



Peningkatan Literasi Digital Remaja dalam Masa PPKM Level 4

Nurhasanah Halim, *Susilawati, Retno Dwigustini, Mochamad Wahyudi

Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: susilawati.sxw@bsi.ac.id

Received: November 2022; Revised: November 2022; Published: Desember 2022

Abstrak

Literasi digital saat ini menjadi topik yang tengah hangat diperbincangkan. Sayangnya banyak lapisan masyarakat yang belum mendapat pencerahan mengenai literasi digital, khususnya mereka yang berada di bawah lembaga keagamaan yang bersifat non-formal. Tujuan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk memperkenalkan sekaligus meningkatkan pemahaman literasi digital kepada siswa TPA dan Majelis Ta'lim Faizul Haq, Ciputat, Tangerang, di masa PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) level 4. Metode penelitian yang digunakan adalah community-based research yang menekankan pada peningkatan atau perubahan positif mengenai literasi digital di masyarakat; dalam hal ini anggota majlis ta'lim dan TPA. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan literasi digital pada remaja anggota majlis taklim dan TPA di masa PPKM level 4. Selain itu, para remaja ini juga menunjukkan respon yang positif terhadap proses pengenalan literasi digital dalam bentuk pengabdian pada masyarakat ini. Karenanya, kegiatan pengenalan lebih lanjut mengenai literasi digital seyogyanya dilaksanakan secara berkesinambungan dalam rangka membekali remaja menghadapi era yang serba digital ini.

Kata Kunci: Literasi Digital, Remaja, PPKM Level 4

Promoting Adolescent Digital Literacy in PPKM Level 4

Abstract

Digital literacy is currently a trending topic of discussion. However, many levels of society have not received enlightenment regarding digital literacy, especially those who are under non-formal religious institutions. The purpose of this community service is to introduce and promote understanding of digital literacy to TPA and Majelis Ta'lim Faizul Haq students, Ciputat, Tangerang, during PPKM (Implementation of Restrictions on Social Activities) level 4. The research method employed is community-based research that emphasizes improvement or positive change regarding digital literacy in society; in this case, the members of the ta'lim council and the TPA. The results of this study indicate that there is an increase in digital literacy among teenage members of the majlis taklim and TPA during PPKM level 4. In addition, these teenagers also show a positive response to the process of introducing digital literacy in the form of community service. Therefore, further introduction activities regarding digital literacy should be carried out continuously in order to equip teenagers to face this all-digital era.

Keywords: Digital Literacy, Teenagers, PPKM Level 4

How to Cite: Halim, N., Susilawati, S., Dwigustini, R., & Wahyudi, M. (2022). Peningkatan literasi digital remaja dalam masa PPKM level 4. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 464–470. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.884>



<https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.884>

Copyright©2022, Halim et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Literasi digital secara umum adalah perluasan dari literasi tradisional yang tidak biasa ditemukan dalam pembelajaran di sekolah (Churchill, 2020). Hague & Payton (2011) menjelaskan bahwasannya literasi digital adalah kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada suatu perangkat digital sehingga dapat menemukan dan memilih informasi dengan lebih cepat dan efisien, meningkatkan cara dalam berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, berkerjasama dengan orang lain menjadi lebih mudah, cara berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien, dan juga tetap menjaga keamanan dari segi elektronik serta dari segi Pendidikan sosial budaya yang akan terus berkembang.

Agar dapat menjadi seorang yang digital literat diperlukan kemampuan untuk menggunakan komputer pada tingkat yang memadai untuk berkreasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dalam masyarakat yang literat (Dashtestani & Hojatpanah, 2022). Sumiati & Wijonarko (2020) menyebutkan bahwa literasi digital telah membawa banyak manfaat bagi kehidupan masyarakat. Diantara manfaat menjadi digital literat adalah: 1) Menambah wawasan seorang melalui kegiatan mencari dan memahami informasi, 2) Meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami informasi, 3) Menambah penguasaan 'kosa kata' individu, dari berbagai informasi yang dibaca, 4) Meningkatkan kemampuan verbal individu, 5) Literasi digital dapat meningkatkan daya fokus serta konsentrasi individu, dan 5) Menambah kemampuan individu dalam membaca, merangkai kalimat serta menulis informasi.

