



PENDAMPINGAN KEGIATAN LITERASI DIGITAL KKN TEMA BUDAYA DIGITAL DI SMPS KRISTEN KELURAHAN ONEKORE KABUPATEN ENDE

Maria Purnama Nduru^{1*}, Veronika Genua²

^{1,2}Universitas Flores, Ende, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email : mariapurnamand@gmail.com

Received:09/11/2022

Revised:25/11/2022

Accepted:30/11/2022

Abstract. *The rapid development of information and communication technology demands readiness from its users. Debriefing and mentoring are things that need to be prepared and done, especially for students in schools. The purpose of this mentoring activity is so that students have knowledge and understanding of digital literacy so that they can use it safely, ethically and according to the culture of the Indonesian nation. The mentoring activity was carried out with lectures with the theme of digital culture and continued with question and answer. Lecture and Q&A activities took place smoothly and brought benefits to the participants. This activity is a useful activity and must still be continued programmatically in order to bring benefits. The areas of digital literacy including digital skills, ethical digitization and safe digitization still need to be given in the next school.*

Keywords: *School literacy movement, Digital literacy, Digital culture*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat menuntut kesiapan dari para pemakainya. Pembekalan dan pendampingan menjadi hal yang perlu disiapkan dan dilakukan khususnya bagi peserta didik di sekolah. Tujuan kegiatan pendampingan ini adalah agar peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman akan literasi digital sehingga bisa memanfaatkannya secara aman, etis dan sesuai budaya bangsa Indonesia. Kegiatan pendampingan dilakukan dengan ceramah dengan tema budaya digital dan dilanjutkan dengan tanya jawab. Kegiatan ceramah dan Tanya jawab berlangsung dengan lancar dan membawa manfaat bagi pesertanya. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang bermanfaat dan masih harus dilanjutkan secara terprogram agar membawa manfaat. Area literasi digital meliputi cakap berdigital, etis berdigital dan aman berdigital masih perlu diberikan di sekolah selanjutnya.

Kata Kunci: gerakan literasi sekolah, literasi digital, budaya digital

How to Cite: Nduru, M. P., & Genua, V. (2022). Pendampingan Kegiatan Literasi Digital KKN Tema Budaya Digital di SMPS Kristen Kelurahan Onekore Kabupaten Ende. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 202-209. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v3i3.2195>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat cepat dan menuntut kesiapan dari para pemakai teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 pasal 4 dilaksanakan dengan tujuan untuk: a. mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat dunia; b. mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat; c. meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik; d. Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan e. memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi. Kesiapan akan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi meliputi pengetahuan, pemahaman dan kemampuan menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang dikenal dengan istilah literasi digital. Literasi digital adalah kemampun dalam menggunakan dan memahami pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi (Maulana, 2015). Literasi digital bertujuan agar para pengguna mempunyai tanggungjawab dalam menggunakan media digital dan bisa memahami aspek hukum yang bersinggungan dengan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Pratiwi & Pritanova, 2017). Literasi digital membawa dampak positif dalam pembelajaran bahasa seperti membantu proses pembelajaran,



dan untuk dapat membedakan sumber-sumber belajar yang benar, signifikan dan dapat memberikan manfaat (Anggeraini et al., 2019).

Manfaat literasi digital salah satunya adalah untuk menumbuhkan karakter siswa (Dewi et al., 2021) misalnya ketika siswa berkomunikasi dalam media sosial seperti WhatsApp. WhatsApp merupakan salah satu media sosial yang paling berpengaruh dan banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia, dapat digunakan sebagai media literasi digital siswa (Sahidillah et al., 2019). Literasi digital mencakup berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Setiap lembaga pendidikan/sekolah sudah seharusnya menerapkan pembiasaan literasi digital (*Digital-age Literasi*) dalam pembelajaran di kelas/sekolah guna membangun karakter peserta didik modern dari tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas, dan memiliki pemahaman terhadap dimensi-dimensi literasi digital tersebut serta dapat mengembangkan materi dan metode pembelajaran literasi digital di sekolah dan luar sekolah, dalam rangka menghadapi era pendidikan abad 21 (Revolusi industri 4.0) (Khasanah & Herina, 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) juga terus melakukan pemerataan pendidikan yang berkualitas di tanah air, salah satunya adalah dengan adanya digitalisasi sekolah. Digitalisasi merupakan implementasi dari *new learning*, yang disiapkan untuk menghadapi revolusi industri 4.0. Karakteristik *new learning* antara lain *student centered, multimedia, collaborative work, information exchange, dan critical thinking and informed decision making* (Ranoptri et al., 2019). Sekolah sebagai salah satu tempat belajar siswa, perlu menyesuaikan diri dengan tuntutan-tuntutan tersebut.

