



Pelatihan Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Kota Surakarta

Digital Literacy Training for Elementary School Teachers in Surakarta City

Muhammad Luthfi Hamdani^{1*}, Sri Partini², Agus Setyo Utomo³
Tri Wuryanto⁴, Chan Uswatun Khasanah⁵, Muhammad Ali Mursidi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Politeknik Akbara Surakarta

*luthfihamd21@gmail.com, wahyutitinpmi@gmail.com, ags.sitom@gmail.com
triwurpmi@gmail.com, chanuswatunkhasanah@gmail.com, alesihasale@akbara.ac.id

Article History:

Received: 30 Mei 2023

Revised: 20 Juni 2023

Accepted: 01 Juli 2023

Keywords: *Digital Literacy, Teacher*

Abstract: *Digital literacy is one of the skills that must be mastered amid the development of digital technology and information. These skills will prevent the public from being exposed to hoaxes, misinformation, polarization, personal data leakage and other negative impacts. Apart from that, these skills are also expected to encourage the use of digital technology in order to gain benefits in terms of knowledge and economy. This paper will present the results of community service activities that have been carried out regarding digital literacy training for elementary school teachers in the city of Surakarta.*

Abstrak

Literasi digital merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai di tengah perkembangan teknologi dan informasi digital. Keterampilan ini akan menghindarkan masyarakat dari terpapar hoaks, misinformasi, polarisasi, kebocoran data pribadi dan dampak negatif yang lain. Selain itu, keterampilan ini juga diharapkan mendorong pemanfaatan teknologi digital guna mendapatkan manfaat dari segi pengetahuan maupun ekonomis. Pada tulisan ini akan dipaparkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan terkait pelatihan literasi digital bagi guru Sekolah Dasar di kota Surakarta.

Kata Kunci: Literasi Digital, Guru

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini semakin cepat. Berbagai informasi dengan mudah masuk dan terkadang tidak memandang siapa yang menerima informasi yang ada. Penggunaan jaringan internet, *electronic commerce*, *electronic data interchange*, *virtual office*, telemedicine, intranet dan banyak sekali terkait dengan perkembangan teknologi informasi.

Sangat berbeda dengan jaman dulu, dahulu butuh waktu berhari-hari bahkan bulan untuk menerima informasi, bahkan yang sangat penting. Terbatas dengan jarak, waktu dan batas-batas wilayah, baik kabupaten/kota, provinsi, pulau, negara maupun benua. Dengan teknologi tercanggih pada saat itu pun informasi yang penting tidak dapat kita terima dalam hitungan jam bahkan menit. Namun sekarang, perkembangan teknologi dan informasi tidak memandang keberadaan pemberi informasi dan penerima informasi. Dalam satuan detikpun informasi langsung dapat diterima oleh orang yang diinginkan menerima informasi tersebut.

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam (Riana Mardina, 2017)¹, ditemukan hasil yaitu masyarakat yang menggunakan internet di Indonesia sejumlah 51,8% (132,7 juta orang) dari 256,2 juta orang total populasi penduduk. Selanjutnya, diketahui juga bahwa masyarakat Indonesia mengakses internet mayoritas menggunakan piranti smartphone dan tablet sejumlah 47,6%, serta diketahui bahwa 25,3% alasan utama kegiatan mengakses internet adalah untuk memperbarui informasi. Diketahui pula bahwa 97,5% berbagi informasi menjadi aktivitas tertinggi yang dilakukan saat mengakses media sosial.

Seiring berkembangnya waktu, dampak negatif dari keberadaan media sosial menjadi tak terkendali. Hal ini terjadi ketika informasi dibagikan atau diciptakan hanya sekedar berburu sensasi, ingin tampil eksis dan mengabaikan proses cek kebenaran maupun dampaknya. Sehingga banyak dijumpai, kegiatan saling berbagi informasi justru menimbulkan keresahan dan ketidaknyamanan di masyarakat (Sutrisna, 2020)². Saat ini kegiatan saling berbagi informasi melalui piranti dan *platform* digital dengan cepat seringkali melewati proses menyaring benar tidaknya informasi tersebut sudah menjadi fenomena sosial yang umum. Menurut (Pratiwi dan Pritanova, 2017)³, pengguna media sosial yang baik dapat meningkatkan prestasi, sebaliknya penggunaan yang buruk dapat berakibat negative terhadap kehidupan sosial.

