

LITERASI DIGITAL DAN DIGITAL SKILLS PADA MASA PANDEMI DAN ERA 4.0 DI SMA 2 ADABIAH PADANG

Roni Ekha Putera¹, Yoserizal², Kusdarini³, Wewen Kusumi Rahayu⁴, Tirza Haqia Purnama⁵, Muh Ajri Halim⁶, Cinditha Fianda⁷, Taufani Ahmad⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas

e-mail: roniekhaputera@soc.unand.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman literasi digital kepada siswa dan unsur-unsur terkait untuk menggunakan media digital dan alat komunikasi secara sehat, kritis, dan inovatif dalam menerima, menyaring, dan menggunakan informasi serta pengetahuan digital. Mitra dari kegiatan pengabdian ini adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) 2 Adabiah Padang. Pemilihan mitra dilakukan karena sekolah tersebut merupakan Sekolah Ramah Anak yang nantinya bisa dijadikan *pilot project*. Metode pendekatan yang digunakan yaitu metode pendekatan pelatihan yang partisipatif dan kolaboratif yang didasarkan kepada pelaksanaan prinsip-prinsip partisipasi dengan memberikan penekanan kepada keberperanan dari seluruh peserta pengabdian kepada masyarakat (Siswa) dalam rangka mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditentukan. Adapun PKM ini dilaksanakan selama 1 hari dengan memberikan ceramah dan pengetahuan kepada seluruh peserta pengabdian dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya selama kegiatan berlangsung.

Kata Kunci: Digital skill, literasi digital, Era 4.0, Revolusi Industri

Abstract

This Community Service Activity (PKM) is carried out to increase understanding of digital literacy to students and related elements to use digital media and communication tools in a healthy, critical, and innovative manner in receiving, filtering, and using digital information and knowledge. The partner of this service activity is Sekolah Menengah Atas (SMA) 2 Adabiah Padang. The partner selection was made because the school is a Child Friendly School which can later be used as a pilot project. The approach method used is a participatory and collaborative training approach method based on the implementation of the principles of participation by emphasizing the role of all community service participants (Students) in order to achieve predetermined goals and objectives. The PKM was carried out for 1 day by providing lectures and knowledge to all service participants and providing opportunities for participants to ask questions during the activity.

Keywords: Digital skills, digital literacy, Era 4.0, Industrial Revolution

PENDAHULUAN

Dewasa ini dengan perkembangan teknologi komunikasi semakin berkembang pesat, akses untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi bisa didapatkan secara cepat dan mudah. Bahkan, hampir seluruh manusia di dunia ini menginginkan segala hal menjadi lebih praktis dan lebih efisien. Namun, di balik semua kecanggihan yang ada di era digital saat ini tentu memiliki dampak positif dan negatif bagi manusia. Salah satu kekhawatiran yang muncul adalah jumlah generasi muda yang mengakses internet sangat besar, yaitu kurang lebih 70 juta orang.

Mereka menghabiskan waktu mereka untuk berinternet, baik melalui telepon genggam, komputer personal, atau laptop, mendekati 5 jam per harinya. Tingginya penetrasi internet bagi generasi muda tentu meresahkan banyak pihak dan fakta menunjukkan bahwa data akses anak Indonesia terhadap konten berbau pornografi per hari rata-rata mencapai 25 ribu orang (Republika, 2017). Belum lagi perilaku berinternet yang tidak sehat, ditunjukkan dengan menyebarnya berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial. Hal-hal tersebut tentu menjadi tantangan besar bagi orang tua, yang mempunyai tanggung jawab dan peran penting dalam mempersiapkan generasi abad ke-21, generasi yang memiliki kompetensi digital.

