

Pelatihan Literasi Digital: Meningkatkan Kemampuan Remaja Dalam Menghadapi Tantangan Digital di TBM Hipapelnis Desa Kalimanggiskulon

CUCU SUHARTINI¹

¹Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kuningan
cucu.suhartini@uniku.ac.id

IYAN SETIAWAN²

²Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kuningan
iyan.setiawan@uniku.ac.id

ENDANG DARSIH^{3*}

³Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kuningan
endang.darsih@uniku.ac.id

AGIE HANGGARA⁴

⁴Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kuningan
agie.hanggara@uniku.ac.id

Diterima : 03/01/2024

Revisi : -

Disetujui : 10/01/2024

ABSTRAK

Pada era digital sekarang ini, hampir semua aktivitas kita berhubungan dengan penggunaan teknologi dan informasi yang memang terus mengalami perkembangan dengan pesat. Kondisi ini sangat berdampak besar terhadap kehidupan dan peradaban manusia, sehingga hal ini akan bisa menjadi suatu peluang bahkan juga bisa menjadi sebuah tantangan yang harus kita pergunakan dengan sebaik-baiknya dalam peningkatan kualitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang paham akan pemanfaatan teknologi digital. Kemajuan teknologi yang berkembang semakin pesat tentunya akan membawa sebuah dampak ataupun perubahan dalam kehidupan kita, terutama bagi para remaja yang belum mampu menggunakan teknologi secara bijak, yang ternyata berdampak terhadap beberapa permasalahan-permasalahan sosial yang muncul dari mulai kecanduan bermain game online, cyberbullying, berita bohong (hoax) dan juga penipuan. Dengan demikian remaja sebagai generasi milenial yang dekat dengan dunia digital, diharapkan memiliki suatu sikap yang bijak dalam memanfaatkan berbagai fitur-fitur digital sehingga tidak terperangkap pada hal-hal yang bersifat negatif yang akan berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini yang menjadi mitra adalah kelompok remaja yang berada di TBM Hipapelnis desa Kalimanggiskulon. Para remaja yang datang ke TBM ini cenderung lebih banyak menggunakan handphone untuk bermain game dan berselancar di media sosial yang dirasa kurang bermanfaat. Hal lainnya ada pula remaja yang belum bekerja dan memiliki handphone tetapi belum optimal dalam penggunaannya. Dengan kondisi-kondisi

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi

CC BY-NC-SA 4.0



* Penulis Korespondensi : endang.darsih@uniku.ac.id (Endang Darsih)

<https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v3i1.357>

tersebut kami mencoba memberikan salah satu alternatif solusi yang ditawarkan, yaitu dengan memberikan sosialisasi literasi digital serta pemanfaatannya agar para remaja menjadi generasi yang melek teknologi serta bijak dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

Kata Kunci : Media Sosial, Literasi Digital, Remaja, TBM Hipapelnis

PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah memberi banyak kemajuan bagi kehidupan manusia. Terlebih semakin meningkatnya pemanfaatan komputer dan internet dalam membantu memudahkan berbagai pekerjaan dan aktivitas sehari-hari. Lewat komputer dan perangkat lain yang menjadi produk pengembangannya termasuk handphone, segala jenis informasi bisa diakses dan disebarluaskan dengan mudah melalui jaringan internet.

Oleh sebab itu, remaja sebagai generasi milenial yang cukup dekat dengan perkembangan teknologi dan merupakan penduduk produktif, sekarang ini dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga mampu bersaing pada pasar kerja di era digital sekarang ini. Berdasarkan pendapat Triling & Fadell (2009) dalam Riswanto, P (2013) mengemukakan ada beberapa Struktur tuntutan era 4.0 adalah: (1) literasi dasar; (2) literasi digital; (3) literasi teknologi; dan (4) literasi manusia; (5) literasi budaya ekonomi-sosial; (6) karir & kecakapan hidup; (7) kepemimpinan dan tanggung jawab.