Guna menangkal dampak negatif dari perkembangan informasi di era digital, maka penting untuk membekali masyarakat dengan literasi digital. Kemampuan literasi digital menurut Goodfellow (2011)⁴ adalah keterampilan multi literasi yaitu, penguasaan terhadap kesadaran, sikap, dan kemampuan, individu dalam memanfaatkan perangkat digital untuk berkomunikasi, dan mengekspresikan secara nyata dalam kehidupan keseharian mereka. Kemampuan tersebut meliputi beberapa aspek literasi, yaitu: teknologi informasi, literasi visual, literasi media, audio serta literasi berkomunikasi. Kompetensi literasi digital secara lebih komprehensif dituliskan pada hasil penelitian Bhatt (2012)⁵ yang menyatakan, keterampilan teknologi komunikasi dan teknologi

¹ Mardina, R. (2017, May). Literasi digital bagi generasi digital natives. In *Prosiding Conference Paper*. May.

² Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283.

³ Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24.

⁴ Goodfellow, R. (2011). Literacy, literacies and the digital in higher education. *Teaching in Higher Education*, 16(1), 131-144.

⁵ Bhatt, I. (2012). Digital literacy practices and their layered multiplicity. *Educational Media International*, 49(4), 289-301.

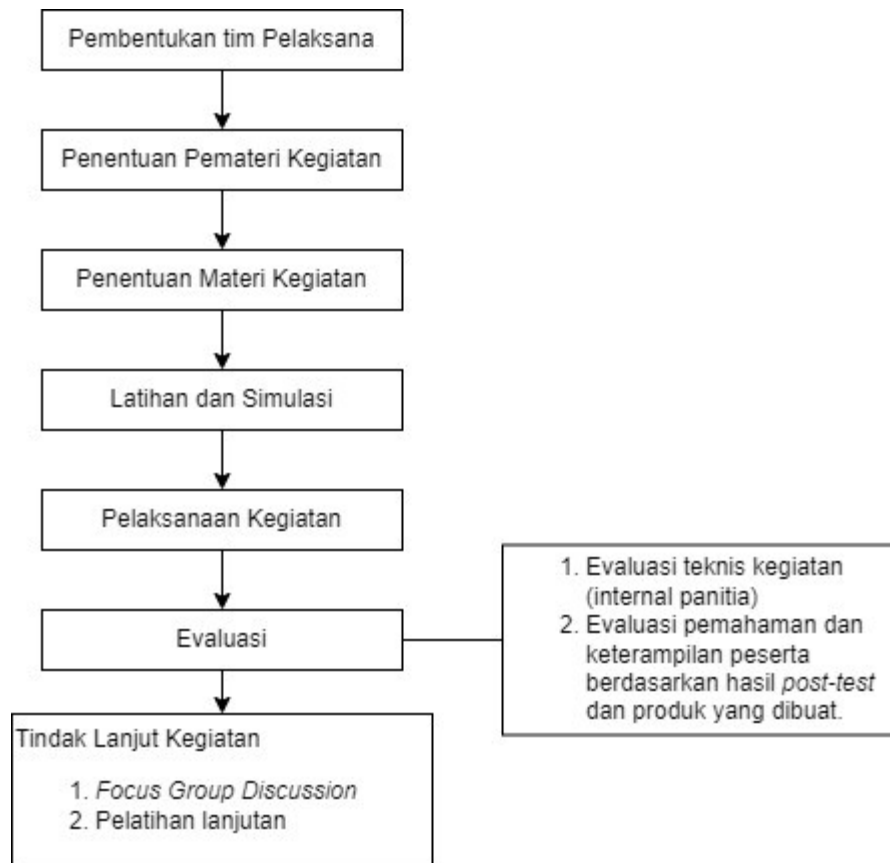
informasi menjadi komponen utama dari kompetensi dalam literasi digital. Seorang individu harus menguasai kemampuan dalam penguasaan piranti teknologi digital, dengan harapan individu tersebut sudah memiliki keterampilan literasi digital.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu berupa pelatihan luring atau *offline*. Peserta yang terlibat adalah guru-guru Sekolah Dasar yang berkenan menjadi peserta dalam pelatihan. Pada proses penyebaran informasi kegiatan, tim Pengabdian kepada Masyarakat mengirimkan surat permohonan delegasi kepada pimpinan Sekolah Dasar di kota Surakarta.

Adapun fasilitator dalam pelatihan berjumlah 4 orang yang semuanya adalah dosen dari program studi Bisnis Digital yaitu: Muhammad Luthfi Hamdani, S.M., M.M, Muhammad Ali Mursidi, S.E., M.Pd, Dr. Agus Setyo Utomo, S.E., Ak dan Sri Partini, S.E., M.Si, Selain itu, terdapat juga panitia yang bertugas menjadi moderator serta mengelola bagian multimedia dalam kegiatan. Materi dalam kegiatan pelatihan ini yaitu “Mengenal Pilar Literasi Digital”, “Pengaruh Gadget dan Teknologi pada Perkembangan Anak” dan “Cakap Manfaatkan Teknologi Digital untuk Meraih Keuntungan”.