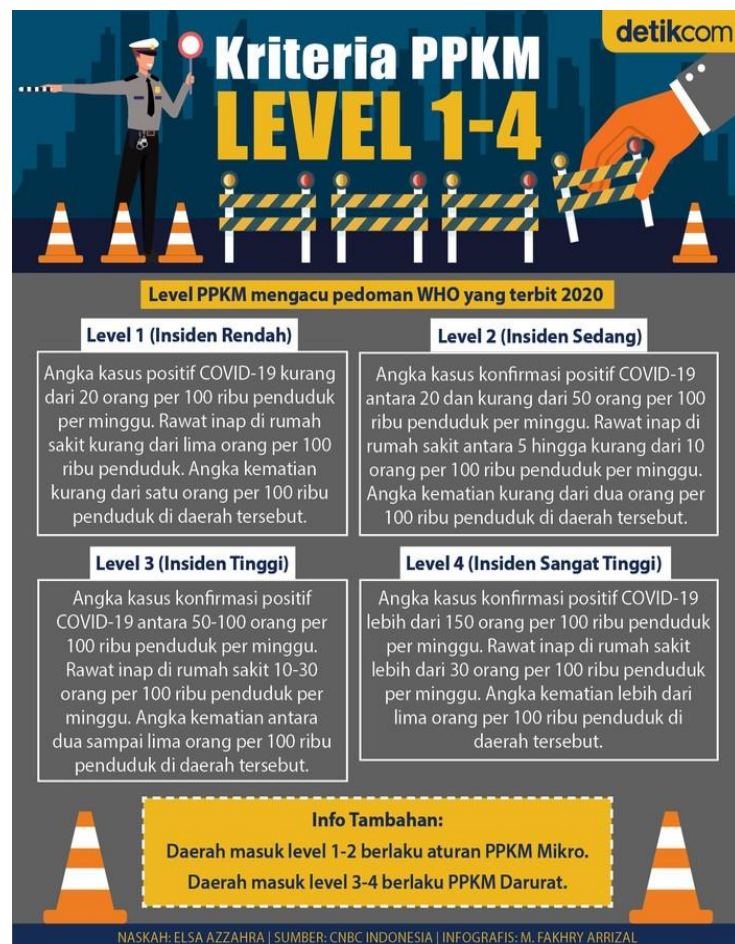
Literasi digital dapat ditingkatkan di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Dalam peningkatannya dapat melibatkan semua pihak di sekolah yaitu kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan tentu saja siswa. Dalam keluarga, peningkatan literasi digital melibatkan seluruh anggota keluarga dengan orang tua menjadi garda terdepan. Ayah dan ibu dituntut untuk memiliki literasi digital yang mumpuni agar dapat mengarahkan anak-anaknya memanfaatkan teknologi digital secara bijak. Mereka berperan mendampingi putra-putrinya memanfaatkan konten-konten yang positif dan membentengi dari pengaruh negatif dunia digital. Pengaruh negative dunia digital ini mengarah pada perilaku beresiko (Sugeng et al., 2022), misalnya pornografi. Pornografi adalah konten yang paling dikhawatirkan oleh sebagian besar orang tua. Untunglah, pemerintah secara serius telah melakukan pemblokiran situs-situs porno sehingga membuat lega para orang tua.

Literasi digital masyarakat dapat juga dikembangkan mulai dari lingkungan RT/RW, Pemerintah Desa, kelompok Dasa Wisma, PKK, Karang Taruna, kelompok pengajian/kerohanian, organisasi profesi, dan organisasi masyarakat lainnya. Literasi digital masyarakat dapat berfungsi untuk memperlancar arus informasi dan komunikasi antar elemen masyarakat, sehingga dapat membantu menjawab permasalahan yang ada di masyarakat. Konteks peningkatan literasi digital dalam masyarakat ini adalah konteks informal yang dapat menyediakan tempat alternatif untuk peningkatan literasi digital (Meyers et al., 2013).

