

Pelatihan Literasi Digital Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Makassar

Sanatang¹, Mustari Lamada², Ninik Rahayu³, Shabrina Shinta Dewi⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Makassar

Email: sanatang@unm.ac.id

Abstrak. Mitra Program Kemitraan Komunitas (PKM) ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Makassar yang melibatkan siswa. Masalahnya adalah: (1) kemampuan literasi digital siswa masih rendah, (2) motivasi literasi masyarakat khususnya siswa di SMK untuk meningkatkan kompetensi masih rendah, (3) pemahaman siswa dalam memfilter atau memilih konten literasi yang tepat untuk pengembangan dan peningkatan kualitas IPTEK yang dimiliki masih kurang, dan (4) siswa SMK masih sering terjebak dengan konten-konten dari internet yang tidak mendidik, bahkan cenderung menurunkan kreatifitasnya. Metode yang digunakan adalah: ceramah, praktik, diskusi, tanya jawab dengan mitra, serta monitoring dan evaluasi. Hasil yang dicapai adalah (1) meningkatnya kemampuan literasi digital siswa SMK, (2) meningkatnya motivasi literasi siswa, (3) bertambahnya pemahaman siswa tentang bagaimana sikap yang bijak dan mampu memfilter atau memilih konten yang baik dan benar dari internet, (4) siswa tidak lagi terjebak untuk mengakses konten-konten yang tidak mendidik atau yang menurunkan kreatifitasnya.

Kata kunci: literasi digital, teknologi informasi, aplikasi

PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan bermitra dengan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 (SMKN 2) Makassar yang terletak di Jalan Pancasila No. 2 Kota Makassar Sulawesi Selatan, berjarak sekitar 4 km dari Kampus Teknik Universitas Negeri Makassar. SMKN 2 terdiri dari 10 Jurusan dengan 83 guru PNS dan Honorer. Salah satu jurusan yang ada di SMKN 2 adalah jurusan rekayasa perangkat lunak yang menjadi mitra dalam kegiatan pelatihan.

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat menjadi alasan dalam melakukan *sharing* dan *update* dalam mengadaptasi perkembangan teknologi kepada mitra. Berada di era disrupsi saat ini, masyarakat harus bekerjasama dan bahu membahu dalam mewujudkan kemudahan akses dan informasi digital Indonesia. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah mengupayakan peningkatan kemampuan dan motivasi agar masyarakat mencintai program literasi digital yang senantiasa dicanangkan oleh pemerintah. Literasi digital secara umum diartikan sebagai kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan cakupan kognitif maupun teknis. (Kemkominfo,2017).

Dasar pemikiran pentingnya kegiatan ini adalah siswa sebagai generasi muda penerus bangsa harus mendapatkan pendidikan dan pelatihan yang akan digunakan dalam menghadapi tantangan dunia global saat ini. Hampir semua aspek dalam kehidupan masyarakat selalu

berhubungan dengan teknologi komunikasi dan informasi misalnya bidang Pendidikan, pemerintahan, perdagangan, transportasi, perbankan, dan lain-lain.

Kemampuan literasi digital bagi masyarakat adalah hal yang paling mendasar dan paling penting dalam menghadapi perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Sangat penting mewujudkan masyarakat Indonesia yang tidak hanya mengenal teknologi namun juga cermat dalam menggunakan teknologi pada era disrupsi ini, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) Republik Indonesia bersama Kata Data melakukan survei status *read* literasi digital nasional mengacu kepada kerangka literasi digital UNESCO. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa indeks literasi digital Indonesia ada pada angka 3,407 dari skala 1 sampai 4. (ditpsd.kemdikbud, 2021).

Kerangka digital yang dimaksudkan adalah dari *Indonesia Information and Communication Technology Partnership Association (ICT Watch)* yang terdiri atas tiga pilar utama yaitu: (1) proteksi (*safeguard*), (2) hak-hak (*rights*), dan (3) pemberdayaan (*empowerment*). (Kemkominfo, 2017). Kerangka literasi tersebut wajib diketahui oleh segenap bangsa Indonesia termasuk siswa SMK yang merupakan generasi penerus bangsa. Gambar 1 berikut ini menunjukkan kerangka literasi digital.



