

Literasi Digital Dalam Upaya Mewujudkan Siswa SMP Dan SMK Yang Cakap Dan Bijak Bermedia Digital

Irfan Taufiq¹, Rustandi Nugraha²

Universitas Garut
24023119069@fekon.uniga.ac.id¹
24012119013@uniga.ac.id²

Abstract

In the midst of the hectic digital transformation, the people of Indonesia still bear the status of society with low literacy. However, regarding the operation of digital technology, young people can be said to have mastered it quite well, but the level of skill and expertise in evaluating and critically digesting information turns out to be still homework. With this in mind, KKN TEMATIK UNIGA Group of 58 plans to literate at least two schools. This activity uses the Problem Based Learning method, and in the form of seminar activities. The material presented in digital literacy is about basic e-mail guidelines, digital media skills, and ethics in digital media. This is for the realization of young people who are more capable and wise in interacting in the digital world. The digital media skills of Pasundan Middle School and Vocational High School students are measured by the scores/values obtained in the posttest (filling out the questionnaire) after the presentation of the material is complete.

Keyword: KKN TEMATIK UNIGA 2022; digital literacy; digital skill; digital ethics; more digital

Abstrak

Ditengah-tengah riuhnya transformasi digital, masyarakat Indonesia masih menyandang sebagai masyarakat dengan literasi yang masih rendah. Tetapi, terkait pengoperasian teknologi digital, anak muda bisa dikatakan cukup menguasainya, namun tingkat kecakapan dan keahlian mengevaluasi serta mencerna informasi secara kritis ternyata masih menjadi PR. Dengan dari pemikiran tersebut, KKN TEMATIK UNIGA 2022 Kelompok 58 berencana untuk meliterasi setidaknya dua sekolah. Kegiatan ini menggunakan metode *Problem Based Learning*, dan dengan bentuk kegiatan seminar. Materi yang di paparkan dalam literasi digital mengenai panduan e-mail dasar, cakap bermedia digital, dan etis dalam bermedia digital. Hal tersebut demi terwujudnya para anak muda yang lebih cakap dan bijak dalam berinteraksi di dunia digital. Adapun kecakapan bermedia digital siswa SMP dan SMK Pasundan diukur dengan skor/nilai yang diperoleh pada *posttest* (pengisian kuesioner) setelah pemaparan materi selesai.

Kata Kunci: KKN TEMATIK UNIGA 2022; literasi digital; cakap bermedia digital; etis bermedia digital; makin cakap digital

F. Article info:

Received dd/mm/YYYY

Received in revised

dd/mm/YYYY

Accepted dd/mm/YYYY

Available online

dd/mm/YYY

ISSN : -

DOI : -



Jurnal
Abdi Masyarakat

I. PENDAHULUAN

Setiap aspek kehidupan manusia kini telah bertransformasi dengan adanya digital. Dimana, segala kegiatan mulai dari komunikasi, proses belajar mengajar, jual-beli, hingga pekerjaan telah beralih ke dunia digitalisasi, terlebih pasca pandemi Covid-19. Namun, pada kenyataannya transformasi digital ini masih menjadi suatu persoalan bagi kebanyakan masyarakat di Indonesia, lantaran masih rendahnya angka literasi digital di Indonesia yang ditunjukkan dengan kurangnya pemahaman dalam ruang digital dan proteksi diri di ruang digital, maraknya penyebaran berita bohong (hoaks), *cyberbullying*, ujaran kebencian dan kompetensi dalam mengakses ruang digital.

Sehingga transformasi digital ini menuntut masyarakat untuk dapat beradaptasi dengan segala bentuk perubahan yang ada. Disisi lain, Pemerintah terus melakukan upaya untuk memastikan masyarakat mendapatkan kemudahan dalam proses adaptasi tersebut serta terus mendorong pemerataan dan percepatan transformasi digital. Salah satu upaya Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika adalah dengan memberikan edukasi kepada masyarakat terkait literasi digital. Terdapat empat pilar literasi yang penting untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman mengenai perangkat teknologi informasi dan komunikasi, yaitu *digital skill*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety* [1]. Dengan empat pilar literasi tersebut, pemerintah berharap dapat meningkatkan pemahaman masyarakat di ruang digital untuk mendukung transformasi digital tersebut.