Literasi digital dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup dan menambah wawasan, pengetahuan, dan ketrampilan masyarakat sehingga dapat berpengaruh pada pola pikir dan perilaku masyarakat dalam menghadapi perubahan jaman. Proses peningkatan literasi digital seyogyanya diawali sejak usia dini mengingat pentingnya elemen ini dalam proses pembelajaran, seperti yang disorot oleh UNICEF (2019). Proses ini bias dilakukan melalui dua tahapan sesuai dengan lingkungan terdekatnya keluarga dan masyarakat:

1. Dalam keluarga melalui strategi berupa penguatan kapasitas melalui fasilitator yang berperan dalam melakukan gerakan sosialisasi literasi digital keluarga di masyarakat, peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu, perluasan akses sumber belajar bermutu.
2. Dalam gerakan literasi sekolah ada tiga hal yang harus diperhatikan. Pertama, mengkondisikan lingkungan fisik ramah literasi, kedua, mengupayakan lingkungan sosial dan afektif sekolah sebagai model komunikasi dan interaksi yang literat dan ketiga, mengupayakan sekolah sebagai lingkungan akademik yang literat.

Pandemi COVID-19 adalah tantangan terbesar dalam sistem pendidikan konvensional. Tetapi, pemerintah selalu mengupayakan agar layanan pendidikan tetap dapat dilakukan. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan pencegahan penyebaran COVID 19 sesuai arahan Presiden dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia adalah Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Upaya ini dilaksanakan di Jawa dan Bali melalui hasil asesmen untuk menetapkan kriteria level pandemi berdasarkan Indikator Penyesuaian Upaya Kesehatan Masyarakat dan Pembatasan Sosial dalam Penanggulangan Pandemi COVID-19 yang ditetapkan oleh Menteri Kesehatan. Dari keempat level PPKM yang ditetapkan (lihat Gambar 1), level 3 dan 4 memiliki situasi yang hampir sama yaitu transmisi COVID-19 tidak terkendali sehingga kapasitas respon dalam hal ini fasilitas kesehatan tidak memadai. Pada level 3 dan 4, kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring melalui gawai dan komputer pribadi dengan memanfaatkan jaringan internet.



Gambar 1. Kriteria PPKM Level 1-4 (Tim detikcom - detikFinance, 2021)

Tidak dapat dipungkiri pandemi COVID-19 telah mempercepat tingkat literasi digital masyarakat Indonesia. Memang peningkatan literasi digital berbanding lurus dengan kebutuhan agar pembelajaran daring selama pandemi dapat berlangsung dan berjalan dengan lancar (Irhandayaningsih, 2020). Namun, bukan berarti tidak ada celah dari sisi tingkat keamanan data pribadi dan misinformasi di masa pandemi bagi anak usia sekolah dasar dan menengah (Agustini, 2021).

Mengingat manfaat dan peranannya yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan selama masa PPKM level 4, literasi digital perlu ditingkatkan untuk melindungi remaja dari *cyber crime* dan sebagai bagian dari pembelajaran sepanjang hayat. Karena literasi digital adalah perluasan dari literasi tradisional yang tidak umum ditemukan dalam pembelajaran di sekolah, maka diperlukan pendampingan khusus dalam peningkatannya, terutama untuk remaja yang saat ini memegang gawai dan komputer secara mandiri dalam kesehariannya. Selain itu, dalam masa PPKM level 4, guru hanya memiliki waktu terbatas untuk dapat berinteraksi dengan siswa. Keterbatasan sumber belajar digital literasi dan tidak adanya tutor yang dapat membantu peningkatan literasi digital dalam masa PPKM level 4 menjadi kesenjangan yang perlu diminimalisir. Dari sinilah digagas penelitian berbasis kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mendampingi remaja meningkatkan literasi digital dalam masa PPKM level 4. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengupayakan dan mendukung perubahan positif dalam lingkungan sasaran melalui peningkatan literasi digital remaja agar terdapat proses transisi untuk menjadi lebih remaja yang literat digital. Tujuan tersebut dicapai melalui dua pertanyaan: 1) bagaimana meningkatkan literasi digital pada remaja dalam masa PPKM level 4, dan 2) apakah terjadi proses transisi menjadi remaja literat digital setelah dilakukan upaya peningkatannya.

