

TRANSFORMASI MELALUI LITERASI DIGITAL: PERAN GENERASI MUDA DALAM MEWUJUDKAN SDGs DAN DAYA SAING GLOBAL

¹Nabila Septiana Putri, ²Nafisa Saradeba, ³Ichsan Fauzi Rachman

^{1,2,3} Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

¹nabilaseptianap02@gmail.com, ²nafisasaradeba5@gmail.com ³ichsanfauzirachman@gmail.com

ABSTRACT

Although technological advances have provided wide access to information, the literacy rate in Indonesia is still low, especially in terms of reading interest. Internal factors such as lack of interest in reading and motivation, as well as external factors such as a less supportive family environment, are the main causes of low literacy rates. Through the use of digital literacy and social media, the younger generation can become agents of change in improving literacy, critical, and sorting out the right information. The literature review research method is used to support the argument, with reference to several related studies. The results show that digital literacy has great potential to improve the critical thinking skills and creativity of the younger generation. The younger generation can use social media platforms as a means of learning and education, as well as developing interesting and verified educational content to minimize the spread of hoaxes. In addition, digital literacy innovations based on educational games can also be a solution to increase reading interest. The implementation of SDGs programs, especially quality education, is important in overcoming literacy problems in Indonesia.

Keywords: Digital Literacy, Reading Interest, Youth, Social Media, SDGs

ABSTRAK

Meskipun kemajuan teknologi telah memberikan akses informasi yang luas, namun tingkat literasi di Indonesia masih rendah, terutama dalam hal minat baca. Faktor internal seperti kurangnya minat baca dan motivasi, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga yang kurang mendukung, menjadi penyebab utama rendahnya tingkat literasi. Melalui pemanfaatan literasi digital dan media sosial, generasi muda dapat menjadi agen perubahan dalam meningkatkan literasi, kritis, dan memilah informasi yang benar. Metode penelitian *literature review* digunakan untuk mendukung argumen, dengan mengacu pada beberapa penelitian terkait. Hasilnya menunjukkan bahwa literasi digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas generasi muda. Generasi muda dapat memanfaatkan platform media sosial sebagai sarana pembelajaran dan edukasi, serta mengembangkan konten-konten edukatif yang menarik dan terverifikasi untuk meminimalisir penyebaran hoax. Selain itu, inovasi literasi digital berbasis game edukasi juga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat baca. Implementasi program SDGs, khususnya pendidikan yang berkualitas, menjadi penting dalam mengatasi masalah literasi di Indonesia.

Kata kunci: Literasi Digital, Minat Baca, Generasi Muda, Media Sosial, SDGs

Article History:

Submitted	Accepted	Published
April 05 th 2023	Mei 10 th 2024	Juni 15 th 2024

PENDAHULUAN

Di era abad 21 identik dengan kemajuan teknologi yang berdampak pada berbagai bidang dan aspek kehidupan. Namun, kemajuan teknologi bukan satu-satunya acuan dari kemajuan suatu negara. Mendefinisikan teknologi juga kini menjadi sangat kompleks seiring berjalannya waktu, sebab teknologi saat ini dikaitkan dengan pengetahuan tentang penggunaan alat yang mana dapat mempengaruhi kendali manusia untuk mengubah apa yang sudah ada (Astrid, Irwansyah, 2021). Indonesia saat ini merangkak menuju perbaikan yang dihadapkan pada sebuah tuntutan untuk mencapai program *Sustainable Development Goals* (SDGs). SDGs memiliki 17 pilar yang mana salah satunya adalah pendidikan yang berkualitas. Hal ini bukan tanpa alasan, pendidikan merupakan salah

satu aspek dasar dari kemajuan suatu negara. Dalam bidang pendidikan, Indonesia mengalami ketertinggalan dibanding negara lain khususnya dalam hal literasi. Literasi seharusnya mengakar dan menjadi kebutuhan bagi semua elemen. Namun, kenyataannya tingkat literasi di Indonesia pada taraf mengkhawatirkan.

