

PENDIDIKAN LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN ETIKA BERDIGITAL BAGI REMAJA MASJID AL AMIN

Wiwik Herawati¹, Lilik Pirmaningsih², Akhmad Zainuddin³, Aulia Rachma Wati⁴

¹⁾Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

^{2,3,4)}Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

e-mail: wiwikherawati@uwks.ac.id

Abstrak

Masa remaja merupakan masa yang cukup krusial dimana manusia beralih dari masa anak-anak menuju dewasa. Pada era digital saat ini penggunaan media digital sudah sangat familier di kalangan masyarakat, terutama di kalangan remaja. Penggunaan media digital tentunya menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak menggunakan media digital tergantung pada ketrampilan *user* dalam menyaring semua jenis informasi yang ada dari media tersebut. Dampak yang sangat diperhatikan adalah dampak negatif yang timbul dari penggunaan media digital tersebut seperti *hoax*, *cyberbullying*, *body shaming* dan pelanggaran hak kekayaan intelektual. Etika digital dibutuhkan dalam rangka mengurangi dampak negatif dari penggunaan media digital. Metode yang digunakan dalam pengabdian Masyarakat ini adalah ceramah. Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan kegiatan menunjukkan respon yang positif dari kalangan remaja masjid.

Kata kunci: Literasi Digital, Etika Digital, Remaja

Abstract

Adolescence is a crucial time when mankind shifts from childhood to adulthood. In today's digital age, the use of digital media is very familiar amongst society, especially among teenagers. The use of digital media has, of course, both positive and negative impacts. The impact of using digital media depends on the skill of the user in filtering all kinds of information available from the media. The impact is highly noted is the negative impact arising from the use of digital media such as *hoax*, *cyberbullying*, *body shaming* and infringement of intellectual property rights. Digital ethics is needed in order to reduce the negative impact of the use of digital media. The method used in the service of this community is the sermon. The results obtained on the implementation of the activities show a positive response from the youth of the mosque.

Keywords: Digital Literacy, Digital Ethics, Teenagers

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, terlebih lagi dipicu oleh pandemi COVID-19 dimana semua orang melakukan aktifitas di rumah, semakin meningkatkan kebutuhan orang terhadap teknologi. Pada era ini penggunaan teknologi digital dibutuhkan oleh semua aspek kegiatan (Danuari, 2029). Perkembangan teknologi digital menghasil sumber informasi yang dapat diakses oleh siapapun. Media sosial muncul sebagai bagian dari perkembangan teknologi digital. Hadirnya media sosial menawarkan cara berinteraksi, komunikasi dan bersosialisasi dengan mudah dan cepat. Media sosial ini didukung juga fitur yang sangat menarik bagi penggunaannya, termasuk para remaja. Generasi remaja sekarang dengan julukannya Gen Z sangat bergantung dengan teknologi digital. Penggunaan digital mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Para remaja jika menggunakan digital yang baik tentunya akan dapat meningkatkan prestasi, tetapi sebaliknya jika emnggunakan digital yang buruk dapat berdampak negatif pada diri remaja.

Remaja merupakan fase penting dalam kehidupan manusia. Masa remaja terdapat perubahan dari masa anak-anak ke masa dewasa, dimana terjadi pertumbuhan dan perkembangan secara fisik, psikologis, maupun intelektual yang sangat cepat. Ciri-ciri yang yang dapat dikenali pada diri remaja antara lain: 1) Masa remaja merupakan fase penting, 2) Masa remaja merupakan fase peralihan, 3) Masa remaja merupakan fase perubahan, 4) Masa remaja merupakan fase mencari identitas, 5) Masa remaja merupakan ambang masa dewasa. Perkembangan teknologi memberikan dampak luar biasa pada kehidupan manusia. Era teknologi digitas menciptakan dunia cyber yang memberikan kebebasan beraktifitas tanpa batas ruang dan waktu (Piliang, 2012). Pendidikan merupakan proses *transfer knowledge* antara pendidik dengan siswanya. Pada era digital proses pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi untuk proses belajar mengajar. Dalam menggunakan media sosial dibutuhkan

etika dalam berkomunikasi di media sosial. Pendidikan literasi digital dibutuhkan terutama bagi remaja untuk dapat memilah informasi sehingga dampak negatif dapat diminimalisir. Etika digital adalah cara berkomunikasi dan berperilaku di dunia digital. Pengetahuan tentang tata cara berkomunikasi dan bersikap di media digital disebut dengan etika digital (Teettiaavini & Saputra, 2022). Dalam etika digital bukan hanya mampu dalam penggunaan alat teknologi juga memiliki mampu melakukan proses mediasi secara produktif (Kusumastuti et al., 2021). Hasil Survey yang dilakukan oleh Survei Internet APJII] bahwa pengguna internet paling banyak pada usia 20-24 tahun yaitu 14%, berdasarkan pendidikan, tamatan yang paling banyak adalah SD yaitu 23,58% (Aslan, 2020). Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet paling tinggi adalah remaja. Para remaja yang masih memiliki emosi yang labil, mudah terpengaruh, masih mencari jati diri, bangga jika bisa dikenal orang banyak dan suka merasa hebat. Proses menonjolkan diri bisa dilakukan dengan bermacam-macam cara, yaitu melalui cara yang positif seperti prestasi, melalui bakat yang dimiliki dan juga cara yang negatif yaitu dengan melakukan tindakan yang kurang baik. Beberapa Tindakan tidak beretika dalam media digital seperti penyebaran *hoax*, *cyberbullying* dan sebagainya. Tindakan-tindakan inilah yang harus menjadi perhatian kita bersama. Sebagai akademisi yang mempunyai latar pendidikan dan pengalaman yang berbeda dapat berperan aktif untuk ikut dalam menuntaskan masalah remaja. Pratiwi & Pritanova (2017) menyebutkan bahwa dengan literasi digital dapat mempengaruhi psikologi remaja untuk cerdas menggunakan media digital, maka motivasi tik pengabdian kepada Masyarakat untuk memberikan pendidikan literasi digital dalam upaya meningkatkan etika berdigital bagi Remaja Masjid Al Amin Surabaya.