Gambar 1. Kerangka Literasi Indonesia
(ICT Watch, 2017)

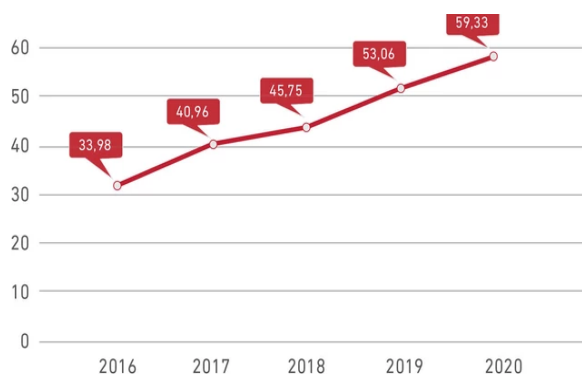
Ketiga kerangka tersebut dijelaskan sebagai berikut: Proteksi (*safeguard*): pemberian pemahaman tentang perlunya kesadaran dan pemahaman atas sejumlah hal terkait dengan keselamatan dan kenyamanan siapapun pengguna Internet. Beberapa diantaranya adalah: perlindungan data pribadi (*personal data protection*), keamanan daring (*onlinesafety & security*) serta privasi individu (*individual privacy*), dengan layanan teknologi enkripsi sebagai salah satu solusi yang disediakan. Sejumlah tantangan di ranah maya yang termasuk resiko pesonal (*personal risks*) masuk pula dalam bagian ini, diantaranya terkait isu *cyberbully*, *cyber stalking*, *cyber harassment* dan *cyber fraud*.

Hak-hak (*rights*): ada sejumlah hak-hak mendasar yang harus diketahui dan dihormati oleh para pengguna internet, hak tersebut adalah terkait kebebasan bereksprei yang dilindungi (*freedom of expression*) serta hak atas kekayaan intelektual (*intellectual property rights*) semisal hak cipta dan hak pakai semisal model lisensi *Creative Commons (CC)*, hak untuk berkumpul dan

berserikat (*assembly & association*), termasuk di ranah maya, adalah keniscayaan ketika bicara tentang aktivisme sosial (*social activism*), contohnya untuk melakukan kritik sosial melalui *hashtag* di media sosial, advokasi melalui karya multimedia (meme, kartun, video, dan lain-lain) hingga mendorong perubahan dengan petisi *online*.

Pemberdayaan (*empowerment*): Internet tentu dapat membantu penggunaanya demi menghasilkan karya serta kinerja yang lebih produktif dan bermakna bagi diri, lingkungan, maupun masyarakat luas. Terkait dengan hal tersebut beberapa pokok bahasan yang menjadi tantangan tersendiri seperti jurnalisme masyarakat (*citizen journalism*) yang berkualitas, kewirausahaan (*entrepreneurship*) terkait dengan pemanfaatan TIK dan/atau produk digital seperti yang dilakukan oleh para *teknopreneur*, pelaku *start-up* digital dan pemilik UMKM. Pemberdayaan juga menyangkut tentang etika informasi (*information ethics*) yang menyoroti tantangan hoax, disinformasi dan ujaran kebencian serta upaya menghadapinya dengan pilah-pilih informasi, *wise while online, think before posting*.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik 2020b, menunjukkan bahwa kalangan muda juga telah menggunakan akses internet yang terus meningkat. Data empat tahun terakhir, persentase siswa berusia 5–24 tahun di Indonesia yang memiliki akses internet meningkat tajam dari 33,98% menjadi 59,3% (Gambar 2). Lebih dari seperempat pengguna internet (25,5%) adalah anak-anak dan remaja.



Gambar 2. Persentase siswa usia 5–24 tahun yang memiliki akses internet (2016–2020)

Mengamati tingginya akses internet pada anak-anak misalnya berselancar dengan web browser dan media social yang kadang tidak terarah dan tidak terkendali. Wawancara kelompok terarah di berbagai negara Asia yaitu Kamboja, Indonesia, Malaysia, dan Thailand oleh *UNICEF* (2020) menemukan bahwa sebagian anak-anak menggunakan lebih dari satu akun media sosial untuk keperluan hiburan, komunikasi, dan pendidikan. Banyak dari mereka bukan hanya konsumen, melainkan juga pembuat konten.