Indeks Alibaca Nasional menunjukkan tingkat literasi yang rendah, dengan angka rata-rata sebesar 37,32. Angka ini didasarkan pada empat dimensi indeks, termasuk Indeks Dimensi Budaya yang mencerminkan kebiasaan literasi masyarakat. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019), dimensi ini terdiri dari lima indikator, termasuk partisipasi anggota rumah tangga dalam aktivitas literasi. Indikator anggota rumah tangga yang membaca surat kabar/koran, anggota rumah tangga yang membaca buku cetak menunjukkan tingkat sedang, dengan masing-masing poin sebesar 43,52 dan 53,10, indikator anggota rumah tangga yang membaca berita atau artikel dari internet dan anggota rumah tangga yang mengunjungi perpustakaan menunjukkan tingkat rendah, dengan masing-masing poin sebesar 22,05 dan 22,27, serta anggota rumah tangga yang mengunjungi taman bacaan menunjukkan tingkat sangat rendah dengan poin 1,03.

Minimnya akses sumber literasi baik cetak maupun elektronik, serta kebiasaan mengunjungi perpustakaan dan taman bacaan mengindikasikan bahwa ‘kebiasaan membaca’ masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Sangat disayangkan dilansir dari data UNESCO, hanya 0,001% masyarakat Indonesia yang memiliki minat baca, sehingga dapat diartikan bahwa hanya 1 orang yang memiliki minat dan ketertarikan dalam membaca dibandingkan dengan 1000 orang lainnya.

Terdapat faktor internal yang menyebabkan hal tersebut terjadi yaitu kurangnya minat baca dan motivasi yang rendah, sehingga pada dasarnya banyak masyarakat Indonesia yang lebih memilih bermain game dan media sosial dibandingkan dengan membaca, terlebih lagi pada generasi muda saat ini. Selain itu terdapat faktor eksternal diantaranya ialah kurangnya fasilitas yang memadai serta lingkungan keluarga yang kurang mendukung. Setelah mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat baca pada masyarakat Indonesia, maka dapat dilakukan upaya untuk meningkatkan minat membaca melalui pemanfaatan teknologi yang masif ini.

Adapun hasil riset menurut beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa mayoritas penggunaan Internet (media sosial) di Indonesia mencapai hingga 132,7 juta. Dapat kita lihat sebagai contohnya penggunaan sosial media yang mana kita sudah tidak asing lagi dengan hal tersebut, terlebih pada zaman sekarang. Penggunaan sosial media ini mengandalkan teknologi komunikasi dan informasi yang tentunya dapat memberikan pengetahuan tetapi di sisi lain dapat memengaruhi kendali manusia jika informasi yang didapat berupa informasi yang tidak benar. Sehingga kekuatan dari teknologi informasi dan kekuatan dari sosial masyarakat terkadang tidak diperkirakan secara tepat.

Pada konteks ini, dapat dioptimalkan peran generasi muda untuk memanfaatkan media sosial dan pengembangan aplikasi pembelajaran sebagai sarana dalam peningkatan literasi berbasis digital dengan memfokuskan pada pemanfaatan informasi dan berbagi pengetahuan, yang mana seperti yang diketahui bahwa generasi muda atau gen z ini sudah memiliki banyak informasi yang mereka dapat. Tetapi, pengetahuan yang dimaksud disini tidak hanya sekedar memiliki kemampuan mengaplikasikan laptop untuk membaca atau menulis saja.

Sehingga nantinya pada hal pemanfaatan tersebut dipergunakan untuk menunjang karakter berkualitas yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya memilah informasi, berpikir kritis dan konstruktif, serta meningkatkan kewaspadaan dalam menyebarkan informasi yang belum terverifikasi. Peningkatan tersebut dimaksudkan sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan program *Sustainable Development Goals* (SDGs).

