



Edukasi Literasi Digital dan Tantangan menjadi Masyarakat Digital di Banjar Baturiti Tengah

Putri Anugrah Cahya Dewi
STMIK Primakara, Indonesia
E-mail: cahya@primakara.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-06-20 Revised: 2022-07-28 Published: 2022-08-01 Keywords: <i>Digital Literacy;</i> <i>Digital Media;</i> <i>Education.</i>	The existence of a pandemic forces all levels of society to use digital spaces due to the limited physical meeting. Internet users are now increasing every year. Apart from the many positive impacts, internet use also causes some negative impacts such as addiction and crime in the form of hacking and cracking. To minimize the negative impact of using the internet, people need to have digital literacy skills. With digital literacy skills, people can be more proficient in using digital media and be more responsible. For an even distribution of understanding about digital literacy, education is carried out in the form of digital literacy training and education about the challenges of being a digital society in Banjar Baturiti Tengah. From this training, it was found that the people of Banjar Baturiti Tengah had a good understanding of digital literacy. This can be seen from the results of the evaluation in the form of questions and answers conducted at the final stage.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-06-20 Direvisi: 2022-07-28 Dipublikasi: 2022-08-01 Kata kunci: <i>Literasi Digital;</i> <i>Media Digital;</i> <i>Edukasi.</i>	Adanya pandemi memaksa seluruh lapisan masyarakat untuk menggunakan ruang digital karena terbatasnya pertemuan fisik. Pengguna internetpun kini semakin meningkat setiap tahunnya. Terlepas dari banyaknya dampak positif, penggunaan internet juga menimbulkan beberapa dampak negatif seperti kecanduan dan kriminalitas dalam bentuk hacking maupun cracking. Untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan internet, maka masyarakat perlu memiliki kemampuan literasi digital, dengan kemampuan literasi digital, masyarakat dapat lebih cakap menggunakan media digital dan lebih bertanggung jawab. Untuk pemerataan pemahaman mengenai literasi digital, maka dilakukan edukasi berupa pelatihan literasi digital dan edukasi mengenai tantangan menjadi masyarakat digital di Banjar Baturiti Tengah. Dari pelatihan ini diperoleh bahwa masyarakat Banjar Baturiti Tengah sudah memahami dengan baik mengenai literasi digital. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi berupa tanya jawab yang dilakukan pada tahap akhir.

I. PENDAHULUAN

Pandemi yang terjadi sejak tahun 2019, memaksa masyarakat untuk menggunakan ruang digital karena dibatasinya pertemuan fisik, ruang digital yang awalnya mayoritas digunakan oleh masyarakat dengan usia tergolong muda, kini harus diadaptasi oleh semua usia. Adanya kemajuan teknologi turut mendukung pengembangan ruang digital sehingga mudah digunakan oleh semua usia. Pada tahun 2022, terhitung sudah 205 juta atau sekitar 73,7% masyarakat Indonesia yang memanfaatkan teknologi digital. Guna mendukung transformasi digital, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) meluncurkan program Desa Internet Mandiri. Hingga kini, dari program tersebut sudah terdapat 69.500 desa dari jumlah seluruh desa di Indonesia yang terkoneksi internet. Terlepas dari banyaknya dampak positif penggunaan internet, seperti sebagai (1) *media komunikasi*, internet mempermudah untuk berkomunikasi jarak jauh

dengan biaya yang tergolong murah; (2) *media informasi*, segala informasi yang dibutuhkan tersedia di internet serta mudah dicari; dan (3) *media bisnis*, secara positif internet dapat digunakan untuk memperoleh pendapatan misal dengan berbisnis *online* melalui *e-commerce* seperti shopee, tokopedia, lazada, dan *e-commerce* lainnya yang sejenis.