Literasi digital menjadi sesuatu yang sangat penting dalam era digital saat ini karena teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi suatu bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Suciati, 2017) dan merupakan alat yang penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, bisnis, dan komunikasi (Tamburaka, A., 2013) Kemampuan literasi digital yang baik akan membantu seseorang untuk beradaptasi dengan perubahan yang terus-menerus dalam dunia teknologi dan meningkatkan kesempatan untuk sukses dalam bidang yang terkait dengan TIK. Berdasarkan indeks Literasi Digital Indonesia yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dan Katadata Insight Center (KIC) pada 2021, indeks literasi digital Indonesia berada di angka 3,49. Angka 3.49 ini menempatkan Indonesia di kategori sedang dengan skala penilaian dari 0-5.

Desa Kalimanggiskulon merupakan desa yang berada di wilayah timur Kuningan, dengan struktur sosial masyarakat pedesaan yang memiliki kultur budaya yang masih bagus. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, masyarakat desa kalimanggiskulon terutama para remaja sudah terbiasa menggunakan handphone dalam aktivitas sehari-hari. Dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi terutama handphone berdampak terhadap relasi interpersonal yang kurang optimal, dimana mereka lebih sibuk bermain game online yang tentunya akan berdampak pada pengelolaan waktu yang rendah. Tentunya hal ini akan berdampak pada remaja itu sendiri terutama berhubungan dengan kondisi mentalnya.

Diperlukan keterlibatan berbagai pihak untuk meningkatkan literasi media digital, yaitu kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mendekonstruksi informasi yang disajikan oleh media. Hal ini menjadi penting mengingat dalam era informasi terbuka seperti sekarang,

akses terhadap informasi bersifat massal dan tanpa batas. Media massa memiliki peran besar dalam mengekspos berita dan hiburan dengan jangkauan yang luas. Kelemahan lembaga pengawasan penyiaran publik semakin menambah kerumitan, karena kurangnya kontrol terhadap tayangan yang kurang bermanfaat dalam media massa elektronik. Kendala ini pada akhirnya berdampak pada pembentukan karakter masyarakat Indonesia khususnya remaja sebanyak pengguna internet terbanyak, yang cenderung dipengaruhi oleh jenis tayangan yang disajikan.

Keperluan literasi media digital yang jelas bagi remaja dapat dipahami melalui beberapa faktor. Pertama, remaja memerlukan keterampilan berpikir kritis, kemampuan untuk mengekspresikan diri, dan keterlibatan aktif dalam media. Kedua, konsumsi media dan perkembangan informasi di dalamnya membutuhkan panduan dan mekanisme yang tepat untuk menghadapinya. Ketiga, media memiliki dampak besar dalam membentuk persepsi, membangun kepercayaan, dan mengubah perilaku. Dengan pemahaman tentang bagaimana media memengaruhi kita, kita dapat mengurangi ketergantungan terhadapnya.

Dalam konteks isu-isu literasi media digital, dapat diamati melalui identifikasi beberapa masalah berikut: pertama, terdapat keragaman konten yang signifikan di berbagai media massa. Kedua, pengaruh yang kuat dari media massa, terutama yang memuat konten negatif, memiliki dampak besar pada para penggunanya. Ketiga, pemahaman yang kurang dari masyarakat mengenai pentingnya menyaring isi yang disajikan oleh media massa. Terakhir, kurangnya peringatan dari lembaga berwenang terkait dengan konten media yang dapat memengaruhi anak-anak dan remaja.

Melalui Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Hipalenis yang ada di desa Kalimanggiskulon, kami mencoba untuk melakukan pengabdian untuk meningkatkan pemahaman literasi digital dengan melakukan kegiatan penyuluhan atau sosialisasi serta edukasi berkaitan dengan pemanfaatan dan penggunaan teknologi digital dengan bijak sehingga kita dapat meningkatkan kualitas diri menjadi lebih baik lagi.