Ketika masa pandemi covid 19 misalnya dimana terjadi pembatasan kontak fisik, kegiatan pembelajaran dilakukan secara online, dengan memanfaatkan teknologi, seperti google classroom dan lewat media sosial WhatsApp grup. Hal ini dialami oleh semua peserta didik di sekolah termasuk di SMPS Kristen Kelurahan Onekore Kabupaten Ende. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah tentang literasi digital, pengetahuan tentang literasi digital masih kurang dan sangat mengharapkan pendampingan akan kegiatan literasi digital di sekolah. Para guru, peserta didik perlu dibekali pengetahuan dan pemahaman akan penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang bijak, aman, sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat, dan agar terhindar dari berbagai penipuan dan tindakan yang melanggar undang-undang informasi dan transaksi elektronik. Kebiasaan berinternet peserta didik usia sekolah menengah dipengaruhi selain dari orangtua yaitu dari guru-guru, teman-teman maupun masyarakat di sekitarnya (Wendratama & Kurnia, 2017). Pendampingan kegiatan literasi digital sangat penting diberikan bagi para guru dan peserta didik agar cakap berdigital, aman berdigital, berdigital sesuai etika dan budaya bangsa dan Negara Indonesia. Hal ini sesuai dengan area dan indikator kompetensi literasi digital kementerian komunikasi dan informatika Republik Indonesia.

Cakap bermedia digital (*digital skills*) meliputi pengetahuan dasar mengenai lanskap digital internet dan dunia maya, mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan pemilahan data, aplikasi percakapan dan media sosial, aplikasi dompet digital, lokapasar (*marketplace*) dan transaksi digital. Budaya bermedia digital (*digital culture*) meliputi pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa dan bernegara, digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pengetahuan dasar yang mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya dan *digital rights*. Etis bermedia digital (*digital ethics*) meliputi etika berinternet, pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya, pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku, pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku. Aman bermedia digital (*digital safety*) meliputi pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi perangkat keras, proteksi identitas digital dan data pribadi di platform digital, pengetahuan dasar mengenai penipuan digital, rekam jejak digital di media dan *minor safety*.

Kemampuan literasi digital meliputi delapan elemen esensial: *cultural* (memahami konteks), *cognitive* (meluaskan pikiran), *constructive* (menciptakan hal positif), *communicative* (cakap berkomunikasi dan berjejaring), *confident* (percaya diri dan bertanggung jawab), *creative* (melakukan hal baru), *critical* (kritis menyikapi konten), *civic* (mendukung terwujudnya *civil society*). Pengembangan dan penguatan literasi digital dapat dilakukan terutama di sekolah, kampus, dan lembaga-lembaga pendidikan lain (Tsaniyah & Juliana, 2019).

Pengetahuan dasar akan berbagai hal terkait cara menggunakan, dan memanfaatkan TIK secara aman, beretika dan berbudaya sangat diperlukan bagi pengguna TIK. Implementasi program literasi digital di sekolah diharapkan dapat mendorong peserta didik dan warga sekolah lainnya dalam mendukung keterampilan Abad 21 (Widyani et al., 2016). Untuk itu pengetahuan akan TIK dan program literasi digital perlu dilaksanakan untuk semua siswa, termasuk siswa SMPS Kristen Kelurahan Onekore Kabupaten Ende, sebagai salah satu sekolah menengah yang berada di Kelurahan Onekore, lokasi pelaksanaan kegiatan kuliah kerja nyata.

