

Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Melalui Sosialisasi Literasi Digital

Wawan Patriansyah¹, Rina Tius Lona², Tri Eva Juniasih³, Muallim Hasibuan⁴, Abdul Latif Lubis⁵

¹Universitas Graha Nusantara, Kota Padangsidempuan, Indonesia

^{2,3,4,5}Universitas Graha Nusantara, Kota Padangsidempuan, Indonesia

wawanfatriansyah@gmail.com

Abstrak: Kemampuan literasi digital mahasiswa saat ini sangat dibutuhkan untuk kemajuan Pendidikan Indonesia terutama mampu menjalankan perannya dengan baik. Di samping itu, melalui literasi digital mahasiswa dapat menagatsi berita-berita palsu (hoaks) serta terhindar dari perpecahan. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh mahasiswa saat ini melalui digital termasuk dalam mengembangkan kreativitasnya masing-masing. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh dosen dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap literasi digital dan peningkatan kreativitas mahasiswa adalah melalui pelaksanaan sosialisasi. Tujuannya adalah menyampaikan ilmu pengetahuan terbaru kepada mahasiswa mengenai literasi digital. Kegiatan ini dilaksanakan di aula kampus FISIPOL Universitas Graha Nusantara yang terdiri dari 35 mahasiswa. Adapun hasil dari kegiatan sosialisasi ini adalah terdapat perubahan positif bagi mahasiswa, keberanian untuk menyampaikan informasi yang tepat, serta memahami etika dalam menggunakan sosial media.

Kata Kunci: Kreativitas, Sosialisasi, Literasi Digital

Abstract: *Students' digital literacy skills are currently very much needed for the progress of Indonesian education, especially being able to carry out their roles well. Apart from that, through digital literacy students can deal with fake news (hoaxes) and avoid division. Today's students can do many things digitally, including developing their own creativity. One of the activities carried out by lecturers to increase students' understanding of digital literacy and increase student creativity is through conducting outreach. The aim is to convey the latest knowledge to students regarding digital literacy. This activity was carried out in the FISIPOL campus hall at Graha Nusantara University, consisting of 35 students. The results of this socialization activity are that there are positive changes for students, the courage to convey the right information, and understanding the ethics of using social media.*

Keywords: *Creativity, Socialization, Digital Literacy*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini yang semakin canggih dari era 4.0 ke era 5.0 membawa perubahan yang sangat signifikan bagi seluruh bidang kegiatan manusia. Pengetahuan dalam bidang teknologi serta penerapannya sangat bervariasi, tergantung dari manusia yang menggunakannya. Segala informasi dapat diakses dan diketahui melalui jaringan internet, komunikasi dan memenuhi kebutuhan dapat diperoleh secara online dan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Setiap lembaga pendidikan diharuskan untuk menggunakan teknologi baik bagi sekolah, guru, maupun peserta didik. Peran teknologi untuk perkembangan pendidikan sangat penting terutama dalam meningkatkan pengetahuan serta kreativitas peserta didik. Pendidikan merupakan suatu proses dalam diri setiap insan manusia yang diperoleh baik dari sekolah maupun kehidupan bermasyarakat. Adanya Pendidikan bertujuan untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya sebaik mungkin. Di samping

itu, pendidikan bertujuan untuk mengarahkan peserta didik dalam bertingkah laku, memiliki etika dan kedisiplinan, serta membawa perubahan yang baik untuk dirinya sendiri (Andrean 2020). Akibat tuntutan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, pola pembelajaran juga menjadi lebih bervariasi dan membawa perubahan dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif dan efisien. Guru atau dosen dituntut untuk memiliki keahlian yang cukup agar mampu bersaing dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran berbasis digital secara profesional (Wahyuni, 2018).

Dalam hal ini, sekolah atau lembaga pendidikan mempunyai peran penting agar terus mengembangkan pemahaman tentang teknologi terutama dalam penggunaan digital atau internet. Perubahan zaman yang semakin modern, membuat setiap manusia yang ada dalam bidang pendidikan harus memperbaharui ilmu pengetahuan dan pemahamannya dalam pemanfaatan digital. Saat ini, tingkat pemakaian internet sangat tinggi dan didominasi oleh anak-anak sekolah. Penggunaan aplikasi media sosial berada pada tingkat yang paling tinggi seperti youtube, tiktok, facebook, Instagram, dan whatsapp dimana para pengguna mampu menghabiskan waktu antara 3-4 jam dalam bersosial media. Selain itu, penggunaan internet juga untuk berkomunikasi, mencari informasi, dan bermain game (Jayani, 2020). Penggunaan internet untuk mencari ilmu pengetahuan Pelajaran sekolah berada pada tangga yang paling berada, artinya minat para pengguna masih rendah terutama dalam hal literasi digital.

