Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Siswa Kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan 3, Kabupaten Tangerang

Roikhan Mochamad Aziz¹, Muhammad Asyep Syam'aeni²,
Nisfina Sya'baniyah², Izzah Corrie Fatihah²

^{1, 2} Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

IMPROVEMENT OF DIGITAL LITERACY ABILITY FOR GRADE 4 AND 5 STUDENTS OF SDN TANJAKAN 3, TANGERANG REGENCY. Digital information resources are very abundant, due to advances in information technology and the internet. The current condition of students in Indonesia, which is a digital native generation, has a high dependence on information retrieval on the internet. Aside from the internet having a positive impact, the internet also has a negative side and that information can spread quickly on the internet. Digital literacy is needed to teach children the basics of socializing and digital security so they can explore the digital world safely and confidently. The subjects of this study were elementary school students in Tanjakan Village, Rajeg, Tangerang. This study uses a practical pragmatic theoretical approach that directs children to learn in groups and together solve each problem. The result of this service program is that digital literacy is carried out according to the desired target, and participants gain insight into information and communication technology and the use of the internet in a healthy and safe manner. With the right internet training, it is expected to avoid the dangers of the internet from the negative side. Participants already know tips on how to find a true or fake news on an internet website, and can surf safely and healthily. Based on the evaluation, participants of SDN Tanjakan 3 understood the material that had been delivered and agreed to use a healthy and safe internet.

Keywords: Digital Literacy, Information, Internet Safety.

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
08.10.2019	11.01.2020	29.01.2020	14.02.2020

Suggested citation:

Aziz, R. M., Syam'aeni, M. A., Sya'baniyah, N., & Fatihah, I. C. (2020). Peningkatan kemampuan literasi digital bagi siswa kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan 3, Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 141-148. <https://doi.org/10.30653/002.202051.267>

Open Access | URL: <http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/267>

¹ Corresponding Author: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta; Jl. Ir H. Juanda No.95, Cemp. Putih, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15412, Indonesia. Email: hahslm.study@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir teknologi telah berkembang dengan cepat di dunia, menghubungkan orang-orang dari berbagai tempat dengan cara yang berbeda-beda. Dimana kini teknologi meliputi setiap aspek kehidupan, masyarakat tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan menggunakan teknologi baru, tetapi juga belajar cara berinteraksi satu sama lain (Medlock Paul, Spires, & Kerkhoff, 2017). Sehingga perilaku untuk menyelesaikan tugas dengan menggunakan teknologi mulai tumbuh.

Para siswa saat ini merupakan perwakilan generasi yang tumbuh dengan teknologi. Mereka telah menghabiskan seluruh hidup mereka dengan dikelilingi oleh dan menggunakan teknologi. Terlebih siswa Indonesia sebanyak 81% menggunakan ponsel pintar untuk mengerjakan pekerjaan rumah dan Lebih dari 67% siswa Indonesia menggunakan ponsel pintar di kelas (Cambridge Assessment International Education, n.d.). Berdasarkan data, rata-rata siswa Indonesia menghabiskan lebih dari lima jam perhari dalam menggunakan ponsel pintar (Pratama, 2018). Oleh karena itu siswa saat ini dapat dikatakan sebagai siswa *Digital Native*, istilah ini pertama kali dikemukakan oleh Marc Prensky pada tahun 2001 yang merujuk kepada generasi yang sejak lahir telah dihadapkan dengan teknologi digital (Prensky, 2001).

Informasi baik dan buruk menyebar dengan cepat di internet, pada kesempatan tertentu anak-anak akan berada dalam situasi yang sulit, dimana mereka harus menentukan keputusan dengan cepat dan berkonsekuensi. Untuk memanfaatkan Internet sebaik-baiknya, anak-anak perlu dipersiapkan untuk membuat keputusan yang cerdas. Literasi digital diperlukan untuk mengajarkan anak-anak dasar-dasar bersosialisasi dan keamanan digital sehingga mereka dapat menjelajahi dunia digital dengan aman dan percaya diri (Google, The Net Safety Collaborative, & Internet Keep Safe Coalition, 2019).

