



Jurnal Pengabdian Cendikia Nusantara (PCN)

Journal homepage: <https://www.ejournal.ybpindo.or.id/index.php/pcn>

LITERASI DIGITAL TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DALAM PARADIGMA SISWA SMKN 1 PADANGPANJANG

DIGITAL LITERACY ON INFORMATION AND ELECTRONIC TRANSACTIONS IN THE STUDENT PARADIGM OF SMKN 1 PADANGPANJANG

Kartika Dewi Irianto¹, Agus Riyanto², Anna Andriany Siagian³, Zuhdi Arman^{4*}

Email [tika.iriando86@gmail.com], [gus.ryant00@gmail.com], [annaandriany0407@gmail.com], [zuhdiarman1@gmail.com]*

¹Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

²Universitas Riau Kepulauan

³Universitas Riau Kepulauan

⁴Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

*) *corresponding author*

Keywords

*Literacy, Digital,
Information, Electronics*

Abstract

Digital literacy is widespread and often addresses major problems. The first step in educating students about digital literacy is developing reading skills, reading content carefully, and then using digital literacy to understand the content. Through digital literacy training, this service project aims to improve the digital literacy skills of teenagers, especially at SMKN 1 Padangpanjang. Formulating the form of activity, activity stages, and evaluation are the three stages that constitute the method of implementing PKM activities. The assessment results show that the level of understanding of members about advanced education is very high and they have awareness about the risks of engaging in the web and virtual entertainment, as shown by the consequences of the poll of 83.3% related to negative substances on the Web. However, the evaluation results show that the majority of participants only use the internet to communicate, play games, and use social media, so they do not understand digital literacy related to using the internet for science.

Kata Kunci

Literasi, Digital, Informasi,
Elektronik

Abstrak

Literasi digital tersebar luas dan sering mengatasi masalah utama. Langkah pertama dalam mendidik siswa tentang literasi digital adalah mengembangkan keterampilan membaca, membaca konten dengan cermat, dan kemudian menggunakan literasi digital untuk memahami konten. Melalui pelatihan literasi digital, proyek pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital para remaja khususnya di SMKN 1 Padangpanjang. Perumusan bentuk kegiatan, tahapan kegiatan, dan evaluasi merupakan tiga tahapan yang menjadi metode pelaksanaan kegiatan PKM. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman anggota tentang pendidikan lanjutan sangat tinggi dan mereka memiliki kesadaran tentang risiko melibatkan web dan hiburan

virtual seperti yang ditunjukkan oleh konsekuensi dari jajak pendapat 83,3% terkait dengan substansi negatif pada Web. Namun hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta hanya menggunakan internet untuk berkomunikasi, bermain game, dan menggunakan media sosial, sehingga belum memahami literasi digital terkait pemanfaatan internet untuk ilmu pengetahuan.

1. Pendahuluan

Kemampuan untuk memahami, memanfaatkan, dan memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber digital adalah literasi digital. Dalam kerangka sekolah, literasi berkontribusi pada pengembangan kreativitas, rasa ingin tahu, dan pengetahuan tentang mata pelajaran tertentu. Pendidikan lanjutan sangat berarti untuk mengatasi ujian ledakan informasi yang terus berkembang yang dapat diakses melalui sumber terkomputerisasi. [1]

Setiap individu membutuhkan literasi digital untuk berpartisipasi dalam dunia modern. Setelah Lisbon Summit pada Mei 2007, United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) hanya membahas isu literasi digital. Memang, bahkan pendidikan di zaman maju baru berubah menjadi subjek hari kecakapan UNESCO secara keseluruhan pada 8 September 2017. Misi UNESCO adalah untuk menyelidiki inisiatif dan kebijakan literasi dan untuk menentukan keterampilan literasi yang dibutuhkan masyarakat untuk memenuhi tuntutan era digital. [2]

Pesan media dibangun dengan mempertimbangkan literasi digital sehingga dapat berfungsi secara efektif dalam konteks komunikasi yang semakin kompleks. Literasi digital tersebar luas dan sering mengatasi masalah utama. Pelatihan kecakapan komputerisasi dapat dimulai dengan meningkatkan kemampuan dalam memahami materi, membaca konten dengan sengaja, kemudian menggunakan pendidikan lanjutan untuk memahami konten. Komunikasi saat ini melibatkan lebih dari sekedar pembuatan teks; itu juga mencakup pemilihan, pemilahan, pemfilteran, dan pemasangan kembali informasi yang diperoleh.[3]

Dasar-dasar literasi digital, seperti bagaimana memperoleh informasi dan menerapkannya pada konteks yang akan dihasilkan, menjadi semakin penting sebagai dampak dari fenomena teknologi digital. Sebagai warga negara yang bertanggung jawab, Anda harus memiliki pengetahuan lebih tentang pembuatan konten, analisis, dan tinjauan kritis, serta akses, yang lebih banyak tentang mengembangkan media baru.