Penggunaan internet juga menimbulkan beberapa dampak negatif, adapun dampak negatif dari penggunaan internet yaitu (1) *kecanduan*, pengguna internet menjadi terlalu asyik dengan ponselnya dibandingkan dengan lingkungan sekitar di dunia nyata, kecanduan internet dapat berdampak buruk serta mempengaruhi psikologis, sikap dan perilaku pengguna; (2) *kriminal*, kejahatan dapat terjadi melalui internet atau biasa disebut dengan *cybercrime*. Bentuk-bentuk *cybercrime* diantaranya yaitu *hacking* atau usaha memasuki jaringan dengan maksud mengeksplorasi atau mencari kelemahan sistem jaringan dan

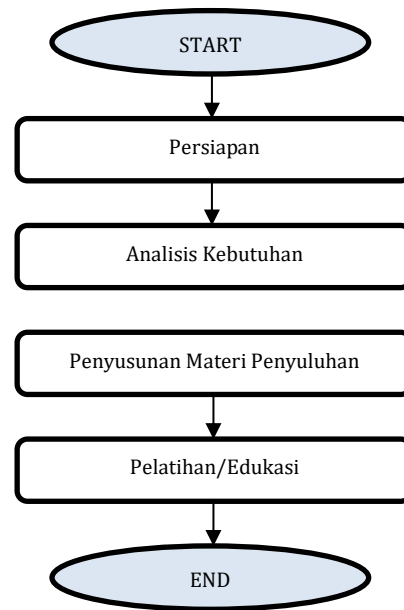
cracking atau usaha memasuki jaringan secara illegal untuk mencuri, mengubah atau menghancurkan dokumen yang tersimpan pada jaringan tersebut, untuk meminimalisir dampak negatif tersebut, maka pengguna internet perlu memiliki kemampuan literasi digital. Literasi digital merupakan keterampilan dalam mengakses, merangkai, memahami dan menyebarkan informasi, literasi digital tidak hanya merupakan kecakapan menggunakan internet dan media digital, tetapi juga bagaimana pengguna mampu untuk bertanggungjawab dalam menggunakan media digital. Bertanggungjawab yang dimaksudkan disini merupakan suatu kemampuan untuk dapat menangani beragam informasi, menafsirkan pesan dan berkomunikasi dengan efektif, kebutuhan akan pemahaman literasi digital menjadi sama pentingnya dengan kebutuhan pemahaman pengetahuan lainnya. Pemahaman akan literasi digital perlu ditumbuhkan dan diupayakan oleh seluruh lapisan masyarakat sehingga dapat menghadapi tantangan digital serta dapat menciptakan ruang digital yang kondusif

Berdasarkan paparan diatas, maka dianggap perlu untuk memberikan edukasi mengenai literasi digital kepada desa utamanya di Banjar Baturiti Tengah berupa pelatihan, kegiatan ini diselenggarakan dengan bekerjasama dengan Komunitas Kreatif Banjar Baturiti Tengah, Kerambitan, Tabanan, Bali. Adapun tujuan dilakukannya pengabdian ini yaitu (1) agar masyarakat banjar mampu mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan internet, dan (2) meningkatkan kemampuan literasi digital untuk dapat lebih kritis dan bertanggungjawab dalam menggunakan media digital.

II. METODE

1. Metode Penerapan Kegiatan

Kegiatan edukasi literasi digital dan tantangan menjadi masyarakat digital pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan, implementasi pelatihan yang dilaksanakan yaitu dengan memberikan edukasi mengenai tantangan menjadi masyarakat digital, dan dilanjutkan dengan edukasi mengenai literasi digital, adapun alur pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Secara bertahap, pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sebagai berikut:

a) Tahap pertama

Dilakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui situasi dan permasalahan yang terjadi di Banjar Baturiti Tengah, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara ke lapangan dengan *output* analisis kebutuhan, wawancara dilakukan dengan menemui Ketua Komunitas Banjar Baturiti Tengah, dari hasil wawancara diperoleh bahwa hampir seluruh masyarakat Banjar aktif menggunakan internet dan ditemukan bahwa terdapat salah satu warga banjar yang pernah terjebak penipuan melalui internet. Hal ini semakin memperkuat bahwa diperlukan pelatihan mengenai literasi digital, setelah diperoleh analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan penyusunan materi pelatihan literasi digital beserta tantangan menjadi masyarakat digital.

b) Tahap kedua

Dilaksanakan penyampaian materi atau edukasi kepada masyarakat Banjar Baturiti Tengah, edukasi tersebut berkaitan dengan tantangan menjadi masyarakat digital dan edukasi mengenai pentingnya literasi digital.

c) Tahap ketiga

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi atau pemantauan untuk mengetahui pemaha-

man mengenai tantangan menjadi masyarakat digital dan pemahaman mengenai literasi digital.

