

LITERASI DIGITAL DAN GEN-Z: PROTOTIPE KONSEP LITERASI MODERAT SEBAGAI MEDIA SMART DAKWAH

Anas Azhimi Qalban¹, Gina Farhanah Jauza², Iif Alfiatul Mukaromah³

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri^{1, 2, 3}

anasaq@uinsaizu.ac.id¹, 2017104083@mhs.uinsaizu.ac.id², iifam@uinsaizu.ac.id³

Abstrak

Gen-Z yang merupakan kelompok generasi yang terlahir kisaran tahun 1995-2012. Gen-Z terlahir dan tumbuh kembang sejalan dengan makin pesatnya teknologi informasi. Era *Society 5.0* memberikan kemudahan semua akses informasi terhadap kehidupan masyarakat tentunya berpengaruh juga terhadap Gen-Z kaitannya dengan literasi digital dan keimanan mereka. Berdasarkan hasil survey dari 159 orang Gen-Z kisaran umur 19-25 Tahun sangat erat kehidupan mereka dengan penggunaan teknologi informasi. *Educare* merupakan konsep gerakan Lirat atau literasi moderat berbasis *smart* dakwah dalam rangka menyebarluaskan informasi melalui tulisan khususnya islami dan umumnya general yang dapat diterima oleh masyarakat dalam rangka pengembangan sosial ekonomi serta pendidikan masyarakat. Menghadapi era *society 5.0* konsep membangun gerakan literasi moderat melalui *one day one page* berbasis *smart* dakwah dapat membantu meregenerasikan masyarakat dalam berliterasi dan cakap terhadap teknologi. Gen-Z menjadi salah satu subjek dalam pendekatan bagi alternatif penyelesaian literasi di era *society 5.0* dengan mengedepankan nilai agama, pendidikan, dan sosial. Untuk itu, pendekatan melalui program Literasi Moderat, patut diupayakan. Harapannya *Educare* sebagai konsep literasi moderat di era *society 5.0* dapat menjadi solusi dalam menjawab perkembangan zaman serta dapat membantu memberikan motivasi nilai agama, pendidikan, dan sosial terhadap Gen-Z.

Kata Kunci: Gen-Z, Literasi Digital, Society 5.0, Teknologi Informasi

A. Pendahuluan

“Teknologi mengubah tradisi kita”, kalimat tersebut muncul berkeliaran dalam diskusi publik: mulai dari aktifitas sehari-hari, sistem pendidikan pun disentuh kultur baru, maupun dakwah yang dilakukan oleh mad'u dari *face to face* menuju *screen to screen*. Dakwah sendiri dapat didefinisikan sebagai kegiatan dalam menyeru hal baik melalui lisan, tulisan, tingkah laku dan lainnya yang dilakukan secara sadar dan memiliki keinginan mempengaruhi orang lain agar dapat menimbulkan kesadaran terhadap ajaran agama tanpa adanya paksaan. Oleh karena itu, sudah seharusnya bagi seseorang yang akan berdakwah menggunakan media. Menurut Muhammad Natsir dakwah merupakan aktivitas dalam menyampaikan konsepsi Islam tentang pandangan dan tujuan hidup manusia di dunia dapat disebut dengan *al-amar bi al-ma'ruf an-*

nahyu an almunkar dengan berbagai macam cara dan media yang diperbolehkan akhlak dan membimbing pengalamannya di kehidupan (Maiti & Bidinger, 1983).

Generasi Z atau biasa disebut Gen-Z adalah adalah generasi yang lahir kisaran tahun 1998 hingga 2009. Penelitian lain menyebutkan generasi ini terlahir kisaran tahun 1995-2012 (Hastini et al., 2020). Generasi ini adalah generasi yang lahir pada saat teknologi internet sudah pesat khususnya di Indonesia. Dengan perkembangan bersamaan majunya teknologi informasi, generasi ini cenderung melakukan setian aktifitas kehidupan melalui internet, maka dari itu generasi ini disebut juga dengan nama lain the silent generation (Fitriyani, 2018). Kemampuan generasi ini dalam penggunaan teknologi menjadi keunggulan sebagai bekal menyongsong masa depannya. Era society 5.0 yang merupakan era yang digadang-gadang akan memberikan kemudahan setiap lini kehidupan kaitannya dengan kemajuan teknologi informasi dengan memadukan konsep *Internet of Things*, *Big Data*, *Artificial Intelligent*, *Robot*, dan *Sharing Economic* (Government of Japan, 2018).

