

# Kecerdasan Buatan Sebagai Peningkatan Literasi Digital Di Dinas Komunikasi dan Informatika Kab. Muaro Jambi

Darex Susanto<sup>1</sup>, Khamsa Kamil<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[darexsusanto@unh.ac.id](mailto:darexsusanto@unh.ac.id), <sup>2</sup>[kami130279@gmail.com](mailto:kami130279@gmail.com)

## Article Information

### Article history

Received: 23 Februari 2026

Revised: 01 April 2026

Accepted: 20 April 2026

Available: 30 April 2026

## Keywords

*Artificial Intelligence*

*Digital Literacy*

*Digital Transformation*

*Information and Technology*

*Department Of Communication and Information Technology*

## Corresponding Author:

Darex Susanto,  
Program Studi Sistem Informasi,  
Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Nurdin Hamzah, Jambi  
Email: [darexsusanto@unh.ac.id](mailto:darexsusanto@unh.ac.id)

Khamsa Kamil  
Program Studi Sistem Informasi,  
Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Nurdin Hamzah, Jambi  
Email: [kami130279@gmail.com](mailto:kami130279@gmail.com)

## Abstract

The effectiveness of artificial intelligence (AI) learning in efforts to improve digital literacy understanding in the Muaro Jambi Regency Communication and Informatics Office. This includes individuals who work in the environment. Digital Literacy is essential in the era of digital transformation, especially for government officials involved in information and technology governance as an unlimited understanding. The method used in this study is a qualitative descriptive study with a case study approach. Data were collected through observations, on the use of artificial intelligence (AI) in the scope of service both in carrying out tasks and public services that can provide efficient and effective problem solving. This illustrates that artificial intelligence learning is able to improve employee understanding of digital technology, data processing skills, and skills in using artificial intelligence (AI)-based devices in supporting public services. So the conclusion of this study is that the integration of artificial intelligence (AI) materials in the digital literacy understanding program has a positive impact on increasing the capacity of human resources in the field of regional communication and informatics.

**Keywords:** *Artificial Intelligence, Digital Literacy, Digital Transformation, Information and Technology, Department Of Communication and Information Technology*

## Abstrak

Efektivitas pembelajaran kecerdasan buatan (AI) dalam upaya peningkatan pemahaman literasi digital pada lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Muaro Jambi. Ini termasuk apada orang-perorang yang bekerja di lingkungan tersebut. Literasi Digital merupakan suatu yang esensial di era transformasi digital, khususnya bagi aparatur pemerintah yang terlibat dalam tata kelola informasi dan teknologi sebagai suatu pemahaman yang tak terbatas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, terhadap penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam lingkup kedinasan baik dalam melaksanakan tugas maupun pelayanan publik yang dapat memberikan pemecahan masalah secara efisien dan efektif. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran kecerdasan buatan mampu meningkatkan pemahaman pegawai terhadap teknologi digital, kemampuan mengolah data, serta keterampilan menggunakan perangkat berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung pelayanan publik. Sehingga disimpulkan dari penelitian ini adalah bahwa integrasi materi kecerdasan buatan (AI) dalam program pemahaman literasi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas sumber daya manusia di bidang komunikasi dan informatika daerah.

---

**Kata Kunci** : *Kecerdasan Buatan, Literasi Digital, Transformasi Digital, Informasi Dan Teknologi, Dinas Komunikasi dan Informatika*

Copyright©2026 Darex Susanto and Khamsa Kamil  
This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di era digital telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk pemerintahan. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang kini menjadi sorotan utama adalah kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Sehingga, kemampuan membaca media secara kritis dipandang sangat penting untuk membentuk warga negara yang cerdas[15]. Teknologi ini tidak hanya digunakan dalam sektor industri dan bisnis, tetapi juga mulai diterapkan dalam layanan publik untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kualitas pelayanan kepada masyarakat. Secara umum kecerdasan buatan merupakan bidang ilmu komputer yang berfokus pada penciptaan sistem yang mampu meniru kecerdasan manusia, seperti berpikir, belajar, dan menyelesaikan masalah. Teknologi baru yang mempengaruhi cara informasi dibuat dan dibagikan serta cara orang terhubung dan bersosialisasi menjanjikan potensi penerapan di bidang Pendidikan [5].