Pengabdian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dinilai dari beberapa perspektif, yakni:

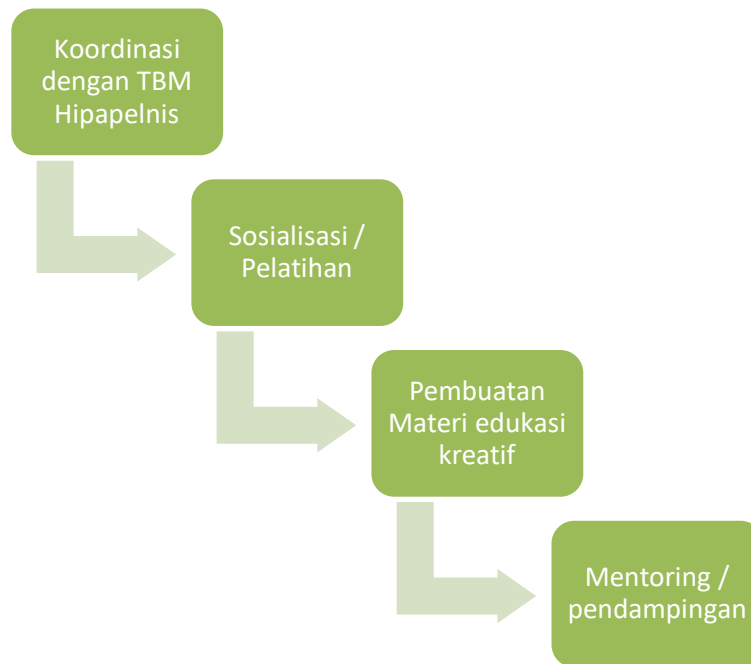
1. Para peserta kegiatan diinginkan dapat memperoleh pengetahuan mengenai metode konsumsi media yang sehat
2. Dengan secara cerdas mengonsumsi media diharapkan tidak mudah dipengaruhi oleh konten media massa, yang pada gilirannya dapat mengurangi perilaku menyimpang di kalangan remaja secara keseluruhan.

Oleh karena itu, sosialisasi pemanfaatan media digital pada era remaja ini dianggap sangat penting dan diperlukan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Hal ini bertujuan agar remaja dapat lebih memahami tujuan serta manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di TBM Hipapelnis yang berlokasi di RT 4 RW 1 Dusun Manis Desa Kalimanggiskulon yang juga dicanangkan sebagai Kampung Literasi. Kegiatan ini berfokus pada kegiatan sosialisasi pemanfaatan media sosial dengan harapan dapat

meningkatkan literasi digital para pelajar remaja di lingkungan Kampung Literasi. Peserta kegiatan berjumlah sebanyak 17 peserta. Secara keseluruhan, proses kegiatan pengabdian mencakup kegiatan-kegiatan seperti yang tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 1
Tahapan Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan inti pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 1 minggu di TBM Hipapelnis desa Kalimanggiskulon. Berikut ini adalah rangkaian kegiatan pengabdian yang sudah dilaksanakan untuk meningkatkan literasi digital remaja di TBM Hipapelnis desa Kalimanggiskulon:

1. Koordinasi dengan Pengelola Taman Bacaan Masyarakat Hipapelnis Desa Kalimanggiskulon

Sebelum memulai kegiatan inti pengabdian, kami bersama tim melakukan koordinasi terlebih dahulu dengan pemerintahan desa Kalimanggiskulon lalu dilanjutkan dengan koordinasi dengan pengelola TBM Hipapelnis. Taman Bacaan ini dipilih sebagai lokasi kegiatan pengabdian karena area ini sudah dicanangkan sebagai Kampung Literasi sejak tahun 2017 dan jumlah anak remaja sekolah di Kawasan ini lumayan banyak. Selain itu, lokasi TBM tepat di pusat kegiatan pemuda-pemudi dusun Manis desa Kalimanggiskulon sehingga tempat ini selalu ramai dikunjungi oleh para remaja usia sekolah SMP dan SMA untuk beraktifitas baik itu aktifitas literasi di TBM maupun berolahraga di lapang olahraga Panglawung, desa Kalimanggiskulon.

Pada tahapan pertama ini yakni koordinasi, beberapa kegiatan yang sudah dilaksanakan adalah melaksanakan kunjungan ke pemerintahan desa sekaligus silaturahmi dan meminta izin untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi terkait pemanfaatan media sosial bagi remaja di TBM Hipapelnis.