Generasi muda memiliki potensi besar untuk menciptakan solusi edukatif yang berkelanjutan. Dengan menyalurkan kreativitasnya melalui pengembangan informasi yang berbasis media

pembelajaran yang lebih interaktif serta menarik seperti game edukasi, video simulasi, konten edukasi baik untuk pembelajaran siswa maupun masyarakat dan lain-lain, dengan tujuan memberikan pembelajaran yang tidak monoton dan informatif. Hal tersebut merupakan salah satu upaya agar meningkatkan minat baca pada masyarakat Indonesia. Sehingga dapat tercapai salah satu dari 17 target yang terdapat pada program SDGs tersebut.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan membaca berbagai sumber yang relevan dengan pembahasan yang diteliti oleh penulis, sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Menurut Synder (2021) *literature review* adalah metode yang memiliki langkah-langkah seperti membaca artikel, ditelaah, dan literatur tersebut diasesmen kemudian disesuaikan dengan kebutuhan penelitian untuk memenuhi tujuan penelitian.

B. Strategi Pencarian

Strategi pencarian artikel dan bahan literatur menggunakan database yang tersedia pada e-resources, seperti Google Scholar dan ResearchGate. Alasan pemilihan database tersebut karena Google Scholar dan ResearchGate memiliki aksesibilitas dan kredibilitas yang tinggi serta memiliki relevansi dengan kajian yang akan dibahas.

Adapun kata kunci dalam menemukan bahan literatur, yaitu literasi, minat baca, literasi digital, peran generasi muda, media sosial, media pembelajaran dan SDGs. Bahan literatur yang dikumpulkan berupa artikel, jurnal dan buku yang membahas tentang peran generasi muda dalam literasi digital, penggunaan media sosial, pengembangan media pembelajaran, dan dampaknya terhadap aspek SDGs.

C. Kriteria Inklusi

Berdasarkan hasil penelusuran oleh peneliti yang pertama didapatkan puluhan artikel sehingga diperlukan kriteria tertentu dalam pemilihan pada puluhan artikel tersebut, agar dapat dilakukan standarisasi. Tabel Kriteria Inklusi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi Kriteria Inklusi

Kriteria	Inklusi
Jangka Waktu Penerbitan	Maksimal 5 tahun
Waktu	2019 - 2024
Bahasa	Bahasa Indonesia
Jenis Jurnal	Original Artikel Penelitian
Ketersediaan Teks	<i>Full Text</i>

D. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari penelitian atau studi sebelumnya. Sumber data yang dimaksud berupa buku, artikel, jurnal dan bahan literatur lainnya.

E. Sintesis Data

Proses sintesis ini melibatkan penggabungan informasi dari berbagai sumber yang sesuai dengan kriteria inklusi, seperti penelitian empiris, studi kasus dan survei terkait peran generasi muda dalam literasi digital dan pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs).

F. Penelusuran Jurnal

Berdasarkan hasil pencarian jurnal pada ResearchGate, penulis mendapatkan sekitar 90 jurnal dengan kata kunci literasi digital, generasi muda, SDGs dan inovasi. Selain itu, pada Google Scholar terdapat 73 jurnal dengan kata kunci literasi digital, generasi muda dan SDGs. Sehingga penulis melakukan langkah skrining pada jurnal-jurnal yang memiliki data relevan yang tinggi. Pada akhirnya penulis memilih belasan jurnal yang akan penulis review sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indonesia sedang mengalami bonus demografi yang diperkirakan akan terjadi pada tahun 2045. Idealnya, bonus demografi ini terjadi pada usia 15 hingga 64 tahun. Bonus demografi ini dapat menjadi sebuah kutukan atau keuntungan bagi pembangunan suatu negara, tergantung pada seberapa baik pemerintah dapat menyikapi dan mempersiapkan generasi muda sekarang untuk 24 tahun ke depan. Oleh karena itu, jika jumlah penduduk usia kerja sesuai dengan ketersediaan lapangan kerja, maka bonus demografi ini dapat menjadi sebuah peluang yang besar (Desiana, 2023). Apalagi saat ini Indonesia tentunya akan dihadapkan dengan sebuah tuntutan untuk mewujudkan program dari *Sustainable Development Goals* (SDGs).