Sosial media menciptakan dampak positif dan dampak negatif bagi penggunaannya. Menurut (Kurnia, 2018), agar media sosial dapat digunakan secara efektif dan efisien, yaitu untuk sumber informasi maka dibutuhkan keterampilan literasi media. Penggunaan media sosial juga mempengaruhi kepribadian seseorang, jika pengguna media sosial tersebut tidak memahami atau tidak memiliki kompetensi dalam hal literasi yang mereka butuhkan. Literasi digital adalah keterampilan atau kemampuan seseorang dalam memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif dan efisien agar informasi yang diperoleh lebih akurat dan terpercaya (Jazimatul dkk, 2017). Bagi generasi muda hal ini dapat memicu berbagai masalah yang tidak diharapkan. Oleh karena itu perlu kesadaran dalam menggunakan media sosial.

Tingkat literasi pada masyarakat di Indonesia saat ini bisa dikatakan dalam kategori rendah. Hal ini diketahui dari masyarakat yang mudah terprovokasi dan mudah dipecah belah akibat informasi yang tidak benar atau hoax. Untuk itu diperlukan pemahaman dan kemampuan untuk dapat memilah dan mencari informasi lain yang tepat. Hadirnya program literasi digital ini karena adanya kekhawatiran masyarakat terhadap dampak negatif dari media dan teknologi yang diterima oleh masyarakat. Menurut (Saihu, 2020), segala sesuatu yang bergerak pada era digital saat ini sangat cepat, peserta didik dituntut harus mempunyai bekal yang cukup dan matang terkait kemampuan literasi digital. Banyaknya kegiatan atau aktivitas yang menggunakan teknologi menjadi dasar dalam melakukan literasi digital dan menjadi pondasi di masa depan

dalam meningkatkan jati diri dan keprofesionalan serta memiliki karakter yang membangun. Budaya Literasi digital belum melekat kuat dalam budaya masyarakat Indonesia terutama anak-anak sekolah maupun mahasiswa. Hal tersebut tentunya dapat menimbulkan sebuah permasalahan serius untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. Masalah rendahnya budaya literasi digital bukan hanya menjadi tanggung pemerintah saja tetapi hal tersebut juga menjadi tanggung jawab seluruh masyarakat termasuk sekolah. Terlebih lagi literasi digital yang berkaitan erat dengan teknologi.

Literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, maupun disiplin ilmu lainnya. Setiap generasi yang bertumbuh dalam teknologi memiliki pola pikir dan perilaku yang berbeda-beda. Keberhasilan menciptakan literasi digital dalam diri sendiri merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan. Literasi digital adalah kecakapan (*life skills*) yang melibatkan penggunaan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi serta mampu bersosialisasi dengan orang lain, mampu mengikuti proses pembelajaran, memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Unsur penting dalam mengembangkan literasi digital adalah kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis, dan bertanggungjawab secara social (Douglas A.J. Belshaw dalam Kemendikbud, 2017). Hague dalam Qurrota A'yun (2021) mengatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi untuk menciptakan karya baru serta membagikannya pada Masyarakat luas dengan cara membuat, mengelaborasi, mengkomunikasikan secara efektif.

Transformasi digital yang diharapkan saat ini adalah tumbuhnya dan berkembangnya kedisiplinan serta kreativitas mahasiswa sebagai agen-agen perubahan di dunia ini dimana harus mampu menciptakan inovasi baru pada dunia digital. Banyaknya mahasiswa yang menggunakan media sosial terkadang membawa ketidaksadaran akan peran dari penggunaan teknologi tersebut. Akibatnya, aktivitas yang seharusnya dikerjakan menjadi terkendala. Sebagian besar masih sibuk dengan handphone masing-masing untuk membuka, melihat, dan menonton media sosial seperti facebook, instagram, twitter, youtube, dan lain lain. Keadaan tersebut perlu mendapatkan perhatian dan kajian yang mendalam agar pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat memberikan dampak positif dan menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan literasi digital dan dijadikan sebagai sumber belajar. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan inovasi atau produk baru yang berkualitas serta dapat menciptakan gagasan-gagasan baru untuk kemajuan dirinya sendiri maupun orang lain yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Stenberg, Kaufman dan Pretz dalam Fatmawiyati, 2018). Ciri-ciri seseorang memiliki kreativitas yaitu keingintahuan yang tinggi, terbuka pada hal-hal baru, memiliki akal yang matang, selalu ingin mencari dan meneliti, menyukai tantangan atau pekerjaan sulit, mencari jawaban lebih luas dan memuaskan, aktif dalam menyelesaikan tugas, berpikir fleksibel, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, mampu menganalisis, minat

membaca tinggi, serta memiliki daya abstraksi yang cukup tinggi Slameto, 2015).