Menanggapi sifat kontradiktif dari momen perubahan media saat ini, teori konvergensi media yang memungkinkan kita mengidentifikasi lokasi utama ketegangan dan transisi yang membentuk lingkungan media pada dekade mendatang. Konvergensi media lebih dari sekedar pergeseran teknologi. Konvergensi mengubah hubungan antara teknologi, industri, pasar, genre, dan audiens yang ada [6]. Pada dasarnya, Internet telah mengubah cara masyarakat membuat dan berbagi konten dan cara manusia melakukannya berkomunikasi dan berinteraksi [8][20]

Dilihat dari penjelasan diatas berarti kecerdasan buatan merupakan suatu alat yang menunjang manusia dalam melakukan kegiatan dengan penggunaan teknologi digital yang dibuat oleh manusia itu sendiri. Hal ini harus dipahami oleh manusia atau entitas terhadap teknologi digital dalam hal ini terciptanya kecerdasan buatan tersebut. Pemahaman manusia terhadap penggunaan teknologi digital ini terkadang disebut dengan literasi digital. Eshet Alkalai dalam jurnalnya pernah yang menyelidiki keterampilan literasi digital di antara kelompok umur yang berbeda. Studi ini mengeksplorasi perubahan literasi digital dari waktu ke waktu di antara peserta yang sama 5 tahun kemudian, dan kinerja mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol baru yang dicocokkan [14]. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan dari waktu ke waktu pada semua kelompok umur, terutama pada orang dewasa, dalam tugas-tugas yang memerlukan kemahiran dan kendali teknis dalam menggunakan teknologi (misalnya, keterampilan literasi fotovisual dan percabangan). Di sisi lain, hasil menunjukkan adanya penurunan keterampilan yang memerlukan pemikiran kreatif dan kritis (misalnya keterampilan literasi informasi dan reproduksi), terutama bagi peserta yang lebih muda. Hasilnya menunjukkan dua pola perubahan utama dari waktu ke waktu: (a) menutup kesenjangan antara peserta muda dan tua dalam tugas-tugas yang menekankan kemahiran dan kendali teknis, dan (b) memperlebar kesenjangan antara

peserta muda dan tua dalam tugas-tugas yang menekankan kreativitas dan pemikiran kritis. Berdasarkan perbandingan dengan kelompok kontrol yang dicocokkan, kami menyarankan bahwa pengalaman dengan teknologi, dan bukan usia, yang bertanggung jawab atas perubahan seumur hidup dalam keterampilan literasi digital.

Di tengah arus digitalisasi tersebut, literasi digital menjadi sesuatu hal wajib dimiliki oleh aparatur sipil negara sebagai entitas yang menggunakan, terutama mereka yang bekerja di instansi strategis seperti Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo). Literasi digital tidak lagi hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, namun juga mencakup pemahaman terhadap etika digital, keamanan siber, serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi informasi digital [10][19]. Literasi digital sendiri adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disampaikan melalui komputer [1] selain itu literasi digital juga adalah mencakup keterampilan dasar seperti membaca dan menulis, serta keterampilan informasi dan komunikasi berbasis teknologi, termasuk kemampuan untuk mengevaluasi dan memanfaatkan informasi digital secara efektif [2][12]. Ini juga akan memberikan wawasan mendalam tentang upaya yang dapat diambil oleh para pegawai, pendidik, orangtua, dan Masyarakat. Untuk memperkuat literasi digital dilingkup pegawai, peserta didik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, dan secara efektif melibatkan mereka dalam proses pembelajaran yang membuka ruang bagi perkembangan berkelanjutan di era digital [1]