Oleh karena itu, literasi digital sangat diperlukan sebagai acuan agar lebih terarah dalam penggunaan teknologi yang semakin berkembang. Dalam bidang teknologi, khususnya informasi dan komunikasi, literasi digital berkaitan dengan kemampuan penggunaannya, di mana di dalamnya terdapat suatu kemampuan untuk menggunakan teknologi sebijak mungkin demi menciptakan interaksi dan

komunikasi yang positif. Bahkan, literasi digital ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari agar generasi muda, khususnya pelajar dan mahasiswa paham dan mengerti mana informasi yang harus diterima dan yang harus dicari kembali sumber kebenarannya.

Semakin canggihnya teknologi dan informasi semakin banyak pula oknum yang tidak bertanggung jawab dengan informasi yang mereka posting. Dengan adanya pemahaman dan penerapan literasi digital akan membuat generasi muda dapat berpartisipasi di era dunia modern sekarang ini. Literasi digital akan menciptakan sebuah tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Sehingga, mereka tidak akan mudah tertipu yang berbasis digital seperti menjadi korban informasi hoaks.

Hasil riset yang dilansir oleh Mitchell Kapoor menunjukkan bahwa generasi muda yang memiliki keahlian untuk mengakses media digital, saat ini belum mengimbangi kemampuannya menggunakan media digital untuk kepentingan memperoleh informasi pengembangan diri. Hal ini juga tidak didukung dengan bertambahnya materi/informasi yang disajikan di media digital yang sangat beragam jenis, relevansi, dan validasinya (Hagel, 2012).

Salah satu komponen dalam lingkungan belajar dan akademis adalah literasi digital. Hal tersebut diperlukan dalam penggunaan teknologi. Siswa saat ini mengandalkan internet sebagai sumber informasi utama untuk penggunaan pribadi dan sekolah. Itulah, mengapa penting bagi kita untuk mengajari siswa cara mengevaluasi informasi tersebut untuk memastikan keakuratannya. Hal ini masuk dalam information literacy.

Siswa saat ini mengandalkan internet sebagai sumber informasi utama untuk penggunaan pribadi dan sekolah. Itulah, mengapa penting bagi kita untuk mengajari siswa cara mengevaluasi informasi tersebut untuk memastikan keakuratannya. Hal ini masuk dalam information literacy. Siswa pun perlu menguasai ethical use of digital resources. Jadi, meskipun siswa mungkin tahu bahwa mereka perlu mengutip informasi dari buku, mereka mungkin lupa bahwa mereka juga perlu mengutip informasi secara daring.

“*Understanding digital footprints* sebagai kemampuan yang perlu diketahui siswa untuk paham dengan jejak digital. Jejak digital sendiri adalah semua informasi yang ditinggalkan seseorang secara pasif dan dibagikan secara aktif tentang diri mereka sendiri secara daring, terutama di laman media sosial,”Selanjutnya, *protecting yourself online*. Dengan begitu banyak informasi yang tersedia secara daring, siswa perlu memahami dasar-dasar keamanan internet. “Membuat password yang kuat, menggunakan pengaturan privasi, dan mengetahui apa yang tidak boleh dibagikan di media sosial.

Untuk handling digital communication, kini sebagian besar siswa menggunakan teknologi untuk berkomunikasi satu atau lain. Itulah mengapa sangat penting untuk berbicara dengan mereka tentang bagaimana berkomunikasi dengan aman dan tepat. Literasi digital di sekolah mampu membuat siswa, guru, tenaga kependidikan dan kepala sekolah, memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami, serta menggunakan media digital, alat komunikasi dan jaringannya. “Dengan kemampuan tersebut, mereka dapat membuat informasi baru dan menyebarkannya secara bijak.

Adapun sekolah yang akan menjadi objek sasaran dalam kegiatan ini adalah SMA 2 Adabiah Padang. SMA ini merupakan salah satu SMA yang ada di Kota Padang dengan akreditasi A. SMA ini beralamat di Jalan Jati Adabiah No.1, Kec. Padang Timur, Kelurahan Jati, Kota Padang Sumatera Barat.