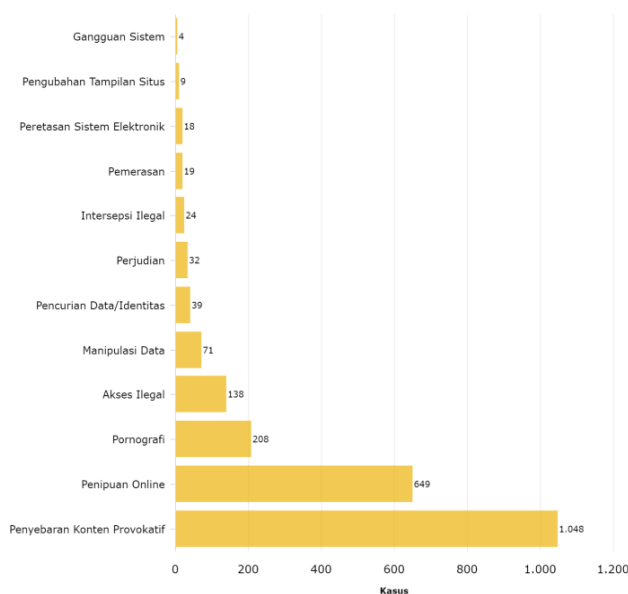
Kondisi pandemic Covid-19 yang sampai di Indonesia awal tahun 2020 membuat perubahan aktifitas di berbagai aspek, termasuk pendidikan. Interaksi di masyarakat yang lebih banyak dilakukan menggunakan media internet atau daring, termasuk pembelajaran di sekolah-sekolah semua dilakukan secara daring. Pusat-pusat pertokoan, pasar, mall, dan lain-lain harus tutup akses untuk penjualan langsung ke pelanggan dan dialihkan ke penjualan di dunia maya dengan media internet. Kondisi tersebut mengakibatkan ketergantungan masyarakat akan internet untuk aktifitas dan mobilitas dalam kehidupan sehari-hari.

Sering ditemukan kasus penyalahgunaan internet seperti akses pornografi, penculikan dan penipuan juga marak terjadi di Indonesia. Beberapa media informasi elektronik maupun media

cetak sering melaporkan bahwa di Indonesia sering tercatat sebagai negara yang masyarakatnya menjadi korban pornografi. Deputi Bidang Perlindungan Khusus Anak Kementerian PPPA Nahar mengatakan, data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2020 menunjukkan terdapat 91 anak yang menjadi korban pornografi dari media sosial, kemudian terdapat 389 anak pelaku kepemilikan media pornografi (HP/video, dan lainnya). (nasional.kompas.com, Okt 2021)

Selain pornografi, masalah lain yang sering muncul adalah penipuan melalui internet terutama media sosial yang marak terjadi terjadi saat ini. <http://www.reskrimsus.metro.polri.go.id>. Telah dipublikasikan setidaknya ada enam modus penipuan hingga penculikan melalui internet. Modus tersebut meliputi penjualan barang fiktif, penipuan melalui e-mail, pembajakan akun, penyalahgunaan kartu kredit, penipuan dengan iming-iming hadiah, penipuan dengan modus asmara, dan berita-berita bohong yang kerap muncul di internet, sehingga menyebabkan masyarakat terjebak dampak berita bohong tersebut.

Berdasarkan data Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Bareskrim Polri Januari sampai September 2020, telah menerima 2.259 laporan kasus kejahatan siber sepanjang Tercatat, laporan soal penyebaran konten provokatif merupakan yang paling banyak dilaporkan yakni sebanyak 1.048 kasus. Selain itu, masyarakat juga melaporkan kejahatan siber lainnya seperti penipuan online, pornografi, akses ilegal, manipulasi data, pencurian data/identitas, dan sebagainya. Melalui situs patrolisiber.id, hingga saat ini terdapat total 7.535 aduan masyarakat terkait kejahatan siber. Ribuan kasus ini diprediksi telah menimbulkan kerugian sebesar Rp 27,19 miliar, informasi selengkapnya dapat dilihat dalam gambar 3. (Polri, September 2020)



Gambar 3. Daftar Kejahatan Siber yang Banyak Dilaporkan (Polri, 2020)