Kabupaten Muaro Jambi, sebagai salah satu daerah diprovinsi Jambi yang memiliki luas wilayah 5.246 km<sup>2</sup> dan merupakan daerah interland Kota Jambi yang saat ini sedang berbenah dalam pemanfaatan teknologi digital, sehingga menempatkan Dinas Kominfo dan Infomatikanya sebagai ujung tombak dalam transformasi digital daerah. Dinas ini terbetuk sejak tahun 2016 berdasarkan peraturan Bupati Muaro Jambi nomor 42 tahun 2016 [7] yang sebelumnya tergabung dengan Kantor Pengeloaan Data Elekonik. Semenjak berdirinya sampai saat sekarang ini selama 9 tahun dinas ini terus berbenah diri dengan cara peningkatan kapasitas sumber daya manusia di lingkungan Dinas Kominfo dan Infomatika menjadi yang sebuah kebutuhan mendesak untuk memperkuat literasi digital para pegawai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana manfaat pembelajaran kecerdasan buatan (AI) dapat meningkatkan literasi digital di kalangan pegawai Diskominfo Kab. Muaro Jambi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman literasi digital, serta mendorong pengembangan kompetensi digital yang berkelanjutan di lingkungan pemerintahan daerah. Beragam persoalan seperti informasi hoaks, pelanggaran privacy, cyberbullying, konten kekerasan dan pornografi, dan adiksi media digital dianggap sebagai persoalan masyarakat digital terkini [8]

## 2. Kajian Terdahulu

Bagian ini berisi uraian sistematis tentang informasi hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan serta juga menjelaskan perbedaan makalah anda dengan makalah lain. Bagian ini memuat kelebihan dan kelemahan pada penelitian terdahulu yang dapat dijadikan argumen bahwa penelitian yang dikerjakan ini bersifat menyempurnakan atau mengembangkan penelitian terdahulu.

Dikarenakan kecenderungan studi bertema literasi digital semakin meningkat dari tahun ke tahun dengan cara cara baru dalam bermediasi, menggambarkan, menyampaikan perubahan teknologi informasi[11]

Bagian ini juga memuat landasan teori berupa rangkuman teori-teori dari pustaka yang mendukung penelitian, serta memuat penjelasan tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk pemecahan permasalahan. Landasan teori berbentuk uraian kualitatif, model matematis, atau tools yang langsung berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

sebagai fondasi, penelitian yang dilakukan oleh Dwivedi et al. (2021) dalam skala global menegaskan bahwa implementasi AI di sektor publik tidak hanya mengubah efisiensi birokrasi, melainkan menuntut kesiapan kapasitas kognitif dan literasi digital dari para penggunanya agar tidak terjadi resistensi teknologi. Di Indonesia, kajian mengenai kesiapan e-government di tingkat daerah regional seperti yang diteliti oleh Napitupulu (2018) menunjukkan bahwa kendala utama adopsi teknologi di kabupaten bukan pada aspek infrastruktur keras (hardware), melainkan rendahnya literasi digital dan keterbatasan kompetensi SDM aparat dalam mengelola sistem informasi yang dinamis.

Selanjutnya, riset yang berfokus pada peran strategis Diskominfo dalam literasi digital dipaparkan oleh Kurnia dan Astuti (2021) melalui pemetaan Japelidi. Mereka menemukan bahwa program literasi digital di tingkat daerah sering kali masih bersifat konvensional (sosialisasi satu arah) dan belum memanfaatkan tool berbasis AI untuk melakukan personalisasi edukasi atau analisis kebutuhan masyarakat. Perbedaan inilah yang diadopsi oleh penelitian Purnomo et al. (2023), yang bereksperimen menggunakan chatbot berbasis AI sebagai asisten virtual untuk meningkatkan literasi digital komunitas lokal. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan karena interaksi yang adaptif.