Adapun rumusan masalah dalam pengabdian masyarakat ini adalah bagaimana literasi digital dilakukan disekolah mengingat betapa pentingnya literasi digital yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern sekarang ini. Literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya.

Setiap orang hendaknya dapat bertanggung jawab terhadap bagaimana menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Teknologi digital memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga dan teman dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, dunia maya saat ini semakin dipenuhi konten berbau berita bohong, ujaran kebencian, dan radikalisme, bahkan praktik-praktik penipuan. Keberadaan konten negatif yang merusak ekosistem digital saat ini hanya bisa ditangkal dengan membangun kesadaran dari tiap-tiap individu.

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk Melaksanakan kerangka kerja literasi digital sebagai pengukuran tingkat kognitif dan afektif masyarakat dalam menguasai teknologi digital maka diperlukan ada 4 pilar yang dikuasai yaitu:

1. Memahami kecakapan bermedia digital dengan Mampu memanfaatkan & mengoperasikan perangkat digital dengan baik dan positif
2. Memahami budaya bermedia digital dengan Mampu mengimplementasikan nilai-nilai kebhinekaan dan Pancasila di ruang digital
3. Memahami etika bermedia digital dengan Memanfaatkan ruang digital sesuai netiket yang berlaku
4. Memahami keamanan bermedia digital dengan Mengoptimalkan media digital sebagai upaya mitigasi terjadinya kejahatan di ruang digital

Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah diharapkan akan menambah wawasan siswa terhadap pentingnya literasi digital dalam masyarakat. Sehingga dengan adanya Pengabdian kepada masyarakat ini akan lebih meningkatkan literasi digital siswa.

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Sumber: <https://mediaindonesia.com/humaniora/444305/ini-pentingnya-literasi-digital-bagi-pelajar>.

Secara umum yang dimaksud dengan literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknis. Ada banyak model kerangka (framework) untuk literasi digital yang dapat ditemukan di Internet, dengan ragam nama dan bentuk. Setiap model memiliki keunikan dan keunggulannya masing-masing (Doni BU, Kerangka Literasi Digital, Buku ini juga dapat diunduh bebas di www.literasidigital.id)

Dikutip dari buku Peran Literasi Digital di Masa Pandemi (2021) karya Devri Suherdi, literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Adapun dari Seri Buku Literasi Digital Kerangka Literasi Digital Indonesia, literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif maupun teknis. (<https://mediaindonesia.com/humaniora/444305/ini-pentingnya-literasi-digital-bagi-pelajar>)

Manfaat Literasi Digital Dilansir dari Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19 (2020) karya Eti Sumiati dan Wijonarko, literasi digital telah membawa banyak manfaat bagi kehidupan masyarakat. Manfaat tersebut di antaranya: Kegiatan mencari dan memahami informasi dapat menambah wawasan individu. Meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami informasi. Menambah penguasaan 'kosa kata' individu, dari berbagai informasi yang dibaca. Meningkatkan kemampuan verbal individu. Literasi digital dapat meningkatkan daya fokus serta konsentrasi individu. Menambah kemampuan individu dalam membaca, merangkai kalimat serta menulis informasi. (<https://mediaindonesia.com/humaniora/444305/ini-pentingnya-literasi-digital-bagi-pelajar>)

Sedangkan Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul Digital Literacy (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat. Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi.