Di zaman sekarang ini, literasi digital sendiri merupakan ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, serta berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Dengan masalah yang dihadapi bahwa banyaknya masyarakat tertinggal dalam hal teknologi, selain itu internet yang mudah di akses terkadang sering di salah gunakan karena banyaknya konten negatif, oleh karena itu literasi digital sangat dibutuhkan untuk dapat memberi pemahaman serta wawasan kepada masyarakat supaya dapat menggunakan media digital dengan bijak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan mendigitalisasi remaja (siswa SMP dan SMK) penerus bangsa yang tentunya sedang gemar-gemarnya berselancar di dunia digital, dengan memberikan pengetahuan mengenai panduan *e-mail* dasar, dan pengetahuan mengenai dua dari empat pilar literasi digital yaitu cakap bermedia digital, serta etis dalam bermedia digital. Dengan maksud dan tujuan supaya siswa-siswa tersebut mampu menggunakan serta memanfaatkan *e-mail* dengan baik, lalu dapat mengetahui, memahami, serta menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak, dan mampu menyadari, mempertimbangkan tata Kelola atau perilaku mereka dalam *netiquette*.

II. METODE

Kegiatan ini menggunakan metode *Problem Based Learning* yaitu memberikan pembelajaran kepada siswa terkait permasalahan yang dihadapi. Rochmawati et al., [2] *Problem Based Learning* memberikan banyak manfaat bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, menemukan dan menggunakan sumber-sumber belajar, mengembangkan kemampuan bekerja kooperatif, dan belajar sepanjang hayat. Dalam hal ini, literasi digital merupakan upaya mewujudkan anak muda yang cakap serta bijak bermedia sosial. Selain itu pelaksanaan kegiatan menggunakan media kuesioner, wawancara/tanya jawab dan metode diskusi. Selanjutnya proses alur kegiatan literasi digital digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Dengan rincian waktu pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Tanggal (2022)			
		27 – 31 Juli	1 – 5 Agustus	6 Agustus	7 – 27 Agustus
1	Tahap Awal				
2	Tahap Persiapan				
3	Tahap Pelaksanaan				
4	Tahap Evaluasi				

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SMP dan SMK Pasundan Kec. Malangbong, terhitung dari tanggal 27 Juli sampai 27 Agustus 2022. Pada tahap awal, dilakukannya observasi dan wawancara, kegiatan observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui situasi yang ada di daerah tersebut dan untuk menemukan sasaran yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan literasi digital. Selain itu pada tahap pertama ini dilakukannya juga permohonan perizinan untuk melakukan kegiatan tersebut dan melakukan sosialisasi kepada masyarakat serta instansi/sekolah terkait yang dijadikan sebagai sasaran dalam literasi digital. Maka berdasarkan hasil wawancara dan observasi dilapangan, didapat keputusan untuk meliterasi siswa-siswa SMP dan SMK Pasundan Desa Campaka Kec. Malangbong. Hal ini dibarengi dengan adanya kekurangan siswa dalam memahami ruang lingkup digital, yang disertai dengan adanya dukungan dari pihak sekolah yang menyadari bahwa dengan majunya teknologi informasi yang ada, maka para siswa harus diberi pembekalan supaya dapat menjadi orang yang cakap dan bijak ketika terjun ke dunia digital.

Setelah ditetapkannya sasaran literasi, maka setelah itu dilanjutkan ke tahap kedua, yaitu tahap persiapan. Dalam tahap persiapan ini, setelah mendapat izin dan dukungan dari pihak sekolah, dilanjutkan dengan persiapan untuk kelancaran kegiatan berupa penetapan panitia pelaksana, materi yang akan disampaikan, peralatan yang digunakan, pemateri, serta persiapan *door prize* atau hadiah sebagai bentuk apresiasi terhadap perhatian dan semangat siswa selama proses literasi dilaksanakan. Dan selain itu juga dipersiapkan kuesioner untuk tahap evaluasi setelah acara literasi digital dilaksanakan.