Melalui berbagai literatur tersebut, posisi penelitian ini di Dinas Komunikasi dan Informatika Kab. Muaro Jambi bertujuan untuk mengisi celah akademis mengenai bagaimana sebuah instansi kominfo di tingkat kabupaten dapat mengonstruksi cetak biru (blueprint) atau modul berbasis Kecerdasan Buatan guna mengoptimalkan akselerasi literasi digital secara komprehensif, baik untuk internal ASN maupun masyarakat sarasannya.

Untuk mempermudah visualisasi pada kajian terdahulu, penulis menyertakan tabel komparasi berikut di dalam penelitian ini :

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Persamaan dengan Penelitian Anda	Perbedaan / Gap Kontribusi Anda
1	Dwivedi et al. (2021)	Artificial Intelligence (AI) in public sector: Opportunities and challenges.	Membahas adopsi Kecerdasan Buatan (AI) pada organisasi pemerintahan.	Riset mereka berskala makro global; penelitian Anda fokus pada pemanfaatan AI spesifik untuk literasi digital di tingkat kabupaten.

2	Napitupulu (2018)	Kesiapan E-Government pada Tingkat Pemerintah Daerah.	Mengkaji tata kelola TIK dan hambatan kapasitas SDM di birokrasi daerah.	Belum mengaitkan solusi berbasis sistem pintar (AI); penelitian Anda menawarkan AI sebagai katalis solusinya.
3	Kurnia & Astuti (2021)	Peta Literasi Digital di Indonesia: Tantangan dan Penguatan.	Meneliti indikator kompetensi dan kerangka kerja literasi digital di daerah lokal.	Fokus pada media sosial konvensional; penelitian Anda mengeksplorasi literasi digital tingkat lanjut (critical digital literacy) berbasis AI.
4	<b>Purnomo et al. (2023)</b>	<i>Pemanfaatan AI Chatbot dalam Edukasi Literasi Masyarakat.</i>	Menggunakan instrumen Kecerdasan Buatan untuk tujuan edukasi digital.	Fokus mereka pada komunitas umum/sekolah; penelitian Anda berfokus pada institusi formal (Diskominfo Kab. Muaro Jambi).

### 3. Metodologi Penelitian

- **Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penulis dan pada jurnal ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, yaitu bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena berdasarkan data numerik dan statistik. Titik utama penulisan jurnal ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman literasi digital pegawai setelah mengetahui kecerdasan buatan (AI) baik pemebelajaran mandiri maupun mengikuti pelatihan terprogram, serta menganalisisnya berdasarkan latar belakang pendidikan dan jurusan.

- **Lokasi dan Waktu**

Penelitian dilaksanakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Muaro Jambi pada bulan Desember 2025. Lokasi ini dipilih dikarenakan merupakan salah satu entitas dari bagian terkecil pemerintahan Kabupaten Muaro Jambi serta sebagai salah satu pelopor penggunaan teknologi informasi dan Komunikasi. Sebagai gambaran Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Muaro Jambi memiliki struktur

organisasi sebagai berikut :



Gambar 1. Struktur Organisasi Dinas Kominfo

Selain itu dari gambar 1 diatas kita dapat mengetahui hirarki kebijakan yang dilakukan dalam pelaksanaan tugas yang diemban.

- **Populasi dan Sample**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pegawai di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Muaro Jambi. Pegawai yang bekerja memiliki dua stautus yaitu sebagai Pegawai Negeri dan Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian kontrak Kerja( P3K). Total populasi pegawai Dinas sampai dengan Juli 2025 ini total 44 orang baik berstatus Pegawai Negeri maupun P3K.

