

MODEL PELATIHAN LITERASI DIGITAL UNTUK REMAJA USIA SEKOLAH

Dadang Sudana, Amir, Dedy Suryana dan Agus Suherman
Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding authors. dsudana@upi.edu; deddysuryana88@upi.edu

How to cite this article (in APA style). Sudana, D., Amir., Suryana, D., Suherman, A. (2022). Model pelatihan literasi digital untuk remaja usia sekolah. *Dimasatra: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 31-42.

History of article. Received: March 2022; Revised: July, 2022, Published: October 2022

Abstrak. Pada abad yang serba canggih ini perkembangan berbagai macam teknologi terjadi sangat cepat. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia dan telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaannya. Teknologi dapat membantu menjadikan dunia kita lebih terbuka, lebih damai, dan lebih adil. Dengan teknologi dunia dapat mengakhiri kemiskinan, mengurangi kematian ibu dan bayi, mempromosikan pertanian berkelanjutan dan pekerjaan yang layak, serta mencapai literasi universal. Tetapi teknologi juga dapat mengancam privasi, mengikis keamanan, dan memicu ketidaksetaraan. Oleh karena itu, Model Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dikonstruksi untuk mengedukasi khalayak sasaran mengenai hal-hal berupa: Undang undang Internet dan Transaksi Elektronik, Hoaks, Bullying dan Cyberbullying, pengidentifikasian informasi yang kredibel, dan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Metode yang digunakan pada model PkM ini yaitu pelatihan dan pendampingan. Khalayak sasaran yang dilibatkan ialah remaja yang merupakan representasi generasi *digital native* yang mengikuti pendidikan formal tingkat menengah di daerah Pantura Subang Jawa Barat. Model PkM ini diharapkan dapat dipergunakan pada program program PkM sejenis dalam pelatihan kemampuan literasi digital khalayak sasaran, sehingga kehadiran teknologi digital dapat menjadi lebih bermakna umumnya dalam kehidupan sehari-hari dan khususnya dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *digital native*; literasi digital; remaja usia sekolah

DIGITAL LITERACY TRAINING MODEL FOR SCHOOL-AGE YOUTH

Abstract. In this universal cyberspace era, the development of various kinds of technology occurs very rapidly. Technology has become a tool that can fulfill most of human needs. Technology can help make our world more open, more peaceful and more just. With technology the world can end poverty, reduce maternal and infant mortality, promote sustainable agriculture and decent work, and achieve universal literacy. But technology can also threaten privacy, erode security, and stimulate inequality. Therefore, this Community Service Program (*PkM*) model was constructed to educate the target audience on matters such as: Internet and Electronic Transactions Law, Hoaxes, Bullying and Cyber-bullying, identification of credible information, and the use of digital technology in learning. The method employed in this PkM model is training and mentoring. The target audience involved were school age youth in Pantura, North Coast region of Subang Regency, West Java. This PkM model is expected to be implemented in larger PkM programs scale in improving youth digital literacy, so that digital technology will not only provide them with the skill, but also the opportunity to widen their horizon of knowledge that empower their bright future quest.

Keywords: digital native; digital literacy; school-age youth

PENDAHULUAN

Pada abad yang serba canggih ini perkembangan berbagai macam teknologi terjadi sangat cepat. Penemuan-penemuan baru dan mencengangkan bermunculan setiap saat. Kecepatan perkembangan dan penemuan teknologi ini sangat dipengaruhi oleh penemuan teknologi komputer, Perkembangan teknologi komputer generasi pertama pada tahun 1940 sampai pada generasi kelima saat ini sungguh telah merubah wajah dunia dan segala aspek kehidupan manusia. Namun sifat manusia yang ingin serba cepat dan serba mudah telah mendorong perkembangan teknologi komputer super cepat berbasis teknologi digital yang kemudian melahirkan jaman serba digital. Era digital telah merubah manusia dengan budaya dan *life style* barunya yang tidak bisa melepaskan dirinya dari dilepaskan dari gadget dan segala produknya. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia dan telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaan. Teknologi dapat membantu menjadikan dunia kita lebih terbuka, lebih damai, dan lebih adil. Dengan teknologi dunia dapat mengakhiri kemiskinan, mengurangi kematian ibu dan bayi, mempromosikan pertanian berkelanjutan dan pekerjaan yang layak, serta mencapai literasi universal. Tetapi teknologi juga dapat mengancam privasi, mengikis keamanan, dan memicu ketidaksetaraan. Akan tetapi, pemerintah, pelaku bisnis, dan individu – memiliki pilihan untuk menentukan cara kita memanfaatkan dan mengelola teknologi baru (UN, 2020). Era digital selain membawa berbagai perubahan yang baik dan berdampak positif juga membawa banyak dampak negatif, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia. Tantangan pada era digital merambah berbagai bidang seperti politik, ekonomi, pendidikan, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri.

