

PERAN DAN PENGUATAN KEGIATAN LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH MELALUI PROGRAM “GOES TO SCHOOL”

Yudi Septiawan*, Ari Amir Alkodri, Supardi, Ilham, Linda Safitri, Reffi Amanda

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur, Pangkalpinang, Indonesia

* Penulis Korespondensi : yudiseptiawan@atmaluhur.ac.id

Abstrak

Di era digital saat ini, peran dan penguatan literasi di jenjang sekolah menengah atas dan sederajat sangat penting. Hal ini bertujuan agar siswa mendapatkan pendampingan dan pembelajaran perihal perkembangan teknologi ini. Remaja tidak hanya dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dengan baik, tapi juga tepat. Kegiatan Penguatan Literasi 'Goes to School' ini menjadi salah satu cara agar siswa di sekolah bisa memahami betul apa saja informasi yang layak untuk dibagikan dan diteruskan kepada masyarakat melalui berbagai media yang ada. Dari 4 sekolah yang dikunjungi; SMK Negeri 1 Pangkalpinang, SMK Negeri 1 Simpang Katis, SMK Negeri 1 Sungailiat, dan SMK Negeri 1 Simpang Rimba, tim menemukan bahwa hampir sebagian besar siswa menggunakan android dan hampir seluruh siswa menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tak sedikit dari mereka yang belum paham tentang penggunaan media sosial yang baik dan bijak. Melalui kegiatan penguatan literasi ini, tim juga mengajak siswa-siswi SMA dan SMK untuk bisa menggiatkan pentingnya literasi di berbagai media, termasuk mengikuti kegiatan Sekolah Literasi.

Kata kunci: Literasi, Digital, Radio, Sekolah, Siswa

Abstract

In the current digital era, the role and strengthening of literacy at the high school and equivalent levels is significant. It aims to ensure that students receive assistance and learn about the development of this technology. Teenagers are required to use technology not only well but also appropriately. 'Goes to School' Literacy Strengthening Activity is one way for students to understand what information is appropriate to share and pass on to the community through various media. Of the four schools visited at SMK Negeri 1 Pangkalpinang, SMK Negeri 1 Simpang Katis, SMK Negeri 1 Sungailiat, and SMK Negeri 1 Simpang Rimba, the team found that almost all students use Android and nearly all students use social media in their daily lives. However, quite a few of them need help understanding the good and wise use of social media. Through this literacy-strengthening activity, the team also invited high school and vocational school students to intensify the importance of literacy in various media, including participating in Literacy School activities.

Keywords: Literacy, Digital, Radio, School, Students

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi yang sangat canggih tentunya dirasakan oleh semua kalangan masyarakat. Peranan teknologi ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, tentunya teknologi akan terus menjadi hal terpenting dalam kehidupan manusia (Azka Muhammad Razaka & Santi Indra Astuti, 2023). Mulai dari anak kecil hingga orang tua sudah bergantung dengan teknologi ini. Perkembangan teknologi yang semakin canggih tentunya berjalan seiring dengan kemudahan informasi dan komunikasi yang didapatkan oleh masyarakat (Desi, 2019). Jika dilihat secara historis, sebenarnya penggunaan teknologi ini sejak ratusan tahun yang lalu (Handayani, 2023). Dimulai dengan manusia berkomunikasi dan bertukar informasi menggunakan simbol atau isyarat tertentu, hingga saat ini manusia mampu berkomunikasi dan menyampaikan serta menerima informasi tanpa terhalang jarak dan waktu melalui teknologi yang semakin canggih ini.

Melihat perkembangan teknologi yang kini kian maju diiringi dengan kemudahan dalam berkomunikasi dan menyampaikan serta menerima informasi pada masa ini tentu bisa dibayangkan bagaimana perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi di masa mendatang. Jauhnya jarak tentu tidak lagi terasa dengan adanya kecanggihan teknologi ini. Kemudahan yang diberikan oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih ini tentunya memberikan dampak positif bagi masyarakat (Pratiwi & Pritanova, 2019). Masyarakat tentunya sangat terbantu dalam segala aspek. Dalam aspek pendidikan, siswa mampu dengan mudah mengakses teori pengetahuan guna membantu dalam proses pembelajaran. Dari aspek ekonomi tentunya dengan kehadiran teknologi ini mampu membantu usaha-usaha kecil milik masyarakat mempromosikan hasil usahanya melalui media sosial (Santi Indra Astuti & Juli R. Binu, 2022). Atau jika kita memiliki kerabat yang jauh, yang berbeda pulau hingga negara bisa dengan mudah bertukar kabar atau berkomunikasi sewaktu-waktu.