Tabel 1. Jumlah Pegawai berdasarkan Usia

No	Kelompok Umur	Pegawai Negeri (PNS)	Pegawai PPPK (P3K)	Jumlah
1	< 25 Tahun	-	-	-
2	25-34 Tahun	-	18	18
3	35-44 Tahun	5	5	10
4	45-54 Tahun	11	-	11
	> 55 Tahun	5	-	5
	Total	21	23	44

Table 1 merupakan table yang menunjukkan jumlah retan usia pegawai yang berada di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Muaro Jambi sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil tingkat pembelajaran dan literasi digital yang akan dibangun.

Tabel 2. Jumlah Pegawai berdasarkan Tingkat Pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Pegawai Negeri (PNS)	Pegawai PPPK (P3K)	Jumlah
1	SMA/SMK	-	11	11
2	Diploma (D3)	5	-	5
3	S1 (Sarjana)	15	12	27
4	S2 (Magister)	1	-	1
	Total	21	23	44

Sedangkan table 2 adalah tabel yang menerangkan tentang tingkat Pendidikan yang diperoleh pegawai saat sekarang menjadi pegawai di Dinas Komunikasi dan Informatiak Kabupaten Muaro Jambi.

Dikarenakan jumlah populasi relatif kecil, penelitian ini menggunakan total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel.

- Variable Penelitian
  - Variabel bebas (independen)  
Variabel bebas dalam penelitaian ini adalah dengan kata kunci pembelajaran Kecerdasan Buatan (AI) yang merupakan variable yang diuji atau dimanipulasi dan dijadikan sebab untuk mempengaruhi hasil pengujian judul diatas
  - Variabel terikat (dependen):  
Sedangkan variabel terikat dalam penelitaian ini adalah dengan kata kunci Tingkat Literasi digital pada Pegawai Dinas Komunikasi dan Informatia yang merupakan variable yang hasil dari pengujian pembelajaran Kecerdasn buatan tersebut.

- **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik Pengumpulan data yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan angke/kuisisioner serta data profil dari pegawai. Isi dari angket/kuisisioner tentang Literasi digital tersebut yang mencakup:

- Akses informasi digital
- Evaluasi dan seleksi informasi
- Penggunaan teknologi
- Etika dan keamanan digital

Kuesioner disusun menggunakan skala Likert 1–5 dari “Tidak pernah sama sekali, Jarang, Kadang Kadang sampai dengan Selalu”

## • Analisis Data

Analisa data menggunakan stastisyik deskriptif meliputi persentase dan rata-rata tingkat literasi digital berdasarkan Usia dan Tingkat Pendidikan Pada table 1 dan 2. Selain itu indikator Penilaian literasi digital didasarkan pada indikator yang diadaptasi dari UNESCO dan Kemendikbud antara lain :

- Kemampuan mengakses dan menggunakan perangkat digital
- Kemampuan mengevaluasi dan menganalisis informasi digital
- Pemahaman terhadap etika dan keamanan digital
- Kreativitas dalam penggunaan teknologi untuk penyelesaian tugas pekerjaan.

## 4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran kecerdasan buatan (AI) dapat meningkatkan literasi digital pada Pegawai Negeri (PNS) dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja (P3K) di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Muaro Jambi. Berdasarkan hasil kuisioner yang dibagikan kepada 44 responden, diperoleh data sebagai berikut:

- **Kemampuan Mengakses dan Menggunakan Perangkat Digital**



Grafik 1. Kemampuan mengakses dan mempergunakan perangkat digital

Sebagian besar responden menunjukkan tingkat kemampuan yang cukup tinggi dalam mengakses dan menggunakan perangkat digital. Dari 44 responden:

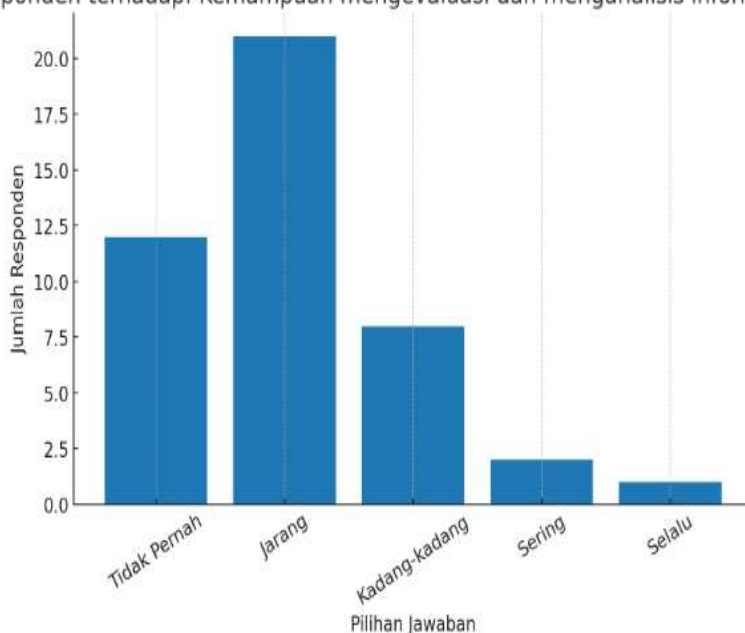
- 25 orang (56,8%) menyatakan “Sering” menggunakan perangkat digital,
- 5 orang (11,3%) menjawab “Selalu”,

- Hanya 1 orang yang menjawab “Tidak pernah sama sekali”.

Ini menunjukkan bahwa mayoritas PNS dan P3K telah cukup familiar dalam menggunakan perangkat digital, sebagai syarat utama dalam literasi digital. Hal ini menjadi pondasi yang baik dalam pelaksanaan pembelajaran kecerdasan buatan.

- **Kemampuan Mengevaluasi dan Menganalisis Informasi Digital**

Responden terhadap: Kemampuan mengevaluasi dan menganalisis informasi digital



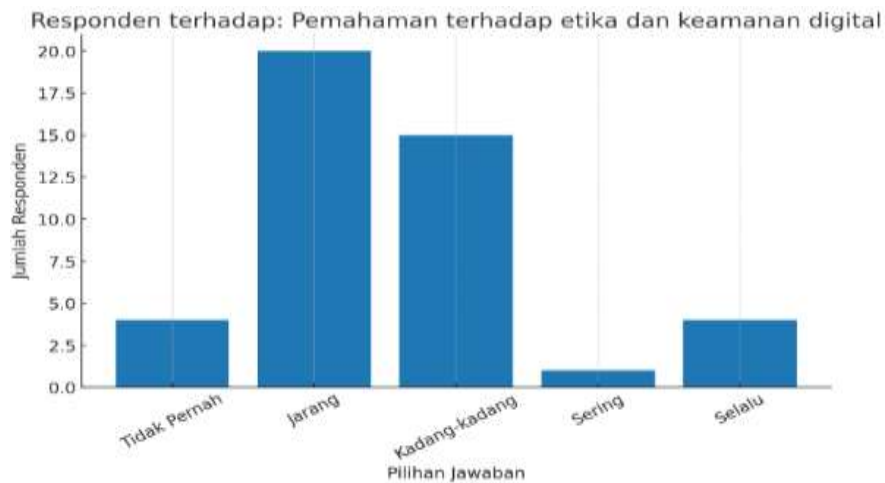
Grafik 2. Kemampuan Mengevaluasi dan Menganalisa Informasi Digital

Sebaliknya, kemampuan untuk mengevaluasi informasi digital masih tergolong rendah. Hasil kuisioner menunjukkan:

- 12 orang (27,2%) menyatakan “Tidak pernah sama sekali”,
- 21 orang (47,7%) menjawab “Jarang”,
- Hanya 3 orang (6,8%) yang menjawab “Sering” atau “Selalu”.

Data diatas menunjukkan bahwa meskipun PNS/P3K dapat menggunakan perangkat digital, kemampuan untuk berpikir kritis dan menilai validitas informasi digital belum berkembang optimal. Oleh karena itu, pembelajaran AI harus diarahkan juga untuk mengasah analisis dan verifikasi informasi di era digital.

### - Pemahaman terhadap Etika dan Keamanan Digital



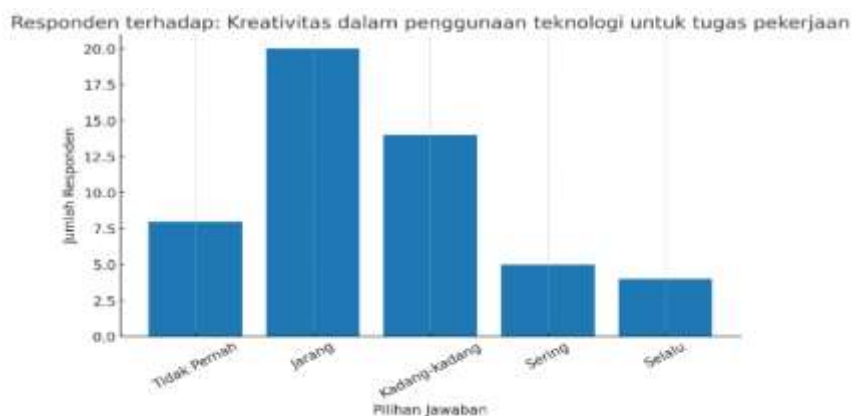
Grafik 3. Pemahaman terhadap Etika dan Keamanan Digital

Pada aspek ini, sebagian responden juga menunjukkan pemahaman yang masih bervariasi:

- 20 orang (45,4%) menjawab “Jarang”,
- 15 orang (34%) menjawab “Kadang-kadang”,
- 4 orang (9%) menjawab “Selalu”.

Rendahnya pemahaman mengenai etika dan keamanan digital berpotensi menimbulkan masalah seperti penyebaran data pribadi, pelanggaran hak cipta, atau penipuan digital. Oleh karena itu, materi AI yang diberikan harus juga membahas prinsip etika dalam penggunaan teknologi.

### - Kreativitas dalam Penggunaan Teknologi untuk Pekerjaan



Grafik 4. Kreativitas dalam Penggunaan Teknologi untuk Pekerjaan

Pertanyaan ini mengukur sejauh mana responden menggunakan teknologi untuk menyelesaikan tugas pekerjaan secara inovatif:

- 20 orang (45,4%) menjawab “Jarang”,
- 14 orang (31,8%) menjawab “Kadang-kadang”,
- Hanya 9 orang (20%) yang menjawab “Sering” atau “Selalu”.

Kreativitas dalam memanfaatkan Kecerdasan buatan (AI) atau teknologi digital belum menjadi budaya kerja yang dominan. Ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi pelatihan Kecerdasan buatan (AI) di instansi pemerintah agar dapat memberikan dampak nyata dalam peningkatan efisiensi kerja.

## 5. Kesimpulan

Data menunjukkan bahwa meskipun PNS dan P3K yang berada pada lingkup kerja Dinas Komunikasi dan Informatika cukup terbiasa dalam mengakses dan menggunakan perangkat digital, mereka masih memiliki keterbatasan dalam berpikir kritis, pemahaman etika digital, dan kreativitas teknologi. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran kecerdasan buatan sangat relevan dan dibutuhkan untuk mendorong peningkatan literasi digital secara komprehensif.

Kehadiran AI (seperti *Generative AI*, *Machine Learning*, dan *Data Analytics*) memaksa standar literasi digital naik kelas ke tingkat **Literasi Digital Kritis**. Pembelajaran AI melatih para pegawai negeri pada lingkup kerja Dinas Komunikasi dan Informatika tidak hanya untuk menggunakan teknologi, tetapi juga memahami *bagaimana* data diproses, mengenali bias algoritma, serta mendeteksi kebenaran informasi (misalnya membedakan produk orisinal dengan *deepfake* atau halusinasi informasi AI).