Pada awal tahun 2020 pandemi Covid-19 merebak di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Kematian karena Covid-19 berjumlah 159.000 di Indonesia dan 6.615.586 di seluruh dunia (our World in Data, 2022) telah menebarkan rasa takut yang begitu besar pada umat manusia sehingga pemerintah di seluruh dunia melakukan lockdown, PSBB dan PPKM di Indonesia, yang berakibat aktifitas kehidupan di luar rumah diputus. Pada waktu *lockdown* inilah semua moda komunikasi beralih ke moda komunikasi yang berbasis internet dengan berbagai macam aplikasinya. Semua kegiatan beralih ke rumah dengan *working and learning from home*. Saat itulah penggunaan jaringan Internet dan alat pendukungnya meledak melebihi kapasitas yang ada. Sementara sebelum pandemi merebak, yang menjadi fokus digalakan dunia sebenarnya adalah isu era Industri 4.0 dan *Internet of Things (IoT)-nya* untuk memperluas konektivitas internet antara benda-benda di sekitar kita dengan aktivitas pekerjaan, termasuk di dunia pendidikan, melalui pertukaran data yang sangat cepat. Seluruh sistem terhubung dengan jaringan siber dan fisik dengan memanfaatkan *cloud computing*. Pada saat itulah serangan Covid-19 terjadi yang menyebabkan *double disruption* di berbagai sektor kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Konsep era Industri 4.0 diatas dipercepat dengan merebaknya pandemi Covid-19 yang sampai saat ini masih berlangsung. Airlangga Hartarto (2021)

Kemajuan Teknologi komputer menyebabkan pengelompokan generasi manusia. Sehubungan dengan itu, Mac Prensky mengelompokan generasi yang lahir setelah tahun 1980-an sebagai “Digital Natives”, generasi muda yang sewaktu belajar membaca dan menulis sudah mengenal teknologi komputer dan internet dan hidup dan tumbuh dewasa dikelilingi berbagai macam gadget digital yang canggih. Sebaliknya, dia menyebut generasi yang terlahir sebelumnya, yang memiliki gap generasi yang besar, sebagai “digital Immigrant” yang memerlukan

adaptasi yang panjang dengan teknologi baru ini, seperti dikatakan Young, (2021) *“This will mean that most of the global workforce in some shape or form will need to reskill.”*

Data statistik memang menunjukkan tingkat penetrasi yang relative sangat tinggi pada kelompok remaja native ini. Penetrasi pengguna internet di Indonesia berdasarkan jenjang pendidikan adalah sebagai berikut; untuk kategori tidak sekolah 11.8%, tidak tamat SD sebesar 32,72%, Tamat SD/Paket A 72.37, SMP 85.43%, SMA 93,75%, Diploma/S1 98,39%, dan Pascasarjana (S2/S3) 100% (APJII, 2021). Sementara penggunaan internet yang dilakukan untuk mengakses game, menonton film/video, berkomunikasi lewat media sosial seperti Facebook, WhatsApp, Telegram, Line/Twitter, Instagram dan lain lain.

Data di atas menunjukkan bahwa kelompok terbesar pengguna internet adalah kelompok remaja usia sekolah. Sebagai kelompok terbesar pengguna koneksi internet, remaja usia sekolah ini akan mendapatkan manfaat positif terbesar dari kemajuan teknologi berbasis internet.