Melihat konsep era society 5.0 dan perkembangan Gen-Z, maka perlu adanya cakap literasi media yang merupakan fondasi dalam menelaah informasi maupun pengetahuan, tanpa adanya edukasi mengenai literasi media orang menjadi tidak memiliki bahan baku awal untuk menjadi literat (UNESCO, 2021). Hal paling awal yang diperlukan oleh masyarakat adalah akses berupa edukasi mengenai literasi dan pendidikan agama. Pada saat ini media sosial, menjadi tempat untuk pertukaran ide dan informasi serta media untuk berdakwah. Informasi maupun edukasi yang datang bisa dari perorangan, kelompok atau dari media massa resmi. Oleh karena itu, tak jarang isi maupun konten yang berada di media sosial dijadikan sumber rujukan atau sumber informasi bagi sebagian masyarakat. Dengan banyaknya informasi yang tersedia, dapat dipastikan pula akan berhubungan dengan perbedaan perolehan informasi di lingkungan masyarakat. Kekuatan media massa seperti yang dijelaskan di atas bisa memengaruhi kehidupan masyarakat. Salah satu cara mengatasi hal ini adalah dengan memiliki kemampuan literasi media di dalam diri setiap individu yang terterpa media massa. Menurut Considine dalam Iriantara media bisa melakukan konstruksi pesan, pesan-pesan media mengandung nilai-nilai dan ideologi-ideologi. (Zaini, 2013)

Media dapat mempresentasikan realitas yang terstruktur, masyarakat menegosiasikan makna menurut mereka sendiri, pesan-pesan media memiliki konsekuensi edukasi maupun sosial masyarakat. Dalam kontennya memiliki tujuan-tujuan yang komersial, setiap edukasi maupun informasi dikemas dengan bahasa yang santun, serta mudah dipahami. Adapun tuntunan

dakwah tertera dalam Al-Qur'an surat Ali Imran ayat 104 : *"Hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung."*, kemudian tuntunan dakwah pada Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125 menjelaskan bahwa Ayat ini memberi tuntunan tentang tata cara berdakwah ramah dan lemah lembut: *"Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk."* (KEMENAG RI, 2021). Kemampuan literasi baca tulis dan media di era 5.0 ini harus dimiliki masyarakat. Sejak tahun 2015 Pemerintah telah mencanangkan Gerakan Literasi Nasional (GLN). Pemerintah melaksanakan kebijakan literasi baca tulis di ranah pendidikan seperti halnya sekolah dan perguruan tinggi, lalu keluarga, serta di lingkungan masyarakat. Perbaikan dan peningkatan program dan kegiatan literasi baca tulis dilakukan secara terus-menerus dan berkesinambungan dengan praktik yang baik. Unesco menyatakan bahwa, pemahaman literasi akan berdampak pada kemampuan dalam bidang akademik maupun non akademik. Kemudian, di dalam kamus online merriam webster, dijelaskan bahwa literasi adalah kemampuan atau kualitas melek aksara di mana di dalamnya terdapat kemampuan membaca, menulis, dan mengenali serta memahami ide-ide secara visual (Soekartawi, 2017).