Selain kemudahan yang diberikan tentunya ada dampak negatif yang mengiringi perkembangan teknologi ini. Salah satunya adalah menjamurnya informasi-informasi palsu (hoaks) dan konten yang berisi hal-hal negatif. Terlebih lagi berdasarkan hasil pengumpulan data melalui survei dan wawancara yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) pada awal 2022 mendapatkan hasil bahwa dari kelompok usia 13-18 tahun (remaja SMP-SMA/ sederajat) sebanyak 99,16 persen sudah mengenal dan terhubung dengan internet (APJII, 2018; Hendaryan et al., n.d.; Kurniadi et al., 2023; Musa et al., 2022). Ini artinya, bahwa remaja di Indonesia hampir seluruhnya sudah mengenal dan berselancar di dunia internet.

Oleh karena itu, tentu perlu adanya pendampingan dan pembelajaran perihal perkembangan teknologi ini. Remaja tidak hanya dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dengan baik, tapi juga tepat. Artinya, dalam penggunaan teknologi ini tentu ada aturan guna penggunaan teknologi ini tidak merugikan pihak tertentu (Musa et al., 2022; Pamungkas et al., 2023). Sehingga, sekolah literasi digital ini dirasa harus diselenggarakan agar siswa mampu cakap dan beretika dalam penggunaan teknologi di masa kini.

2. BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah dengan konsep penyuluhan dan pelatihan mengenai Digital Literasi untuk kaum milenial.

Karena pentingnya literasi digital dan media ini, maka tim menyasar siswa-siswi SMK khususnya program studi Multimedia atau Desain Komunikasi Visual. Harapannya, mereka yang sering berkecimpung di dunia media sosial bisa ikut mengkampanyekan tentang literasi media dan digital, khususnya dalam memilah dan memilih informasi yang baik dan cerdas.

Adapun manfaat yang akan di dapat yaitu:

- Kerjasama dengan LPP, LPL, LPS, didorong oleh Komisi Penyiaran Indonesia Daerah Kepulauan Bangka Belitung agar siswa-siswi SMA dan SMK bisa masuk dan mengisi acara di lembaga penyiaran tersebut.
- Tim PMP bekerjasama dengan Komisi Penyiaran Indonesia Daerah Kepulauan Bangka Belitung mendukung pendirian Radio Komunitas di sekolah-sekolah. Poin ini sangat penting dalam memfasilitasi siswa-siswi untuk membuat siaran podcast sebagai stimulus awal.
- Mengorbitkan siswa-siswi untuk menjadi penyiar di radio-radio merupakan salah satu terobosan dalam PMP ini. Langkah yang ditempuh adalah menyocokkan program harian radio dengan minat dan ketertarikan siswa. Sebagai contoh, di RRI Sungailiat ada segmen “Numpang Numpang”. Segmen ini sangat memungkinkan dipandu oleh siswa-siswi SMA atau SMK didampingi oleh pembawa cara internal RRI. Selain itu, siswa-siswi juga bisa sekaligus menjadi narasumber untuk segmen tersebut. Di radio lain juga sama, ada beberapa radio yang memang memiliki segmen khusus untuk siswa sekolah. Hal ini tentu bisa menjadi peluang agar kerjasama antara sekolah dan lembaga penyiaran bisa terbentuk.
- Selama kegiatan “GOES TO SCHOOL”, tim juga selalu mengencarkan siswa-siswi untuk membuatkan satu atau bahkan lebih video kreatif yang kemudian akan dikumpulkan ke kami. Hasil dari video tersebut akan kami cek dan kemudian

kami pilih untuk dikirim ke lembaga penyiaran lokal, misalnya SSJ TVRI Bangka Belitung. Kalau tidak memungkinkan, video pendek/vlog tersebut akan kami promosikan lewat KPID Kepulauan Bangka Belitung, dengan syarat video pendek/vlog yang dibuat adalah vlog yang berisi tentang kearifan lokal budaya Melayu Bangka Belitung.