Pada tahap selanjutnya, merupakan tahap pelaksanaan kegiatan literasi digital yang mana pada tahap ini panitia literasi digital KKN TEMATIK UNIGA 2022 kelompok 58 melaksanakan kegiatan yang diawali dengan memaparkan materi yang telah dipersiapkan menggunakan media visual gambar (proyektor) untuk mempermudah penyampaian materi supaya dapat di pahami oleh siswa dengan baik. Kegiatan tersebut berlangsung secara luring dan dilaksanakan di dua kelas yang telah disediakan oleh pihak sekolah SMP dan SMK Pasundan. Kegiatan literasi digital tersebut bersifat seminar, dengan tema "Makin Cakap digital".

Materi yang di paparkan dalam literasi digital mengenai panduan *e-mail* dasar, cakap bermedia digital, dan etis dalam bermedia digital, materi tersebut di ambil karena untuk dapat mewujudkan generasi muda yang dapat mengetahui, memahami, serta menggunakan dan memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak, dan bijak dalam bermedia sosial, hal tersebut demi terwujudnya para anak muda khususnya siswa SMP dan SMK Pasundan yang paham mengenai cakap dan etis bermedia digital supaya dapat lebih cakap dan bijak dalam berinteraksi di dunia digital.

Setelah dilakukan pemaparan materi, disebarkannya kuesioner yang di berikan kepada seluruh siswa yang mengikuti kegiatan literasi digital untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan wawasan mereka mengenai dunia digital sekaligus untuk menilai seberapa paham mereka mengenai materi yang telah di sampaikan. Adapun data hasil kuesioner dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2. Data Literasi Digital Siswa SMP Pasundan

Jumlah Siswa SMP yang Terdigitalisasi	43
Jumlah Soal	9
Nilai Rata-rata	6
Nilai Terbesar	9
Nilai Terkecil	3

Tabel 3. Data Literasi Digitan Siswa SMK Pasundan

Jumlah Siswa SMK yang Terdigitalisasi	45
Jumlah Soal	11
Nilai Rata-rata	9
Nilai Terbesar	11
Nilai Terkecil	5

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan literasi digital yang dilakukan oleh KKN TEMATIK UNIGA 2022 Kelompok 58 pada siswa di SMP dan SMK Pasundan, telah memberikan penguatan kepada siswa mengenai penggunaan internet dan media digital untuk hal-hal yang positif. Siswa akan lebih memahami kekurangan dan kelebihan yang ada pada dunia digital sekarang ini, dan pencarian sumber informasi dan konten-konten dan menyesuaikan dengan usia mereka. Kegiatan literasi digital ini juga mendorong kemajuan mereka di masa depan supaya dapat bijak bermedia digital seperti dapat menggunakan internet untuk mendapatkan informasi, membaca, menyimak, melalui media digital yang telah disediakan. Yang paling utama dalam kegiatan literasi digital KKN TEMATIK UNIGA 2022 Kelompok 58 Desa Campaka Kec. Malangbong ini adalah mewujudkan siswa sebagai generasi penerus bangsa yang cakap dan bijak dalam menggunakan media digital untuk kehidupan sehari hari.

V. REFERENSI

- [1] P. Agustini, "Empat Pilar Literasi untuk Dukung Transformasi Digital," 17 Januari 2021. [Online]. Available: <https://aptika.kominfo.go.id/2021/01/empat-pilar-literasi-untuk-dukung-transformasi-digital/>.
- [2] F. Rochmawati, A. Irianto and C. T. Rosidah, "Identifikasi Karakter Kerjasama Pada Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL)," *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, p. 16 (30s), 2020.