Sehubungan dengan data tersebut pada gambar 2, sangat diperlukan upaya pendampingan dan pelatihan bagi kalangan masyarakat agar menggunakan internet dengan bijak dan benar. Tidak bisa dipungkiri dan tidak bisa dihindari beberapa dampak buruk dari penggunaan internet yang tidak tepat misalnya, penyebaran berita hoax, film porno, konten-konten kekerasan, dan berita yang tidak mendidik, dan hal-hal lain yang sering meresahkan orang tua khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Berdasarkan hasil survei kepada mitra bahwa permasalahan yang ada saat ini adalah: (1)

kemampuan literasi digital siswa masih rendah, (2) motivasi literasi masyarakat khususnya siswa di SMK untuk meningkatkan kompetensi masih rendah, (3) pemahaman siswa dalam memfilter atau memilih konten literasi yang tepat untuk pengembangan dan peningkatan kualitas IPTEK yang dimiliki masih kurang, dan (4) siswa SMK masih sering terjebak dengan konten-konten dari internet yang tidak mendidik, bahkan cenderung meurunkan kreatifitasnya. Mempertimbangkan pentingnya pemahaman literasi digital bagi masyarakat khususnya siswa SMK, maka dianggap sangat penting untuk melatih mereka.

Mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi mitra salah satu upaya yang dilakukan adalah memberikan pelatihan Literasi Digital. Kegiatan pelatihan literasi ini memberikan pengetahuan literasi digital yang meliputi pengenalan media digital, memahami konten berita digital, praktek mengunduh, konten digital, dan praktek berbagi konten digital. Materi lainnya adalah penjelasan tentang kerangka literasi digital yang perlu dipahami oleh generasi muda agar mereka tidak terjebak oleh dampak buruk perkembangan teknologi informasi yang semakin bebas dan luas.

METODE YANG DIGUNAKAN

Pelaksanaan program pelatihan literasi dilakukan melalui beberapa tahap antara lain:

1. Survei awal dengan melakukan wawancara dengan unsur terkait mengenai: (a) kemampuan literasi siswa sebelum diadakan pelatihan untuk mengukur pemahaman siswa terkait literasi digital; (b) mengumpulkan data melalui wawancara mendalam kepada siswa terkait perilaku mereka dalam memilih dan menggunakan internet; (c) platform media social yang sering digunakan untuk keperluan hiburan; (d) berapa lama mereka menggunakan internet dan gadget (ponsel, laptop) dalam sehari; (e) platform pembelajaran yang sering digunakan; (f) apakah mereka biasa meneruskan info yang tidak diketahui sumbernya melalui jaringan pribadi atau grup media social; (g) apakah siswa mengetahui isi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).
2. Pelatihan: Setelah mengetahui kondisi awal dari mitra, maka selanjutnya diberikan pelatihan literasi digital dengan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra yaitu pengertian literasi digital, pentingnya literasi digital, kerangka literasi digital, media yang baik digunakan untuk mendukung literasi digital, pengenalan platform literasi di internet. Pelatihan dilakukan dengan metode ceramah, kolaboratif dengan model pembelajaran berbasis proyek, praktik, dan presentasi hasil praktik. Kegiatan praktik siswa dibimbing untuk mengakses beberapa platform literasi untuk pembelajaran misalnya seperti pada gambar 4:



Gambar 4. Beberapa Aplikasi Pendukung Literasi Digital (untuk membantu belajar dirumah)



Gambar 5. Penyampaian Materi Literasi Digital



Gambar 6. Praktik Penggunaan Aplikasi Belajar



Gambar 7. Praktik (Tugas Proyek) Berkelompok

Selain memanfaatkan contoh aplikasi pada Gambar 4, siswa juga diarahkan untuk mencari informasi dari sumber-sumber yang resmi dan ilmiah. Siswa dilatih menemukan sumber-sumber belajar melalui internet, memberikan penjelasan tentang bagaimana mengetahui berita yang benar dan hoax. Contoh informasi hoax: mengatasnamakan golongan/ kelompok, tidak jelas sumbernya, dan ada kata viralkan. Memberikan penguatan bahwa suatu informasi juga diduga sebagai hoax jika pesannya tidak mengandung 5W+1H lengkap, yaitu, *what* (apa), *when* (kapan), *who* (siapa), *why* (mengapa), *where* (di mana), dan *how* (bagaimana).

3. Evaluasi: Setelah memberikan pelatihan, selanjutnya mengadakan evaluasi terhadap capaian

yang telah diperoleh dari proses pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa serupa dengan pertanyaan sebelum diadakan pelatihan. Memeriksa hasil kerja siswa yang telah diberikan dalam proses praktikum menggunakan aplikasi literasi.