Harga diri dan kehidupan anak muda saat ini terkena dampak negatif dari teknologi internet, seperti dua sisi mata uang. Kerentanan dampak negatif internet pada kehidupan anak-anak terlihat jelas dengan munculnya berbagai contoh kejahatan dunia maya, kecanduan pornografi, dan game online. Kemampuan kemahiran terkomputerisasi adalah salah satu latihan preventif dan instruktif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kebaikan dan menghilangkan konsekuensi buruk dari web. Remaja saat ini lebih tertarik pada elektronik dan televisi daripada kegiatan literasi seperti membaca dan menulis di era digital. Mengajarkan literasi digital diperlukan untuk semua orang, tetapi terutama untuk kaum muda. Kemampuan untuk menggunakan teknologi secara tepat harus dikembangkan sesegera mungkin untuk mendorong kontak dan komunikasi yang konstruktif. Literasi digital harus menjadi program nasional dengan tujuan meningkatkan kemampuan digital Indonesia karena sangat penting untuk menghadapi globalisasi. [4]

Literasi digital anak-anak dapat dipromosikan dan diajarkan di sekolah sebagai hasilnya. Namun, saat mengajarkan literasi digital di kelas, ada sejumlah faktor yang perlu diperhatikan. Pertama-tama, tidak ada program yang mencakup semua keterampilan literasi digital. Kedua, kurangnya mata pelajaran Inovasi Data dan Korespondensi yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan kecakapan tingkat lanjut. Masalah ketiga adalah kurangnya keterampilan literasi digital instruktur.[5]

Tujuan dilakukannya aksi bantuan ini adalah untuk lebih mengembangkan kemampuan komputerisasi siswa melalui persiapan pendidikan lanjutan, khususnya di SMKN 1 Padangpanjang sebagai mitra pendampingan yang berlokasi di Pariaman, Sumatera Barat. Sekolah ini telah memperluas digitalisasi sekolah selama pengajaran dan pengalaman yang berkembang menggunakan inovasi data dan korespondensi. Oleh karena itu, hampir semua mahasiswa saat ini sudah memiliki sarana belajar seperti PC, handphone, dan sudah terbiasa menggunakan internet.[6]



Gambar 1. SMAK 1 Padangpanjang

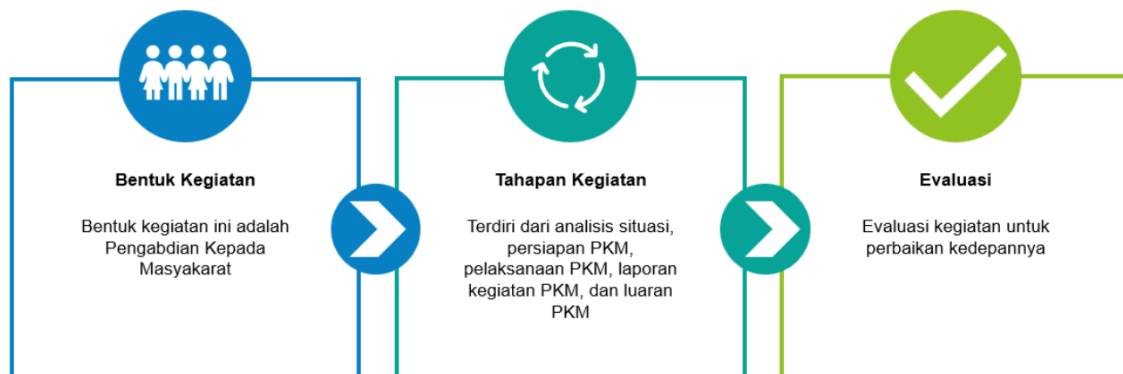
2. Metode

2.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pengabdian masyarakat diadakan selama satu tahun akademik 2022/2023 yang bertempat di SMKN 1 Padangpanjang.

