

Penguatan Literasi Digital Generasi Muda melalui Pelatihan Media Digital dan Pembuatan Konten Digital

Suwandi Sumartias^{1*}, Asep Suryana¹, Evie Ariadne¹, Eny Ratnasari²

¹Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

²Universitas Tidar, Magelang, Indonesia

*Corresponding Author: suwandi.sumartias@unpad.ac.id

Info Artikel

Diterima: 22/12/2023

Direvisi: 15/02/2024

Disetujui: 15/04/2024

Abstract. High school students at State Senior High School of Rancaekek are the young generation who have strategic potential in social change. The lack of digital literacy for high school students can be a threat to the ideals of a Golden Indonesia in 2045. For this reason, digital media literacy training and content creators are needed for Rancaekek state high school students, Bandung Regency. This training is carried out directly using interactive lecture methods and focus group discussions (FGD), as well as hands-on practice in processing social media content. The training has succeeded in increasing students' awareness and knowledge about digital media and content creators. Mainly seen from the increase in awareness and knowledge regarding social media content that needs to be studied and filtered before spreading such as hoaxes, fake news, hate speech and so on which is reflected in the results of the pre-test and post-test. The students showed a significant increase in knowledge and skills about the benefits and impacts of digitization, how to avoid hoax news, the Canva application as an application that can support learning and work, and procedures for creating content on social media. Apart from that, in this activity there was also an introduction to CV and LinkedIn as well as the use of Canva and Google Digital Garage. Recommendations for training activities at SMAN Rancaekek are the need for gradual continuation of digital literacy training for students. In addition, school policies are needed to develop digital media literacy agendas as an important part of the teaching and learning process.

Keywords: Canva, Google digital garage, Hoax, Digital literacy, High school Student.

Abstrak. Siswa SMA di SMAN Rancaekek merupakan generasi muda yang memiliki potensi strategis dalam perubahan sosial. Kurangnya literasi digital siswa SMA ini dapat menjadi ancaman pada cita-cita Indonesia Emas pada 2045. Untuk itu, dibutuhkan pelatihan literasi media digital dan konten kreator bagi para siswa sma negeri rancaekek Kabupaten Bandung. Pelatihan ini dilaksanakan secara langsung dengan metode ceramah interaktif dan focus group discussion (FGD), serta praktik langsung dalam pengolahan konten media sosial. Pelatihan telah berhasil meningkatkan kesadaran dan pengetahuan para siswa tentang media digital dan konten kreator. Utamanya terlihat dari peningkatan kesadaran dan pengetahuan mengenai konten-konten media sosial yang perlu dikaji dan disaring sebelum disebarkan seperti hoax, fakenews, hate speech dan lain sebagainya yang tercermin dalam hasil pre-test dan post-test. Para siswa menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang signifikan tentang manfaat dan dampak digitalisasi, cara menghindari berita hoax, aplikasi Canva sebagai aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran dan pekerjaan, serta tata cara pembuatan pembuatan konten dalam media sosial. Selain itu, dalam kegiatan ini juga terdapat pengenalan CV dan LinkedIn serta pemanfaatan Canva dan Google Digital Garage. Rekomendasi untuk kegiatan pelatihan di SMAN Rancaekek adalah perlunya keberlanjutan pelatihan literasi digital bagi para siswa secara bertahap. Selain itu, diperlukan kebijakan sekolah untuk menyusun agenda literasi media digital sebagai bagian penting dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Canva, Google digital garage, Hoax, Literasi digital, Siswa SMA.

How to Cite: Sumartias, S., Suryana, A., Ariadne, E., & Ratnasari, E. (2024). Penguatan Literasi Digital Generasi Muda melalui Pelatihan Media Digital dan Pembuatan Konten Digital. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 206-217. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.3636>



Copyright (c) 2024 Suwandi Sumartias, Asep Suryana, Evie Ariadne, Eny Ratnasari. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Banyak bencana yang terjadi di internet dalam beberapa tahun terakhir. Bencana yang dimaksud adalah adanya terlalu banyak informasi *hoax* yang beredar di jagat maya hingga kebocoran data. Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (Mafindo) mencatat sedikitnya 1.698 kasus hoaks pada tahun 2022 (Hidayah et al., 2023). *Southeast Asia Freedom of Expression Network (SAFE-net)* juga menilai kasus kebocoran data yang terjadi di Indonesia sudah sampai tahap yang sangat mengkhawatirkan, bahkan kebocoran data di Indonesia adalah yang terburuk di Asia (SAFE-net, 2023). Saat bencana-bencana tersebut terjadi, solusi awal yang ditawarkan cenderung berorientasi pada teknologi (Sergeant & Tagg, 2019). Pada tahun 2016 misalnya, Facebook diminta untuk mengubah algoritmanya akibat

adanya tragedi berita palsu (Mosseri, 2017). Banyak pihak yang justru meremehkan solusi pendidikan dan literasi digital ketika itu.

Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) pada tahun 2019 meliris informasi berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)*. Survei tersebut menyatakan bahwa Indonesia merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah dengan menempati peringkat ke-62 dari 70 negara (OECD, 2019). Padahal setiap tahunnya pengguna internet di Indonesia selalu meningkat. Laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19% pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi Indonesia yakni sebesar 275.773.901 jiwa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023). Padahal penggunaan internet ini sejalan dengan penggunaannya di dunia yang terus meningkat, berdasarkan hasil survey pada Januari 2021 dari total populasi 7.83 billion jiwa, sebanyak 66.6% atau 5.22 billion jiwa menggunakan smartphone, kemudian 59.5% atau sebanyak 4.66 billion menggunakan internet dan sebanyak 4.20 billion atau 53.6% sebagai pengguna aktif media sosial (Kem, 2023). Sementara untuk di Indonesia, pada Januari 2023 dari total populasi penduduk 274.9 million, sebesar 73.7% atau 202.6 million adalah pengguna internet. Hal ini menunjukkan peningkatan penggunaan internet dari tahun sebelumnya yaitu sebesar 15.5% yaitu 27 juta jiwa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023).

Literasi digital kemudian digaungkan untuk menjadi solusi atas tragedi misinformasi yang terjadi di dunia maya. Berbagai pihak mulai berusaha untuk melakukan pendekatan fungsional yang lebih mendasar yakni berfokus pada keahlian linguistik yang dibutuhkan oleh pembaca. Kemampuan ini diantaranya adalah memilah, mengevaluasi, dan mengotentifikasi informasi. Dengan dibekali dengan kemampuan ini, pembaca diharapkan memiliki senjata agar dapat mengonsumsi informasi yang benar (Kellner & Share, 2019). Menguatkan konsep mengenai kebutuhan edukasi mengenai literasi digital sebagai solusi ditegaskan pula oleh beberapa peneliti (Dudeney et al., 2013; Webber & Johnston, 2014, 2017). Sayangnya, edukasi mengenai literasi digital terkesan terlalu general, padahal seharusnya disesuaikan dengan konteks informasi dan tidak dapat menampik faktor sosiokultural dan politik yang menyertai (Benesch, 2006; Jost et al., 2018; Zhang et al., 2018). Hingga tercetus gagasan bahwa perlu adanya *critical thinking* dalam edukasi mengenai literasi digital (Cope & Kalantzis, 2013) karena interaksi media sosial yang semakin kompleks.

Sayangnya, edukasi mengenai literasi digital yang selama ini dijalankan memiliki kelemahan. Kelemahan program edukasi saat ini adalah hanya mengangkat mengenai potensi bahaya yang ada di internet dan menysasar pada -anak yang duduk di sekolah dasar dan menengah pertama. Padahal, perguruan tinggi seharusnya memiliki peran dalam penguatan literasi digital dengan mendidik orang dewasa muda. Penguatan tersebut mulai dari memproses, berbagi, dan mengonsumsi informasi di media sosial sampai mempersiapkan mereka untuk berperan sebagai warga negara yang kritis (Goodfellow & Lea, 2013). Dalam melakukan edukasi mengenai literasi digital yang kritis, diperlukan pendekatan interpersonal terlebih dahulu. Pendekatan interpersonal ini dilakukan untuk mengetahui secara mendalam cara orang berinteraksi di ranah digital. Perlu disadari bahwa banyak pengguna yang tidak sadar bahwa sebenarnya ia berperan dalam proses

arus informasi dan konsumsi berita yang lebih luas dalam masyarakat maya (Sergeant & Tagg, 2019).

Media sosial merupakan ruang publik (*public sphere*) yang memungkinkan terjadi sirkulasi informasi secara bersamaan. Komunikasi antarpribadi dalam media sosial nantinya berkembang menjadi perhatian yang menjadi kunci dalam sirkulasi informasi. Perhatian dalam komunikasi antarpribadi ini kemudian membentuk bagaimana seseorang terlibat dengan isu-isu sosial politik serta apa dan bagaimana mereka memilih untuk berbagi informasi secara *online*. Dengan demikian, fokus dari edukasi literasi digital yang dibutuhkan saat ini tidak hanya membangun praktik literasi digital dengan pengembangan kemampuan digital individu di dalam kelas saja. Melainkan kesadaran mengenai arus informasi dalam masyarakat secara keseluruhan (Sergeant & Tagg, 2019). Keterampilan literasi digital semestinya tidak dipandang sebagai keterampilan sekunder. Keterampilan ini menjadi keterampilan primer yang dibutuhkan pada masa disrupsi informasi seperti saat ini. Sayangnya keterampilan literasi digital ini kurang digabungkan dengan dalam kurikulum pendidikan yang ada saat ini sehingga membutuhkan pendekatan transdisipliner yang terintegrasi yang mengacu pada literasi, seperti kajian ilmu komunikasi, media, sosiolinguistik, jurnalisme, serta informatika sosial (Sergeant & Tagg, 2019).