Menurut data resmi dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 mencatat bahwa terdapat 70,72% usia yang memiliki tingkat produktif yang mana rata-rata usia produktif ini pada usia 15-64. Tetapi tingkat minat baca masyarakat Indonesia sangat mengkhawatirkan terlihat pada data UNESCO yang menyatakan bahwa terdapat 1 orang yang memiliki minat baca dibanding dengan 1000 orang lainnya. Melihat pada persentase tingkat produktif, Indonesia harus berupaya maksimal untuk meningkatkan minat baca di kalangan masyarakatnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Zul Hijjayati et al. pada tahun 2022 dengan judul Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit menunjukkan bahwa terdapat faktor internal yang menyebabkan hal tersebut terjadi yaitu kurangnya minat baca dan motivasi yang rendah, sehingga pada dasarnya banyak masyarakat Indonesia yang lebih memilih bermain game dan media sosial dibandingkan dengan membaca, terlebih lagi pada generasi muda saat ini. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan terkesan monoton yang mana hanya diberikan soal dan dikerjakan, sehingga dapat menyebabkan malas membaca ketika waktu luang karena energi dari pikiran mereka terkuras banyak pada saat pembelajaran. Menjadikan mereka lebih memilih game sebagai hiburan disela waktu luang mereka.

Disamping itu, terdapat faktor eksternal yaitu salah satunya faktor lingkungan keluarga yang kurang mendukung, menyebabkan minat baca generasi muda sangat kurang. Hal tersebut diketahui dari kesibukan orang tua yang jarang mengajak anaknya membaca untuk menanamkan pentingnya literasi sejak dini, sehingga tingkat budaya literasi pada lingkungan keluarga yang kurang serta masih rendah. Selain itu, kualitas guru dan sarana prasarana sekolah pun turut mempengaruhi minat baca. Banyak sekali kemampuan guru yang harus dikuasai diantaranya kemampuan mendesain, kemampuan

menyampaikan materi, kemampuan mengelola kelas, dan lainnya. Tidak menutup kemungkinan kemampuan guru dalam mengajar dan memilih strategi pembelajaran dapat mempengaruhi minat, motivasi dan semangat belajar siswa, yang akhirnya berdampak pada kemampuan literasi mereka. Berdasarkan penelitian ini sarana dan prasarana yang kurang memadai menyebabkan minimnya akses dan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi dunia literasi lebih lanjut.

Melihat hal tersebut, kita perlu mengubah mindset masyarakat Indonesia untuk lebih *aware* terutama pada lingkungan keluarga yang lebih mementingkan hiburan seperti bermain game, bermain media sosial dibandingkan dengan membaca. Berkembangnya dunia digital terutama media sosial dan akses terhadap informasi mempunyai tantangan sekaligus peluang. Banyak pihak merasa khawatir dengan tingginya penggunaan internet oleh generasi muda. Menurut Kemdikbud dalam Meilinda (2020), tantangan dalam perkembangan internet terfokus pada pola perilaku di media sosial yang tercermin dengan penyebaran berita palsu, ujaran kebencian, dan intoleransi. Generasi muda yang belum terlatih secara kritis dapat rentan terhadap penyebaran *hoax*.

Upaya kolaboratif antara pemerintah, sekolah, keluarga, dan masyarakat menjadi kunci dalam mengatasi tantangan literasi dan media sosial yang dihadapi Indonesia saat ini. Sudah saatnya, perkembangan teknologi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga diarahkan pada transformasi melalui literasi digital yang dapat dilakukan oleh generasi muda sebagai generasi yang erat dengan penggunaan teknologi. Menurut Martin dalam Haickal (2021), Literasi digital adalah keterampilan individu dalam menggunakan perangkat digital secara efektif, memungkinkan akses, manajemen, integrasi, evaluasi, dan analisis sumber daya digital untuk memperluas pengetahuan, menciptakan media ekspresif, berkomunikasi dengan orang lain dalam berbagai konteks kehidupan, demi mewujudkan kemajuan sosial. Ini mencakup beberapa bentuk literasi seperti literasi komputer, teknologi informasi, visual, media, dan komunikasi.