Dampak positif teknologi digital dapat terlihat dari beberapa manfaatnya di antaranya pembelajaran menjadi lebih realistis dan autentik jika disajikan dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat digital dan multimodal (Casey & Bruce, 2011), dan kehadiran teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan (Kuek & Hakkennes, 2019). mengeratkan hubungan silaturahmi, menambah pendapatan, berperan dalam menyampaikan ilmu, sumber rujukan dan pengetahuan, medium untuk bersuara, meningkatkan kesadaran sekeliling, alat pemotivasi dan media hiburan (Hakeem & Wilkins, 2019), Selanjutnya, jika diakses dengan batas yang wajar dan sesuai dengan kebutuhannya, maka media sosial juga dapat memberikan banyak manfaat positif, termasuk bagi anak-anak

dan juga para remaja (Arini, 2020). Hal positif lain yang bisa diperoleh dari penggunaan medsos adalah memudahkan berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, menambah banyak koneksi, menghilangkan batas jarak dan waktu. mempermudah ekspresikan diri, alat menyuarakan diri dan media penyebar informasi (Cahyono, 2016). Selain itu medsos dapat memotivasi siswa untuk ikut berpartisipasi dalam mencari materi pembelajaran dan mempermudah menyelesaikan tugas-tugasnya dan dapat digunakan untuk pendidikan karakter (Khairuni, 2016), (Juwita, 2015), dan meningkatkan kesadaran hukum (Yuhandra & Akhmaddhian, 2021).

Dibalik pengaruh positif yang mereka dapat dari medsos, remaja juga ternyata merupakan kelompok yang sangat rentan terpengaruh dampak negatif teknologi digital karena kemampuan memfilter informasinya relatif lemah (Gui & Argentin, 2011), dan kemampuan kontrol diri yang rendah (Agung, P., & Marisa, F., (2019). Remaja, walaupun digital native, sangat rentan terpapar dampak negatif penggunaan medsos. Beberapa studi berikut ini mengungkapkan efek negative dari penggunaan medsos. Prilaku bullying semakin sering terjadi karena medsos dengan teknologi digitalnya memberi peluang untuk memanipulasi informasi yang cenderung terbuka (Yanti, 2016), terungkap bahwa perilaku cyber bullying dialami remaja sebanyak 28% dari 363 siswa. Pelaku cyberbullying kebanyakan adalah teman sekolah dan jenis kelamin terbanyak adalah laki laki (50%). Sarana teknologi informasi yang banyak digunakan untuk cyberbullying ini adalah dengan menggunakan situs jejaring sosial (35%) dan pesan teks (SMS) (33%). Sedangkan perlakuan cyberbullying yang paling banyak diterima oleh korban adalah diejek/diolokolok/dimaki-maki lewat sarana tersebut (Rahayu, 2012) (Jordana & Suwanto, 2017), (Suciartini, 2018)

Prilaku berbohong berupa penyebaran berita palsu atau hoaks (Kurnia & Astuti, 2017), yang menumbuhkan sifat individualisme, fitnah dan sikap anti social Cahyono, A. S. (2016). yang dapat menyebabkan munculnya kelompok–kelompok sosial yang mengatasnamakan agama, suku dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma–norma yang ada (Rafiq, 2020). Selanjutnya penggunaan media sosial yang berlebih dapat menyebabkan kecanduan yang berujung pada tidak percaya diri, kecemasan sosial, stres, turunnya interaksi sosial. (Suarmika & Hidayat, 2021). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa sebagian besar remaja atau sebanyak 51,4% mengalami kecanduan media sosial tingkat rendah, sedangkan hampir setengah dari remaja atau sebanyak 48,6% mengalami kecanduan media sosial tingkat tinggi (Aprilia & Sriati, 2020)

Sikap yang sangat berbahaya adalah berkembangnya fenomena hilangnya rasa malu dan takut pada anakanak usia sekolah. Sekarang mereka merasa biasa dan jamak ketika harus melihat, membuka, menyimpan dan membagi file berupa gambar dan video berbau porno kepada teman-teman sebaya mereka (Istiyanto, 2016). Sementara platform lain seperti You Tube terungkap dapat mengganggu aktivitas belajar seperti hilangnya motivasi belajar, berkelahi dengan teman, berkata tidak baik, mengganggu di kelas, (Saihu, 2021). (Nurwati, & Budiarti 2016).