Literasi digital tidak hanya berarti bisa menggunakan teknologi, tetapi juga memahami cara kerjanya, dampaknya, dan menggunakannya secara kreatif dan bertanggung jawab. Pembelajaran kecerdasan buatan (AI), jika dirancang dengan baik, dapat menjembatani kekurangan ini dan mendorong SDM yang siap menghadapi era digital secara lebih matang.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nurdin Hamzah, rekan sejawat serta pihak Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Muaro Jambi yang telah memberikan dukungan, data, dan kesempatan untuk melakukan penelitian dan penyelesaian jurnal ini.

## 7. Pernyataan Penulis

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menyatakan bahwa data dan makalah bebas dari plagiarisme serta penulis bertanggung jawab secara penuh atas keaslian artikel.

## Daftar Pustaka

- [1.] Aksenta, A., Irmawati, I., Ridwan, A., Hayati, N., Sepriano, S., Herlinah, H., ... & Ginting, T. W. (2023). *Literasi Digital: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- [2.] Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712-31723.
- [3.] D. Bawden, "Origins and Concepts of Digital Literacy," in *Digital Literacies: Concepts*, P. a. Digital Literacies: Concepts and L. & K. Knobel, Eds. Peter Lang Publishing, 2008.
- [4.] D. Belshaw, *The Essential Elements of Digital Literacies*. Self-published, 2012.
- [5.] G. Siemens and G. Conole, "Connectivism: Design and delivery of social networked learning," *International Review of Research in Open and Distance Learning*, vol. 12, no. 3, 2011.
- [6.] H. Jenkins and M. Deuze, "Convergence culture," *Convergence*, vol. 14, no. 1, pp. 5–12, 2008.
- [7.] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Modul Literasi Digital*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Dasar, dan Menengah, 2020
- [8.] Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra yang dilakukan oleh japelidi. *Informasi*, 47(2), 149-166.
- [9.] M. M. Djibran, A. Dengen, M. Wayudi, F. Rinaldi, A. R. Delu, S. Mujab, and W. Wihayati, *Komunikasi Digital: Tren, Teknologi, dan Transformasi*. Penerbit Adab, 2024.
- [10.] P. Gilster, *Digital literacy*. New York: Wiley, 1997.awal
- [11.] Press, U. G. M. (2021). *Perempuan dan literasi digital: antara problem, hambatan, dan arah pemberdayaan*. Ugm Press
- [12.] Redhana, I. W. (2024). *Literasi Digital: Pedoman Menghadapi Society 5.0*. Samudra Biru.
- [13.] R. M. Gagne, *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*, 4th ed., R. & Holt, Ed. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1985.
- [14.] Razak, K. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 1(2), 42-62.
- [15.] Rohmah, S., & Irawan, R. R. (2026). *Literasi Media dan Digital Panduan Kritis untuk Era Informasi*. CV Eureka Media Aksara.
- [16.] S. J. Russell, *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, 3rd ed. Pearson Education, 2010.
- [17.] W. Ng, "Can We Teach Digital Natives Digital Literacy?" *Computers & Education*, vol. 59, no. 3, pp. 1065–1078, 2012.
- [18.] Y. Eshet-Alkalai and E. Chajut, "Changes over time in digital literacy," *CyberPsychology & Behavior*, vol. 12, no. 6, pp. 713–715, 2009.
- [19.] Hariyono, H., Judijanto, L., Baka, C., Fatimah, I. F., Haryono, P., & Efitra, E. (2025). *Literasi Digital dan Media dalam Dunia Pendidikan*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- [20.] Nurlailah, M. (2022). *Analisis Literasi Digital dan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Pembelajaran Berbasisi WEB* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).