2.2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada SMKN 1 Padangpanjang dengan melibatkan 80 peserta yang terdiri dari kelas 11 dan kelas 12. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui tahapan seperti pada gambar 3 berikut:



Gambar 2. Tahapan Kegiatan

2.3. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Evaluasi pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan melihat umpan balik (feed back) dari peserta pembinaan yaitu dengan mengisi Post Test yang berisi beberapa

komponen, seperti: pemahaman tentang literasi digital dan ITE. Kemudian hasilnya akan dibandingkan antara yang sebelum dengan sesudah. Dari situ akan terlihat apakah peserta paham akan materi yang disampaikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan PKM dapat diuraikan sebagai berikut:

Analisis Situasi

Pada tahap ini kelompok PKM mengumpulkan informasi ke daerah-daerah yang memerlukan persiapan. Selanjutnya bertemu dengan para pendidik untuk membicarakan persiapan apa saja yang diperlukan. Gerakan ini juga memberikan data tentang jumlah anggota yang akan mengikuti program, di mana anggotanya adalah remaja yang masih duduk di bangku sekolah menengah atas.[7] Berdasarkan diskusi dengan para guru, konten yang dipilih adalah literasi digital.

Masalah-masalah berikut dapat diidentifikasi berdasarkan temuan analisis:

1. Peserta yang masih remaja terbiasa bermain dengan perangkat mobile.
2. Peserta tidak memahami risiko penggunaan hiburan berbasis web yang tidak wajar.
3. Peserta belum menguasai perangkat pembelajaran dan kebutuhan logika.

Persiapan PKM

Tim PKM terdiri dari mahasiswa dan dosen yang masing-masing diberi tugas. Ketua tim dosen bertugas mengatur dan menyelenggarakan acara; dosen lain turut serta sebagai pemateri. Sementara itu adalah tanggung jawab siswa untuk mendistribusikan dokumentasi absensi dan angket.

Pelaksanaan PKM

Untuk mengatasi permasalahan yang mitra diperlukan penyampaian materi sesuai analisis masalah yang ditemukan, yaitu:

1. Peserta mendapatkan wawasan lebih luas mengenai Literasi Digital dan menggunakan media sosial.
2. Peserta mengetahui lebih dalam apa itu informasi digital, identitas digital, dan jejak digital.
3. Peserta memahami bagaimana memanfaatkan media sosial dan mengetahui bahayanya.

Pelaksanaan PKM dimulai jam 08.30 sampai jam 10.30 di aula SMKN 1 Padangpanjang yang dihadiri oleh 75 peserta. Kegiatan ini dimulai dengan kata sambutan dari Kepala Sekolah dan guru pendamping. Pemaparan materi dilakukan oleh tim selama 60 menit diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab. Kegiatan diakhiri dengan pemberian cendera mata dari pihak sekolah kepada pemateri.



Gambar 3. Penyampaian Materi

Evaluasi

Perlu dilakukan pengukuran tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan guna mengukur sejauh mana kegiatan ini bermanfaat bagi peserta dan memberikan umpan balik yang bermanfaat bagi kedua belah pihak.

Pertanyaan Jawaban Setelan

LITERASI DIGITAL TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DALAM PARADIGMA SISWA SMKN 1 PADANGPANJANG

Mohon mengisi Kuisisioner dengan Jujur

Kelas berapa adik-adik saat ini *

Teks jawaban panjang

Gambar 4. Form Kuisisioner

Pertanyaan berikut disertakan dalam survei berbasis Google Form yang dibagikan:

1. Kelas berapa adik-adik saat ini?
2. Jenis kelamin adik-adik?
3. Apakah Adik-adik memiliki perangkat/ponsel individu?
4. Apakah Adik-adik pengguna media sosial?
5. Platform media sosial mana yang akan digunakan?
6. Apakah Adik-adik memiliki nomor pribadi WhatsApp?
7. Apa metode akses internet Adik-adik?
8. Berapa jam dalam sehari menghabiskan waktu menggunakan gadget?

9. Apa yang dilakukan saat menggunakan ponsel?

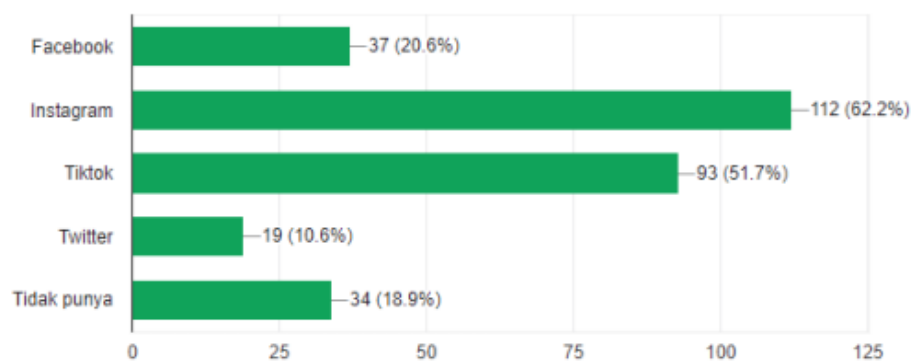
10. Saat menggunakan internet, kegiatan apa saja yang dilarang?

