplikasi Ipusnas melalui Pojok Baca Digital

Pembinaan aplikasi IPUSNAS (Indeks Publikasi Nasional) melalui POCADI adalah upaya yang dilakukan untuk memperluas aksesibilitas dan penggunaan aplikasi IPUSNAS di kalangan masyarakat. IPUSNAS salah satu aplikasi perpustakaan digital dengan fitur sosial media persembahkan dari perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Prastiwi & Jumino, 2018). Sarana sosial media berbasis aplikasi ini dibuat dengan tujuan sebagai sarana informasi masyarakat. Sehingga masyarakat yang jauh dapat menerima informasi yang ada di perpustakaan tersebut. Merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia yang berfungsi sebagai sarana untuk mengakses publikasi ilmiah, penelitian, dan karya-karya akademik dari berbagai institusi di Indonesia.

POCADI adalah program yang bertujuan untuk menyediakan akses mudah dan gratis terhadap berbagai publikasi dan literatur digital. Melalui adanya ruangan POCADI, pengunjung dapat mengakses koleksi buku, jurnal, artikel, dan publikasi ilmiah lainnya secara online. Program ini dapat diakses melalui perangkat komputer atau perangkat mobile yang terhubung ke internet. Pembinaan aplikasi IPUSNAS melalui Pojok Baca Digital dapat dilakukan dengan beberapa langkah, antara lain: (1) Penyediaan akses adalah menyediakan akses langsung ke aplikasi IPUSNAS. Pengguna harus dapat dengan mudah menemukan dan mengakses aplikasi IPUSNAS melalui platform POCADI. (2) Pelatihan dan edukasi adalah hal yang dapat menyelenggarakan pelatihan dan edukasi tentang cara menggunakan aplikasi IPUSNAS. Pelatihan ini dapat ditujukan kepada pengguna umum, mahasiswa, peneliti, atau pihak-pihak yang berkepentingan dalam mengakses publikasi ilmiah. (3) Promosi dan sosialisasi adalah salah satu yang dapat melakukan untuk mempromosi dan sosialisasi tentang manfaat dan fitur-fitur aplikasi IPUSNAS kepada pengguna. Hal ini dapat dilakukan melalui kampanye online, webinar, atau kolaborasi dengan institusi pendidikan dan penelitian untuk memperkenalkan aplikasi IPUSNAS kepada para pengguna potensial. (4) Pengembangan fitur dan tampilan adalah untuk dapat bekerja sama dengan pengembang aplikasi IPUSNAS untuk terus meningkatkan fitur-fitur dan tampilan aplikasi agar lebih user-friendly dan menarik bagi pengguna. Penggunaan antarmuka yang intuitif dan navigasi yang mudah akan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi IPUSNAS. (5) Evaluasi adalah hal yang bisa mengumpulkan timbal balik dari pengguna tentang pengalaman mereka menggunakan aplikasi IPUSNAS. Evaluasi yang sistematis dapat membantu identifikasi kelemahan dan perbaikan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kinerja aplikasi IPUSNAS.

Berdasarkan pembahasan di atas pembinaan aplikasi IPUSNAS melalui POCADI adalah upaya yang dilakukan untuk memperluas aksesibilitas dan penggunaan aplikasi IPUSNAS di kalangan masyarakat. Pembinaan aplikasi IPUSNAS melalui POCADI gunanya untuk dapat dilakukan dengan beberapa langkah yaitu sosialisasi. Sosialisasi adalah salah satu yang dapat melakukan untuk mempromosi dan sosialisasi tentang manfaat dan fitur-fitur aplikasi IPUSNAS kepada pengguna, diharapkan aksesibilitas dan penggunaan aplikasi IPUSNAS dapat lebih luas, serta memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat dalam mengakses dan memanfaatkan publikasi ilmiah di Indonesia. Pembinaan dari pihak POCADI memberikan salah satu tujuan mereka yaitu memperkenalkan aplikasi IPUSNAS untuk meningkatkan index literasi. adapun tahap-tahapan dalam menggunakan aplikasi IPUSNAS sebagai berikut diantaranya: Langkah

pertama, mendownload aplikasi IPUSNAS di playstore pada pengguna android atau di App Store pengguna Iphone/ipad. Kedua, Setelah melakukan download aplikasi IPUSNAS pengunjung akan diarahkan untuk memasukkan identitas yaitu bisa menyambungkan dengan Gmail atau Facebook yang digambarkan pada gambar dibawah ini. Ketiga, masukan salah satu Gmail atau Facebook yang aktif. Keempat, jika pengguna tidak terdaftar akan diarahkan untuk registrasi terlebih dahulu. Kelima, jika sudah mengisi data atau sudah mengisi registrasi maka pengguna akan diminta untuk mengikuti jejak-jejak pemimpin negara atau tokoh-tokoh penulis dan pengguna bisa melihat buku apa saja mereka pernah baca di aplikasi IPUSNAS. Kemudian langkah terakhir, pengguna akan langsung diarahkan untuk memilih buku yang disukai untuk dibaca. Jika sudah menemukan buku yang disukai, pengguna langsung diarahkan ke tools peminjaman. Setelah itu pengguna mengganggu proses antrian, jika sudah mengganggu pengguna bisa langsung download buku tersebut dan bisa langsung dibaca oleh pengguna Aplikasi IPUSNAS.

Gambar 2. Aplikasi IPUSNAS



Adapun aplikasi yang diterbitkan oleh perpustakaan daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat yaitu aplikasi NTBelib. Aplikasi NTBelib ini dapat diakses di play store secara gratis dan isi di dalam aplikasi NTBelib ini hampir sama cara mengakses dengan aplikasi IPUSNAS. Bedanya adalah Aplikasi NTBelib ini di aksesnya sekitar provinsi Nusa Tenggara Barat saja. Adapun gambar aplikasi NTBelib sebagai berikut:

Gambar 3. Aplikasi NTBelib



Implementasi Pojok Baca Digital

Kamus besar bahasa Indonesia, penjelasan “pelaksanaan” biasanya berarti pelaksanaan atau eksekusi. Istilah “implementasi” umumnya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Implementasi adalah pengamalan suatu ide, konsep, cara kerja atau inovasi sedemikian rupa sehingga mempengaruhi atau pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap. Kemudian Implementasi diterapkan oleh POCADI untuk mengatasi pengguna internet,

memberikan pembinaan *digital citizenship* agar terhindar dari berita *hoax* meningkatkan pengembangan *digital citizenship* yang mencakup berbagai kegiatan yang berlangsung seperti membaca, menggambar, menonton film, lomba mewarnai dan lain sebagainya, dalam hal ini dilaksanakan di ruangan POCADI yang berlokasi di Yayasan Tarbiyatul Ummah Lingkungan Karang Bedil, Kelurahan Mataram Timur, Kota Mataram.

Kegiatan yang dilaksanakan oleh pihak POCADI untuk mengurangi penggunaan internet maka dilaksanakan dengan program-program positif seperti Membaca, Menggambar, Kegiatan nonton Film dan lomba menggambar atau mewarnai. Membaca adalah salah satu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis atau pesan yang bertujuan untuk menambah wawasan/pengetahuan bagi pembacanya (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Dijelaskan juga oleh Menurut Tarigan (dalam Harianto, 2020) dijelaskan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis. Kemudian, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses berpikir yang dapat memahami, menceritakan, pengembangan kosa kata, keinginan, dan lain sebagainya.

Menggambar adalah komunikasi langsung dari alam bawah sadar, dan tidak dapat disamakan semudah dalam hal komunikasi dengan kata-kata. Ketika sebuah gambar muncul dari alam bawah sadar, sejumlah besar informasi psikologis dihasilkan, dan kedalaman jiwa dan dapat dirasakan melalui gambar. Menurut Davido (dalam Pahrul, Hartati, & Meilani, 2019) kegiatan menggambar bagi anak merupakan sebuah permainan mimpi, dan kenyataan. Gambar adalah sebuah permainan, selama itu tidak memaksa, justru dapat menghibur pembuatnya. Kegiatan menggambar ini adalah kegiatan yang sering dilaksanakan oleh pegawai Pojok Baca Digital karena pengunjungnya mayoritas anak-anak yang berusia sekitar 7-10 tahun. Kegiatan menggambar ini bertujuan untuk melatih kecerdasan motorik, sebagai media bereksresi, meningkatkan memori dan melatih kesabaran dalam menggambar.

Kegiatan selanjutnya yang diimplementasikan oleh POCADI yaitu kegiatan nonton film merupakan kegiatan hiburan yang efektif setelah melakukan aktivitas-aktivitas di sekolah, di kampus, di kantor atau lain sebagainya. Selain pemutaran film ini memberikan kesan menghibur pengunjung yang datang. Kegiatan ini bertujuan untuk menghilangkan rasa penat, menambah informasi dan pengetahuan dan mengasah keterampilan dalam menganalisis film yang ditayangkan oleh pihak POCADI. Adapun kegiatan lomba menggambar dan mewarnai yang dilakukan untuk melihat kreativitas, menumbuhkan semangat dalam menggambar dan meningkatkan kepercayaan diri. Dengan adanya kegiatan lomba ini, Pihak dari Pojok Baca Digital pengunjung dapat senang dengan adanya program ini dan berharap pengunjung dapat mengharumkan nama lingkungan, sekolah, kota, ataupun provinsi mereka.

SIMPULAN

Pengembangan *digital citizenship* melalui POCADI sangat efektif dilakukan hal ini di dukung dengan adanya fasilitas-fasilitas yang ada di ruang POCADI. Sehingga pengunjung atau masyarakat dapat menggunakan fasilitas tersebut akan tetapi akan di

awasi oleh pihak POCADI. Kegiatan *digital citizenship* ini sangat bermanfaat tentu pengunjung atau masyarakat dapat mengurangi penggunaan internet secara berlebih, meningkatkan literasi, keamanan digital (*digital security*) dan pentingnya dalam pembelajaran PPKn untuk membangun generasi muda yang *smart and good citizenship*. Pengembangan *digital citizenship* melalui POCADI ini adalah masih banyaknya pengunjung atau masyarakat kurang tau adanya aplikasi IPUSNAS dan NTBelib, masih di temukan masyarakat yang menghabiskan waktunya menggunakan teknologi seperti bermain game, masih banyak masyarakat sibuk dengan aktifitas sendiri sehingga mereka tidak bisa berkunjung ke POCADI, dan masyarakat kurang membaca buku.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dan membimbing dalam pembinaan artikel ini. Kami mengucapkan terimakasih kepada bapak Drs. M. Ismail, M.Pd selaku pembimbing pertama, Bapak Sawaludin, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing kedua, dan Bapak Dr. Lalu Sumardi, S.Pd.,M.Pd selaku penguji kami dalam menyelesaikan pembuatan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. P. (2021). *Pojok Baca Digital (POCADI) untuk Meningkatkan Minat Baca Masyarakat di Pasar Pusat Kota Padang Panjang* (Universitas Negeri Padang). Universitas Negeri Padang. Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/40703/>
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Manan, S. (2017). Pembinaan Akhlak Mulia Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 15(1), 49–65.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Arizona: Arizona State University.
- Pahlevi, R. (2022). APJII: Penetrasi Internet Indonesia Capai 77,02% pada 2022. Retrieved 27 June 2023, from databoks website: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/apjii-penetrasi-internet-indonesia-capai-7702-pada-2022>
- Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 461–469. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186>
- Prastiwi, M. A., & Jumino, J. (2018). Efektivitas Aplikasi Ipusnas sebagai Sarana Temu Balik Informasi Elektronik Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(4), 231–240. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/22966>
- Putri, E. M., & Setyowati, R. N. (2021). Implementasi Pendidikan Digital Citizenship dalam Membentuk Good Digital Citizen pada Siswa SMA Labschool Unesa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 9(3), 580–594.

- Ramadani. (2018). Perpustakaan Umum di Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 6(1), 31–42. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmarsitek/article/view/24375>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Roza, P. (2020). Digital Citizenship: Menyiapkan Generasi Milenial Menjadi Warga Negara Demokratis di Abad Digital. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(2), 190–202. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.2.4>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.