METODE PELAKSANAAN

Peserta sasaran dalam kegiatan pendampingan ini adalah 20 orang murid Taman Pendidikan Agama pada Majelis Ta'lim Faizul Haq, Ciputat, Tangerang. Mereka adalah anak-anak berusia 12 tahun keatas yang rata-rata masih mengenyam pendidikan sekolah menengah pertama. Para remaja ini mengikuti kegiatan yang bersifat keagamaan maupun non-akademis lainnya sebagai bentuk usaha mereka untuk menambah ilmu dan keterampilan yang dapat mendukung ilmu yang telah mereka terima di sekolah.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah *Community-based Research* (Strand et al., 2003). Pendekatan ini sesuai dengan penelitian yang berfokus pada memajukan perubahan positif dalam masyarakat, salah satunya adalah peningkatan literasi digital akibat pandemic COVID-19 dalam masa PPKM level 4. Selain itu *Community-based Research* (CBR) adalah tentang tindakan yang dilakukan oleh para peneliti untuk mengabdikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dalam upaya mereka mendukung perubahan positif baik dalam satuan lingkungan skala kecil seperti satu keluarga atau pun global. Sasarannya adalah terdapat proses transisi untuk berubah. Dalam penelitian ini, para peneliti berperan sebagai konsultan yang bekerja dengan pengurus Taman Pendidikan Agama pada Majelis Ta'lim Faizul Haq, Ciputat, Tangerang untuk mengetahui permasalahan yang sedang menjadi isu hangat dalam komunitasnya. Pendekatan ini memiliki lima langkah utama berupa tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Pemilihan masalah (*Choosing A Problem*)

Pemilihan masalah berbeda dengan mengidentifikasi masalah. Pada tahap ini, ditemukan tiga masalah dalam masyarakat, yang difokuskan pada Taman Pendidikan Agama pada Majelis Ta'lim Faizul Haq, Ciputat, Tangerang (lihat Tabel 1 untuk permasalahan dan solusi yang ditawarkan). Melalui diskusi dengan pengurus, maka dipilih satu masalah yaitu keterbatasan sumber belajar digital literasi.

Tabel 1. Permasalahan dan Solusi yang Ditawarkan

| No | Permasalahan | Solusi |
|----|--|--|
| | Dalam masa PPKM level 4, guru hanya memiliki waktu terbatas untuk dapat berinteraksi dengan siswa. | Alokasi waktu khusus untuk meningkatkan literasi digital di sekolah |
| | Keterbatasan sumber belajar digital literasi | Peningkatan Literasi Digital Remaja pada lingkungan informal/ masyarakat melalui |
| | Belum adanya tutor yang dapat membantu peningkatan literasi digital dalam masa PPKM level 4 | Menyediakan tutor untuk membantu remaja meningkatkan literasi digital. |

2. Mengidentifikasi Sumber Daya dan Solusi Sekitar masalah (*Identifying Resources and Solutions Around A Problem*)

Setelah pemilihan masalah, para peneliti mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan untuk menjalankan solusi masalah. Para peneliti yang berkomitmen menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sumber daya pertama dan utama yang dibutuhkan agar terdapat peningkatan literasi digital pada remaja. Sumber daya lainnya adalah waktu, uang, keterampilan, dan peralatan untuk melakukan sosialisasi. Karena dilakukan pada masa PPKM level 4 maka diperlukan bantuan aplikasi telekonferensi, *Zoom*. Kesemua sumber daya tersebut berasal dan disediakan secara mandiri oleh peneliti.