Literasi digital menawarkan pendekatan yang menarik dan relevan dengan gaya hidup mereka yang sudah terbiasa dengan teknologi. Dengan memanfaatkan literasi digital, generasi muda dapat mengakses beragam materi bacaan melalui platform digital seperti *e-book*, blog, dan situs web berita. Selain itu, literasi digital juga memungkinkan kolaborasi dan diskusi yang lebih aktif melalui media sosial, forum *online*, dan grup diskusi.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari literasi digital yaitu dapat meningkatkan kemampuan seseorang atau individu untuk berpikir kritis dalam menerima informasi, dapat meningkatkan wawasan atau pemahaman seseorang pada suatu informasi, serta dapat meningkatkan daya fokus seseorang dalam membaca informasi. Dilihat dari manfaat tersebut, memang literasi digital sangat penting dalam menunjang minat baca bagi seseorang atau individu. Terlepas dari hal tersebut, literasi digital pun sebetulnya tidak hanya untuk menunjang minat baca saja, tetapi dapat menjadikan kita sebagai generasi muda untuk dapat berfikir logis dan kritis sehingga menjadikan kita sebagai generasi muda berdaya saing global.

Belshaw dalam Sugiarto (2023) mengidentifikasi delapan unsur utama dalam literasi digital, yakni *cultural, cognitive, constructive, communicative, confident, creative, critical, dan civic*. Pengertian *cognitive* adalah kemampuan untuk mengembangkan pola pikir yang memungkinkan individu untuk menyaring dan mengelola informasi dengan bijak. Unsur *constructive* menunjukkan kemampuan untuk menggunakan internet secara produktif, menciptakan hal-hal yang bermanfaat. Sedangkan elemen *communicative, confident, dan creative* menekankan bahwa individu yang memiliki literasi digital yang baik dapat berkomunikasi efektif, bertanggung jawab, dan memiliki kemampuan untuk berinovasi. Sementara itu, unsur *critical* menekankan pentingnya kemampuan untuk tidak hanya mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga menganalisis informasi secara kritis. Unsur terakhir, yaitu *civic*, menggarisbawahi peran internet dalam membangun masyarakat yang lebih baik dan meningkatkan tatanan sosial. (Tsaniyah et al. dalam Sugiarto, 2023). Mengacu pada

penjelasan tersebut, generasi muda dapat mengadopsi elemen-elemen literasi digital untuk melatih diri menjadi generasi yang berpikir kritis, selektif terhadap informasi, memanfaatkan internet dengan baik dan menciptakan sebuah inovasi yang dapat meningkatkan literasi digital. Kesadaran kritis secara khusus menjadi kunci yang memberikan manfaat besar kepada masyarakat untuk memperoleh informasi yang akurat terkait liputan media dengan melakukan perbandingan antara sumber media secara kritis, lebih peka terhadap dampak media dalam kehidupan sehari-hari, dan menguraikan pesan yang disampaikan oleh media (Naufal, 2021).

Dalam praktiknya, generasi muda dapat memanfaatkan media sosial sebagai alternatif pembelajaran dan edukasi mengenai penyebaran *hoax* yang marak di media sosial. Kontribusi generasi muda secara spesifik dilakukan dengan membuat dan membagikan konten edukatif berisi isu-isu terkini yang terverifikasi guna menghindari penyebaran *hoax*. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Wahyudin et al. pada tahun 2019 dengan judul Analisis Literasi Digital pada Konten Instagram @infinitygenre yang menyatakan bahwa akun Instagram @infinitygenre menyajikan informasi berupa isu-isu terkini berdasarkan sumber yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, dengan tujuan meminimalisir berita *hoax*. Bukan hanya berperan dalam mengedukasi pembaca sebagai penerima informasi, tetapi akun ini juga berupaya mendidik pembaca yang kelak akan menjadi penghasil konten informasi, agar secara kritis memilah dan mempertimbangkan sebelum menyebarkan informasi.