Melalui literasi digital, gagasan-gagasan mahasiswa dapat disalurkan dengan tepat, memberikan manfaat untuk masyarakat luas, serta meningkatkan kreativitas mahasiswa yang lebih baik lagi. Di samping itu, dengan tersalurkannya ide-ide kreatif mahasiswa, tingkat kedisiplinan mereka juga akan semakin meningkat karena dituntut harus tepat waktu dalam menyelesaikan tugasnya. Kedisiplinan adalah pemenuhan target atau pekerjaan yang diselesaikan dalam waktu yang tepat, menjalankan pola hidup atau perilaku yang tertentu walaupun ada perasaan malas (Mustari, 2014). Melalui literasi digital, tingkat kedisiplinan seseorang akan meningkat dimana mahasiswa akan semakin aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen. Menurut (Liansari dan Nuroh, 2018) dalam penelitiannya mengatakan bahwa penerapan literasi digital perlu diperhatikan Ketika proses pembelajaran berlangsung, dimana tugas dosen bertambah yaitu dalam mengawasi media-media digital yang digunakan oleh mahasiswa sehingga keterampilan dalam penggunaannya terakomodasi di kelas maupun diluar kelas.

Melihat pentingnya literasi digital untuk masa depan, kemampuan literasi digital pada mahasiswa sangat penting dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kreativitas mahasiswa (Naila dkk, 2021). Untuk mendukung hal tersebut dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Graha Nusantara melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) sebagai bentuk perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Bentuk PkM tersebut adalah sosialisasi pentingnya pemahaman literasi digital untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. Dalam sosialisasi tersebut, dilakukan penyampaian materi kepada mahasiswa serta menunjukkan beberapa konten dalam berbagai bentuk, seperti penggunaan bahasa, gambar, suara, dan teknologi digital baru. Sosialisasi merupakan kegiatan penyampaian materi atau aturan-aturan kepada pendengar agar ilmu pengetahuan dapat ditransfer dan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat atau mampu bersosialisasi satu sama lain (Normina, 2014). Seseorang dapat menjalankan hak dan kewajibannya sesuai dengan peran masing-masing, mampu menempatkan dirinya dalam kehidupan bersosial bermasyarakat melalui adanya kegiatan sosialisasi (Gustina dkk, 2022).

Metode

Kegiatan PkM ini menggunakan adalah dalam bentuk sosialisasi berupa pemaparan materi tentang gerakan literasi digital. Materi yang akan disampaikan yaitu pemahaman tentang pengertian literasi digital, manfaat literasi digital, jenis kegiatan dalam literasi digital, dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan internet, identifikasi sumber informasi terpercaya, serta tips dan etika penggunaan internet yang efektif dan efisien. Bersamaan dengan pemaparan materi, tim PkM juga membuat beberapa kuis agar para mahasiswa semakin termotivasi untuk

mengetahu hal-hal literasi serta mahasiswa diminta untuk menyampaikan ide-ide kreatifnya dalam hal perkembangan teknologi saat ini.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan PKM ini bertempat di aula kampus Universitas Graha Nusantara yang terdiri dari mahasiswa FISIPOL berjumlah 35 orang dan berlangsung selama sehari. Setelah kegiatan sosialisasi selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya yaitu pelatihan praktis dimana mahasiswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari, seperti mencari informasi secara efektif, membuat konten digital, dan menjaga privasi online. Selanjutnya tim PKM melakukan penilaian dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam hal literasi. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh respon atau timbal balik dari mahasiswa apakah kegiatan tersebut dapat dipahami dan layak untuk dilaksanakan kembali.

Kegiatan sosialisasi literasi digital dengan sasaran mahasiswa memperoleh respon positif. Mahasiswa diberikan pemahaman tentang bagaimana menjalankan literasi digital yang benar, seperti memilih dan memilah atau filtering informasi yang diterima melalui media sosial dengan bijak. Kemampuan berfikir cerdas harus dimiliki oleh mahasiswa agar mampu mengatasi berita berita palsu (hoax) yang semakin hari semakin membanjiri dan menembus ruang-ruang personal kita bahkan menimbulkan perpecahan. Budaya membaca dan menulis saat ini banyak menggunakan perangkat digital kemudian dipublikasikan melalui akun-akun media sosial pemilikinya. Melalui kegiatan sosialisasi ini, mahasiswa diharapkan mempublikasikan hal-hal penting dan membangun masyarakat luas serta produktif kearah yang positif.



Gambar 1. Tim Pengabdian memberikan Pengarahan



Gambar 2. Mahasiswa Mengerjakan Tugas yang diberikan oleh Tim PkM

Berikut adalah beberapa hasil yang diperoleh Ketika sosialisasi berlangsung.