METODE

Adapun untuk metode pelaksanaan dalam kegiatan ini dapat diartikan sebagai cara atau teknik penyampaian materi pelatihan dan edukasi terhadap literasi digital di kalangan siswa SMA, sehingga dengan adanya kegiatan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam literasi digital

Metode pelaksanaa PKM yang ditawarkan tim pengusul pada Sekolah Menengah Atas 2 Adabiah Padang meliputi tahapan-tahapan yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sebagai berikut :

- a. Mengadakan koordinasi dengan pihak sekolah, serta melakukan penelusuran tentang minat dan pengetahuan siswa tentang literasi digital dengan melakukan pre test
- b. Mempersiapkan dan melakukan koordinasi antara team dan mitra berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan melalui penyusunan jadwal kegiatan, penentuan tempat, media yang akan digunakan untuk pelatihan dan edukasi,
- c. Pendampingan pengembangan keterampilan dalam literasi digital siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

Tim pengabdian masyarakat menghubungi Kepala Sekolah SMA 2 Adabiah Padang dan kemudian berdiskusi. Menurut Kepala Sekolah SMA 2 Adabiah Padang permasalahan atau persoalan yang muncul yaitu siswa dan guru-guru banyak yang mengalami kesulitan selama pembelajaran daring ini. Fakta di lapangan menunjukkan siswa dan guru mengalami kegagapan dalam proses belajar-mengajar selama pandemi. Penggunaan internet yang kebanyakan dipergunakan oleh siswa untuk hiburan mengambat ketercapaian indikator pembelajaran mata pelajaran. Kurangnya pemahaman mitra yakni siswa, guru, dan walimurid dalam menyikapi penggunaan internet yang bijak dan ramah anak akan menyebabkan hambatan bagi penyerapan pengetahuan anak kedepannya.

Berdasarkan diskusi tersebut, ada beberapa hal yang disepakati, antara lain yaitu, (1) materi kegiatan pengabdian didasarkan pada persoalan yang muncul seperti dijelaskan sebelumnya, materi yang disampaikan mengenai pentingnya literasi digital dan digital skills di masa pandemi dan era 4.0 (2) Jadwal pelaksanaan pengabdian yang disepakati pada hari Kamis tanggal 27 Oktober 2022 secara Luring, waktu kegiatan ini adalah selama kurang lebih 2 jam dengan jumlah peserta 30 orang.

Penyiapan Materi Pengabdian

Tim pengabdian dan narasumber menyiapkan materi, *power point*, pre-test, post test. Materi berisikan mengenai kemampuan dasar literasi, latar belakang pengetahuan informasi, keterampilan bidang TIK, sikap dan perspektif pengguna informasi. Tim pengabdian mengajukan pertanyaan atau menerima pertanyaan dari peserta 30 menit sebelum kegiatan selesai. Sementara itu, mitra dalam hal ini pihak SMA 2 Adabiah mengoordinasikan kepada guru-guru, siswa yang mengikuti kegiatan ini.

Tim pengabdian dan narasumber menyiapkan materi *power point* mengenai pentingnya kecakapan digital, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital. Tim Pengabdian kemudian mengoordinasikan kepada peserta untuk mengumpulkan nomor telepon selular dan alamat email yang akan digunakan untuk pengisian absen.

Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian dilaksanakan berupa sosialisasi dan pelatihan yang disampaikan oleh narasumber yang menjadi pakar di bidang tersebut. Melalui kegiatan ini nantinya mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai literasi digital yang berbasis layak anak, tidak hanya itu diharapkan nantinya sekolah yang telah diberikan pemahaman mampu mentransfer pengetahuannya kepada sekolah yang lain.

Berhasil tidaknya kegiatan pengabdian ini pertama dapat dilihat dari antusiasme peserta. Antusiasme dari peserta yang mengajukan pertanyaan saat diskusi dan problem solving yang berusaha diutarakan menandakan peserta mendapatkan pemahaman baru. Pada saat berlangsungnya kegiatan, semua peserta mampu mengulangi atau mengikuti materi yang disampaikan.

Dari kegiatan yang tercantum dalam tabel kegiatan diatas, peserta pengabdian SMA 2 Adabiah Padang memahami materi sebagai berikut:

1. Pentingnya kecakapan digital
2. Budaya digital
3. Keamanan digital
4. Etika Digital

Dalam pelaksanaan kegiatan ini ada beberapa hambatan yang dialami di antaranya adalah :

1. Pemahaman para peserta yang berbeda-beda karena usia dan jenjang pendidikan parapeserta tidak sama.
2. Fasilitas gawai yang dimiliki peserta kurang memadai sehingga beberapa peserta menggunakan gawai secara bersamaan.