2. Peserta Kegiatan

Peserta yang hadir dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah masyarakat Banjar Baturiti Tengah dari kalangan remaja hingga kalangan dewasa.

3. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan April 2022 di Aula Banjar Baturiti Tengah, Kerambitan, Tabanan, Bali.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat berupa edukasi yang berbentuk pelatihan mengenai literasi digital ini dilaksanakan secara *offline*, sasaran dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman masyarakat banjar terkait literasi digital serta menambahnya pengetahuan mengenai tantangan menjadi masyarakat digital, berdasarkan permasalahan dan analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil wawancara, maka edukasi berupa pelatihan literasi digital merupakan salah satu solusinya. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa berkembang pesatnya teknologi masa kini tidak hanya membawa dampak positif tetapi juga dampak negatif, masyarakat yang kini berkembang menjadi masyarakat digital perlu dibekali dengan pemahaman terkait literasi digital sehingga dapat tumbuh bersama dengan perkembangan digital dan menciptakan ruang digital yang kondusif, masyarakat juga perlu mengetahui tantangan yang ada ketika menjadi masyarakat digital sehingga dapat lebih mawas dalam menghadapi digitalisasi. Setelah tahap awal yaitu melakukan peninjauan ke Banjar Baturiti Tengah untuk melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan penyusunan materi edukasi, penyepakatan jadwal pelatihan, dan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelatihan. Hal-hal ini di diskusikan bersama dengan Ketua Komunitas Kreatif Banjar agar pelaksanaan pelatihan dapat benar-benar sesuai kebutuhan masyarakat banjar, adapun urutan materi yang disampaikan sebagai berikut:

1. Dampak positif dan dampak negatif penggunaan internet beserta contoh kasusnya;
2. Tantangan Masyarakat Digital;
3. Pengertian Literasi Digital;
4. Empat Pilar Literasi Digital.

Tahap kedua, dilakukan edukasi berupa pelatihan literasi digital beserta edukasi mengenai

tantangan menjadi masyarakat digital yang berlokasi di Aula Banjar Baturiti Tengah, di awal, peserta yaitu masyarakat banjar, diberikan pemahaman mengenai dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan internet, hal ini sekaligus menjelaskan kepada peserta mengenai tantangan menjadi masyarakat digital. Dalam penyampaian materi ini, peserta diberikan contoh-contoh kasus yang dapat terjadi di internet, seperti kasus kecanduan *game online* dan kasus korban jebakan pinjaman *online* illegal. Tujuannya agar peserta dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan internet serta mengurangi kecanduan internet, setelah itu, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya literasi digital melalui empat pilar literasi digital sebagai berikut:

1. Digital Skill

Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras, dan perangkat lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penjelasan pilar pertama ini adalah untuk (a) memberikan pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi agar mampu mencari halaman situs web dengan kata kunci yang tepat, cara menggunakan serta cara untuk memilah informasi yang ada di internet agar terhindar dari kejahatan yang terjadi di internet; (b) memberikan pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial; (c) memberikan pengetahuan dasar mengenai aplikasi dompet digital, *marketplace*, dan transaksi digital. Pada pilar ini, diharapkan para peserta sudah mampu memilah antara informasi yang bersifat fakta atau *hoax*.

2. Digital Safety

Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang, serta meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi serta keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penjelasan pilar ini yaitu untuk (a) memberikan pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di media digital; (b) memberikan pengetahuan dasar mengenai penipuan digital; dan (c) memberikan pengetahuan dasar mengenai rekam jejak digital di internet. Seperti yang kita ketahui, bahwa banyak kasus penipuan yang terjadi akibat penyalahgunaan data pribadi, pada pilar ini turut dijelaskan pentingnya rekam

jejak digital khususnya bagi anak muda yang sedang mencari pekerjaan, karena pada masa ini, perusahaan juga memperhatikan rekam jejak digital, dimana ruang digital juga dapat mencerminkan kepribadian seseorang. Oleh karena itu sangat penting membentuk *personal branding* yang positif, *personal branding* merupakan salah satu wujud eksistensi sebagai media aktualisasi diri.

3. Digital Ethic

Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika berinternet (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari, tujuan dari penjelasan pilar ini yaitu untuk (a) memberikan pengetahuan dasar mengenai informasi yang mengandung *hoaks*, ujaran kebencian, pornografi, perundungan dan konten negatif lainnya; (b) memberikan pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku, pada pilar ini dijelaskan mengenai etika bermedia sosial.