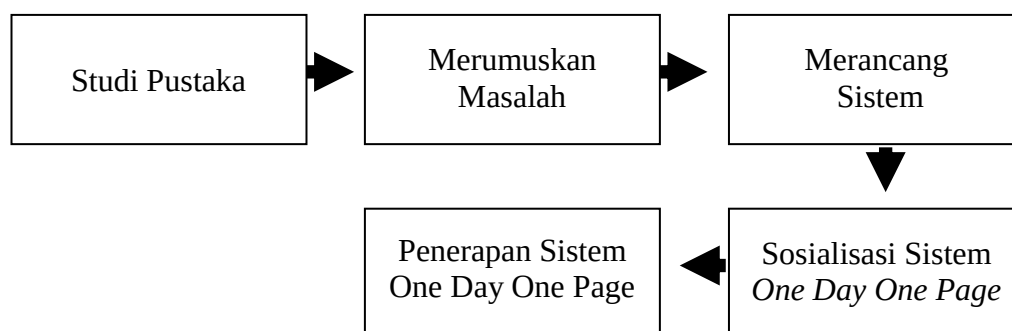
Beberapa penelitian sebelumnya dijadikan acuan sebagai landasan untuk pengembangan penelitian ini. Pertama adalah penelitian dari Prof. Dr. Abdul Basit, M., Ag dalam bukunya yang berjudul dakwah milenial, buku tersebut menguraikan konsep dakwah untuk generasi milenial untuk menghadapi kemajuan zaman dalam membentuk karakter generasi yang *social*-keberagamaan di Indonesia (Basit, 2021). Berikutnya penelitian terkait konsep dakwah ala pondok pesantren berbasis digital diusulkan pada penelitian sebelumnya untuk memfasilitasi generasi milenial dalam menghadapi era digital (Ummah, 2020). Kemudian, penelitian berikutnya mengangkat tema dakwah melalui media internet dengan melihat sudut pandang tantangan era globalisasi terhadap penyebaran paham sekuler, bagaimana kita sebagai masyarakat memandang fenomena tersebut dan memanfaatkan internet untuk menjadi media dakwah (Sirajudin, 2014). Penelitian selanjutnya memberikan pandangan baru terhadap dakwah pada era new normal dengan memanfaatkan sosial media untuk memberikan pengalaman baru terhadap konsep dakwah yang diusungkan untuk memfasilitasi masyarakat

yang belum bersedia kontak langsung atau *mad'u* sebagai alternatif dakwah (Baidowi & Salehudin, 2021).

Penelitian ini memberikan ide untuk memelopori gerakan cerdas lewat inovasi dalam literasi baca tulis dengan metode *smart* dakwah berupa *Educare* melalui *One Day One Page* ini dilaksanakan setiap hari dengan menggunakan *google form* sebagai media untuk belajar serta dapat menambah pengetahuan. Hadirnya program ini adalah untuk mengembangkan potensi diri dalam pemahaman menulis dan membaca yang kemudian disalurkan dan berdampak bagi lingkungan sekitarnya terutama terhadap Gen-Z (Çeltek, 2020). Opsi pengembangan ke dalam sebuah sistem aplikasi berbasis *website* ataupun android akan menjadi tindak lanjut terhadap penelitian ini.

B. Metode Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan pengembangan model prototipe dengan metode *waterfall*. Menurut Winston Royce yang dikutip oleh Chrisantus Trisianto, metode ini memberikan tahapan-tahapan pengembangan prototipe secara linear sehingga menghasilkan sebuah prototipe yang sesuai dengan tujuan penelitian (Trisianto, 2018). Pengembangan prototipe dengan *waterfall* akan menjadikan prototipe lebih sistematis dan sekuensial (Sasmito, 2017). Adapun pendekatan yang digunakan pada pengumpulan kebutuhan data penelitian adalah pendekatan kuantitatif dengan melakukan survey *online* untuk mengetahui aktifitas Gen-Z terhadap penggunaan teknologi informasi, orientasi yang digunakan berupa angka dalam bentuk grafis diagram. Penelitian dilakukan tahap demi tahap untuk menghasilkan sebuah prototipe *Educare* literasi moderat. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kerangka Penelitian Prototipe *Educare*

3.1 Studi Pustaka

Mengumpulkan beberapa jurnal sesuai dengan pembahasan dengan cara membaca, mengutip, serta membuat beberapa catatan yang diambil dari beberapa buku, jurnal yang berkaitan dengan prototipe *educare* berbasis web.

3.2 Merumuskan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana para pelaku dakwah memberikan solusi terhadap Gen-Z untuk bisa aktif dalam kegiatan yang kaitannya dengan nilai-nilai agama, pendidikan dan sosial untuk sarana pengembangan potensi diri. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan *quisioner* atau angket dan eksperimen prototipe, lalu setelah mendapatkan informasi dan fakta dari hasil survei angket kemudian dilakukan dokumentasi guna memperkuat penelitian serta dilampirkan pada laporan guna memperkuat peneliti sesuai dengan keadaan yang real.