Pengabdian sebelumnya yang dilakukan oleh Astuti dkk. pada Januari 2023 berfokus pada peningkatan keterampilan editing video pada SMA Mardasiswa Semarang agar *output*-nya dapat dipublikasikan dalam media sosial *YouTube* (Astuti et al., 2023). Pengabdian ini menitikberatkan pada materi mengenai literasi digital yang berkaitan dengan *YouTube* karena diharapkan siswa bisa mengoptimalkan pemakaian media sosial ini. Para siswa diharapkan menjadi pengguna aktif *YouTube* dengan dapat membuat akun *YouTube* sendiri, membuat video *YouTube* dengan baik dan sesuai aturan, serta dapat mengunggah video hasil karya siswa tersebut (Astuti et al., 2023). Upaya peningkatan literasi digital bagi siswa dapat dipahami sebagai upaya dalam memanfaatkan teknologi dalam menemukan, menggunakan dan menyebarkan informasi dalam dunia digital (Sihombing et al., 2023). Literasi digital di sekolah bermanfaat mampu membuat siswa memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami, serta menggunakan media digital, alat komunikasi dan jaringannya (Sihombing et al., 2023).

Kecamatan Rancaekek berada di Kabupaten Bandung, sebuah wilayah yang sangat dekat dengan kampus Universitas Padjadjaran Kampus Jatinangor. Perkembangan yang cepat dalam berbagai kehidupan masyarakat mendorong berbagai tantangan, khususnya pada era digital yang sangat pesat. Di Kecamatan Rancaekek ini, terdapat beberapa SMA yakni SMA Negeri Rancaekek, SMA PGRI, SMA/K Pasundan, dan lain sebagainya. Para siswa SMA merupakan generasi muda yang memiliki potensi strategis dalam perubahan sosial. Sebagai generasi muda, tentunya memiliki pola sikap dan perilaku yang unik dan dinamis. Mereka merupakan generasi milenial yang sangat erat dengan media digital dan atau internet dalam aktivitas kesehariannya. Media sosial memberikan pengaruh kuat dalam kehidupan mereka, ketergantungan pada media sosial tak dapat dihindari lagi.

Kehadiran media sosial, tidak hanya memberikan berbagai kemudahan dan manfaat positif, namun juga memberikan dampak negatif pada perilaku para siswa sebagai *netizen*. Masalah yang sering muncul dan menjadi wacana

dalam masyarakat, antara lain rendahnya literasi baik pemahaman maupun kesadaran. Dalam konteks, siswa SMA adalah mengenai etika dalam bermedia sosial, membuat dan/atau menonton konten yang kurang etis secara sosial/moralitas, maraknya narasi kebencian, dan masih banyak lagi.

Berangkat dari fenomena tersebut, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia berkomitmen untuk meningkatkan literasi digital pada generasi muda. Kominfo RI secara berkelanjutan memberikan edukasi kepada masyarakat terkait literasi digital dengan 4 pilar utama, yaitu *digital skills*, *digital safety*, *digital ethics* dan *digital culture*. Kompetensi literasi digital berkaitan dengan pengetahuan dasar lanskap digital. Terdapat beberapa kompetensi literasi digital yang diperlukan, yaitu: (1) Kompetensi mengakses berbagai perangkat keras dan perangkat lunak dalam bermedia digital; (2) Kompetensi dalam memahami berbagai perangkat keras dan perangkat lunak; (3) Kompetensi menganalisis berbagai pengetahuan dasar terkait perangkat keras dan perangkat lunak; (4) Kompetensi menyeleksi berbagai perangkat keras dan perangkat lunak (Novianti & Fatonah, 2018).

Literasi digital merupakan salah satu kecakapan yang perlu dimiliki oleh setiap masyarakat untuk dapat memanfaatkan kesempatan atau peluang baru yang muncul yang diakibatkan oleh *technology shifts* saat ini. Kecakapan literasi digital yang baik juga diharapkan dapat menghantarkan masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang beretika, berbudaya dan tentram dalam penggunaan dan pemanfaatan berbagai aplikasi, layanan dan media yang memanfaatkan internet. Kecakapan literasi digital diharapkan dapat merata di seluruh wilayah Indonesia baik perkotaan maupun pedesaan. Namun, saat ini masih terdapat kesenjangan akses informasi melalui teknologi digital, terutama masyarakat yang tinggal di pedesaan.

Berdasarkan hasil pra riset tim pengabdian, pelatihan literasi digital yang dibutuhkan oleh siswa SMA di Kabupaten Bandung salah satunya adalah memaksimalkan penggunaan *Canva*. Penggunaan *Canva* dianggap penting karena aplikasi ini membantu pelajar dapat mempersiapkan dirinya untuk terjun ke dunia kerja. Tim memilih aplikasi *Canva* dimasukkan dalam materi pelatihan karena agar siswa dapat lebih matang dan siap untuk menuangkan ide karya mereka dalam materi kreatif. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang memudahkan penggunaannya untuk merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online* baik melalui *website* maupun aplikasi. Desain kreatif tersebut diantaranya adalah desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi (Hijrah et al., 2021).

Fenomena kurangnya literasi digital pada siswa SMA membuat perguruan tinggi yang memiliki tugas tridharma untuk mengabdikan kepada masyarakat perlu untuk menjadikan topik ini untuk diimplementasikan sebagai pengabdian kepada masyarakat. Salah satu program pengabdian yang dapat dibuat oleh Perguruan Tinggi adalah memberikan pelatihan kepada siswa SMA untuk dapat menghadapi tantangan industri saat ini berkaitan dengan peningkatan literasi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan bertepatan literasi digital di kalangan pelajar SMA, dengan target sasaran SMAN Rancaekek. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk: (1) Meningkatkan kesadaran siswa SMAN Rancaekek mengenai literasi digital; (2) Meningkatkan pengetahuan siswa SMAN Rancaekek tentang literasi digital; (3) Meningkatkan keterampilan siswa SMAN Rancaekek dalam membuat konten kreator yang bernilai ekonomis.

Metode Pelaksanaan

Proses pelaksanaan program pelatihan ini dimulai dengan melakukan persiapan terlebih dahulu. Persiapan dilakukan dengan melakukan diskusi antar tim dan narasumber, menentukan target audiens dari program pelatihan, dan topik pelatihan. Penentuan target audiens melibatkan pihak sekolah SMAN Rancaekek. Dari hasil diskusi dengan pihak sekolah, pihak sekolah merekomendasikan para siswa kelas XII karena jam pelajaran yang longgar untuk diadakannya pelatihan. Akhirnya, hasil diskusi menyepakati target audiens adalah siswa kelas XII dari SMAN Rancaekek Kabupaten Bandung. Adapun topik pelatihan terbagi menjadi empat, yaitu literasi digital, masalah hoax dan pencegahannya, pemanfaatan *Canva* dan *Google Digital Garage*, serta konten kreator. Tim pengabdian kemudian meminta izin kepada pihak SMAN Rancaekek yang menjadi sasaran dalam pengabdian untuk menentukan waktu dan tempat pelatihan.

Metode pelaksanaan program pelatihan ini diisi dengan rangkaian pertemuan secara luring dengan metode ceramah. Masing-masing pertemuan berlangsung selama dua jam yang diisi dengan penyampaian materi dan diikuti dengan pertanyaan, masukan, maupun berbagi karya sesama peserta. Narasumber dalam program pelatihan ini adalah Prof. Dr. Suwandi Sumartias, M.Si., salah seorang akademisi dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran dengan kepakaran Komunikasi Politik. Adapun timeline program pelatihan literasi digital SMAN Rancaekek tertera pada Gambar 1.



Gambar 1. Timeline Program Pelatihan Literasi Digital SMAN Rancaekek

Metode pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pelatihan Literasi Media Digital dan Konten Kreator Bagi Para Siswa SMAN Rancaekek dilakukan secara luring. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan diantaranya adalah *Problem Based Learning*; *Brainstorming*, diskusi kelompok, *FGD* dan praktik langsung pembuatan konten.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan PPM tentang Pelatihan Literasi Media Digital dan Konten Kreator Bagi Para Siswa SMA Negeri Rancaekek Kabupaten Bandung dilakukan dengan cara memberikan pelatihan dan pendampingan langsung ke para siswa yang berkaitan dengan konten media digital yang sering dimanfaatkan oleh para siswa dalam pengembangan dan kebutuhan pembelajaran dan/atau kehidupan sosialnya. Melalui pengenalan dan tanya jawab dengan para peserta mereka merasakan hal yang baru dan penting terkait perkembangan media digital.

Pelaksanaan kegiatan PPM ini dilaksanakan secara luring dengan langsung datang ke SMAN Rancaekek. Pelaksanaan pelatihan dimulai dari

pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 12.00 WIB. Pada saat pelaksanaan pelatihan, selain diisi oleh narasumber yang memang ahli pada bidangnya. Tim bekerja sama dengan para mahasiswa Universitas Padjadjaran untuk menjadi mentor. Mahasiswa ini adalah mereka yang pernah melaksanakan kegiatan KKN Integratif di SMA di wilayah Kelurahan Rancaekek Kencana. Khusus untuk pengabdian di SMAN Rancaekek, tim dibantu oleh 4 orang mahasiswa. Rangkaian acara pelatihan terdiri dari pembukaan, pelaksanaan *pre-test*, pemberian materi, sesi tanya jawab, sesi kuis berhadiah, pelaksanaan *post-test*, penutupan dan sesi dokumentasi (Gambar 4, Gambar 5 dan Gambar 6).

Sebelum memulai pemaparan materi, *pre-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dari audiens sasaran program pelatihan. *Pre-test* mengenai pemahaman literasi digital terdiri dari beberapa butir pertanyaan, masing-masing dari butir pertanyaan memiliki nilai 10 poin. Pertanyaan *pre-test* tersebut tertera pada Tabel 1, dan tangkapan layar laman pertanyaan tertera pada Gambar 2 sedangkan tangkapan layar laman pertanyaan *post test* tertera pada Gambar 3.

Tabel 1. *Pertanyaan Pre-Test Pemahaman Literasi Digital*

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Manakah di bawah ini yang merupakan definisi dari literasi digital?	a. Kemampuan untuk mengetahui sumber informasi b. Kemampuan untuk memahami informasi berbasis komputer c. Kemampuan untuk mengolah dan memahami berbagai informasi
2.	Di bawah ini merupakan manfaat dari literasi digital, kecuali?	a. Menghemat waktu b. Memperoleh informasi terkini c. Melawan buta huruf
3.	Apakah kalian bisa membedakan informasi/berita faktual dengan berita hoax?	a. Ya b. Tidak
4.	 <p>LINTAS POLITIK - JAKARTA - Menteri Keuangan (Menkeu) Sri Mulyani Indrawati mengatakan, tahun depan pemerintah masih akan berutang untuk membayar bunga utang luar negeri dan jika rakyat mengizinkan wilayah Bali kita jual untuk membayar hutang.</p> <p>Zelhan Semesta pulak 10:42 - 10 Bali trijual pun hutang ttp bajin lancar gk bikin bisa brhenti jd untuk apa d jual. Jual aja hutang buat bayar utang nya Emang ny Bali milik mukoditi!</p>	a. Ya b. Tidak
5.	Manakah di bawah ini yang bukan termasuk cara pelaporan berita hoax?	a. Menggunakan fitur report yang terdapat di media sosial b. Adukan konten hoax ke laman data.turnbackhoax.id c. Viralkan kembali berita hoax
6.	Pilih media digital di bawah ini yang kamu ketahui!	a. Google Classroom b. Canva c. Google Digital Garage d. Freesumes.com e. LinkedIn

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
7.	Manakah yang termasuk jenis CV (Curriculum Vitae)?	a. ATS dan Kreatif b. ASV dan Kreatif c. Automatic dan Kreatif
8.	Di bawah ini adalah hal-hal yang harus tertera dalam profil LinkedIn, kecuali	a. Riwayat Pendidikan b. Pengalaman c. Riwayat Kesehatan d. Prestasi
9.	Berikut ini mana yang bukan fungsi dari LinkedIn?	a. Memperluas koneksi b. Mendapatkan informasi lifestyle c. Membangun profil profesional d. Mempermudah melamar pekerjaan
10.	".... adalah platform desain grafis yang dapat diakses secara online dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran". Pilih yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut!	a. LinkedIn b. PicsArt c. CapCut d. Canva
11	Platform ini menyediakan pembelajaran bersertifikat secara gratis untuk meningkatkan skill dan pengetahuan. Apa platform yang dimaksud?	a. Google Digital Garage b. Google Scholar c. Google Classroom



Gambar 2. Laman Pre-Test Literasi Digital SMAN Rancaekek

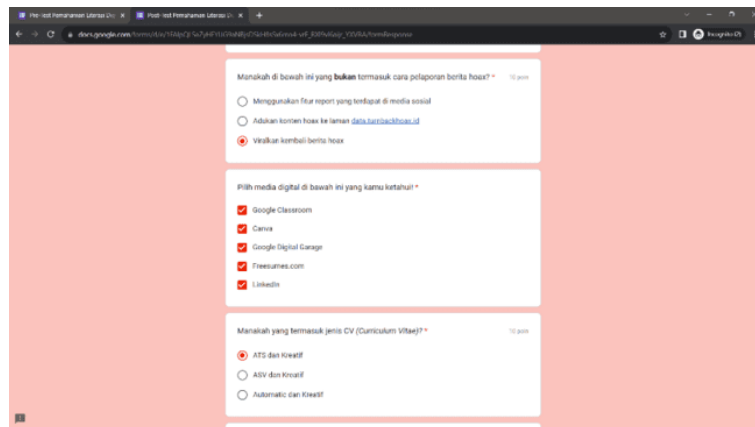
Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan media literasi digital dan konten kreator terdapat 4 pokok bahasan yaitu: (1) Literasi Digital; (2) Masalah *Hoax* dan Pencegahannya; (3) Pemanfaatan *Canva* dan *Google Digital Garage*; (4) Konten Kreator. Materi pertama yakni literasi digital meliputi pengertian literasi digital, manfaat literasi digital, area dan indikator kompetensi literasi digital, hingga tantangan di era digitalisasi. Selanjutnya, materi mengenai masalah *hoax* dan pencegahannya terdiri dari pengenalan isu *hoax*, tingkat keyakinan masyarakat dalam mengidentifikasi *hoax*, *Facebook* sebagai juara sarang penyebaran *hoax COVID-19*, masalah *hoax*, dampak *hoax*, serta pencegahan *hoax*.

Adapun untuk pembahasan mengenai *Canva*, materi yang disampaikan meliputi pengertian *Canva*, kelebihan *Canva*, serta fitur yang ada di *Canva*. Kemudian untuk *Google Digital Garage*, pemateri memaparkan cara penggunaan dari *Google Digital Garage* dari mulai proses pendaftaran hingga pelatihan yang bisa dilakukan dalam *platform* tersebut.

Materi terakhir yang disampaikan dalam Pelatihan Literasi Media Digital dan Konten Kreator Bagi Para Siswa SMAN Rancaekek adalah cara untuk menjadi konten kreator. Pelatihan dimulai dari memaparkan pengertian dari konten kreator, keterampilan yang dibutuhkan saat menjadi konten kreator, media konten kreator, serta tips agar menjadi konten kreator yang sukses. Setelah sesi pemaparan materi oleh narasumber, peserta mulai kritis terhadap hal-hal yang mereka temui di internet. Rata-rata siswa kelas XII SMAN Rancaekek sudah paham terhadap *hoax* hanya saja mereka seringkali tidak melaporkan *hoax* tersebut. Para siswa cenderung cukup tau jika berita tersebut adalah *hoax* dan berhenti di mereka saja.

Selanjutnya, untuk materi mengenai pemanfaatan Canva sebagai bekal sebagai konten kreator, para siswa kelas XII mulai mengeksplorasi ide yang dapat mereka tuangkan dalam media kreatif. Mulai dari kehidupan sebagai seorang siswa hingga mencoba melaporkan peristiwa terkini layaknya *citizen journalism*. Pada akhir sesi pelatihan ini, tim menyadari bahwa siswa XII SMAN Rancaekek baru pertama kali mengenal *Google Digital Garage* saat pelatihan. Mereka terlihat antusias meskipun beberapa diantara mereka merasa bahwa belum perlu untuk mengambil sertifikasi profesional.

Secara umum, kegiatan PPM di SMAN Rancaekek Kabupaten Bandung berjalan dengan baik dan lancar. Hal tersebut dikarenakan antusiasme serta dukungan penuh dari pihak-pihak terkait, khususnya para siswa. Pelaksanaan PPM ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatn langsung bagi para siswa terkait dengan literasi digital.



Gambar 3. Laman Post-Test Literasi Digital SMAN Rancaekek



Gambar 4. Foto Bersama Wakil Kepala Sekolah SMAN Rancaekek dan Narasumber Pelatihan Literasi Media Digital

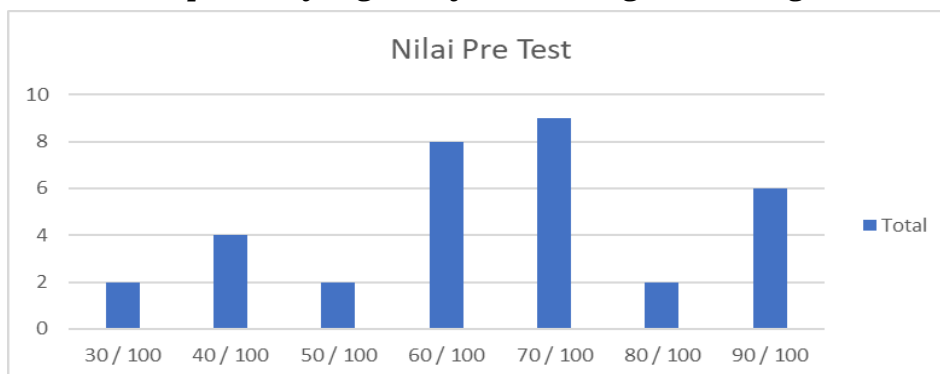


Gambar 5. Penyerahan Sertifikat Pelatihan Literasi Media Digital oleh Ketua Pelaksana PPM Unpad kepada Wakil Kepala Sekolah SMAN Rancaekek



Gambar 6. Foto Bersama Para Siswa Peserta Pelatihan, Ketua Pelaksana, dan Narasumber Pelatihan

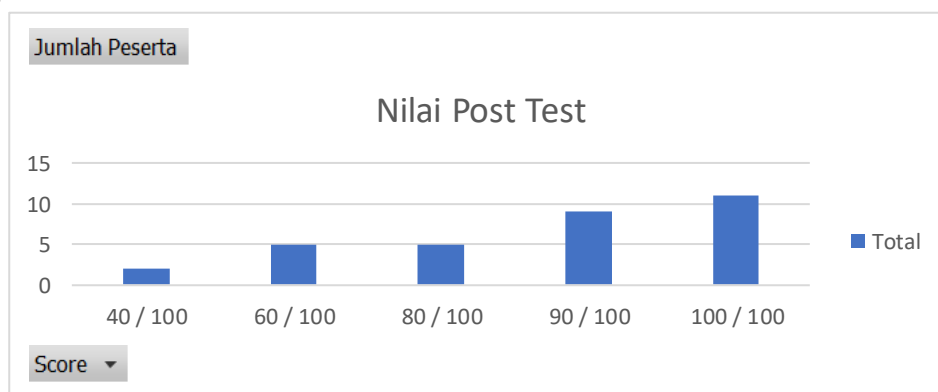
Dalam kegiatan pelatihan, tim berhasil melaksanakan kegiatan sosialisasi terkait literasi digital terhadap para siswa SMAN Rancaekek. Peserta kegiatan ini adalah siswa kelas XII yang dilakukan secara langsung. Pelaksanaan pelatihan diawali dengan melakukan *pre-test* dan diakhiri dengan *post-test*. Serangkaian tes dilakukan untuk mengukur pengetahuan para siswa tentang literasi digital, antara lain terkait *hoax*, memanfaatkan media CV dan *LinkedIn*, serta penggunaan aplikasi *Canva* dan *Google Digital Garage* dengan rentang nilai 70 sampai dengan 100. Gambar 7 berikut adalah sebaran nilai hasil *pre-test* yang tersaji dalam diagram batang.



Gambar 7. Nilai Pre Test Literasi Digital SMAN Rancaekek

Berdasarkan Gambar 7, hasil *pre-test* para siswa kelas XII yang berjumlah 33 siswa memiliki nilai rata-rata 64,55. Dengan rincian peraih nilai 90 terdapat 6 orang, nilai 80 sebanyak 2 orang, nilai 70 sebanyak 9 orang, nilai 60 sebanyak 8 orang, nilai 50 sebanyak 2 orang, nilai 40 sebanyak 4 orang, dan nilai 30 sebanyak 2 orang. Dari grafik di atas menunjukkan pengetahuan dan keterampilan literasi digital para siswa rata-rata cukup tahu dan trampil.

Pada sesi terakhir, setelah pelatihan para siswa diberikan *post-test* dengan pertanyaan yang sama sekitar literasi digital, terutama yang berkaitan dengan konten *hoax*, memanfaatkan media *CV* dan *LinkedIn*, serta penggunaan aplikasi *Canva* dan *Google Digital Garage*. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil Post Test Literasi Digital SMAN Rancaekek

Dalam Gambar 8, terlihat hasil *post-test* siswa kelas XII SMAN Rancaekek mengalami peningkatan. Rata-rata naik menjadi 84,06, dengan rincian terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai sempurna atau 100 poin. Kemudian 9 orang mendapat nilai 90, 5 orang mendapat nilai 80, 5 orang mendapat nilai 60, dan 2 orang mendapat nilai 40. Berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, kenaikan rata-rata yang didapat adalah sebesar 19,52 poin, awalnya 64,55 poin menjadi 84. Peningkatan ini terjadi pada aspek *hoax*, pemanfaatan media *CV* dan *LinkedIn*, serta penggunaan aplikasi *Canva* dan *Google Digital Garage*.

Salah seorang siswa kelas XII, RI, berharap agar pelatihan seperti ini terus berkelanjutan untuk para siswa lainnya, tidak hanya siswa kelas XII saja. RI menilai kegiatan pelatihan mengenai literasi digital memberikan pengalaman baru bagi proses pengembangan diri (RI, 2023). Siswa lainnya, KY, menuturkan harapannya agar pelatihan ini dapat dilakukan berkelanjutan, utamanya mengenai *Canva*. Baginya, memaksimalkan fitur-fitur *Canva* sangat membantu siswa-siswa kelas XII yang sebentar lagi akan memasuki jenjang kuliah (KY, 2023). Adapun ZA, berharap agar pelatihan selanjutnya difokuskan kepada *Google Digital Garage*. Ia berpendapat bahwa sertifikasi-sertifikasi sangat penting untuk dirinya agar tidak hanya jago secara akademik atau *hard skill* namun juga memiliki *soft skill* yang baik pula. Terlebih *Google Digital Garage* tidak dipungut biaya (ZA, 2023).

Pada saat observasi dan wawancara di lapangan selepas acara, tim menemukan bahwa para siswa kelas XII SMAN Rancaekek merasa bahwa mereka semakin sadar akan literasi digital dan konten kreator. Selain itu, pengetahuan mengenai literasi digital dan konten kreator juga meningkat.

Simpulan dan Tindak Lanjut

Kegiatan Pelatihan Literasi Media Digital dan Konten Kreator Bagi Para Siswa SMA Negeri Rancaekek Kabupaten Bandung telah berhasil meningkatkan kesadaran dan pengetahuan para siswa tentang media digital dan konten kreator. Utamanya terlihat dari peningkatan kesadaran dan pengetahuan mengenai konten-konten media sosial yang perlu dikaji dan disaring sebelum disebarluaskan seperti *hoax*, *fakenews*, *hate speech* dan lain sebagainya yang tercermin dalam hasil *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung dengan metode ceramah interaktif dan *focus group discussion (FGD)*, serta praktik langsung dalam pengolahan konten media sosial.

Para siswa menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang signifikan tentang manfaat dan dampak digitalisasi, cara menghindari berita *hoax*, aplikasi Canva sebagai aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran dan pekerjaan, serta tata cara pembuatan konten dalam media sosial.