METODE

Pendidikan literasi digital diberikan kepada remaja masjid Al Amin. Remaja Masjid Al Amin merupakan remaja yang baru beranjak remaja. Rata-rata remaja-remaja ini bersekolah di SMP. Kegiatan yang dilakukan masjid Al Amin selain kegiatan pengajian, juga terdapat kegiatan “banjari” yang mana pesertanya adalah remaja masjid juga. Di era teknologi informasi yang semakin maju, literasi digital sangat penting untuk partisipasi masyarakat yang positif. Saat ini, jelas bahwa begitu banyak informasi palsu atau *hoax* yang disebarluaskan di internet, maka kegiatan ini sangat diperlukan terutama bagi remaja agar dapat memilah dan memilah informasi yang bermanfaat bagi mereka. Kegiatan ini diikuti oleh 3 dosen dan melibatkan 2 mahasiswa yang dibagi menjadi bagian tugas. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan soft skill mahasiswa serta membuat peserta lebih mudah berinteraksi dan aktif dalam kegiatan sosialisasi dan pembelajaran literasi digital. Metode yang dilakukan kegiatan pengabdian dengan cara-cara berikut:

1. Tahapan Perencanaan dan Analisis Permasalahan.
Tahap pertama dari rangkaian kegiatan adalah perencanaan dan analisis permasalahan. Pada tahap ini, kegiatan ini melakukan observasi dengan pihak terkait, yaitu takmir dan para pengurus Masjid Al Amin, untuk membuat rencana kegiatan yang berfokus pada remaja masjid Al Amin, membuat jadwal, dan merencanakan proses pengabdian.
2. Tahap Perkenalan dan Persiapan Kegiatan
Sosialisasi persiapan tim pengabdian dan sosialisasi remaja masjid yang ikut dalam kegiatan ini, serta sosialisasi kepada bagian yang terlibat lainnya
3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan
Tahap ini adalah bagian penting dari kegiatan. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tersusun dalam rundown acara terbagi menjadi tiga bagian utama:
 - a. Acara pembukaan, merencanakan acara untuk mitra dan tim pengabdian.
 - b. Pelatihan, Identifikasi Literasi Digital
 - c. Instruksi tentang Microsoft Office dan Penggunaan Internet yang Aman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses sosialisasi melibatkan remaja masjid. Tujuan grup ini adalah untuk meningkatkan wawasan mereka sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk membantu proses belajar mengajar. Mereka juga ingin memastikan bahwa mereka dapat mengikuti perkembangan teknologi yang pesat ini. Selain itu, mereka dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang bagaimana menggunakan internet dan teknologi secara sehat, serta menumbuhkan semangat dan ide kreatif mereka. Dosen dan

mahasiswa merupakan penyelenggara pengabdian dalam kegiatan ini. Tujuan keterlibatan mahasiswa adalah untuk memberikan kontribusi yang lebih menarik untuk generasi milenial. Mahasiswa harus menghasilkan ide kreatif yang dapat diberikan kepada remaja masjid untuk menjadi lebih interaktif.

Kegiatan dimulai dengan tampilan kegiatan “banjari” oleh remaja masjid Al Amin, keudian dilanjutkan sambutan dari perwakilan Pengurus Masjid Al Amin dan perwakilan ketua tim Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang melaksanakannya. Kegiatan sosialisasi berlangsung selama satu hari dan dibagi menjadi 2 sesi. Pengenalan literasi digital dihadiri oleh 30 orang, termasuk masyarakat dan orang tua peserta remaja dan anak-anak. Pada sesi kedua, difokuskan pada remaja masjid dengan pelatihan Microsoft Office dan penggunaan internet yang bijak. Kegiatan ini menggunakan media edukasi berbasis multimedia, seperti proyektor, laptop, dan aplikasi komputer pendukung seperti browser, koneksi internet, dan Microsoft Office.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Remaja Masjid Al Amin sangat terlibat dalam pelatihan ini. Faktor utama, terutama bagi remaja masjid ini adalah pengetahuan teknologi yang rendah, sehingga kegiatan ini mendapat respons yang baik dari masyarakat dan terutama dari peserta.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi tentang literasi digital memberikan pengetahuan dan wawasan yang belum ada sebelumnya, terutama bagi remaja masjid Al Amin di Griya Surabaya Asri, Pakal, Benowo. Respon positif dari masyarakat dan peserta, terutama remaja masjid Al Amin. Selama proses kegiatan, banyak peserta yang belum pernah menggunakan perangkat teknologi sebelum pelatihan ini, dan mereka merasakan manfaat dari pelatihan dan teknologi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslan, A. (2020). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Laporan Survei Internet APJII 2019 - 2020 [Q2]. <https://apjii.or.id/survei2019x>
- Danuri, M. (2019). Development and Transformation of Digital Technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Kusumastuti, F., Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Pengantar Etis Bermedia Digital. In *Modul Etis Bermedia Digital*. <https://literasidigital.id/books/moduletis-bermedia-digital/>
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sositologi*, 11(27), 143–155.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja Nani. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 1–24. <http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/250>
- Teettiaavini & Saputra T.S., 2022, Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar di Kota Palembang. *Jurnal Masyarakat Mandiri* Volume 6, No. 3 hal 2155-2165