4. Digital Culture

Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari, tujuan dari penjelasan pilar ini yaitu untuk (a) mengenal produksi konten budaya dan kehidupan sehari-hari melalui TIK; dan (b) mengetahui metode distribusi cerita tentang seni dan budaya melalui TIK. Pada pilar ini dijelaskan mengenai digitalisasi kebudayaan melalui TIK.

Berikut disajikan gambar proses pelaksanaan pelatihan beserta materi pelatihan yang disajikan.



Gambar 2. Materi Pelatihan Literasi Digital



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Literasi Digital

Tahap akhir yaitu tahap evaluasi dengan tujuan mengetahui pemahaman peserta pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan metode tanya jawab dan pemberian video kasus yang terdapat di *youtube*, dari hasil evaluasi seluruh peserta dapat menjawab dengan baik dan mampu memilah mana informasi yang termasuk fakta dan *hoaks*. Di awal peserta juga diberikan kasus dan diminta untuk menentukan kasus mana yang termasuk fakta dan *hoaks*, namun belum semua peserta dapat menjawab dengan tepat, dengan ini dapat diketahui bahwa sudah terdapat peningkatan dalam pemahaman literasi digital, berikut contoh kasus yang diberikan pada tahap evaluasi.



Gambar 4. Contoh Kasus untuk Evaluasi

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan di Banjar Baturiti Tengah dengan peserta masyarakat Banjar Baturiti Tengah, kegiatan ini bekerjasama dengan Komunitasi Banjar Baturiti Tengah, tujuan dari pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan masyarakat banjar terhadap literasi digital dan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai tantangan yang dihadapi

sebagai masyarakat digital. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan memberikan edukasi mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan internet, tantangan menjadi masyarakat digital, pengertian literasi digital, pentingnya literasi digital, dan pemahaman mengenai empat pilar literasi digital. Dalam kegiatan pengabdian ini juga dilakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta terkait literasi digital. Dengan metode tanya jawab dan pemberian kasus-kasus, dapat diketahui bahwa peserta sudah dapat memahami dengan baik pentingnya literasi digital. Dengan ini, maka peserta diharapkan sudah dapat bertanggung jawab sebagai pengguna internet ke depannya dan tidak mudah terjebak dalam kejahatan-kejahatan di internet.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil penelitian ini diharapkan ke depannya agar dapat dilakukan kegiatan-kegiatan serupa sehingga pemahaman literasi digital dapat terserap oleh seluruh lapisan masyarakat, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan berkolaborasi dengan berbagai komunitas atau pihak terkait sehingga nantinya akan tercipta ruang digital dan kondusif.

DAFTAR RUJUKAN

- A. Karnadi, "Pengguna Internet di Indonesia Capai 205 Juta pada 2022," *Data Indonesia.id*, 2022. <https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-capai-205-juta-pada-2022>.
- A. G. Gani, "Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya," *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 2, no. 2, 2014, doi: 10.35968/jsi.v2i2.49.
- A. M. Afrilia, "Personal Branding Remaja di Era Digital," *Mediat. J. Komun.*, vol. 11, no. 1, pp. 20–30, 2018, doi: 10.29313/mediator.v11i1.3626.
- A. Restianty, "Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media," *Gunahumas*, vol. 1, no. 1, pp. 72–87, 2018, doi: 10.17509/ghm.v1i1.28380.
- Aheniwati, "Pengaruh Internet Bagi Anak," *Pengaruh Internet Bagi Anak*, vol. 6, pp. 52–60, 2019.
- APJII, "Peluang Penetrasi Internet dan Tantangan Regulasi Daerah," *Buletin APJII*. p. 15, 2021.
- K. B. Dinata, "Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring," *Eksponen*, vol. 11, no. 1, pp. 20–27, 2021, doi: 10.47637/eksponen.v11i1.368.
- T. W. Utami and F. Nurhayati, "Kecanduan Internet Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja," *J. Keperawatan Jiwa*, vol. 7, no. 1, p. 33, 2019, doi: 10.26714/jkj.7.1.2019.33-38.
- Z. M. Z. Monggilo *et al.*, *Cakap Bermedia Digital*. 2021.