3. Mengembangkan Rencana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (*Developing a Plan*)

Dalam pengembangan rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disusun tahapan pelaksanaan:

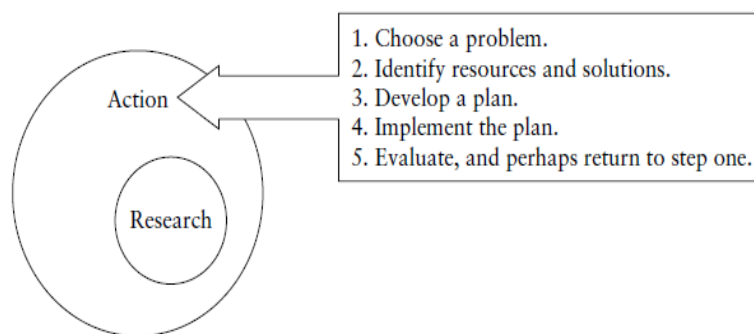
- Sosialisasi kegiatan peningkatan literasi digital pada remaja yang menjadi murid pada Taman Pendidikan Agama pada Majelis Ta'lim Faizul Haq, Ciputat, Tangerang.

- b. Pelatihan peningkatan digital literasi melalui telekonferensi *Zoom* pada waktu yang telah ditetapkan.
- c. Setelah pelatihan dilakukan pendampingan berupa kesempatan untuk berdiskusi terkait permasalahan melalui aplikasi komunikasi instan *WhatsApp*.
4. Implementasi Rencana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (*Implementing the Plan*)

Dalam CBR, terlepas dari seberapa cermat masalah telah diidentifikasi, seberapa efektif sumber daya telah diinventarisasi, dan seberapa lengkap rencana dikembangkan, implementasi rencana adalah tetap yang utama.

5. Evaluasi Rencana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (*Evaluating*)

Evaluasi dalam kegiatan ini tidak menjadi akhir dari proses, namun menjadi awal bagi pengurus dan para peneliti untuk menentukan apakah suatu program berhasil, tindakan berhasil, atau intervensi memiliki dampak yang diinginkan. Tetapi, peserta pelatihan diminta untuk mengisi angket respon mengenai pelaksanaan kegiatan agar dapat diketahui terjadi atau tidaknya proses transisi sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.



Gambar 2. Langkah-langkah dalam *Community-based Research* (Strand et al., 2003)