Setelah meminta izin dan pemerintahan desa beserta jajarannya memberikan izin, tim pengabdian melanjutkan melakukan koordinasi dengan pengelola TBM Hipapelnis untuk juga

menyampaikan maksud dan tujuan kedatangan tim pengabdian. Diawali dengan observasi terkait TBM Hipapelnis, serta wawancara kepada ketua TBM Hipapelnis mengenai kemungkinan peserta remaja yang akan mengikuti sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan media digital dan media sosial.



Gambar 2

Koordinasi dengan Pengelola TBM Hipapelnis Desa Kalimanggiskulon

Langkah berikutnya setelah melaksanakan koordinasi dengan pemerintahan desa dan pengelola TBM Hipapelnis, tim pengabdian memulai menyusun program kegiatan sosialisasi dan pelatihan terkait pemanfaatan media digital dan sosial untuk peningkatan literasi digital remaja. Mulailah dilakukan pembagian tugas tim dalam pelaksanaan pengabdian, penyusunan jadwal kegiatan pengabdian, persiapan alat, bahan serta perlengkapan dan materi untuk kegiatan pengabdian.

2. Pelatihan & Pembuatan Materi Edukasi Kreatif

Rangkaian kegiatan berikutnya dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelaksanaan sosialisasi serta pelatihan pembuatan konten kreatif untuk media sosial. Pemaparan materi pelatihan dilakukan oleh 2 pemateri yakni dari unsur dosen dan dari konten creator.

Pelatihan ini diawali dengan suguhan materi dari dosen terlebih dahulu untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media digital dan sosial secara bertanggung jawab, produktif, dan positif.

Beberapa materi yang dipaparkan diantaranya terkait penjelasan konsep literasi digital, termasuk pemahaman tentang keberagaman media digital dan cara berinteraksi dengan informasi secara kritis. Selanjutnya pemateri juga membahas manfaat positif penggunaan media sosial dalam komunikasi dan berbagi informasi lalu bersama peserta mendiskusikan tantangan dan risiko potensial dalam berinteraksi di platform media sosial. Diskusi ini lumayan sangat aktif dan sangat menarik karena kebanyakan pelajar atau remaja sekarang menghabiskan banyak waktunya dengan scrolling handphone nya bermain sosial media sehingga topik ini sangat memancing keterlibatan dan partisipasi aktif peserta remaja dalam diskusi.

Etika digital juga sangat penting dibahas dalam pelatihan ini. Pemateri memaparkan norma-norma etika dalam berkomunikasi dan berinteraksi di dunia digital serta mengajarkan etiket yang baik dalam menggunakan media sosial, seperti penggunaan bahasa yang sopan dan penghormatan terhadap privasi orang lain.

Terakhir, pemateri mendorong peserta pelajar yakni remaja di TBM hipapelnis yang kebanyakan adalah anggota Karang Taruna Hipapelnis untuk berpartisipasi memanfaatkan media sosial. Peserta pelajar yakni para remaja juga didorong untuk berkontribusi positif dalam komunitas digital, seperti berbagi informasi yang bermanfaat dan mendukung teman secara online. Selain itu dibahas pula cara menggunakan media sosial sebagai platform untuk mengekspresikan kreativitas dan membangun personal brand yang positif.

Di era digital sekarang ini, setiap remaja sangat mungkin untuk menjadi Content Creator dengan memanfaatkan media digital dan media sosial dengan penuh tanggung jawab dan bijak. Oleh karena itu, tahapan kegiatan berikutnya adalah pembuatan konten edukasi kreatif oleh pemateri dari unsur content creator yang juga seorang selebgram dimana ia memiliki banyak followers dan sering membuat konten kreatif.

Dalam sesi pelatihan kali ini, pemateri berfokus kepada cara bagaimana membuat konten kreatif yang mengandung unsur edukasi. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan peserta pemahaman mendalam tentang elemen-elemen kunci dalam menciptakan konten kreatif yang efektif dan menginspirasi. Dengan pemahaman ini, peserta diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun dan memproduksi konten yang dapat mencapai tujuan pemasaran dan komunikasi mereka.