Walaupun kelompok remaja saat ini termasuk ke dalam generasi digital native, memiliki kemampuan menangkap informasi secara cepat, serta dapat melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan teknologi digital secara bersamaan (Teo, 2013 dalam Kizil, 2017), namun dua kemampuan tersebut tidaklah cukup untuk membendung yang informasi yang terus menerus dimanipulasi. Oleh karena itu, remaja dinilai perlu memiliki kemampuan literasi digital agar dapat memanfaatkan teknologi digital secara maksimal. Sumber lain menyebutkan

kemampuan tambahan yang dipelukan untuk beradaptasi dengan era teknologi digital ialah kemampuan literasi multimodalitas karena konten digital saat ini didominasi oleh konten yang direalisasikan dengan menggunakan multimodal (Rennie, & Thomas, 2008).

Literasi adalah kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu. Atas makna di atas, literasi digital diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital, alat komunikasi, membuat dan mengevaluasi informasi dengan sehat dan cermat serta patuh kepada hukum dalam kehidupan. Menurut Yustika, G. P., & Iswati, S. (2020). literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Sedangkan Bawden (2001) menyatakan bahwa literasi digital menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi.

Kemampuan literasi digital dapat menjembatani remaja untuk mendapatkan manfaat teknologi digital karena individu yang memiliki kemampuan ini cenderung dapat mencegah dan melindungi diri dari informasi manipulatif dan informasi yang berpotensi sebagai hoaks. Pada konteks ini, kemampuan literasi digital merujuk pada beberapa kemampuan yaitu mampu menemukan, menganalisis, menilai, dan menghasilkan informasi digital (Johnson et al, 2012, dalam Mishra, Wilder, & Mishra, 2017). Dengan demikian, remaja yang memiliki kemampuan literasi digital cenderung dapat memilih informasi yang dibutuhkan, serta dapat mengeliminasi informasi yang tidak menguntungkan. Hal ini akan memberi keuntungan positif jika kemampuan penguasaan teknologi dan literasi digitalnya digunakan dalam konteks pembelajaran dan hal-hal lain yang positif. Hal serupa terungkap

melalui penelitian yang tentang manfaat kemampuan literasi digital dalam meningkatkan kualitas penulisan karya ilmiah (Nurjanah, Rusmana, & Yanto, 2017).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, manfaat teknologi digital dalam pembelajaran belum dirasakan secara maksimal oleh remaja di Kabupaten Subang, Jawa Barat. Kesimpulan tersebut tergambar melalui hasil survey tim pelaksana bahwa sebagian besar remaja yang bersekolah tingkat menengah di lokasi tersebut belum memanfaatkan telepon pintarnya untuk mendukung proses pembelajaran, serta mereka belum mampu mengidentifikasi konten digital yang berpotensi sebagai hoaks. Hal tersebut mengindikasikan adanya permasalahan terkait penguasaan literasi digital pada responden terkait. Oleh karena itu, program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini ditujukan untuk mengedukasi remaja mengenai kemampuan literasi digital. Target program PkM ini yaitu khalayak sasaran dapat memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran, dan khalayak sasaran dapat mengidentifikasi konten digital yang berpotensi sebagai hoaks.

METODE

Program PkM ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan. Metode pelatihan dilaksanakan di lingkungan sekolah tingkat menengah di Kecamatan Pusakanagara, Kabupaten Subang. Pemilihan metode ini ditujukan untuk memudahkan siswa karena pelatihan dilakukan pada hari aktif pembelajaran. Selain itu, metode pendampingan dilakukan baik secara langsung melalui pertemuan di kelas maupun secara tidak langsung melalui media sosial. Pemilihan metode pendampingan langsung ditujukan untuk mengkondisikan bimbingan secara berkelompok, dan bimbingan melalui media sosial ditujukan

untuk melihat progres individu. Pemilihan metode ini, *Communication, Collaboration, Participation* diadaptasi dari model yang dikembangkan oleh Beetham (2019) dibawah ini.