HASIL DAN DISKUSI

A. Peningkatan Literasi Digital Pada Remaja dalam Masa PPKM Level 4

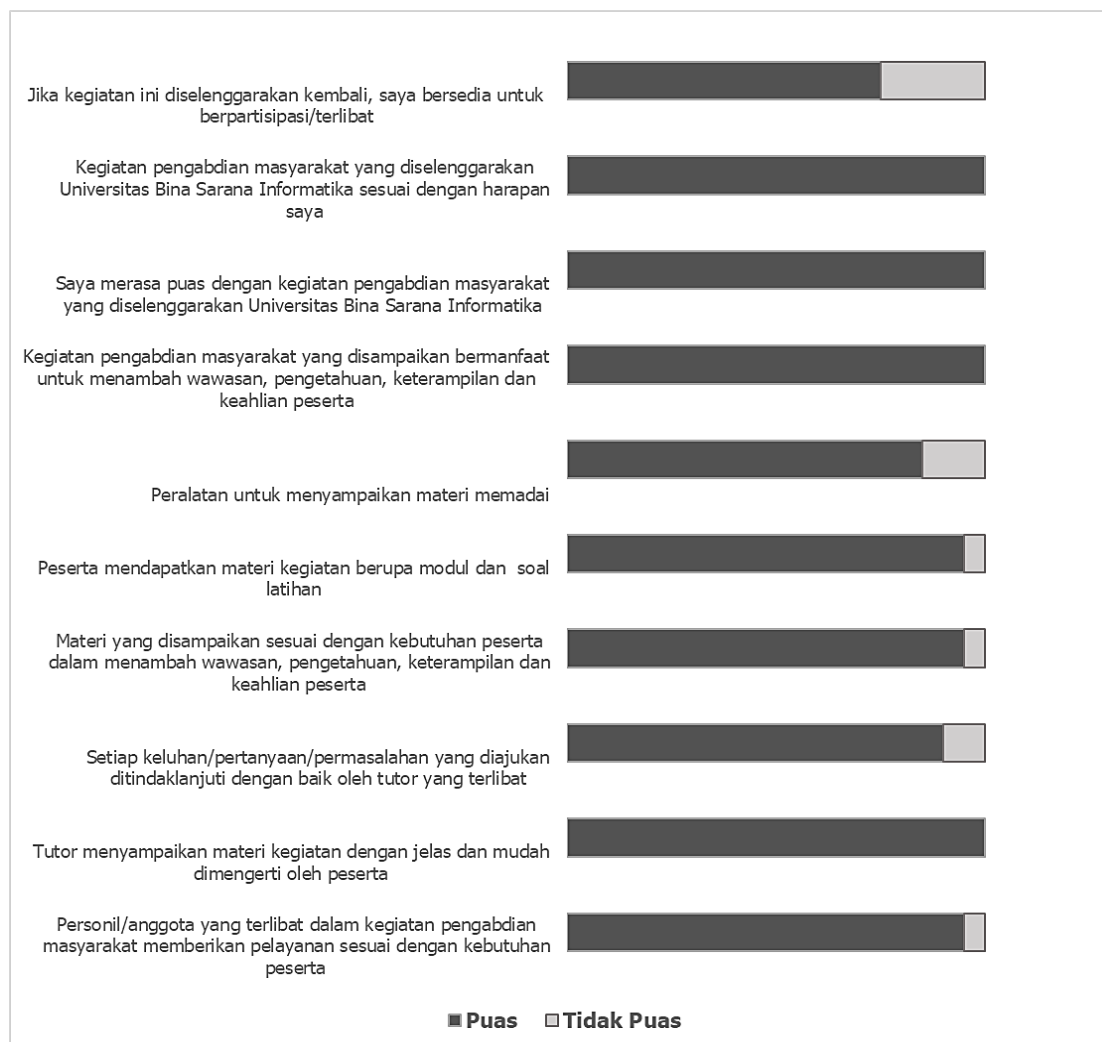
Peningkatan literasi digital remaja dalam Masa PPKM Level 4 adalah implementasi rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan melalui pelatihan dalam saluran telekonferensi *Zoom*. Pelatihan dilakukan pada hari Sabtu, 19 Maret 2022 pukul 09.30. Dalam sosialisasi digunakan tiga teknik pengajaran yaitu ceramah dan tanya jawab dan *simulasi*. Selama ceramah berlangsung, dipaparkan dengan komprehensif dan cermat perkembangan teknologi dan timbulnya fenomena disrupsi teknologi. Paparan ini penting untuk menanamkan bahwa perkembangan teknologi bukanlah ancaman tetapi adalah perubahan menuju kebaikan namun tentu ada dampak negatif di dalam prosesnya. Di sini dibahas penyebab, manfaat, contoh dan peran remaja dalam era disrupsi teknologi. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan terkait literasi digital. Cakupan pembahasan dimulai dari elemen, prinsip dasar, manfaat peningkatan literasi digital dan menjadi literat digital. Sesi ceramah dilakukan bersamaan dengan sesi tanya jawab. Peserta boleh bertanya melalui kolom *chat* pada aplikasi telekonferensi. Ceramah dan tanya jawab berlangsung lancar.

Selanjutnya proses sosialisasi dilakukan dengan simulasi berupa praktik memanfaatkan gadget masing masing untuk memerhatikan hal-hal yang dapat menimbulkan terjadinya *cyber crime*. Teknik ini terbilang sukses karena mampu menciptakan lingkungan yang realistis sehingga para peserta pelatihan dapat memahami *cyber crime* dan pencegahannya. Simulasi ini meningkatkan kepercayaan diri siswa.

B. Keberhasilan Peningkatan Literasi Digital, Cakupan Literasi Digital dan *Cyber Security*, dan Manfaat Menjadi Literat Digital pada Remaja