Diawali dengan pengenalan konsep kreativitas dan bagaimana menerapkannya dalam pembuatan konten lalu dilanjutkan dengan cara menyusun konten agar relevan dan menarik bagi target audiens. Tips dalam penggunaan gambar dan video untuk meningkatkan daya tarik konten juga diberikan oleh pemateri. Terakhir adalah pemaparan terkait pengenalan platform-platform digital yang paling efektif untuk menyebarkan konten kreatif serta adaptasi konten untuk berbagai platform, termasuk media sosial misalnya Tik Tok dan Instagram.



Gambar 3

Kegiatan Sosialisasi & Pelatihan Pembuatan Konten Edukasi Kreatif

3. Mentoring dan Pendampingan

Rangkaian kegiatan berikutnya dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah melakukan mentoring dan pendampingan bagi TBM Hipapelnis. Pentingnya memberikan tindak lanjut pendampingan setelah kegiatan ini adalah untuk memastikan bahwa pemahaman dan keterampilan yang diperoleh tetap terjaga. Program literasi digital berkelanjutan di TBM Hipapelnis dapat menjadi langkah lanjutan yang diperlukan.



Gambar 4

Kegiatan Mentoring & Pendampingan

Setelah semua rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat selesai dilaksanakan, maka dapat diperoleh hasil bahwa:

- a. Peserta kegiatan mengalami peningkatan pemahaman mengenai literasi digital, termasuk cara mengelola informasi, menilai kebenaran konten, dan memahami risiko serta manfaat penggunaan media sosial.
- b. Remaja memperoleh keterampilan dalam mengidentifikasi konten positif di media sosial, seperti informasi pendidikan dan inspiratif, serta dapat membedakannya dari konten yang bersifat merugikan atau merugikan.
- c. Kesadaran peserta akan dampak sosial dan psikologis dari penggunaan media sosial meningkat, memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan yang lebih bijaksana dalam berinteraksi di dunia digital.
- d. Peserta kegiatan terlibat aktif dalam diskusi dan tanya jawab, menunjukkan ketertarikan mereka terhadap topik literasi digital. Hal ini mencerminkan tingginya antusiasme untuk memahami lebih dalam.

KESIMPULAN

Dalam rangka kegiatan sosialisasi pemanfaatan media sosial untuk meningkatkan literasi digital remaja, dapat disimpulkan bahwa upaya tersebut memiliki signifikansi besar dalam memberikan pemahaman mendalam mengenai dampak dan keuntungan penggunaan media sosial. Melalui beragam metode edukatif, seperti seminar, pelatihan, dan pendekatan lainnya, remaja dapat mengembangkan keterampilan literasi digital yang esensial.

Sosialisasi ini memberikan pengetahuan tentang cara positif dalam mengonsumsi media, mengidentifikasi konten yang relevan, dan cerdas dalam mengelola informasi. Dengan dukungan penuh dari pemerintahan desa, karang taruna serta partisipasi aktif remaja di TBM Hipapelnis, tingkat literasi digital remaja dapat ditingkatkan secara substansial. Kesadaran akan risiko dan manfaat penggunaan media sosial, bersama dengan pemahaman tentang pengaruhnya, akan membantu remaja membentuk sikap yang kritis dan bijaksana dalam menghadapi konten digital.

Sebagai penutup, kegiatan sosialisasi ini memiliki peran krusial dalam membentuk generasi muda yang mampu memanfaatkan media sosial secara positif, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dengan cerdas dalam era digital yang terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Kuningan atas dukungan finansial yang telah diberikan, sehingga kegiatan ini dapat berjalan sukses. Selain itu, penulis juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada Kepala Desa Kalimanggiskulon, Ketua Karang Taruna beserta Ketua TBM Hipapelnis yang telah memberikan dukungan yang berarti dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Riswanto, Purji. 2013. Model-Model Gerakan Literasi Media dan Pemantauan Media di Indonesia. Jakarta: PKMB dan Yayasan TIFA.
- Suciati, Dr. M.Si. 2017. Teori Komunikasi dalam Multi Perspektif: Literasi. Yogyakarta. Mantrijeron, Yogyakarta.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. Literasi media: cerdas bermedia khalayak media massa: Amazon.com.