4. Rencana tindak lanjut: melakukan penguatan ulangan kepada siswa yang belum memahami materi yang sudah disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan literasi digital bagi siswa SMKN 2 Makassar yang diikuti oleh 20 orang siswa, maka dilakukan evaluasi terhadap capaian kemampuan literasi melalui tanya jawab. Para siswa sangat antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan secara lisan. Dari paparan teori yang diberikan sebelumnya, diberikan kuis untuk dijawab oleh siswa secara lisan. Semua pertanyaan-pertanyaan yang diberikan mampu dijawab oleh siswa.



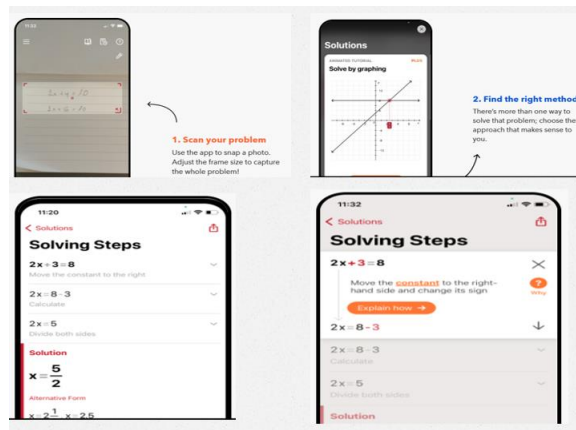
Gambar 8. Proses Tanya Jawab

Hasil yang diperoleh dari kegiatan praktik dengan aplikasi literasi digital dengan platform Photomath, Duo Lingo, Quipper, Rumah Belajar dan lain-lain, 20 orang siswa bisa mengunduh sendiri aplikasi dan menjalankannya. Mereka sangat senang karena mendapatkan pengetahuan baru khususnya aplikasi yang dapat digunakan dengan menyenangkan. Melalui Photomath mereka bisa menyelesaikan beberapa soal matematika dengan cepat dan hasil akurat.

Beberapa contoh aplikasi yang dijalankan:



Gambar 9. Aplikasi Photomath



Gambar 10. Tampilan Aplikasi Photomath



Gambar 11. Aplikasi Symbolab



Gambar 12. Aplikasi Duo Linggo

Setelah pelatihan, siswa sudah memahami dan mengetahui bagaimana cara memanfaatkan internet dengan bijak dan benar, sudah mengetahui ciri-ciri berita hoax, dan mengetahui cara memanfaatkan internet untuk kebutuhan belajar dan pengembangan diri.

KESIMPULAN

- a. Mitra memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam memanfaatkan internet dengan baik dan bijak.
- b. Mitra memiliki keterampilan menerapkan berbagai aplikasi belajar yang bervariasi dan menyenangkan.
- c. Mitra memiliki kemampuan literasi digital yang semakin baik.
- d. Kemampuan literasi digital bisa dipuayakan dengan Latihan yang terus menerus dan mengadaptasi teknologi terkini.
- f. Mitra mampu menerapkan prinsip-prinsip kerangka literasi digital Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan Karunianya. Sehingga kegiatan ini dapat dilakukan sesuai rencana dengan hasil yang diuraikan dalam tulisan ini. Untuk itu, kami mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat UNM Makassar.
3. Dekan FT Universitas Negeri Makassar .
4. Kepala SMKN 2 Makassar beserta jajarannya.
5. Anggota tim atas kerjasamanya yang diberikan sehingga kegiatan ini berjalan dengan sukses.
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik langsung maupun tidak langsung.
7. Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan melakukan monitoring, dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Syaripudin, dkk. (2017). *Kerangka literasi digital Indonesia*, Kemenkominfo. Jakarta
- Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C. K. (2014). *Media and information literacy curriculum for teachers*. UNESCO Publishing.
- <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/literasi-digital-bagi-tenaga-pendidik-dan-anak-didik-di-era-digital>
- <https://marketing.co.id/perilaku-konsumen-digital-indonesia/>
- <https://id.cips-indonesia.org/post/memajukan-keterampilan-literasi-digital-siswa-melalui-pemutakhiran-kurikulum-sekolah>
- <https://nasional.kompas.com/read/2021/10/14/16114661/pornografi-isu-global-tetapi-korban-penyebaran-dan-pembuatan-di-tingkat-desa?page=all>