Berikut adalah dokumentasi atau foto-foto dari pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut:



SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar sehingga peserta mampu menguasai materi sosialisasi dengan hasil peningkatan yang signifikan. Antusiasme mereka dalam proses kegiatan termasuk tinggi dan keinginan mereka untuk meningkatkan kemampuan di setiap materi yang diberikan oleh tim sangat besar. Antusias peserta dapat dilihat dari berbagai pertanyaan yang muncul pada saat narasumber memaparkan materi.

Kegiatan pengabdian melalui sosialisasi dan analisis kasus ini telah berhasil menjadikan SMA 2 Adabiah Padang lebih mengembangkan potensinya lagi sebagai Sekolah Ramah Anak di Kota Padang. Peserta kegiatan telah mampu meningkatkan pemahaman literasi digital dan digital skills kepada siswa serta unsur-unsur terkait lainnya dalam menggunakan media digital dan alat komunikasi secara sehat, kritis, dan inovatif dalam menerima, menyaring, dan menggunakan informasi serta pengetahuan digital.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan beberapa hal sebagai berikut: 1) masih perlu adanya pendampingan dan pelatihan lebih lanjut bagi mitra bagaimana pentingnya menyaring dan mengevaluasi informasi yang ditemukan di dalam internet karena pada dasarnya semua informasi yang ada pada internet belum tentu benar, 2) perlu pendampingan multi disiplin ilmu bagi siswa siswi SMPA

2 Adabiah Padang perlu meningkatkan lagi kompetensinya dalam bidang literasi dasar dan keterampilan bidang TIK, 3) untuk pihak guru dapat memberikan pembelajaran terkait strategi penelusuran informasi sehingga peserta didik dapat langsung mempraktekannya dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari A et al. Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. *Bibliotika*, Vol.3 No. 2 (2019), 98-104.
- Faedlulloh, D., R. Prasetyanti, Indrawati. Menggagas Ruang Publik Berbasis Demokrasi Deliberatif: Studi Dinamika Pengelolaan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Di Jakarta Utara. *J. Spirit Publik*, Vol 12 No. 2 (2017), 43-60.
- Irhandayaningsih A. Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19. *Anuva*, Vol. 4 No. 2 (2020), 231-240.
- Mayar, F. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *J. Al-Ta'lim*, Vol. 20 No.3 (2013), 459-465.
- Mustofa B, H Budiwati. Pustakaloka, Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now. *Pustaloka*, Vol. 11 No. 1 (2019), 114-130.
- Puspito, Danang Wahyu. Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah. In *Konferensi Bahasa Dan Sastra II International Conference On Language, Literature, And Teaching*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 304-99.
[Http://Indonesia.Unnes.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2017/10/C-D-PROSIDING-KBS_2- UNNES-2-320-415.Pdf](http://Indonesia.Unnes.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2017/10/C-D-PROSIDING-KBS_2-UNNES-2-320-415.Pdf).
- Subiyakto, R. Membangun Kota Layak Anak: Studi Kebijakan Publik Di Era Otonomi Daerah. *J. Socio-Religia*, Vol 10 No.1 (2012), 49-72.
- Wonoseputro, C. Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain Bagi Anak-Anak : Studi Kasus Pengembangan "The Urban Zoo" Bagi Kawasan Pecinan Di Singapura. *J. Dimensi*, Vol. 35 No. 1 (2007), 73-79.
- Redaksi. Tim Administrasi Publik Unand Latih Siswa Adabiah Tentang Cakap Digital(2022.)
[Https://Prokabar.Com/Tim-](https://Prokabar.Com/Tim-)