- e. Kerjasama antara Dinas Pendidikan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dengan Komisi Penyiaran Indonesia Daerah (KPID) Kepulauan Bangka Belitung dituangkan dalam bentuk Memorandum of Understanding (MoU) dan untuk ke sekolah-sekolah akan dituangkan dalam bentuk Perjanjian Kerjasama. Hal ini dilakukan agar Kerjasama pasca PMP ini tetap dilaksanakan secara berkesinambungan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat Pemula (PMP), maka didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Peserta PMP (n: 241)

Jenis Kelamin Peserta	Frekuensi	Persen (%)
Perempuan	140	58
Laki-laki	101	42
Jumlah	241	100

Jumlah peserta dalam PMP ini adalah 241 peserta yang terdiri dari 4 sekolah menengah kejuruan di 4 kabupaten dan kota, yaitu SMK Negeri 1 Pangkalpinang, SMK Negeri 1 Simpang Katis, SMK Negeri 1 Sungailiat, dan SMK Negeri 1 Simpang Rimba. Kegiatan ini berlangsung selama 4 hari dalam satu bulan dan dilaksanakan secara terpisah di 4 sekolah tersebut. Peserta sebagian besar adalah siswa-siswi jurusan Multimedia dan Desain Komunikasi Visual. Berikut hasil dari kegiatan PMP yang telah dilaksanakan oleh tim PMP Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang:

Tabel 2. Nilai hasil Pre-test dan Post-test Pengetahuan tentang Literasi Media bagi siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan

No.	Persepsi Literasi Media dan Digital	N	Mean Pre-Test	Mean Post-Test	Efek (%)
1	Seberapa sering Anda menggunakan gadget?	241	1134	1154	20
2	Di mana Anda biasanya mengetahui berita /	241	1221	1310	89

	mendapat informasi?				
3	Apakah Anda sering meneruskan atau membagikan informasi / berita yang sedang viral?	241	950	1014	64
4	Ketika Anda tiba-tiba ingin mengetahui sesuatu, apakah Anda langsung mengetahuinya dengan mencari di internet atau hanya bertanya kepada orang-orang di sekitar Anda?	241	1542	1560	18
5	Bagaimana Anda mencari informasi secara daring?	241	1456	1554	98
6	Seberapa sering Anda merujuk pada materi daring untuk tujuan akademis/tugas?	241	1598	1610	12
7	Dalam hal keterampilan internet Anda, Anda menganggap/merasa diri Anda sebagai orang yang bagaimana?	241	1331	1345	14
8	Apakah Anda orang yang terbelakang/gagap secara teknologi atau menjadi orang di mana orang lain bisa bertanya bagaimana melakukan ini dan itu?	241	1445	1478	33
9	Situs jejaring sosial manakah yang sering Anda gunakan? Anda dapat memilih/mencentang lebih dari satu opsi.	241	1567	1580	13
10	Ketika Anda mengunduh suatu aplikasi, tahukah	241	1324	1378	54

	Anda apa yang akan Anda lakukan dengan aplikasi yang ingin Anda unduh tersebut?				
11	Apakah Anda selalu menulis atau berbagi sesuatu di internet tentang sesuatu (informasi atau semacamnya) yang terbukti benar, atau sekadar mengikuti tren?	241	1456	1480	24
12	Saya mampu berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi di ruang digital.	241	1231	1257	26
13	Saya memiliki pemikiran yang sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya.	241	1456	1490	34
14	Saya dapat menjamin keamanan saat bereksplorasi dengan teknologi digital.	241	1665	1688	23
15	Saya dapat menjamin keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital.	241	1345	1378	33

Dari data yang telah direkap, tim menemukan beberapa fakta bahwa sebagian besar peserta rutin menggunakan gawai setiap hari untuk beberapa keperluan, terutama digunakan untuk mengerjakan tugas sekolah. Namun, setelah mengikuti kegiatan dari tim PMP, siswa bisa mencari informasi dengan sumber yang lebih akurat dan tidak asal dalam berselancar di media digital. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dalam aspek siswa mendapatkan informasi (89). Sedangkan untuk aspek cara menaari informasi secara daring menempati persentase tertinggi, yaitu (98).

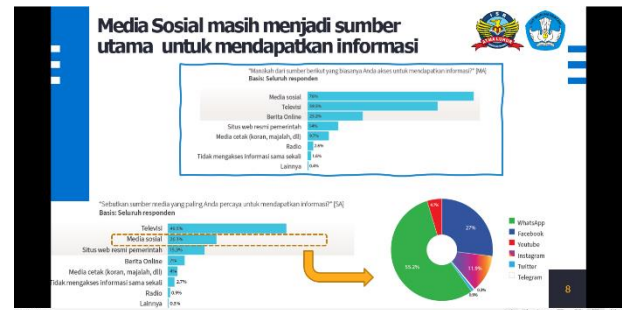
Dari interaksi dengan pada siswa, mereka mengakui bahwa siswa sering kali mencari informasi bahkan menyebarkan informasi tanpa mengecek dulu kebenaran informasi yang didapat. Alasannya sederhana

yaitu bingung apakah informasinya valid atau tidak. Pada akhirnya, siswa hanya membagikan tanpa mengecek info yang tersebut. Dampaknya adalah jika informasi yang disebarkan adalah berita bohong (*hoax*), maka banyak masyarakat yang akan terkena dampaknya.