Gilster (1997) mengemukakan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari beragam sumber digital (Paul Gilster, 1997). Pertama kali konsep literasi informasi dikemukakan oleh Paul Zurkowski pada tahun 1974 (Zurkowski, 1974), yang kemudian istilah ini mulai digunakan oleh American Library Association (ALA) melalui publikasi laporan akhirnya pada tahun 1989 (American Library Association, 1989).

Konsep literasi informasi pada tahun 1990 mulai diterapkan kedalam berbagai model di bidang pendidikan. (Bruce, 1997) berpendapat bahwa literasi informasi dapat selaras dengan dunia pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian Manly Lupton mengungkapkan bahwa konsep dan tujuan literasi informasi sesuai dengan arti pendidikan, Lupton berpendapat bahwa literasi informasi selaras dengan pendidikan dan bagian dari pendidikan itu sendiri (Mandy Lupton, 2008).

Berdasarkan permasalahan di atas, kegiatan literasi digital dilaksanakan sebagai bagian dari program pendidikan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Desa Tanjakan. Kegiatan literasi digital diberikan sebagai pembelajaran bagi siswa kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan 3 untuk dapat menjelajahi dunia digital dengan percaya diri dan aman serta mampu menggunakan internet sebagai media pembelajaran dengan bijak dan optimal.

METODE

Kegiatan literasi digital ini merupakan salah satu rangkaian dari kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Tanjakan, Kabupaten Tangerang, Banten. Subjek kegiatan literasi digital memfokuskan kepada siswa siswi kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan 3. Pendekatan praktis pragmatis teoritis menjadi metode yang digunakan dalam kegiatan ini. Metode ini mengarahkan anak untuk belajar secara berkelompok, dengan berkelompok anak akan bersama-sama terlibat dalam setiap pemecahan masalah. Materi disampaikan dengan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan diskusi di kelas. Digunakannya kurikulum *Be Internet Awesome*, sebagai media literasi digital, dimaksudkan dengan menggunakan metode ini strategi pembelajaran dapat disampaikan secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi digital dilaksanakan di ruang kelas 5 SDN Tanjakan 3 pada hari senin tanggal 5 Agustus 2019 yang berlangsung mulai pukul 09.00 hingga 10.30 WIB. Narasumber kegiatan terdiri dari satu dosen dan tiga orang mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Peserta literasi digital berjumlah 68 orang yang terdiri dari siswa kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan 3, yang kemudian peserta dibagi kedalam empat kelompok.

Pembagian kelompok diperlukan agar pencapaian materi literasi digital berlangsung dengan lancar dan siswa bisa mencapai hasil dari penyampaian materi yang dilakukan para narasumber. Dalam melakukan penyampaian materi diperlukan keaktifan dan ketertarikan siswa-siswi sebagai peserta dalam menyimak rincian materi pelatihan peningkatan literasi digital ini.

Tabel 1. Topik Literasi Digital

No	Topik
	<i>Pre-Test</i>
1	Pengantar literasi digital
2	Peduli dengan apa yang dibagikan
3	Jangan tertipu palsu
4	Amankan rahasia anda
5	Menjadi baik itu keren
6	Saat ragu, bicaralah
	<i>Post-Test</i>

Penyampaian materi dilakukan menggunakan media *power point*. Materi yang disampaikan berkaitan tentang dasar-dasar sosial dan keamanan digital yang bertujuan agar para siswa dapat menjelajahi dunia online dengan percaya diri. Literasi diperkuat dengan teknik gamifikasi, menggunakan Interland (g.co/interland), sebuah game online yang dikembangkan oleh Google, game ini berisi petualangan yang membuat pembelajaran tentang kewarganegaraan dan keamanan digital yang menyenangkan dan interaktif. Materi terbagi menjadi lima topik pembahasan:

1) Peduli dengan apa yang dibagikan

Internet memudahkan komunikasi dengan keluarga, teman, rekan kerja hingga orang lain. Berkomunikasi di internet dapat berupa mengirim pesan, berbagi foto, berbagi video hingga bergabung kedalam grup pertemanan. Tanpa disadari semua hal yang dilakukan, dikirim, di-*input* melalui internet akan menjadi jejak digital, jejak digital ini yang terkadang menjadi celah untuk seseorang berbuat kejahatan. Melalui jejak digital kesukaan seseorang bahkan privasi dapat diketahui, sehingga menjaga privasi merupakan hal penting. Anak-anak perlu diajarkan memahami privasi pribadinya.