1. Pemahaman dan penguasaan mahasiswa terhadap literasi digital mengalami peningkatan. Mahasiswa sadar bahwa dari penggunaan internet yang tidak tepat mengakibatkan dampak negatif dan resiko pada pola hidup sehari-hari. Mahasiswa juga mengerti bahwa menjaga privasi dan data pribadi sangat penting, tidak semua bisa dipublikasikan ke media social.
2. Mahasiswa memperoleh keterampilan praktis dimana berhasil menguasai keterampilan dasar dalam menggunakan internet dan media sosial. Mahasiswa mampu mencari informasi dengan lebih efektif, memilih sumber informasi yang dapat dipercaya, dan menggunakan teknologi digital secara produktif.
3. Mahasiswa menyadari bahwa ada etika dalam menggunakan teknologi berbasis digital dan diatur oleh undang-undang. Mahasiswa sebagai penerus bangsa diharapkan berhati-hati dalam membuat konten, menyebarluaskan berita sesuai fakta, serta memperlakukan orang lain sebagai teman dan saudara.
4. Mahasiswa juga berani menyampaikan ide-ide kreatif, mempertanyakan kepada dosen usaha apa yang layak dilakukan untuk menambah sumber ekonomi melalui internet. Banyak mahasiswa termotivasi untuk membuat konten serta ingin menjual hasil-hasil karyanya secara online.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi literasi digital pada mahasiswa dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan ini membawa dampak positif untuk perkembangan dan pembaharuan ilmu pengetahuan mahasiswa agar mampu menghadapi tantangan sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dari hasil beberapa kuis yang diberikan, mahasiswa antusias untuk menjawab, memberikan tanggapan, serta mempertanyakan tentang pembuatan konten. Mahasiswa juga menyadari bahwa penggunaan internet yang tidak tepat akan membawa pengaruh buruk bagi hidupnya, serta termotivasi untuk lebih kreatif lagi menciptakan inovasi baru yang dapat dipublikasikan melalui media online. Berdasarkan evaluasi

yang telah dilakukan, mahasiswa meminta agar waktu pelaksanaan kegiatan sosialisasi maupun pelatihan perlu ditambah dan perlu pendampingan terutama untuk membimbing mahasiswa dalam menciptakan usaha sendiri yang dapat dikerjakan dimana saja dan kapan saja. Penambahan materi yang menarik juga perlu ditambah, terutama dalam bentuk gambar atau video-video tentang dampak positif dari digital.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik yang tidak luput dari teman-teman sejawat dan mahasiswa yang antusias mengikuti sosialisasi ini. Tim PKM menyampaikan terimakasih kepada seluruh pihak yang berperan aktif, serta kepada Ibu Dekan FISIPOL yang telah memberikan waktu dan kepercayaan kepada tim PKM untuk melakukan sosialisasi. Tim PKM berharap, melalui sosialisasi ini mahasiswa dapat menangkal berita hoaks dan semakin kreatif lagi dalam menggunakan teknologi berbasis digital.

Referensi

- Andrean, Seka. 2020. Upaya Guru Dalam Membiasakan Karakter Melalui Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MI Ma'arif. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 10 (1), 43–52.
- Belshaw, Douglas A.J. 2011. *What is Digital Literacy. Thesis for the degree of Doctor of Education*. Durham University: Department of Education at Durham University.
- Fatmawiyati, J. (2018). *Telaah Kreativitas*. https://www.researchgate.net/publication/328217424_TELAAH_KREATIVITAS diakses Desember 2023.
- Gustina, S., Yuwinsi, D., Wulandari R. 2022. Upaya Kelompok Bermain Dalam Proses Sosialisasi Dilembaga Pendidikan. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(2), 329–36.
- Jayani. D.H. (2020). Sepuluh Media Sosial yang Paling Sering Digunakan di Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia> diakses Desember 2023.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Gerakan Literasi Digital: Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurnia, dkk. (2018). Hubungan Pemanfaatan Media Sosial Instagram Dengan Kemampuan Literasi Media Di UPT Perpustakaan ITENAS. *Jurnal pada Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa. FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3). Seminar Nasional FKIP UMSIDA, Sidoarjo.
- Mustari, M. (2014). *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Naila, I., Ridwan, M., & Amirul Haq, M. (2021). Literasi Digital Bagi Guru Dan Siswa Sekolah Dasar: Analisis Konten Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2).
- Normina. (2014). Masyarakat Dan Sosialisasi. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 12, 2(2), 107–115.
- Saihu, S. (2020). The Urgency Of Total Quality Management In Academic Supervision To Improve The Competency Of Teachers. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(02), 297–323.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Qurrota A'yun. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital dan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, 1, 273.
- Wahyuni, D. (2018). Peningkatan Kompetensi Guru menuju Era Revolusi Industri 4.0. *Info Singkat*, 10(24).
- Jazimatul, H, dkk. 2017. *Antologi Literasi Digital*. Yogyakarta: Azyan Mitra Media.