METODE PELAKSANAAN

Pendampingan kegiatan literasi digital di SMS Kristen dilakukan dengan memberikan ceramah kepada para guru dan peserta didik di sekolah, dilanjutkan pendampingan tentang penyelesaian masalah yang muncul terkait penggunaan dan pemanfaatan TIK. Pendampingan kegiatan literasi dilakukan oleh pemateri, dosen pembimbing lapangan KKN sekaligus sebagai moderator kegiatan ceramah dan mahasiswa mahasiswi program kegiatan KKN di Kelurahan Onekore Kabupaten Ende berjumlah 16 orang. Koordinasi pelaksanaan kegiatan ceramah dilakukan pada tanggal 26 dan 27 Agustus 2022 dan pelaksanaan kegiatan ceramah dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 Agustus 2022. Peserta ceramah literasi digital adalah para guru, staf pegawai, dan peserta didik SMPS Kristen berjumlah 92 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ceramah dilaksanakan pada Hari Senin tanggal 29 Agustus 2022 pada pukul 11.15 WITA dan selesai pada pukul 12. 50 WITA. Sebelum acara, peserta mengisi daftar hadir yang telah disediakan. Kegiatan ceramah diawali oleh acara pembukaan oleh MC, dilanjutkan dengan doa dan menyanyikan lagu Indonesia Raya oleh petugas (mahasiswa KKN). Acara selanjutnya adalah sambutan Kepala sekolah sekaligus membuka kegiatan ceramah, dan dilanjutkan dengan penyajian materi oleh pemateri Ibu Dr. Veronika Genua, M.Hum dengan tema literasi digitalnya budaya digital. Topik yang disajikan adalah Penerapan Budaya Digital Mengubah Pola Pikir Masyarakat. Ringkasan materi sebagai berikut: Budaya digital merupakan hasil dari pola pikir, kreasi dan daya cipta pengguna berbasis teknologi internet yang ditentukan oleh penguasaan IPTEK. Budaya digital berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi. Tiga aspek membangun budaya digital yaitu: 1) partisipasi masyarakat memberikan kontribusi untuk tujuan bersama; 2) memperbaiki budaya lama menjadi budaya baru yang lebih bermanfaat; 3) memanfaatkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya untuk membentuk hal baru. Penerapan budaya digital antara lain: 1) mampu mengubah pola pikir agar dapat beradaptasi dan mempertahankan nilai budi pekerti; 2) menggunakan media sosial dengan bijak; 3) mudah berbagi data dan informasi/promosi dengan cepat; 3) mengirimkan atau transfer uang/mobile banking; 4) mengirimkan tugas sekolah melalui classroom.

Budaya digital berbeda dengan budaya cetak, dimana budaya digital dikatakan lebih berjejaring, kolaboratif, dan partisipatif. Berjejaring (*networking*) adalah jaringan dalam arti orang-orang yang membentuk koneksi yang saling menguntungkan satu sama lain. Kolaboratif artinya bekerja sama untuk menemukan ide, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Partisipatif artinya keterlibatan seseorang dalam situasi baik secara mental, pikiran, atau emosi yang mendorongnya untuk memberikan sumbangan dalam usaha mencapai tujuan bersama. Budaya digital juga berkaitan dengan budaya bangsa Indonesia yang berlandaskan pada nilai-nilai kebangsaan yaitu nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika. Nilai-nilai Pancasila sesuai sila 1 Ketuhanan yang Maha Esa antara lain, sikap toleransi, menghargai agama orang lain yang berbeda dengan agamanya sendiri. Sila ke-2 Kemanusiaan yang Adil dan Beradap misalnya

bersikap adil dan menghargai hak-hak asasi manusia. Sila ke-3 Persatuan Indonesia contohnya sikap mengutamakan kepentingan bangsa dan Negara. Sila ke-4 Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan terwujud dalam sikap bermusyawarah dalam menyelesaikan suatu persoalan. Dan sila ke-5 keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia ditunjukkan oleh sikap kekeluargaan dan gotong royong.

Budaya digital dalam pelaksanaannya dilakukan untuk mempromosi budaya bangsa Indonesia yang beraneka supaya dikenal dunia. Budaya Bangsa Indonesia dapat ditampilkan dalam tarian, rumah adat, pakaian adat, alat musik, keindahan alam, perlengkapan dan peralatan tradisional yang digunakan. Promosi budaya lewat media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Instagram dan lain-lain.



Gambar 1. Acara Pembukaan oleh MC dari Mahasiswa KKN



Gambar 2. Sambutan dari Kepala Sekolah SMP Kristen



Gambar 3. Pemaparan Materi Literasi Digital

Setelah pemaparan materi dilanjutkan dengan sesi Tanya jawab. Pada awalnya peserta masih ragu untuk bertanya, setelah suasananya dicairkan, peserta mulai berani untuk bertanya. Beberapa pertanyaan yang ditanyakan terkait manfaat literasi digital bagi siswa, cara menggunakan internet, dan budaya digital sesuai budaya daerah dan bangsa Indonesia.