3.3 Desain Prototipe

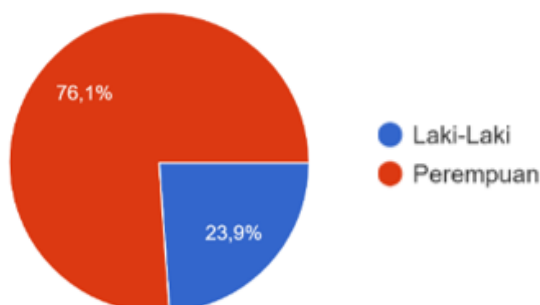
Pada proses desain sistem menggunakan *platform* Google Form untuk menyebarluaskan dan membuat rancangan *interface*.

3.4 Hasil

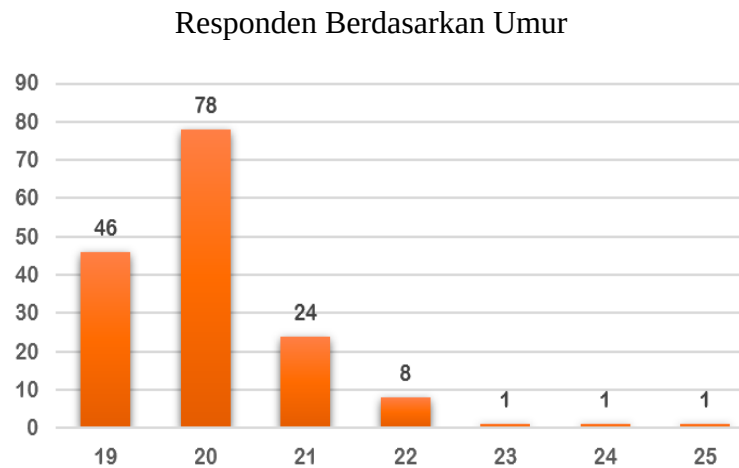
Hasil dari gagasan ini digunakan untuk pembelajaran atau bahan bacaan literasi untuk generasi Z, serta menerima kritik dan saran para pengguna untuk mengetahui kekurangan pada halaman yang telah dibuat ini menggunakan aspek pengujian dalam hal fungsi dan keberlanjutan.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penyebaran angket *online* pada penelitian ini yang dapat dilihat pada gambar 3.1, dengan total berjumlah 159 responden jenis kelamin perempuan sebanyak 121 orang (76,1% dari 159 responden) dan laki-laki sebanyak 38 orang (23,9% dari 159 responden) dengan kisaran umur berkisar 19-25 tahun, dapat dilihat pada gambar 3.2 *cluster* responden berdasarkan umur.

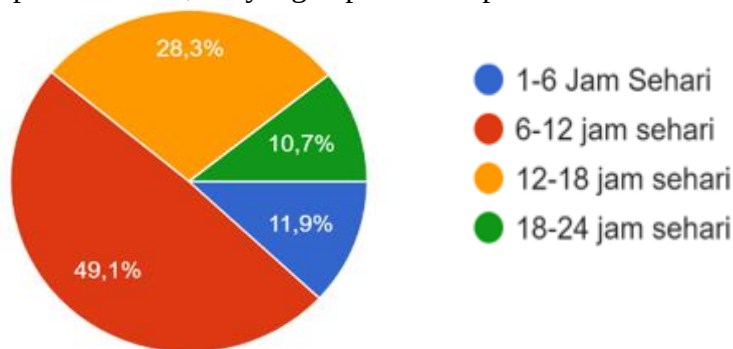


Gambar 3.1. Persentase Responden berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 3.2. Cluster Responden berdasarkan Umur

Dari total 159 hasil survei yang dilakukan dihasilkan data bahwa rata-rata Gen-Z aktif menggunakan handphone dalam hitungan 1 hari dengan pembagian waktu 4 klaster per 6 jam dihasilkan data bahwa Gen-Z dapat menggunakan handphone selama 6-12 jam dalam 1 hari dengan total persentase 49,1% yang dapat dilihat pada Gambar 3.3