Foto lucu yang diunggah hari ini, kemungkinan di kemudian hari dapat membuat kesalahpahaman orang. Oleh karenanya menjaga privasi itu menjadi penting, dengan cara tidak semua hal yang disukai dibagikan di internet. Berpikir sebelum memposting, mengetahui hal yang baik dan buruk sehingga tidak berkomentar yang bersifat negatif dan membagikan sesuatu yang tidak benar. Cara untuk menghargai privasi pribadi dan orang lain adalah memikirkan apa yang boleh dikirim, siapa yang mungkin melihat posting, apa efeknya pada diri sendiri dan orang lain, dan kapan untuk tidak memposting apa pun sama sekali.

2) Jangan tertipu palsu

Anak-anak akan dihadapkan dengan berbagai situasi yang akan ditemukannya di dunia digital. Penting membantu anak-anak untuk berbuat bijak menentukan diantara mana yang asli dan palsu. Mengetahui tanda-tanda potensi penipuan, seperti statemen tentang "selamat anda menang". Berfikir kritis sebelum bertindak di dunia digital perlu di asah, serta waspada terhadap segala bentuk pencurian informasi dan bagaimana melindungi informasi tersebut.

3) Amankan rahasia anda

Kemudahan yang diberikan teknologi digital menimbulkan sisi negatif, dimana peretas dan penipu mudah untuk mencuri informasi dan disalah gunakan untuk perangkat, relasi dan reputasi. Isu masalah keamanan privasi pribadi di dunia digital masih belum menemukan titik terang yang tepat, sehingga melindungi informasi berharga merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Menciptakan kata sandi yang kuat merupakan salah satu upaya untuk melindungi informasi yang bersifat privasi.

4) Menjadi baik itu keren

Anak-anak akan dihadapkan dengan tantangan baru dalam berinteraksi sosial di dunia digital, dimana internet menjadi media penyebaran kepositifan dan kenegatifan. Sehingga anak-anak perlu untuk belajar menanggapi hal negatif dan segala bentuk pelecehan. Membangun hubungan komunikasi yang sehat penting dilaksanakan, kurangnya komunikasi dapat membuat diri merasa terisolir sehingga dapat menyebabkan depresi hingga *bullying*. Anak-anak perlu diarahkan untuk dapat berperilaku baik di dunia digital, beberapa upaya yang dapat dilakukan yaitu: selalu menyebarkan hal positif di internet, hentikan penyebaran pesan berbahaya atau tidak benar dengan tidak meneruskannya ke orang lain, ajarkan untuk menghargai perbedaan pendapat orang lain. Anak-anak perlu diajarkan untuk mengambil tindakan seperti: memblokir perilaku kejam atau tidak pantas serta membantunya untuk berbicara dan menentang intimidasi di dunia digital, serta ajarkan untuk memberi dukungan positif kepada korban intimidasi.

5) Saat ragu, bicaralah

Membangun perilaku berani sejak dini perlu dilakukan oleh para orang tua, untuk mendukung komunikasi terbuka dengan anak. Anak-anak harus berani berbicara dengan orang tua, saat dimana anak-anak dihadapkan dengan hal-hal yang kurang pantas yang ditemukan di dunia digital (Google et al., 2019).