Susunan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini sebagaimana disusun dalam gambar berikut:



Gambar 1. Alur Kegiatan Pelatihan Literasi Digital

HASIL

Pada bagian ini panitia dan tim pelaksana telah menyiapkan semua kebutuhan untuk pelaksanaan kegiatan, pelatihan dilakukan secara luring (offline) dan berlokasi di aula kampus Politeknik Akbara Surakarta, Jalan Sumbing Raya, Mojosongo, Jebres, Surakarta. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh moderator beserta beberapa sambutan dari pimpinan institusi dan delegasi peserta.

Sebelum pelaksanaan pelatihan, panitia membagikan kuesioner berisi beberapa pertanyaan sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan keterampilan peserta mengenai literasi digital sebelum mengikuti pelatihan (*pre-test*). Adapun pertanyaan serta jawaban dari peserta dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kuosioner *Pre-Test*

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda mengetahui tentang literasi digital?	Ya (20), Tidak (6)
2	Berapa sering Anda menggunakan aplikasi di bawah ini: Instagram	Belum Pernah (2), Kadang-Kadang (20), Sering (4)
3	Berapa sering Anda menggunakan aplikasi di bawah ini: Facebook	Belum Pernah (1), Kadang-Kadang (20), Sering (5)
4	Berapa sering Anda menggunakan aplikasi di bawah ini: Tiktok	Belum Pernah (11), Kadang-Kadang (13), Sering (2)
5	Seberapa paham Anda terkait pilar literasi digital berikut: Etika Digital	Tidak paham (5), Tahu tetapi belum paham (16), Paham (5)
6	Seberapa paham Anda terkait pilar literasi digital berikut: Keamanan Digital	Tidak paham (5), Tahu tetapi belum paham (16), Paham (5)
7	Seberapa paham Anda terkait pilar literasi digital berikut: Kecakapan Digital	Tidak paham (5), Tahu tetapi belum paham (16), Paham (5)
8	Seberapa paham Anda terkait pilar literasi digital berikut: Budaya Digital	Tidak paham (5), Tahu tetapi belum paham (16), Paham (5)
9	Terkait proses memilah informasi palsu di platform digital, bagaimana penilaian Anda berkaitan dengan prosesnya	Sulit (18), Mudah (8)
10	Terkait proses menghasilkan keuntungan ekonomi dengan kecakapan digital melalui platform digital, bagaimana penilaian Anda berkaitan dengan prosesnya	Sulit (21), Mudah (5)

No	Pertanyaan	Jawaban
11	Terkait proses mengedepankan etika saat menggunakan platform digital, bagaimana penilaian Anda berkaitan dengan prosesnya	Sulit (19), Mudah (7)
12	Terkait proses menjaga keamanan data individu saat menggunakan platform digital, bagaimana penilaian Anda berkaitan dengan prosesnya	Sulit (19), Mudah (7)

Sesi pelatihan dimulai dengan dengan pemaparan dari fasilitator pertama, dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab. Setelah fasilitator pertama selesai, dilanjutkan oleh fasilitator kedua dan ketiga melakukan pemaparan materi dan tanya jawab. Adapun materi-materi yang dipaparkan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Fasilitator, Topik dan Kisi-kisi Pelatihan

Materi ke-	Pemateri/Fasilitator	Topik	Kisi-Kisi
1	Muhammad Ali Mursidi,	“Mengetahui Pilar Literasi Digital”	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui konsep Etika Digital - Mengetahui konsep Keamanan Digital - Mengetahui konsep Kecakapan Digital - Mengetahui konsep Budaya Digital
2	Muhammad Luthfi Hamdani, S.M	“Pengaruh Gadget dan Teknologi pada Perkembangan Anak”	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui konsep perkembangan teknologi digital - Tantangan dan peluang teknologi digital - Strategi memanfaatkan perkembangan teknologi digital, khususnya bagi perkembangan anak didik.
3	Sri Partini, S.E. dan Dr. Agus Setyo Utomo	“Cakap Manfaatkan Teknologi Digital untuk Meraih Keuntungan”.	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami peluang ekonomis dari perkembangan teknologi digital - Mengetahui Teknik-teknik digital marketing - Praktik membuat akun marketplace - Optimalisasi profil dan informasi produk pada akun marketplace

Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan diberikan absensi dengan menggunakan media absensi cetak untuk mempermudah panitia dalam membuat sertifikat pelatihan yang akan diberikan dan dikirimkan melalui email masing-masing peserta secara digital. Selain itu peserta juga dapat mendownload dokumen-dokumen materi yang disampaikan pemateri secara individu. Kegiatan terakhir adalah dokumentasi dan foto bersama pemateri dan peserta. Berikut beberapa foto dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat Politeknik Akbara Surakarta:



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan

Adapun materi yang disampaikan dalam sesi pelatihan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Materi Pelatihan

Setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan, selanjutnya dilakukan *post-test* guna mengetahui sejauh mana pengetahuan dan keterampilan peserta. Adapun pertanyaan yang diajukan sebagai berikut:

Tabel 3. Kuosioner *Post-Test*

No	Pertanyaan Post-test	Jawaban	Persentase Peningkatan
1	Seberapa paham Anda terkait pilar literasi digital berikut: Etika Digital	Tidak paham (0), Tahu tetapi belum paham (0), Paham (26)	100%
2	Seberapa paham Anda terkait pilar literasi digital berikut: Keamanan Digital	Tidak paham (0), Tahu tetapi belum paham (0), Paham (26)	100%
3	Seberapa paham Anda terkait pilar literasi digital berikut: Kecakapan Digital	Tidak paham (0), Tahu tetapi belum paham (0), Paham (26)	100%
4	Seberapa paham Anda terkait pilar literasi digital berikut: Budaya Digital	Tidak paham (0), Tahu tetapi belum paham (0), Paham (26)	100%
5	Terkait proses memilah informasi palsu di platform digital, bagaimana penilaian Anda berkaitan dengan prosesnya	Sulit (2), Mudah (24)	94%
6	Terkait proses menghasilkan keuntungan ekonomi dengan kecakapan digital melalui platform digital, bagaimana penilaian Anda berkaitan dengan prosesnya	Sulit (0), Mudah (26)	100%
7	Terkait proses mengedepankan etika saat menggunakan platform digital, bagaimana penilaian Anda berkaitan dengan prosesnya	Sulit (0), Mudah (26)	100%
8	Terkait proses menjaga keamanan data individu saat menggunakan platform digital, bagaimana penilaian Anda berkaitan dengan prosesnya	Sulit (0), Mudah (26)	100%

Hasil pengukuran *post-test* yang dilakukan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat untuk peserta menggunakan delapan pertanyaan yang sama dengan pertanyaan *pre-test*. Hasil dari *post-test* memperlihatkan adanya perbedaan jawaban. Berdasarkan persentase hasil perbandingan jawaban “Sulit” pada sesi *pre-test* dan *post-test*, diketahui dari keempat item kuosioner yang mewakili materi-materi dalam pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan. Hasil *post-test* ini juga didukung oleh beberapa hasil interaksi peserta pelatihan. Misalnya jawaban-jawaban atas studi kasus yang diajukan oleh pemateri dan hasil kuis ringan selama sesi pelatihan berlangsung.

KESIMPULAN

Secara umum, literasi bukan istilah yang asing bagi peserta pelatihan yang semuanya berstatus sebagai guru Sekolah Dasar. Namun mayoritas peserta masih belum terbiasa apabila kegiatan literasi dikaitkan dengan platform dan teknologi digital. Informasi praktis dan implementatif dalam pelatihan mendorong peserta tertarik dan antusias untuk bertanya lebih dalam lagi ke pemateri terkait literasi digital, selain itu beberapa peserta terlihat sudah memikirkan ide dan rencana tindak lanjut berkaitan dengan aspek-aspek literasi digital yang akan mereka tindaklanjuti.

Dengan dilaksanakannya kegiatan ini, diharapkan peserta pelatihan bisa lebih memahami konsep literasi digital, pilar-pilar literasi digital, mampu memilah informasi dengan selektif pada platform digital, mampu mengedukasi peserta didiknya berkaitan dengan pemanfaatan gadget dan teknologi digital dalam aktifitas pembelajaran maupun keseharian.

PENGAKUAN

Tim Pengabdian kepada Masyarakat prodi Bisnis Digital mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan, terkhusus guru-guru SD di kota Surakarta yang menjadi peserta kegiatan. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada direktur Politeknik Akbara, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), mahasiswa dan tim IT dan Humas yang sudah turut berkontribusi.

DAFTAR REFERENSI

- Bhatt, I. (2012). Digital literacy practices and their layered multiplicity. *Educational Media International*, 49(4), 289-301.
- Goodfellow, R. (2011). Literacy, literacies and the digital in higher education. *Teaching in Higher Education*, 16(1), 131-144.
- Mardina, R. (2017, May). Literasi digital bagi generasi digital natives. In *Prosiding Conference Paper. May*.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283.