Gambar 1. digital capacity framework

Berdasarkan pemaparan di atas, program PkM ini akan difokuskan pada pembangunan kemampuan literasi digital siswa sekolah tingkat menengah di Kecamatan Pusakanagara, Kabupaten Subang. Penguasaan kompetensi tersebut diharapkan memberikan manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran dan kehidupan sosial. Penanaman kemampuan literasi digital pada khalayak sasaran ini akan dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan yang difokuskan pada pengenalan karakteristik informasi yang berpotensi sebagai hoaks, serta karakteristik informasi yang kredibel. Karakteristik tersebut berkaitan dengan fitur kebahasaan. Dengan kata lain, khalayak sasaran akan diperkenalkan dengan genre kedua teks di atas.

Mengacu pada pandangan Systemic Functional Linguistics (SFL) genre memiliki fungsi sosial yang direalisasikan melalui tahapan retorika yang memiliki fitur-fitur kebahasaan yang khas (Gerot & Wignel, 1995). Pemilihan unit linguistik tersebut ditujukan untuk mengekspresikan makna (Halliday dalam Gales, 2011). Seiring dengan anggapan Halliday, Matthiessen, dan Matthiessen (2014) *“a language is a resource of making meaning, and meaning resides in systemic pattern of choice”*. Selain memperhatikan pemilihan unit linguistik, SFL juga fokus pada bagaimana struktur unit linguistik tersebut tersusun. Keduanya disebut

lexicogrammar, yang merupakan aspek dalam bahasa yang meliputi leksikal dan kegramatikal (Halliday, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan sebelumnya, maka disusunlah rencana kegiatan sebagai berikut: persiapan, pembekalan, pelaksanaan, pendampingan, evaluasi dan rencana tindak lanjut.

Proses pelaksanaan berupa pelatihan di bagi dalam beberapa pertemuan berselang selama tiga bulan. Untuk efisiensi waktu, fleksibilitas jadwal dan menjaga proses, maka pelatihan ini diselenggarakan via zoom tiap hari libur agar tidak mengganggu jadwal proses belajar mengajar di sekolah.

Rangkaian kegiatan PkM ini dilaksanakan sebagai berikut:

1. Pengenalan jenis media digital, dampak penyalahgunaan dan upaya preventif.
2. Undang undang Internet dan Transaksi Elektronik dan akibat hukumnya bagi remaja.
3. Hoaks, ciri dan cara mengatasinya.
4. Cyberbullying, dampak dan cara mengatasinya.

Pelaksanaan Kegiatan

Sosialisasi dan Koordinasi

Sesuai dengan rencana kegiatan, PkM ini dilaksanakan dengan metode sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Sosialisasi dan koordinasi dilakukan untuk memberikan pemahaman bagi Tim Pkm baik yang berada di UPI maupun di lapangan, meliputi semua materi utama yang tercantum di atas dan seluruh aspek pendukungnya. Nara sumber kegiatan disediakan oleh Tim PkM. Sedangkan model pelatihan adalah model pelatihan dan pendampingan yang akan lebih menekankan potensi yg dimiliki oleh khalayak sasaran yang merupakan generasi digital native.



Gambar 2 sosialisasi

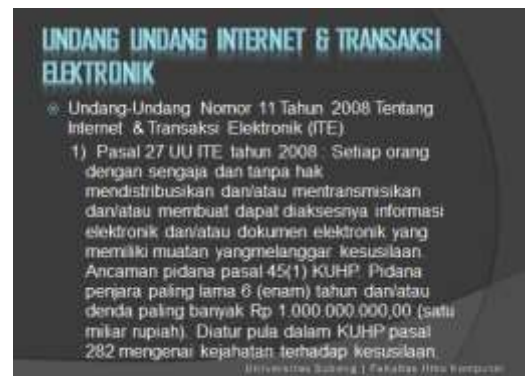


Gambar 3 pelatihan

Pelatihan

a. Undang undang Internet dan Transaksi Elektronik

Materi undang-undang ITE dilaksanakan dengan metoda ceramah, diskusi dan latihan. Kegiatan ini berlangsung selama 150 menit yang terbagi kedalam 3 aktifitas; 50 menit ceramah, 50 menit diskusi dan, 50 latihan studi kasus. Diharapkan dengan kegiatan pengenalan UU ITE dan segala aspek akibat hukumnya dapat memberikan pengetahuan dasar tentang bagaimana beraktifitas dan bermain aman dalam medsos.