Siswa juga kerap kali membagikan informasi yang sedang viral. Ini tentu bisa menjadi sasaran empuk para penyebar hoaks. Namun, tim berharap dengan adanya kegiatan di 4 sekolah ini setidaknya bisa memberikan edukasi kepada siswa-siswi tentang pentingnya literasi media di era digital saat ini.



Gambar 1. Slide Presentasi Kegiatan Literasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 2. Slide Presentasi Kegiatan Literasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 3. Slide Presentasi Kegiatan Literasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 4. Slide Presentasi Kegiatan Literasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 8. Pelaksanaan Kegiatan PMP di SMKN 1
Sungailiat, Kab. Bangka
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 5. Slide Presentasi Kegiatan Literasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 9. Pelaksanaan Kegiatan PMP di SMKN 1
Simpang Rimba, Kab. Bangka Selatan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 6. Pelaksanaan Kegiatan PMP di SMKN 1
Pangkalpinang, Kota Pangkalpinang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 7. Pelaksanaan Kegiatan PMP di SMKN 1
Simpang Katis, Kab. Bangka Tengah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

4. KESIMPULAN

Dari beberapa kegiatan di sekolah, tim menyimpulkan bahwa edukasi terkait literasi media dan digital di sekolah harus tetap dilanjutkan di masa mendatang. Hal ini berkenaan dengan masih sedikitnya pemahaman siswa atau kaum milenial tentang pentingnya literasi, terutama dalam menyebarkan informasi dan membedakan informasi yang layak dan sehat. Selain itu, kegiatan ini direspon dengan sangat baik oleh pihak sekolah yang tim kunjungi karena kegiatan ini selaras dengan program sekolah dan pemerintah daerah, yaitu program literasi disegala aspek. Selanjutnya, kegiatan literasi di beberapa sekolah akan tetap dilanjutkan meskipun diluar pendanaan dari pemerintah. Tim akan terus melakukan kegiatan serupa dengan menggandeng sponsor agar kegiatan dan masa depan anak-anak milenial ini bisa terus terjaga, khususnya dalam menghadapi gencarnya arus media dan informasi saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana, Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Kementerian

Kebudayaan dan Pendidikan, Riset, dan Teknologi. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan, seperti pihak sekolah dan Komisi Penyiaran Indonesia Daerah (KPID) Kepulauan Bangka Belitung.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2018). Laporan Survey Penetrasi dan Profil Pelaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018. *Teknopreneur*, 1–51. www.apjii.or.id
- Azka Muhammad Razaka, & Santi Indra Astuti. (2023). Literasi digital anak dalam menggunakan media sosial TikTok. *Bandung Conference Series: Public Relations*, 3(2), 1065–1071. <https://doi.org/10.29313/bcspr.v3i2.9484>
- Desi, Y. P. (2019). Gerakan literasi digital berbasis sekolah: Implementasi dan strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51–59. <https://doi.org/10.31315/jik.v17i1.3510>
- Handayani, N. N. L. (2023). Peningkatan literasi digital dan karakter peserta didik melalui implementasi Kurikulum Merdeka. *Lampuhyang*, 14(2), 144–159. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.354>
- Hendaryan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (n.d.). Pelaksanaan literasi digital dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Jurnal Literasi*, 6(1), 142–151.
- Kurniadi, B. B., Bukit, P., Tamba, M., & Sembiring, E. M. B. (2023). Kompetensi literasi digital siswa dalam pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Kabanjahe. *Academy of Education Journal*, 14(1), 155–170. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1377>
- Musa, M., Pratiwi, A., & Safril. (2022). Literasi digital di sekolah: Perilaku konsumsi media sosial siswa/siswi madrasah aliyah di Kabupaten Bangka. *Komunikasia: Journal of Islamic Communication & Broadcasting*, 2(1), 70–90. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/KPI/article/view/2452>
- Pamungkas, S., Rondonuwu, R., & Poluan, P. G. (2023). Pelatihan literasi digital bagi pemilih pemula SMA Genius Tangerang menjelang pemilu 2024. *Prosiding PKM-CSR*, 6, 1–7.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2019). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 11(1), 114–130. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Santi Indra Astuti, & Juli R. Binu. (2022). Memberdayakan komunitas lokal dalam gerakan literasi digital. *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 2(2), 77–90. <https://doi.org/10.29313/jrjmd.v2i2.1350>