Pendidikan literasi digital untuk usia muda menjadi hal yang penting dilakukan karena usia muda adalah kalangan yang paling rentan dalam mengkonsumsi media (Silvana & Cecep, 2018). Beberapa cara untuk meningkatkan literasi digital antara lain (Salamah, 2021):

1. Mengubah paradigma bahwa literasi tidak hanya membaca dan menulis, akan tetapi juga skill berpikir dengan sumber-sumber pengetahuan berbentuk cetak, visual, digital, dan auditori
2. Pemerataan akses internet di seluruh wilayah, karena tidak dipungkiri sebagian aktifitas kita membutuhkan jaringan internet. Misalnya, untuk mengakses e-library dibutuhkan jaringan internet dan tidak perlu jauh-jauh datang ke lokasi perpustakaan
3. Lembaga pendidikan menerapkan literasi secara komprehensif, yaitu literasi dasar (*basic literacy*), literasi perpustakaan (*library literacy*) literasi media (*media literacy*), literasi teknologi (*technology literacy*) dan literasi visual (*visual literacy*). Dengan support mulai dari gerakan literasi dalam keluarga, sekolah dan gerakan literasi nasional
4. Memupuk rasa cinta pada ilmu pengetahuan, kebenaran dan fakta.
5. Mengubah budaya bicara menjadi budaya membaca

Pemerintah menjamin pengakuan serta penghormatan keamanan dan ketertiban umum dalam suatu tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan atas hak dan kebebasan orang lain dalam bertransaksi elektronik dan untuk memenuhi masyarakat yang demokratis dilakukan perubahan Informasi dan Transaksi Elektronik agar terwujud terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang keadilan, ketertiban umum, dan kepastian hukum, menjadi Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016. Upaya pemerintah tersebut dimaksudkan agar warga negara harus pandai memilah informasi dengan data dan fakta dengan benar dan valid (Pradana, 2018).



Gambar 3. Foto Bersama Kepala Sekolah, Pemateri, Moderator, Mahasiswa dan Siswa-siswi SMPS Kristen



Gambar 4. Foto Bersama Kepala Sekolah, Pemateri, DPL, Para Guru dan Mahasiswa KKN

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Pengetahuan literasi digital sangat diperlukan bagi para pengguna internet agar cakap dalam berdigital, aman berdigital, etis berdigital dan berbudaya digital sesuai budaya Bangsa dan Negara Indonesia. Sosialisasi budaya digital hendaknya terus dilakukan secara terencana dan menjadi salah satu program kegiatan literasi di sekolah. Gerakan literasi sekolah yang sudah dijalankan hendaknya diselipkan juga tentang literasi digital kepada peserta didik. Ceramah yang diberikan dalam kegiatan ini baru meliputi salah satu area literasi digital, dan masih ada 3 area literasi digital lainnya yang juga penting dan perlu diketahui dan dipahami oleh peserta didik di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 386–389. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/313/342/>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249-5257.
- Khasanah, U., & Herina. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21, 999–1015.
- Maulana, M. (2015). Definisi, Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. In *Academia* (Vol. 1, Issue 2). <https://www.muradmaulana.com/2015/12/definisi-manfaat-dan-elemen-penting-literasi-digital.html>
- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2), 168–182.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Ranoptri, D., T.S, R. E., Ariefin, M., Ilfa, Minarti, & Nursyamsi. (2019). *Digitalisasi Sekolah dengan rumah belajar menyiapkan SDM era revolusi industri 4.0* (I. Warsita, Bambang; Utari (ed.); pp. 1–414). Pustekkom Kemendikbud.
- Sahidillah, M. W., Miftahurrisqi, P., Pendidikan, P., Indonesia, B., Universitas, P., & Maret, S. (2019). WhatsApp Sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Varidika*, 31(1).
- Salamah, U. (2021). Peningkatan Literasi Digital. In A. Wijayanto, A. W. Kurniawan, Muhajir, & Yulianti (Eds.), *Waktunya Merdeka Belajar* (Pertama, M, p. 250). Akademia Pustaka.
- Silvana, H., & Cecep. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 146–156.
- Tsaniyah, N., & Juliana, K. A. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Menangkal Hoaks Di Era Disrupsi. *Al-Balagh, Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 4(1), 140.
- Wendratama, E., & Kurnia, N. (2017). *Yuk, Temani Anak Berinternet: Panduan Orang Tua Mendampingi Anak Berinternet* (1st ed.). Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UGM.
- Widyani, N., Widiyanto, M., Rahayu, E. S., & Kusumo, H. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di sekolah Menengah Kejuruan* (1st ed.). Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik