

LITERASI DAMPAK DAN TANTANGAN DIGITALISASI BAGI ANAK USIA SEKOLAH

Putri Anugrah Cahya Dewi¹⁾

¹⁾Progam Studi Sistem Informasi Akuntansi, STMIK Primakara, Denpasar, Bali, Indonesia

Corresponding author : Putri Anugrah Cahya Dewi
E-mail : cahya@primakara.ac.id

Diterima 09 Mei 2023, Direvisi 29 Mei 2023, Disetujui 31 Mei 2023

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia, tak terkecuali pada aspek pendidikan. Dampak tersebut mempengaruhi kepada seluruh civitas akademika baik terhadap pendidik maupun peserta didik. Banyak dampak positif yang terjadi akibat digitalisasi pada aspek pendidikan, salah satunya kini siswa/i dapat mengakses materi pembelajaran secara lebih luas dan fleksibel. Namun berdasarkan hasil wawancara, diperoleh bahwa berkembangnya digitalisasi berdampak negatif pula pada siswa. Seperti adanya siswa yang menggunakan *gadget* secara berlebihan sehingga mengganggu konsentrasi belajar di kelas. Maka itu, diperlukan pemberian pelatihan literasi digital kepada siswa. Tujuannya agar siswa dapat meminimalisir dampak negatif pemanfaatan teknologi dan mengetahui hal-hal yang harus diwaspadai. Dari pelatihan ini, siswa dapat memiliki keterampilan dalam mengakses dan mengelola informasi dengan bertanggungjawab.

Kata kunci: dampak; literasi digital; *gadget*

ABSTRACT

The rapid development of technology has an impact on all aspects of human life, including the aspect of education. This impact affects the entire academic community, both educators and students. Many positive impacts have occurred as a result of digitalization on the educational aspect, one of which is that now students can access learning materials more broadly and flexibly. However, based on interview results, it was found that the development of digitalization also had a negative impact on students. Like the presence of students who use gadgets excessively so that it disrupts the concentration of learning in class. Therefore, it is necessary to provide digital literacy training to students. The goal is that students can minimize the negative impact of using technology and know things to watch out for. From this training, students can have skills in accessing and managing information responsibly.

Keywords: impact; digital literacy; *gadget*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi semakin berkembang setiap tahunnya. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, di mana 95% masyarakat menggunakan internet untuk mengakses media sosial (Indonesia, 2022). Penggunaan internet khususnya media sosial tidak hanya memberikan dampak positif, namun juga memberikan dampak negatif kepada penggunanya. Pengguna diharapkan dapat memanfaatkan internet dengan bertanggungjawab dan mampu mengelola informasi yang diperoleh dengan bijak (Ahman et al., 2019). Digitalisasi mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, salah satunya aspek pendidikan. Hal ini berkaitan dengan adanya tingkat penetrasi internet tertinggi yang berada pada kelompok usia 13-18 tahun yang

mencapai 99,16% pada tahun 2021/2022 (Bayu, 2022). Dimana, kelompok usia tersebut merupakan kelompok usia anak Generasi Z. Generasi Z dikatakan termasuk dalam generasi internet, di mana kelompok usia ini sudah merasakan keberadaan internet semenjak mereka lahir serta sudah tidak asing lagi dengan media sosial (Rakhman & Haryadi, 2021).

Hal positif yang dapat diambil dari adanya digitalisasi pada aspek pendidikan yaitu kini siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara lebih luas. Siswa dapat mengakses materi dari seluruh penjuru dunia, sehingga ilmu yang diperoleh tidak terbatas (Waruwu, 2021). Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan minat belajar siswa karena banyak *platform* yang dapat digunakan untuk belajar. Namun berdasarkan hasil wawancara,

luasnya digitalisasi memberikan dampak negatif pula pada siswa. Hal ini terlihat dari adanya siswa yang menggunakan media sosial secara berlebihan yaitu menggunakan media sosial ketika pembelajaran berlangsung sehingga mengurangi fokus siswa pada pembelajaran dan berpengaruh pada penguasaan materi siswa. Selain itu, etika siswa ketika menggunakan media komunikasi digital seperti *whatsapp* atau telegram ketika menghubungi gurunya juga masih kurang. Masih terdapat siswa yang menghubungi guru tidak pada jam seharusnya dan masih kurang sopan dalam penggunaan kata-kata.

Usia remaja merupakan usia yang termasuk dalam masa transisi, dimana mayoritas anak masih sulit untuk dapat melakukan kontrol diri. Hal ini menyebabkan beberapa kasus dapat terjadi, seperti *cyberbullying* pada media sosial. *Cyberbullying* merupakan suatu perilaku memperlakukan seseorang melalui media sosial baik berupa bahasa kasar, penyebaran fitnah atau gosip, maupun penyebaran rahasia seseorang (Sari Rumra & Agustina Rahayu, 2021). *Cyberbullying* dapat berdampak signifikan pada kondisi psikologis anak, seperti kurangnya rasa percaya diri siswa sampai kepada kondisi ingin mengakhiri hidup. Seperti pada kasus tahun 2019 yang menyebabkan remaja perempuan terkena *bullying* hingga melakukan bunuh diri (Qur'ani & Anggraini, 2021). Remaja yang masih labil dengan emosinya bisa saja melakukan *cyberbullying* tanpa ia sadari. Selain itu, maraknya serta mudahnya mengakses media sosial menyebabkan remaja secara tidak sadar terlalu banyak memberikan informasi pribadinya. Hal ini dapat berdampak pada kebocoran informasi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak tidak bertanggungjawab dan dapat menimbulkan masalah di kemudian hari.

Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan mengenai penggunaan media sosial yang berlebihan di kelas beserta masih adanya siswa yang menghubungi guru di waktu yang tidak seharusnya, maka diperlukan pelatihan literasi digital untuk mengenalkan siswa mengenai hal-hal positif apa yang bisa dilakukan dengan media sosial. Literasi digital itu sendiri merupakan keterampilan mengakses dan mengelola informasi dengan bertanggungjawab (Dewi, 2022). Sehingga hasil yang diharapkan dalam pelatihan ini yaitu siswa dapat memperhatikan, mengelola informasi serta menerapkan etika bermedia sosial sehingga dapat aman dalam menggunakan media sosial.

METODE

Metode Penerapan Kegiatan

Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dengan tema "Financial Planning dan Literasi Digital Generasi Z". Adapun alur pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Secara bertahap, pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tahap pertama, dilakukan pengumpulan data yaitu melalui wawancara dengan pihak sekolah. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi agar dapat mempersiapkan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Adapun permasalahan yang terjadi sesuai dengan hasil wawancara, yaitu adanya penggunaan media sosial secara berlebihan pada siswa terlihat dari adanya siswa yang bermain *gadget* di saat pembelajaran berlangsung. Hal ini mengganggu fokus siswa dalam belajar. Selain itu, karena maraknya *cyberbullying* di kalangan remaja maka guru ingin memberikan pemahaman kepada siswa agar terhindar dari hal tersebut. Pembelajaran yang kini juga sering dilakukan secara *online* menjadikan siswa menjadi perlu untuk mempelajari cara mengelola informasi yang baik, sehingga terhindar dari informasi-informasi yang bersifat *hoax*.
2. Tahap kedua, dilakukan penyusunan materi sesuai dengan identifikasi masalah beserta analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap pertama.
3. Tahap ketiga, dilaksanakan penyampaian materi dalam bentuk pelatihan. Materi yang disampaikan yaitu berkaitan dengan kemampuan

bermedia digital (*digital skill*), kemampuan menggunakan media digital secara aman (*digital safety*), serta etika dalam menggunakan media digital (*digital ethic*).

4. Tahap ketiga, dilakukan evaluasi melalui kuis yang diberikan menggunakan *kahoot*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan.

Peserta Kegiatan

Adapun peserta yang hadir dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah 125 orang siswa/i SMK PGRI 1 Gianyar beserta guru-guru pendamping.

Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan pada bulan September 2022 yang bertempat di Aula SMK PGRI 1 Gianyar yang berlokasi di Jl. Mulawarman No.105, Abianbase, Kec. Gianyar, Kabupaten Gianyar, Bali. Sekolah yang sudah berdiri sejak tahun 2009 dan telah terakreditasi A ini memiliki 4 kompetensi keahlian yaitu Perhotelan, Tata Boga, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat yang berupa pelatihan ini dilaksanakan secara *offline* di SMK PGRI 1 Gianyar dengan menyoal seluruh peserta didik. Tujuan dari dilaksanakannya pelatihan ini yaitu meningkatkannya kemampuan dalam menggunakan/memanfaatkan media digital, meningkatkannya kemampuan mengelola informasi pada media digital, meningkatkannya pengetahuan siswa/i mengenai apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan di media digital sehingga memiliki rekam jejak digital serta *personal branding* yang baik, dan meningkatkannya pengetahuan siswa/i mengenai etika dalam menggunakan media digital. Tujuan tersebut di dasarkan pada permasalahan yang dipaparkan oleh Kepala Sekolah berdasarkan hasil wawancara. Adapun permasalahan yang terjadi pada siswa/i SMK PGRI 1 Gianyar adalah penggunaan *gadget* yang berlebihan hingga mengganggu konsentrasi belajar, kurang ahlinya siswa dalam mencari kata kunci ketika mencari informasi di internet, perlunya siswa untuk mengetahui manfaat positif lainnya dari penggunaan media digital maupun internet selain untuk hiburan seperti bermain games, perlunya siswa untuk mengetahui informasi yang tergolong *hoax*, serta perlunya siswa untuk mengetahui aturan-aturan di lingkungan digital sehingga dapat membentuk pribadi

dengan karakter yang positif baik dalam lingkungan fisik maupun digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilaksanakan pelatihan literasi digital bagi siswa/i di SMK PGRI 1 Gianyar. Adapun materi yang dipaparkan dalam pelatihan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan dalam menggunakan media digital (*digital skill*)

Kemampuan ini berkaitan dengan tata cara mengoperasikan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari (Dewi, 2022). Sasaran dari pemberian materi ini adalah agar siswa/i dapat memahami cara untuk mencari kata kunci yang tepat dalam pencarian informasi di internet, dapat memilah informasi yang dapat dipercaya (fakta) dan tidak dapat dipercaya (*hoax*), dapat memahami dampak positif dan dampak negatif dari internet khususnya media sosial, serta dapat memahami cara menghadapi *malware* pada perangkat digital.

2. Kemampuan dalam menggunakan media digital secara aman (*digital safety*)

Kemampuan ini berkaitan dengan kesadaran pengguna perangkat digital untuk melindungi data pribadi serta memahami mengenai keamanan digital (Ardiansyah et al., 2021). Sasaran dari pemberian materi ini adalah agar siswa/i dapat mengetahui fitur-fitur untuk memproteksi perangkat digital, dapat memahami mengenai perlindungan identitas pribadi pada perangkat digital, dapat mengetahui mengenai modus-modus penipuan digital, serta memahami mengenai rekam jejak digital sehingga siswa/i dapat lebih berhati-hati dalam membentuk citra dirinya di dunia digital.

3. Kemampuan untuk memiliki etika dalam menggunakan media digital (*digital ethic*)

Kemampuan ini berkaitan dengan memahami serta dapat menyesuaikan diri dengan tata kelola etika digital dalam kehidupan sehari-hari. Sasaran dari pemberian materi ini adalah agar siswa/i dapat memahami etika berkomunikasi yang baik dengan individu lainnya di ruang digital, mengetahui informasi mengenai *cyberbullying* dan konten negatif yang harus dihindari, serta dapat memahami tata cara bertransaksi secara elektronik di ruang digital.

Berikut tampilan materi yang disampaikan kepada siswa/i di SMK PGRI 1 Gianyar.



Gambar 2. Materi Pelatihan

Setelah dilakukan penyusunan materi, berikutnya merupakan tahapan pelaksanaan pelatihan. Di awal, dilakukan pemberian materi pelatihan kepada peserta sesuai dengan materi yang disusun pada tahap sebelumnya. Pemberian materi ini berlangsung selama 90 menit.



Gambar 3. Pemberian Materi

Setelah itu, tahap berikutnya dilanjutkan dengan sesi diskusi yang berlangsung selama 45 menit. Peserta begitu antusias dalam mengikuti pelatihan, terlihat dari banyaknya pertanyaan yang dilontarkan. Dalam sesi diskusi, peserta terlihat sangat tertarik dengan *cyberbullying* seperti bagaimana agar peserta tidak menjadi korban dari *cyberbullying* maupun agar secara tidak sengaja menjadi pelaku. Semenjak hadirnya teknologi, sudah tak jarang terdengar berita mengenai kasus *bullying* yang korban dan pelakunya merupakan remaja. Hal ini dapat terjadi karena adanya kebebasan dalam menggunakan media sosial tanpa adanya pengawasan (Natalia, 2016). Oleh karenanya, siswa/i diarahkan untuk dapat mengingat bahwa berkomunikasi pada ruang digital sama saja dengan berkomunikasi pada ruang fisik. Serta, mengingatkan kepada siswa/i bahwa segala hal yang dilontarkan pada ruang digital akan menjadi rekam jejak digital dan akan berpengaruh pada penerimaan pekerjaan maupun terkait penerimaan studi lanjut di masa yang akan datang. Adanya Undang-Undang mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik juga dapat menjadi *boomerang* ketika melakukan *cyberbullying*. Selain penjelasan secara verbal, peserta juga diberikan video

mengenai *cyberbullying* untuk memperlihatkan bentuk nyata dari *cyberbullying* beserta dampaknya bagi korban maupun pelaku (Rawanoko et al., 2021). Dengan penyampaian ini, diharapkan siswa/i lebih berhati-hati dalam menggunakan media digital.



Gambar 4. Sesi Diskusi

Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan 5 (lima) pertanyaan kepada peserta. Peserta yang dapat menjawab maka akan diberikan hadiah. Berikut disajikan gambar pelaksanaan pelatihan.



Gambar 5. Tahap Evaluasi

SIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan dalam bentuk pelatihan kepada siswa/i di SMK PGRI 1 Gianyar. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa/i agar (a) dapat cakap menggunakan media digital seperti mampu membedakan informasi berupa fakta dan *hoax*, mampu mengetahui kata kunci yang tepat dalam mencari informasi, serta mengetahui fitur untuk menghindari *malware*; (b) dapat aman dalam bermedia digital seperti mampu mengelola data pribadi serta terkait rekam jejak digital, mengetahui fitur untuk melindungi perangkat digital, dan mengetahui modus-modus digital; serta (c) dapat memiliki etika dalam berkomunikasi dan berinteraksi di media digital. Untuk mengetahui apakah tujuan pelatihan telah tercapai atau tidak, maka di akhir dilakukan evaluasi. Metode evaluasi yang dilakukan yaitu dengan metode tanya jawab berupa kasus-kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta. Terlihat bahwa

dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, peserta sudah mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan tepat.

Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan, diharapkan kedepannya dapat dilakukan kegiatan serupa terkait pemahaman literasi digital dengan menambahkan kompetensi *digital culture* sehingga masyarakat dapat memiliki kompetensi literasi digital secara lengkap. Hal yang dapat dilakukan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan berkolaborasi dengan berbagai pihak seperti desa, lembaga pendidikan, dan yang lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada SMK PGRI 1 Gianyar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat memberikan pelatihan literasi digital kepada anak didiknya beserta ucapan terimakasih kepada civitas akademika STMIK Primakara atas segala dukungannya dalam penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahman, Mujiyanto, J., Bharati, Dwi Anggani Linggarngeraini, Y., & Faridi, A. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 386–389. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/313/342/>
- Ardiansyah, R., Afifah, S. N., & Mahfud, H. (2021). Kesadaran Mengenai Digital Safety di Kalangan Guru Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 23–31.
- Bayu, D. (2022). *Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia pada 2022* Artikel ini telah tayang di *DataIndonesia.id* dengan judul "Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia pada 2022"., Author: Dimas Bayu. Editor: Dimas Bayu. Klik selengkapnya di sini: <http://dataIndonesia.id/Digital/detail/remaja-paling-banyak-gunakan-internet-di-indonesia-pada-2022>
- Dewi, P. A. C. (2022). Edukasi Literasi Digital dan Tantangan menjadi Masyarakat Digital di Banjar Baturiti Tengah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2786–2790. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.754>
- Indonesia, K. K. dan I. R. (2022). *Kominfo: Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. <https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/>

0/berita_satker

- Natalia, E. C. (2016). Remaja , Media Sosial Dan Cyberbullying. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 5, 119–137. <http://journal.wima.ac.id/index.php/KOMUNIKATIF/article/view/991/944>
- Qur'ani, H. B., & Anggraini, P. (2021). Literasi Digital Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang. *Jurnal Pengabdian*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jplp2km.v4i1.42154>
- Rakhman, M. A., & Haryadi, H. (2021). Workshop Literasi Digital Dalam Rangka Peningkatan Partisipasi Pembangunan Saat Pandemi Di Desa Pematang Jering, Kabupaten Muara Jambi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 191. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i2.30226>
- Rawanoko, E. S., Komalasari, K., Al-Muchtar, S., & Bestari, P. (2021). The use of social media in ethic digital perspective. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(1), 148–157. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i1.40036>
- Sari Rumra, N., & Agustina Rahayu, B. (2021). Perilaku Cyberbullying Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 3(1), 41–52. <https://jurnal.rs-amino.jatengprov.go.id/index.php/JIKJ/article/view/32>
- Waruwu, W. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Literasi Digital (Yayasan Kita Menulis, 2021)*, 3(2), 6.