Selain konten mengenai isu-isu terkini, generasi muda juga dapat membuat dan berbagi konten edukatif berupa video tutorial, infografis, artikel, maupun review buku yang berkaitan dengan materi pembelajaran atau pengetahuan umum. Pemanfaatan platform seperti YouTube, Instagram, atau TikTok memiliki urgensi yang tinggi di era digital saat ini. Platform tersebut memiliki aksesibilitas dan interaktivitas yang tinggi, sebagai media pengembangan keterampilan digital, bersifat fleksibel, dan meningkatkan kreativitas serta inovasi generasi muda. Dalam kajian jurnal dengan judul Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media pembelajaran dalam Pembelajaran Daring oleh Ramdani et al. (2021) menyebutkan bahwa TikTok memiliki keunikan dan karakteristik dengan video pendek dalam durasi 15-60 detik yang dinilai efektif sebagai media pembelajaran karena terdapat fitur dan video yang menarik siswa sehingga tidak merasa bosan dan monoton dengan durasi video yang panjang. Platform Instagram juga memiliki fitur *reels* yang dapat digunakan sebagai bahan edukasi berdurasi pendek dengan visual dan audio yang menarik. Menurut Kamhar et al. dalam Ramdani (2021), Penggunaan Youtube sebagai alat pembelajaran dapat memberikan dampak yang menguntungkan bagi peserta didik dengan meningkatkan motivasi belajar, memperkaya kreativitas, dan memperkuat hubungan antar teman. Tidak hanya video edukatif, generasi muda juga dapat membuat forum diskusi dan grup belajar mendukung pembelajaran yang aktif dan partisipatif, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, melatih kerja sama tim, dan memungkinkan peningkatan *problem solving*.

Bagi generasi muda teknologi lebih dari sekedar alat, melainkan telah menjadi bagian dari diri mereka. Kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi dalam hal memperluas pemikiran serta mendorong perubahan tentunya dapat memperkuat kekuatan dari generasi muda saat ini (Laili et al, 2023). Generasi muda ini sebetulnya sangat diberikan akses kemudahan untuk mencari informasi di internet serta mereka pun terbilang sangat cepat untuk mengolah suatu informasi tetapi, kesadaran literasi digital mereka ini sangat jauh yang mana mereka menggunakan internet hanya sebagai kebutuhan konsumtif dan hiburan bagi mereka saja (Elfa, 2024). Maka dari itu generasi muda dapat memanfaatkan media yang berkaitan dengan hiburan mereka yaitu *game*, yang mana pada generasi muda ini mereka terkadang menggunakan waktu luang mereka dengan bermain *game*. Menurut sebuah informasi, mereka dapat bermain *game* dengan kurun waktu cukup lama yaitu 3-4 jam dalam sehari, bahkan ironisnya terdapat beberapa individu yang bermain *game* mencapai 8 jam. Pada hal tersebut kita dapat meningkatkan motivasi minat baca dengan memanfaatkan media yang mereka gunakan di

waktu senggang, seperti membuat sebuah literasi digital berbasis *game* edukasi yakni video *game* dengan menggunakan elemen-elemen yang menarik untuk menyajikan sebuah informasi, yang nantinya penyajian informasi tersebut bersifat inovatif sehingga generasi muda tidak akan merasa bosan dalam menggali suatu informasi yang ingin mereka ketahui. Selain itu, terdapat manfaat dari literasi digital berbasis *game* edukasi ini yakni dapat memiliki kemampuan kognitif yang mana dapat membuat individu mampu berpikir secara mandiri dalam memahami sebuah informasi yang disajikan.