Tabel 2. Indikator Keberhasilan

No	Indikator	Target
1	Memahami wawasan dunia digital	70%
2	Memahami dampak potensial terhadap apa yang dibagikan di dunia digital	70%
3	Mengetahui mana informasi yang benar dan salah	70%
4	Mampu membuat <i>password</i> yang kuat	70%
5	Dapat berkomunikasi positif di dunia digital	70%
6	Memahami jenis situasi apa yang membutuhkan bantuan atau perlu dibicarakan dengan orang tua.	70%

Sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan pengenalan atau informasi digital kepada siswa-siswi SDN Tanjakan 03 telah dirumuskan beberapa indikator pencapaian sebagai bagian dari target kegiatan, berikut ini merupakan indikator pencapaian beserta target yang diraih oleh siswa-siswi sebagai peserta kegiatan.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan

No	Daftar pertanyaan
1	<p><i>Pre</i> Media sosial apa yang kamu punya?</p> <p><i>Post</i> Apa yang kamu ketahui tentang dunia digital?</p>
2	<p><i>Pre</i> Kamu tahu teman kamu sakit, matanya bengkak, bolehkah kamu menyebarkannya di media sosial? A. Boleh B. Tidak</p> <p><i>Post</i> Dengan siapa kamu akan membagikan rahasia kamu?</p>
3	<p><i>Pre</i> www.facebuok.co, URL ini apakah? A. Asli B. Palsu</p> <p><i>Post</i> Jika kamu mendapatkan pesan seperti ini "Selamat anda mendapatkan pulsa 1 Juta rupiah, silahkan mendatangi kami di kantor A" Pesan ini? A. Asli B. Palsu</p>
4	<p><i>Pre</i> Buatlah password!</p> <p><i>Post</i> Buatlah password yang kuat!</p>
5	<p><i>Pre</i> Aku mendapatkan nilai matematika jelek, temanku menyebarkannya di media sosial. Apa yang harus saya lakukan? A. Blok si pembuat masalah B. Laporkan si pembuat masalah</p> <p><i>Post</i> Temanku membuat video di media sosial, tapi teman sekelasku mengejeknya, apa yang harus saya lakukan? A. Berkomentar positif B. berkomentar buruk</p>
6	<p><i>Pre</i> Seseorang memposting banyak komentar jahat tentang seorang siswa di sekolah kamu tanpa menggunakan nama mereka, tetapi kamu merasa kamu tahu siapa itu. Apakah kamu akan melaporkan komentar itu atau tidak?</p> <p><i>Post</i> Seseorang membuat akun seorang siswa yang kamu kenal menggunakan nama dan foto mereka. Mereka mengubah fotonya menjadi meme, menggambarnya kumis dan fitur wajah aneh lainnya, mereka mengubah foto-fotonya menjadi lelucon. Apakah kamu akan melaporkan akun itu atau tidak?</p>

Untuk mengukur tingkat keberhasilan program pengabdian ini, peserta diberikan kuesioner *pre-test* (sebelum) pelatihan dan kuesioner *post-test* (sesudah) pelatihan dalam bentuk pertanyaan yang berisi tes pengujian kemampuan literasi informasi. Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan literasi para peserta pelatihan. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang langsung diajukan kepada siswa-siswi pada kegiatan pelatihan peningkatan literasi digital.

Anak-anak mampu mengembangkan pengetahuan seputar media sosial pada bidang teknologi informasi mengenai penggunaan Internet, khususnya dalam segi Keamanan, cara pemakaian dan rasa percaya bahwa Internet akan jauh lebih membawa hasil positif dibanding negatif. Selain itu beberapa hal pencapaian yang diraih oleh peserta dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Indikator Keberhasilan

No	Indikator	Presentase	
		<i>Pre</i>	<i>Post</i>
1	Memahami wawasan dunia digital	60%	80%
2	Memahami dampak potensial terhadap apa yang dibagikan di dunia digital	50%	90%
3	Mengetahui mana informasi yang benar dan salah	70%	90%
4	Mampu membuat <i>password</i> yang kuat	40%	80%
5	Dapat berkomunikasi positif di dunia digital	60%	70%
6	Memahami jenis situasi apa yang membutuhkan bantuan atau perlu di bicarakan dengan orang tua.	50%	80%