Pemberian pemahaman tentang etika bermedia sosial, memahami konten-konten yang kurang baik dan membahayakan tertib sosial diperlukan bagi para siswa, termasuk membuat *platform* media atau internet yang bermanfaat untuk pengembangan diri sebagai siswa. Selain itu, dalam kegiatan ini juga terdapat pengenalan CV dan LinkedIn serta pemanfaatan Canva dan Google Digital Garage yang tujuannya untuk menambah wawasan dan kemampuan para siswa agar bisa bersaing dengan baik.

Rekomendasi untuk kegiatan pelatihan serupa di SMAN Rancaekek adalah perlunya keberlanjutan pelatihan literasi digital bagi para siswa dan guru secara bertahap untuk semua *stakeholders* di SMAN Rancaekek. Selain itu, diperlukan kebijakan sekolah untuk menyusun agenda literasi media digital sebagai bagian penting dalam proses belajar mengajar.

Daftar Pustaka

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei Internet Indonesia*.
- Astuti, Y. P., Subhiyakto, E. R., Umaroh, L., & Utomo, D. W. (2023). Pelatihan Editing Video dan Youtube sebagai bagian dari Literasi Digital bagi Siswa SMA Mardasiswa Semarang. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 6(1), 228–233.
- Benesch, S. (2006). Critical Media Awareness: Teaching Resistance to Interpellation. In J. Edge (Ed.), *(Re-)Locating TESOL in an Age of Empire* (pp. 49–64). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/978-0-230-50223-9_3
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2013). “Multiliteracies”: New literacies, new learning. In *Framing languages and literacies* (pp. 105–135). Routledge.
- Dudeney, G., Hockly, N., & Pegrum, M. (2013). *Digital Literacies: Research and Resources in Language Teaching*. Pearson Education Limited.
- Goodfellow, R., & Lea, M. R. (2013). *Literacy in the digital university: Critical perspectives on learning, scholarship and technology*. Routledge.
- Hidayah, N., Handar, M., Salma, L., Coder, A., Pemeriksa, T., Mafindo, F., Muhamad, A., & Suryani, H. C. (2023). *Laporan Pemetaan Hoaks Edisi Januari 2023*. www.turnbackhoax.id.

- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98–106.
- Jost, J. T., Barberá, P., Bonneau, R., Langer, M., Metzger, M., Nagler, J., Sterling, J., & Tucker, J. A. (2018). How social media facilitates political protest: Information, motivation, and social networks. *Political Psychology*, 39, 85–118.
- Kellner, D., & Share, J. (2019). *The critical media literacy guide: Engaging media and transforming education* (Vol. 2). Brill.
- Kem, S. (2023). *Digital 2023: Indonesia — DataReportal – Global Digital Insights*. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Mosseri, A. (2017, April 6). *Working to Stop Misinformation and False News | Meta*. <https://about.fb.com/news/2017/04/working-to-stop-misinformation-and-false-news/>
- Novianti, D., & Fatonah, S. (2018). Literasi Media Digital di Lingkungan Ibu-Ibu Rumah Tangga di Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2678>
- OECD. (2019). *OECD Skills Outlook 2019*. OECD. <https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>
- SAFEnet. (2023, March). *SAFEnet: Pemenuhan Hak-hak Digital di Indonesia kian Memburuk - SAFEnet*. <https://safenet.or.id/id/2023/03/safenet-pemenuhan-hak-hak-digital-di-indonesia-kian-memburuk/>
- Seargeant, P., & Tagg, C. (2019). Social media and the future of open debate: A user-oriented approach to Facebook's filter bubble conundrum. *Discourse, Context & Media*, 27, 41–48. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2018.03.005>
- Sihombing, G. L. A., Manullang, T., & Karina, E. D. (2023). PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA/SISWI DALAM LITERASI DIGITAL, BAHASA DAN KEUANGAN DI SMK NEGERI 1 SIBORONGBORONG. *Prosiding COSECANT: Community Service and Engagement Seminar*, 2(2).
- Webber, S., & Johnston, B. (2014). *Transforming Information Literacy for Higher Education in the 21st Century: A Lifelong Learning Approach* (pp. 15–30). [https://doi.org/10.1108/S1876-0562\(2013\)0000008006](https://doi.org/10.1108/S1876-0562(2013)0000008006)
- Webber, S., & Johnston, B. (2017). Information literacy: conceptions, context and the formation of a discipline. *Journal of Information Literacy*, 11(1), 156. <https://doi.org/10.11645/11.1.2205>
- Zhang, A. X., Robbins, M., Bice, E., Hawke, S., Karger, D., Mina, A. X., Ranganathan, A., Metz, S. E., Appling, S., Sehat, C. M., Gilmore, N., Adams, N. B., Vincent, E., & Lee, J. (2018). A Structured Response to Misinformation. *Companion of the The Web Conference 2018 on The Web Conference 2018 - WWW '18*, 603–612. <https://doi.org/10.1145/3184558.3188731>