Gambar 4 materi undang-undang internet dan transaksi elektronik

b. Hoaks

Materi tentang Hoaks dilaksanakan dengan metoda ceramah, diskusi dan latihan. Kegiatan ini berlangsung selama 150 menit yang terbagi kedalam 3 aktifitas; 50 menit

ceramah, 50 menit diskusi dan, 50 latihan studi kasus. Aktifitas ini meliputi; ciri ciri hoaks, cara mengidentifikasi berita hoaks dan latihan studi kasus. Diharapkan dengan kegiatan ini peserta akan mendapatkan pengetahuan mendalam cara mengidentifikasi dan menangani berita hoaks.



Gambar 5 materi hoaks

c. Bullying dan Cyberbullying

Materi tentang Cyberbullying dilaksanakan dengan metoda ceramah, diskusi dan latihan. Kegiatan ini berlangsung selama 150 menit yang terbagi kedalam 3 aktifitas; 50 menit ceramah, 50 menit diskusi dan, 50 latihan studi kasus. Aktifitas ini meliputi; pengertian bullying, jenis-jenis bullying dan dampak bullying, dan latihan studi kasus. Melalui kombinasi dari berbagai metode tersebut diharapkan peserta tidak hanya mengetahui pengetahuan tentang bullying saja, tapi juga mendapatkan wawasan yang luas mengenai bullying dan keterampilan untuk menghindari dan mencegah terjadinya bullying di sekolah.



Gambar 6 materi cyberbullying

d. Hasil yang Dicapai

Sebagaimana pemaparan sebelumnya, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memiliki beberapa target yang diharapkan dapat tercapai. Beberapa target tersebut yaitu

(a) meningkatkannya kemamuan literasi digital khalayak sasaran dalam hal mengidentifikasi konten digital yang berpotensi sebagai hoaks, dan cyberbullying (b) meningkatnya kemampuan khalayak sasaran untuk menentukan informasi yang kredibel sesuai dengan yang dibutuhkan, dan (c) meningkatnya pemahaman khalayak sasaran akan aspek hukum dari UU ITE dalam memanfaatkan teknologi digital secara maksimal dalam proses pembelajaran. Ketercapaian masing-masing target akan di paparkan di bawah ini.

Target (a) telah sepenuhnya tercapai. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil evaluasi bahwa khalayak sasaran telah mampu mengidentifikasi konten digital yang berpotensi sebagai hoaks. Ketercapaian target ini dapat terlihat dari respons khalayak sasaran yang menunjukkan beberapa hal yaitu memahami ciri-ciri hoaks dan konsekuensi hukumnya, tidak akan menyebarkan hoaks, serta menjadi peduli terhadap jejak digital; dari hasil angket tentang pemahaman mengenai hoaks yang cenderung tinggi yakni dari 60.5 menjadi 93.6.

Target (b) telah sepenuhnya tercapai. Ketercapaian target ini dapat terlihat dari respon khalayak sasaran yang menunjukkan kemampuannya untuk mengidentifikasi informasi yang kredibel dengan cara mengaplikasikan langkah-langkah mengidentifikasi hoaks, dan mengetahui situs pencari fakta; dan hasil angket tentang pemahaman mengenai situs kredibel hoaks cenderung tinggi yakni dari 67.30 menjadi 88.40.

Target (c) juga telah tercapai. Ketercapaian target ini dapat

diketahui melalui respons khalayak sasaran yang menunjukkan kemampuannya dalam mengenali ciri-ciri situs kredibel dan cara mengidentifikasinya. Dalam konteks ini, khalayak sasaran mampu menentukan informasi digital yang sesuai dengan kebutuhan dan pembelajaran. Hal ini tercermin melalui hasil angket tentang pemahaman mengenai pentingnya memilah informasi cenderung tinggi yakni 66.70 – menjadi 98.75. Hasil di atas tergambarkan seperti pada tabel di bawah ini.