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan para peneliti dalam meningkatkan literasi digital dilakukan dua bentuk evaluasi melalui kuesioner yaitu evaluasi kepuasan

terhadap pelatihan yang diberikan dan evaluasi kepercayaan diri dalam memanfaatkan gadget tanpa khawatir dengan adanya *cyber crime*. Evaluasi kepuasan dilakukan dengan mengajukan sepuluh pertanyaan terkait implementasi kegiatan. Secara umum, seluruh peserta merasa puas dengan implementasi kegiatan tersebut. Hanya saja karena implementasi bertepatan dengan akhir pekan, kebanyakan dari peserta menginginkan agar pelatihan dilakukan di hari sekolah. Kemudian, sempat timbul kendala peralatan akibat jaringan yang kurang stabil pada awal pelatihan. Dalam sesi tanya-jawab, tidak semua pertanyaan dapat ditindaklanjuti karena keterbatasan waktu. Pun karena waktu yang terbatas, materi pembahasan masih pada tahap pengenalan pentingnya literasi digital dan *cyber crime*. Yang perlu dicermati dalam pelatihan ini adalah persepsi peserta terhadap tingginya antusiasme mereka mengikuti pelatihan sejak awal hingga akhir kegiatan. Walaupun dilakukan dengan virtual, tidak satu pun peserta yang beranjak dari tempat duduknya. Di masa depan, peningkatan literasi digital remaja akan lebih bermanfaat jika dilakukan secara tatap muka. Tabel 1 menampilkan pertanyaan dan skala kepuasan peserta. Semakin lebar balok yang berwarna gelap menunjukkan tingginya tingkat kepuasan peserta.



Gambar 3. Hasil Evaluasi Kepuasan Peserta Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Remaja pada Masa PPKM Level 4

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan telah berjalan dan berhasil dengan baik, anggota TPA Faizul Haq sebagai khalayak sasaran sangat antusias dalam mengikuti sosialisasi literasi digital tersebut. Sosiasasi ini menggunakan bahasa sederhana yang biasa

digunakan sehari-sehari dan tentunya mudah dipahami oleh seluruh peserta pelatihan karena dibawakan dengan menyenangkan dan komunikatif.

REKOMENDASI

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini, maka selanjutnya perlu mengadakan sosialisasi dan pelatihan serupa pada mitra lain di kecamatan yang lain, dengan materi yang sama. Serta adanya kesinambungan program pasca kegiatan pengabdian ini sehingga para anak-anak anggota TPA Faizul Haq benar-benar dapat mempraktekan kemampuan berliterasi digital dan dapat bijak dalam menggunakannya.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada pihak LPPM Universitas Bina Sarana Informatika yang telah memfasilitasi dan mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga penulis haturkan kepada DKM dan Majelis Taklim Faizul Haq atas kesediaannya bekerja sama sebagai mitra kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, P. (2021). *Dirjen Aptika: Tingkatkan literasi digital di masa pandemi*. 17 March 2021. <https://aptika.kominfo.go.id/2021/03/dirjen-aptika-tingkatkan-literasi-digital-di-masa-pandemi/>
- Churchill, N. (2020). Development of students' digital literacy skills through digital storytelling with mobile devices. *Educational Media International*, 57(3), 271–284. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1833680>
- Dashtestani, R., & Hojatpanah, S. (2022). Digital literacy of EFL students in a junior high school in Iran: voices of teachers, students and Ministry Directors. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 635–665. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1744664>
- Hague, C., & Payton, S. (2011). Digital literacy across the curriculum. *Curriculum Leadership Journal*, 9(10). http://www.curriculum.edu.au/leader/vol9_no10,33010.html?issueID=12380
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital Pada peserta pembelajaran Daring. *ANUVA*, 4(2), 231–240. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.231-240>
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355–367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>
- Strand, K., Marullo, S., Cutforth, N. J., Stoecker, R., & Donohue, P. (2003). *Community-based research and higher education: Principles and practices*. Jossey-Bass.
- Sugeng, S., Fitria, A., & Rohman, A. N. (2022). Promoting digital literacy for the prevention of risk behavior in social media for adolescents. *Jurnal Keamanan Nasional*, VIII(1), 114–139. <https://doi.org/10.1177/0033294120922481.Lael>
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Tim detikom - detikFinance. (2021). *Penjelasan lengkap PPKM level 1-4*. 22 Jul 2021. <https://finance.detik.com/infografis/d-5653307/penjelasan-lengkap-ppkm-level-1-4>
- UNICEF. (2019). *Digital literacy for children — 10 things to know*. <https://www.unicef.org/globalinsight/documents/digital-literacy-children-10-things-know>