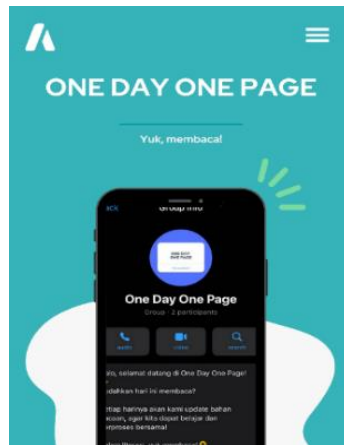


Gambar 3.3. Persentase Responden berdasarkan Penggunaan *Handphone* Setiap Hari

Hasil dari survei tersebut dijadikan acuan data pada penelitian ini untuk membuat prototipe *educare one day one page* menggunakan Google Form. Dapat lihat hasil dari *educare* memiliki tampilan sebagai berikut.

3.1. Tampilan Halaman Akses

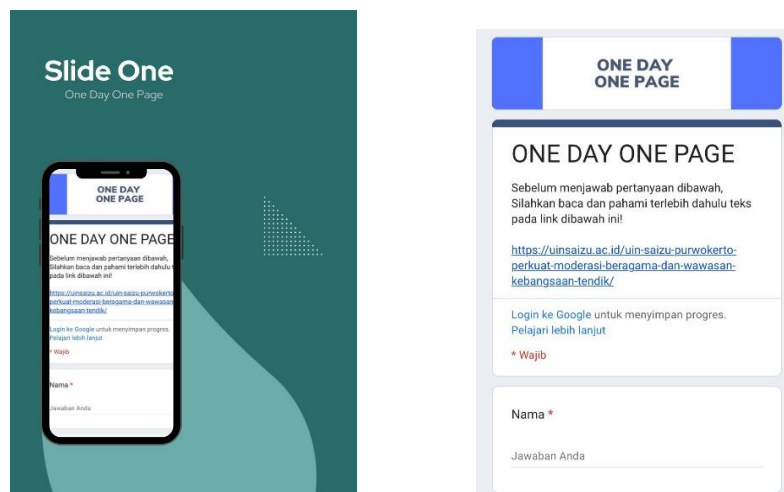
Halaman akses berfungsi untuk semua pengguna yang telah bergabung melalui *Whatsapp Group* agar bisa mengakses sistem *educare* dengan cara mengakses tautan yang telah diberikan. Tampilan halaman akses ditunjukkan pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4. Tampilan Halaman Akses

3.2. Tampilan Halaman *Google Form* tangkapan pertama

Halaman tersebut berfungsi untuk mengisikan data diri berupa nama dan terdapat bahan bacaan yang ditampilkan berupa link tautan untuk bisa digunakan *user* sebagai tambahan wawasan. Tampilan halaman ditunjukkan pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5. Tampilan Halaman Akses *Google Form* tangkapan pertama

3.3. Tampilan Halaman *Google Form* tangkapan kedua

Halaman tersebut berfungsi untuk mengisikan data diri berupa asal instansi atau perguruan tinggi, melontarkan pernyataan sudah atau belum, serta menanyakan pesan. Tampilan halaman ditunjukkan pada Gambar 3.6.

Slide Two
One Day One Page

Instansi/Perguruan Tinggi *

Jawaban Anda

Apakah kamu sudah membaca teks yang kami berikan?

☐ Belum

☐ Sudah

Jika sudah, pesan apa yang bisa kamu ambil dari teks yang kami berikan?

Jawaban Anda

Gambar 3.6. Tampilan Halaman Akses Google Form tangkapan kedua

3.4. Tampilan Halaman Google Form tangkapan ketiga

Halaman tersebut berfungsi untuk menjawab beberapa pertanyaan, serta saran bahan bacaan. Tampilan halaman ditunjukkan pada Gambar 3.7.

Slide Three
One Day One Page

Jika belum, mengapa? *

Jawaban Anda

Adakah kalimat atau diksi yang tidak kamu pahami dalam teks tersebut? Jika ada, tuliskan dibawah nanti selebihnya akan kita diskusikan via whatsapp group! :)

Jawaban Anda

Saran untuk bahan bacaan atau literasi untuk keesokan hari!

Jawaban Anda

Gambar 3.6. Tampilan Halaman Akses Google Form tangkapan ketiga

D. Kesimpulan

Educare One Day One Page ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh masyarakat terutama dalam berdakwah dan literasi tulis baca serta media terutama pada penelitian ini berfokus pada Gen-Z, karena *Educare* ini merupakan *smart* dakwah berbasis digital yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran serta dapat memudahkan untuk memperoleh informasi serta pengetahuan, sekaligus dilengkapi dengan sarana untuk berdakwah yang akan meningkatkan *skill public speaking* maupun *academic*

writing. Sehingga *Educare* dapat membantu menumbuhkan keimanan terhadap agama islam, hal tersebut selaras dengan moderasi beragama yang bertujuan untuk meningkatkan toleransi dan bercakap dalam segi dakwah maupun literasi. Oleh karena itu, agar pengimplementasian gagasan ini berjalan dengan optimal, maka diperlukan pengenalan dan edukasi penggunaan *educare* ini kepada Gen-Z yang bisa memanfaatkan media sosial ataupun dengan seminar baik *offline* ataupun *online*. Kelebihan menggunakan *Educare* ini bisa digunakan kapan pun, dimana pun, setiap saat dibutuhkan ketika perlu. Sehingga memudahkan kegiatan dakwah serta literasi di era *society* 5.0. Kekurangan dalam penerapan *Educare* ini yaitu terbatasnya animasi dan fitur. Pengembangan selanjutnya terkait *educare* agar dibuat media dakwah yang lebih ringan dan menarik dalam bentuk website ataupun aplikasi Android ataupun IOS, sehingga dapat mempermudah pengguna dalam mengakses *Educare* kedepannya.

Daftar Pustaka

- Baidowi, A., & Salehudin, M. (2021). Strategi Dakwah di Era New Normal. *Muttaqien; Indonesian Journal of Multidiciplinary Islamic Studies*, 2(01), 58–74.
<https://doi.org/10.52593/mtq.02.1.04>
- Basit, A. (2021). *Dakwah Milenial*. Wawasan Ilmu.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2ok5EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT9&dq=abdul+basit+dakwah+milenial&ots=FmeClbB8za&sig=ON2mdN_DyhiwNsKudTyLhTtrwFM&redir_esc=y#v=onepage&q=abdul basit dakwah milenial&f=false
- Çeltek, E. (2020). *Handbook of research on smart technology applications in the tourism industry*.
- Fitriyani, P. (2018). Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z. *Jurnal Knapptma*, 7(Maret), 307–314.
<http://www.appptma.org/wp-content/uploads/2019/08/34.-Pendidikan-Karakter-Bagi-Generasi-Z.pdf>
- Government of Japan. (2018). Realizing Society 5.0. *NewsPick Brand Design*.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- KEMENAG RI. (2021). *Qur'an Kemenag in Microsoft Word versi 2.0*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Maiti, & Bidinger. (1983). Asmuni Syukir,. *Dasar-Dasar Strategi Dakwah Islam*, 53(9), 1689–1699.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.
- Sirajudin, M. (2014). Pengembangan Strategi Dakwah Melalui Media Internet (Peluang dan Tantangan). *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam, Vol.1*(No.1), 11–23.
- Soekartawi. (2017). E-learning: Konsep dan Aplikasinya. *Paper Presented in Balitbang Depdiknas Seminar ,18 Februari 2017, November*, 1–200.
- Trisianto, C. (2018). Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring Dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT, XII*(01), 7–21.
- Ummah, A. H. (2020). Dakwah Digital dan Generasi Milenial. *Tasâmuḥ*, 18, 54–78.

<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tasamuh/article/view/2151>

UNESCO. (2021). *Media and information literate citizens: think critically, click wisely!*

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pfd>

Zaini, A. (2013). Dakwah Melalui Internet. *Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(1), 93–108.