No	Tujuan Pelatihan	(-)Pelatihan	(+)Pelatihan
1	meningkatkan kemampuan literasi digital khalayak sasaran dalam hal mengidentifikasi konten digital yang berpotensi sebagai hoaks.	60.5	95.6
2	meningkatkan kemampuan khalayak sasaran untuk memetikan informasi yang kredibel sesuai dengan yang dibutuhkan.	67.50	88.40
3	meningkatkan pemahaman khalayak sasaran untuk memanfaatkan teknologi digital secara maksimal dalam proses pembelajaran.	66.70	98.75.

Tabel 1 ketercapaian target

SIMPULAN

Upaya yang ditempuh tim pelaksana dalam mengatasi permasalahan yang muncul di lapangan ialah dengan cara memberikan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital remaja di Kecamatan Pusakanagara, Kabupaten Subang. Penguasaan kompetensi tersebut diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peserta pelatihan dalam hal memilah informasi yang berguna baik bagi keperluan pembelajaran, maupun hal lainnya.

Secara umum, kegiatan PkM ini dapat dikatakan berhasil meskipun menghadapi beberapa kendala. Beberapa saran diajukan bagi pelaksanaan kegiatan serupa agar dapat meminimalisir kendala yang dihadapi dan agar kegiatan dapat berlangsung lebih efektif. Saran-saran tersebut di antaranya pelatihan dilakukan setelah siswa melaksanakan ujian, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam memahami materi; jumlah peserta agar diperbanyak, sehingga peluang transfer ilmu dapat

diperluas; pelaksanaan pelatihan secara lintas sektor, sehingga masyarakat umum dapat terpapar dengan informasi mengenai literasi digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, P., & Marisa, F. (2019). Analisis statistik pada dampak negatif dari sosial media terhadap perilaku manusia. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 4(1), 1-4.
- Hartato, A.(2021). Business Journey: Navigating in the Sea of Challenges. *Webinar Creativepreneur 4.0*. Persatuan Pelajar Indonesia Universiti Utara Malaysia. Jakarta, 11/09/2021
- Akbar, M. F., & Anggaraeni, F. D. (2017). Teknologi dalam pendidikan: Literasi digital dan selfdirected learning pada mahasiswa skripsi. *Jurnal Indigenous*, 2(1), 28-38.
- APJII (2021) Survei Internet
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat kecanduan media sosial pada remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1).
- Arini, D. (2020). Penyuluhan Dampak Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Kalangan Remaja Di Desa Way Heling Kecamatan Lengkiti Kabupaten Ogan Komering Ulu. *Abdimas Universal*, 2(1), 49-53
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of documentation*.
- Beetham,H. & Sharpe, R. (2019). *Rethinking Pedagogy for a Digital Age Principles and Practices of Design*.
- Brown, T. (2011). Are you a digital native or a digital immigrant? Being client centred in the digital era. *Official Journal of The*

- College of Occupational Therapists*, 74(7), 313.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157.,
- Casey, L., & Bruce, B. C. (2011). The Practice Profile of Inquiry: Connecting digital literacy and pedagogy. *E-Learning and Digital Media*, 8(1), 76-85.
- Gerot, L. and Wignell, P. (1995). Making Sense of Functional Passage 2013, 1(2), 89-98 97 Grammar. Australia: An Introductory Workbook.
- Gui, M., & Argentin, G. (2011). Digital skills of internet natives: Different forms of digital literacy in a random sample of northern Italian high school students. *New Media & Society*, 13(6), 963-980.
- Halliday, M.A.K. (1994). An Introduction to Functional Grammar (second ed.). China: Foreign language teaching and research press.
- Young, H., (2021) What will the 'double disruption' of the pandemic and increasing automation mean for school & university leavers?. *Age of Avarness*
- Istiyanto, S. B. (2016). Telepon Genggam Dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 1(1), 58-63.
- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (2015). Peran media sosial terhadap gaya hidup siswa. *SOSIETAS*, 5(1).
- Jordana, T. A., & Suwanto, D. H. (2017). Pemetaan program literasi digital di Universitas Negeri Yogyakarta. *Informasi Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 167-180.
- Kızıl, A. S. (2017). EFL Learners in the Digital Age: An Investigation into Personal and Educational Digital Engagement. *RELC Journal*, 48(3), 373-388.
- Kuek, A., & Hakkennes, S. (2019). Healthcare staff digital literacy levels and their attitudes towards information systems. *Health Informatics Journal*, 1-21.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra. *INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149-166.
- Khairuni, N. (2016). Dampak positif dan negatif sosial media terhadap pendidikan akhlak anak (studi kasus di smp negeri 2 kelas viii banda aceh). *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 91-106.
- Mishra, K. E., Wilder, K., & Mishra, A. K. (2017). Digital literacy in the marketing curriculum: Are female college students prepared for digital jobs? *Industry and Higher Education*, 31(3), 204-211.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan literasi digital dengan kualitas penggunaan e-resources. *Lentera Pustaka*, 3(2), 117-140.
- Our World In Data (2020). Global Change Data Lab.
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & Budiarti, M. (2016). Pengaruh