Dalam inovasi ini juga tentunya dapat dimanfaatkan oleh guru pada saat pembelajaran, untuk memanfaatkan teknologi internet yang disinergikan dengan konsep literasi digital dalam setting *blend learning*. Guru dapat menggunakan dengan jenis literasi digital berbasis *game* teka-teki, yang setidaknya inovasi ini dapat mengatasi permasalahan agar tidak mudah bosan dan jenuh pada saat dilakukannya pembelajaran. Berbeda dari jenis video *game* edukasi yang berfokus pada pemahaman generasi muda disaat waktu luang, pada *game* teka-teki ini justru lebih berfokus pada upaya agar generasi muda memiliki jiwa kompetitif yang tinggi serta dapat mengambil keputusan dengan benar sebelum melanjutkan tahapan selanjutnya dari *game* teka-teki tersebut. Tentunya hal tersebut diharapkan untuk dapat meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia khususnya pada generasi muda saat ini.

Teknologi digital akan memainkan peran penting dalam mencapai SDGs, dikarenakan kemajuan menuju tahun 2030 perlu dipercepat. Untuk memastikan penggunaan teknologi yang berkelanjutan dan mengurangi efek sampingnya, penting bagi kita sebagai generasi muda untuk memahami terlebih dahulu perubahan teknologi sebelum mengambil keputusan. Saat ini Indonesia sedang mencoba untuk memasukkan SDGs ini pada perencanaan pembangunan nasional dan regionalnya. Tentunya memiliki tantangan yakni harus dapat menerjemahkan tujuan global pada konteks nasional dan regional tersebut. Indonesia juga perlu mengembangkan strategi pembangunan nasional ini secara eksplisit yang ditujukan untuk mencapai SDGs, sehingga dapat berkontribusi langsung terhadap pencapaian tujuan global. Hal ini diperlukan untuk memastikan SDGs diintegrasikan ke dalam proses perencanaan nasional (Mirna, 2023).

SDGs memiliki 17 target yang dapat dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah pembangunan yang terjadi. Pada upaya solusi meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia khususnya generasi muda saat ini tentunya untuk dapat mengimplementasikan salah satu dari 17 target yang terdapat pada program SDGs yakni pendidikan yang berkualitas. Pada program SDGs ini selain terdapat 17 tujuan, terdapat juga 5 prinsip dari SDGs yang berkaitan dengan tujuan tersebut. 5 prinsip itu diantaranya ialah *people, planet, prosperity, peace and partnership*. Pada salah satu prinsip tersebut yang mengacu pada pendidikan yang berkualitas ialah “*people*” yakni prinsip ini berkaitan dengan aspek kehidupan manusia, yang mana hal tersebut menjadi hal yang sangat penting dalam mengimplementasikan pembangunan nasional.

Pendidikan menjadi hal yang penting bagi generasi muda saat ini dikarenakan generasi muda dapat membawa perubahan-perubahan yang positif sehingga nantinya dapat berkontribusi secara langsung pada program SDGs ini. Pendidikan yang berkualitas bukan hanya tentang memberikan akses pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan memupuk keterampilan. Pendidikan berkualitas juga tentunya diharapkan agar generasi muda di Indonesia dapat menjadi generasi berdaya saing global. Selain itu, pendidikan yang berkualitas juga menjadi landasan untuk memperkuat prinsip SDGs yaitu “*people*”.

Melalui inovasi yang dimanfaatkan oleh kita sebagai generasi muda tentunya akan meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan salah satu target atau tujuan mengenai pendidikan berkualitas. Pasalnya, seluruh proses pembangunan nasional dan seluruh bidang yang ada tentunya tidak terlepas dari peran sosialisasi seperti penyebaran suatu informasi. Oleh

karena itu, salah satu kunci dari keberhasilan guna pencapaian SDGs adalah literasi yang berkualitas, khususnya ialah seperti literasi digital.

Generasi muda yang terdidik dengan baik akan memiliki kesadaran akan tanggung jawab terhadap masyarakat melalui peningkatan kualitas pendidikan. Mereka tidak hanya menjadi penerima manfaat dari pendidikan berkualitas, tetapi juga menjadi penggerak utama dalam memastikan bahwa pendidikan tersebut dengan kebutuhan zaman di masa yang akan datang dan menjadi kekuatan utama dalam mewujudkan visi pembangunan berkelanjutan yang inklusif dan progresif.