Terbukti dari masing-masing partisipan mengaku memiliki ponsel dengan nomor pribadi, sebanyak 89,4% responden mengaku sudah terbiasa menggunakan internet. Sementara itu, dalam memanfaatkan hiburan virtual, 62,2% menyatakan dinamis, di Instagram dan 51,7% mengatakan mereka dinamis di Tiktok. Gambar 5 menunjukkan bahwa hanya 18,9% responden yang menyatakan tidak memiliki media sosial.

Kalau ananda punya media sosial, apakah itu?

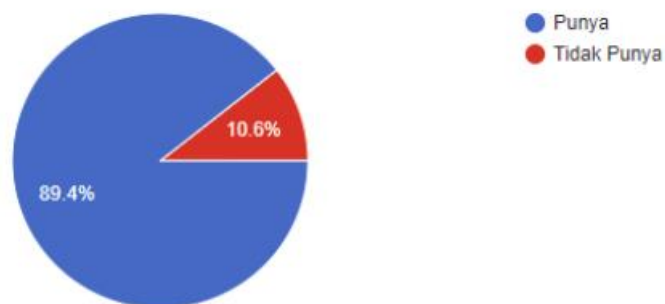
 Copy

180 responses



Apakah ananda punya nomor Whatsapp pribadi?

180 responses



Gambar 5. Hasil Kuesioner Penggunaan Media Sosial dan Whatsapp

Sementara itu, 56,1% responden menyatakan bahwa mereka menggunakan gadgetnya untuk bermain game online dan berkomunikasi melalui Whatsapp. Lebih dari 45% digunakan untuk menonton YouTube dan bermain hiburan online (35,6%). Hanya 28,9% anggota yang menggunakan perangkat untuk melacak data tentang ilustrasi.

Namun, sejauh melaksanakan pendidikan komputerisasi, terutama pemahaman anggota mungkin menafsirkan risiko web dan hiburan online, hasil survei menunjukkan 83,3% anggota sebelumnya memahami risiko substansi negatif dan eksplisit. Menurut hasil survei, 83,3% peserta sudah menyadari risiko terkait pornografi dan konten negatif.

4. Simpulan

Kegiatan PKM membuahkan hasil yang memuaskan, dengan tercapainya jumlah peserta yang diinginkan. Materi disampaikan kepada peserta dengan antusias. Menurut hasil evaluasi, para peserta memiliki pemahaman yang baik tentang literasi digital dan menyadari risiko yang terkait dengan penggunaan media sosial dan internet, yang ditunjukkan oleh hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 83,3 persen responden telah mengakses konten negatif di internet. Mayoritas peserta, menurut penilaian, hanya menggunakan internet untuk berkomunikasi, bermain game, dan menggunakan media sosial, sehingga literasi digital tentang penggunaan internet untuk ilmu pengetahuan belum dipahami oleh mereka.

5. Saran

Setelah kegiatan PKM ini diharapkan para peserta memiliki pemahaman yang baik tentang literasi digital, dan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital para remaja khususnya di SMKN 1 Padangpanjang.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada teman-teman pengabdian yang telah berkorban tenaga, pikiran dan waktu demi kelancaran program. Terima kasih juga disampaikan kepada Siswa-siswi SMKN 1 Padangpanjang yang telah menerima tim kami dan turut berpartisipasi pada program pengabdian masyarakat ini.

Referensi

- [1] Erina, F. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DENGAN MENGGUNAKAN KOMPUTER MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SDIT MUTIARA KOTA PARIAMAN. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 138–146, 2022.
- [2] Mudarris, B. Profesionalisme Guru di Era Digital; Upaya dalam Meningkatkan Mutu Lembaga Pendidikan. *ALSYS*, 2(6), 712–731, 2022.
- [3] Saraswati, G. P. D., Astuti, P., Darmawan, R. I., & Idris, M. A. S. Literasi Digital Untuk Mendukung Upaya Konstruksi Identitas Guru Sebagai Pembelajar Sepanjang Hayat: Pelatihan Bagi Ikatan Guru Indonesia (IGI) Jawa Tengah. *Varia Humanika*, 3(1), 190–196, 2022.
- [4] Andita, S. S. P. Manfaat Perpustakaan Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Generasi Milenial di Era Globalisasi. *LIBRIA*, 14(2), 122–142, 2023.
- [5] Arman, Z., Riyanda, R., & Hazmi, R. M. Edukasi Kepemimpinan dan Gaya Komunikasi Efektif terhadap Siswa SMA Ananda Kota Batam. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(7), 617–622, 2022.
- [6] Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611, 2023.
- [7] Novriadi, R. *Hubungan Keaktifan Berdiskusi dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota* [PhD Thesis]. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2019.