- media sosial terhadap perilaku remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1).
- Rahayu, F. S. (2012). Cyberbullying sebagai dampak negatif penggunaan teknologi informasi. *Journal of Information Systems*, 8(1), 22-31.
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika*, 1(1), 18-29.
- Rennie, E., & Thomas, J. (2008). Inside the house of SYN: Digital literacy and youth media. *Media International Australia*, 128, 95-103.
- Saihu, M. (2021). Dampak Negatif Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Peserta Didik. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, 4(02), 418-434.
- Suarmika, P., Hidayat, N., Lestari, S., Faliyandra, F., & Utama, E. (2021, December). Violent Reconstruction of Science Learning Based on Indonesian Local Wisdom: A Critical Review. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 612-618). Atlantis Press.
- Suciantini, N. N. A., & Sumartini, N. L. P. U. (2018). Verbal bullying dalam media sosial ditinjau dari perspektif penyimpangan prinsip kesantunan berbahasa. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 104-134.
- Sutami Dwi Lestari, S. (2022). Dampak Negatif Media Sosial Pasca Covid-19 pada Siswa: Analisis Perencanaan Kepada Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 13-17.
- United Nation (2020). The Impact of Digital Technologies 2020 and Beyond.
- Wilkins, F., Hakeem, L., Batumalai, P., & Jasmi, K. A. (2019). Media Sosial dan Dampak Positif Menurut Islam. In *Prosiding Seminar Sains Teknologi dan Manusia* (Vol. 2019).09-015
- Yanti, M. (2016). Determinan literasi digital mahasiswa: kasus Universitas Sriwijaya [Determinants of students digital literacy: the case of Sriwijaya University]. *Buletin Pos dan Telekomunikasi*, 14(2), 79-94.
- Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., & Tendiyanto, T. (2021). Penyuluhan hukum tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(01), 78-84.
- Yustika, G. P., & Iswati, S. (2020). Digital literacy in formal online education: A short review. *Dinamika Pendidikan*, 15(1), 66-76.
- Halliday, M. A. K. (1975). *Learning How to Mean: Explorations in the Development of Language*. London: Edward Arnold.
- Liu, J., Lin, C. H., Hasson, E. P., & Barnett, Z. D. (2011, March). Introducing computer science to K-12 through a summer computing workshop for teachers. In *Proceedings of the 42nd ACM technical symposium on Computer science education* (pp. 389-394).
- Räsänen, A. (2011). International Classrooms, Disciplinary Cultures and Communication Conventions: a Report on a Workshop for Content and Language Teachers. *Quality Assurance Review*, 3(2).
- Salem, A. A. M. (2013). The effect of writer's workshop approach to develop functional writing skills of primary stage pre-service English language teachers in Egypt. *International Journal*

- of Applied Linguistics and English Literature*, 2(5), 70-80.
- Usman, A. S. (2014). Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Penerapan Manajemen Berbasis Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 15(1), 13-31.
- Yang, S. C., & Liu, S. F. (2004). Case study of online workshop for the professional development of teachers. *Computers in Human Behavior*, 20(6), 733-761.