KESIMPULAN

Kesadaran akan pentingnya literasi digital menjadi kunci dalam menjawab tantangan perkembangan zaman. Melalui literasi digital, generasi muda dapat mengakses informasi secara kritis, berpartisipasi dalam pembelajaran kolaboratif, serta menciptakan konten edukatif untuk kebutuhan mereka dan masyarakat. Pendekatan inovatif seperti literasi digital berbasis *game* edukasi dan penggunaan platform media sosial sebagai alat pembelajaran menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat baca dan mempersiapkan generasi muda Indonesia menjadi generasi yang berdaya saing global.

Dengan memanfaatkan potensi literasi digital, generasi muda ini dapat menjadi penggerak dalam memperkuat pembangunan berkelanjutan, menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan berbudaya literasi, selain itu literasi juga dapat meningkatkan cara berpikir masyarakat khususnya generasi muda dalam membantu mereka untuk memperoleh berbagai keterampilan dalam kecerdasan serta memastikan bahwa Indonesia dapat mampu mengoptimalkan potensi bonus demografi yang akan diterima Indonesia dalam 5 hingga 10 tahun ke depan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Amirya, M., & Irianto, G. (2023, Juni). TANTANGAN IMPLEMENTASI SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SGDs) DI INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban*, Vol. IX(1), 191. 10.24252/jiap.v9i1.38916
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. (2022, Juni). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol 2(2), 201-208. 10.47467/elmujtama.v2i3.1088
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktavianti, I. (2022, Agustus 24). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 7(No 3b), 1437-1441. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020, Juli). LITERASI DIGITAL PADA REMAJA DIGITAL (SOSIALISASI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL BAGI PELAJAR SEKOLAH MENENGAH ATAS). *Jurnal Abdimas Mandiri*, Vol 4(No 1). <http://dx.doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Merawati, D. (2023, Januari). Optimalisasi gerakan literasi melalui SDGs desa untuk mencapai generasi emas di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol 3(3), 295. 10.17977/um063v3i3p294-312
- Nabila, L. N., Utama, F. P., Habibi, A. A., & Hidayah, I. (2023, February). Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Education Research*, Vol 4(1), 32. 10.37985/jer.v4i1.113
- Naufal, H. A. (2021, Oktober). LITERASI DIGITAL. *Jurnal Perspektif*, Vol 1(No 2), 200. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>

- Palupi, M. T. (2020, Maret). HOAX: PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN EDUKASI DI ERA LITERASI DIGITAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER GENERASI MUDA. *Jurnal Skripta*, Vol 6(No 1), 8. <https://doi.org/10.31316/skripta.v6i1.645>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 provinsi*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/13033>
- Sugiarto, D., Chotimah, C., & Junaris, I. (2023, Juli). KAJIAN LITERATUR : E-LEARNING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, Vol 14(No 3), 264-265. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v14i3.15795>
- Syabaruddin, A., & Imamudin, I. (2022, Desember). IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DI KALANGAN MAHASISWA. *JURNAL EDUSCIENCE*, Vol 9(3), 942-950. [10.36987/jes.v9i3.3447](https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3447)
- Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021, Mei). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas 2 SD. *JIKA PGSD Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol 5(2), 222-224. (Syabaruddin & Imamudin, 2022, #) [10.26858/jkp.v5i2.20162](https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20162)
- Wahyudin, D., & Adiputra, C. P. (2019, Juni). ANALISIS LITERASI DIGITAL PADA KONTEN INSTAGRAM @INFINITYGENRE. *WACANA Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, Vol 18(No 1), 31-32. <http://dx.doi.org/10.32509/wacana.v18i1.744>.
- Wanda, E. M. (2024, Januari). Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial Di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jurnal Sosial Teknolog*, Vol 3(12), 1037. [10.59188/jurnalsostech.v3i12.1078](https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i12.1078)