Pada akhir penyampaian materi, anak-anak dapat mempraktikkan langsung materi yang telah disampaikan melalui sebuah permainan petualangan *online* yang bernama *Interland*. Permainan menerapkan empat topik utama dalam bersosial dan menjaga keamanan di dunia digital. Empat topik utama direalisasikan menjadi empat daerah petualangan, dengan tantangan tujuan yang berbeda-beda. Para siswa kelas 4 dan 5 antusias saat mempraktekkan dan memanfaatkan internet secara sehat dan aman.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi di era sekarang kali ini menjadi tolak ukur tercapainya kualitas pendidikan, para kaum terpelajar khususnya Siswa sekolah dasar seringkali menggunakan bantuan teknologi dalam menjalankan kegiatannya. Dari ketidak asingan terhadap teknologi ini membuat siswa khususnya di Indonesia dapat diharapkan menggunakan teknologi lewat *smarthphone* dengan baik. Kegiatan Pengabdian yang dilakukan dalam menyampaikan informasi Literasi Digital untuk siswa sekolah dasar menjadi upaya kecil pada kepedulian menggunakan internet secara sehat.

Kegiatan yang dilakukan secara langsung kepada siswa-siswi di SDN Tanjakan 03 agar memahami bagaimana dampak potensial terhadap apapun yang dibagikan melalui dunia digital, melihat banyaknya wawasan dalam dunia digital, memperkenalkan informasi benar dan salah di Internet, juga bagaimana mem *protect*

media sosial seperti melindungi diri dalam dunia nyata. Kegiatan tersebut menjadi bentuk positif dalam memberikan kontribusi terhadap kemampuan literasi Informasi peserta dalam penerapan penelusuran informasi, kemampuan mengakses berbagai sumber informasi sesuai kebutuhan, khususnya dalam penggunaan media sosial. Kegiatan positif seperti ini diharapkan mampu dikembangkan selalu dilingkungan sekolah agar terwujudnya generasi peserta didik dan guru yang *aware* terhadap budaya mengevaluasi atau memilah informasi di era digital.

REFERENSI

- American Library Association. (1989). *Presidential Committee on Information Literacy: Final Report* [Text]. Diambil dari American Library Association website: <http://www.ala.org/acrl/publications/whitepapers/presidential>
- Bruce, C. S. (1997). *Seven faces of information literacy*. Adelaide, S.A: AUSLIB Press.
- Cambridge Assessment International Education. (n.d.). Indonesian students among the world's highest users of technology. Diambil 26 September 2019, dari <https://www.cambridgeinternational.org/news/news-details/view/indonesian-students-among-the-worlds-highest-users-of-technology-27-nov2018/>
- Google, The Net Safety Collaborative, & Internet Keep Safe Coalition. (2019). *Be Internet Awesome Digital Safety and Citizenship Curriculum*. Diambil dari https://storage.googleapis.com/gweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/Google_BeInternetAwesome_DigitalCitizenshipSafety_2019Curriculum.pdf
- Mandy Lupton. (2008). *Information Literacy and Learning* (Queensland University of Technology). Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/10885364.pdf>
- Medlock, P., Spires, H., & Kerkhoff, S. (2017). *Digital literacy for the 21st century*. Hershey: Igi Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7659-4.ch002>
- Paul Gilster. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley and Computer Publishing.
- Pratama, A. R. (2018, March). Investigating daily mobile device use among university students in Indonesia. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 325(1), 1-6. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/325/1/012004>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Zurkowski, P. G. (1974). *The information service environment relationships and priorities. Related paper no. 5*. New York: Education Resources Information Center (ERIC).

Copyright and License

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2020 Roikhan Mochamad Aziz, Muhammad Asyep Syam'aeni, Nisfina Sya'baniyah, Izzah Corrie Fatihah.

Published by LP3M of Universitas Mathla'ul Anwar Banten in collaboration with the Asosiasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)