
**MEMBANGUN LITERASI BUDAYA BERMEDIA DIGITAL BAGI GURU
TK/RA/KB/SPS DI BAWAH NAUNGAN YAYASAN PENGURUS
MUSLIMAT NAHDLATUL ULAMA (YPMNU) KABUPATEN SITUBONDO**

***BUILDING DIGITAL MEDIA CULTURE LITERATURE FOR TEACHERS
TK/RA/KB/SPS UNDER MANAGEMENT MUSLIMAT NAHDLATUL ULAMA
(YPMNU) KABUPATEN SITUBONDO***

Dian Widiarti¹⁾, Nina Saidah²⁾

¹ Matematika, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

² Administrasi Publik, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Email: dian.widiarti@unars.ac.id, Email: ninasaidah@unars.ac.id

Abstrak Budaya yang dimaknai sebagai seluruh sistem gagasan dari rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat dan dijadikan miliknya dengan cara belajar (Koentjaraningrat:1923) akan berubah seiring perkembangan jaman sebagai bentuk aktualisasi manusia yang terus belajar. Digitalisasi adalah salah satu bentuk proses pembelajaran manusia yang terus berkembang sebagai bagian dari inovasi dalam perkembangan dirinya. Perkembangan dunia digital saat ini sudah mencapai semua aspek kehidupan baik dari segi bisnis, ekonomi, transportasi bahkan kegiatan belajar di sekolah. Arus informasi yang semakin mudah diakses secara langsung akan berpengaruh terhadap pola pikir dalam diri seseorang. Menjadi suatu tantangan bagi masyarakat saat ini untuk dapat mencerna informasi yang masuk karena kemampuan mencerna informasi memberikan andil yang kuat dalam penanaman nilai -nilai kehidupan, sehingga dapat mempengaruhi cara berfikir pada masyarakat yang pada akhirnya akan membentuk budaya baru.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan sosialisasi kepada para guru mengenai budaya bermedia digital yang baik, sehingga dapat menjadi sumber pengetahuan yang dapat ditularkan kepada anak-anak didik serta lingkungannya. Sasaran kegiatan ini adalah guru dalam naungan YPMNU di Kabupaten Situbondo. Metode yang digunakan dengan memberdayakan guru melalui sosialisasi, diskusi dan pendampingan. Hasil dari kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan afektif dalam pemanfaatan media digital yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika.

Kata Kunci: literasi, budaya digital

Abstract *Culture that is interpreted as a whole system of ideas from feelings, actions, and works produced by humans in social life and made their own by learning (Koentjaraningrat: 1923) will change with the development of the times as a form of actualization of humans who continue to learn. Digitalization is a form of human learning process that continues to develop as part of innovation in its development. The development of the digital world today has reached all aspects of life both in terms of business, economy, transportation and even learning activities at school. The flow of information that is increasingly accessible directly will affect the mindset in a person. It is a challenge for today's society to be able to digest incoming information because the ability to digest information provides a strong contribution in the cultivation of life values, so that it can affect the way of thinking in society*

which will eventually form a new culture. This Community Service activity aims to provide education and socialization to teachers about a good digital media culture, so that it can be a source of knowledge that can be transmitted to students and their environment. The target of this activity is teachers under the auspices of YPMNU in Situbondo Regency. The method used by empowering teachers through socialization, discussion and mentoring. The result of this activity is an increase in affective ability in the use of digital media in line with the values of Pancasila and Bhinneka Tunggal Ika.

Keywords: *literacy, digital culture*

PENDAHULUAN

Keterampilan literasi digital diartikan sebagai “Keterampilan terkait dengan penggunaan teknologi yang memungkinkan pengguna menemukan, mengevaluasi, mengatur, membuat, dan mengkomunikasikan informasi; serta mengembangkan teknologi digital bagi masyarakat dan penggunaan yang bertanggung jawab atas teknologi” (Museum and Library Services Act of 2010, Pub. L. 111-340, 22 Des. 2010). Literasi digital lebih dari sekadar kecakapan penggunaan komputer, namun inti dari apa yang dimaksud dengan literasi digital adalah pengakuan akan relevansi keterampilan dalam konteks tertentu dan kemampuan seseorang untuk menerapkannya secara kreatif (International Society for Technology in Education, 2016; Jacobs & Castek, 2018; Vanek, 2017). Yang perlu diingat adalah, literasi digital bisa juga disebut sebagai kesatuan utuh yang mencakup beberapa kelompok kompetensi. Dalam suatu pekerjaan, Lankshear dan Knobel (2008) menyarankan bahwa fungsi sukses dalam ruang digital dan media digital dibutuhkan kemahiran pluralitas, dimulai dengan literasi teks dan keterampilan teknis serta memperluas aspek kognitif dan kekuatan sosial budaya. Konteks literasi digital pada aspek berpikir kritis adalah pengguna diharapkan memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi dengan penalaran deduktif, pemikiran sistem, dan analisis sehingga dapat mengevaluasi bukti, pendapat, dan informasi serta mensintesis, mengkritik, mengevaluasi, dan menafsirkan informasi untuk menarik kesimpulan, mengkomunikasikan informasi, atau menyelesaikan tugas dan menggunakan teknologi yang relevan untuk mendukung setiap kegiatan (Partnership for 21st Century Learning, 2019). Keterampilan ini dapat dikembangkan dalam sebuah forum untuk merangkai literasi digital dengan meningkatkan keterampilan literasi informasi untuk membangun kepercayaan diri, menemukan dan mengevaluasi informasi yang mereka temukan secara online, atau saat membagikan arahan untuk

suatu tugas. Pengajar juga dapat memasukkan daftar pertanyaan yang harus ditanyakan siswa pada diri mereka sendiri tentang keandalan dan validitas berbagai situs web yang mereka kunjungi saat mereka melakukan project mereka dan mengingatkan siswa agar berpikir kritis tentang informasi yang mereka temukan secara online. Konteks literasi digital pada aspek komunikasi adalah bagaimana memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengekspresikan kreatifitas diri untuk berbagai tujuan dalam konteks yang beragam menggunakan platform, alat, gaya, format, dan media digital yang diperlukan untuk mencapai tujuan komunikasi yang berbeda. Di kelas, Guru dapat mengajarkan keterampilan komputer seperti menggunakan pengolah kata dan perangkat lunak presentasi (di antara teknologi lainnya) dan kemudian membantu murid membedakan teknologi apa yang digunakan untuk tujuan apa dan bagaimana berbagi dengan orang lain

Keterampilan teknis di bidang literasi digital juga dipengaruhi oleh proses dan analisis informasi sebagai akibat informasi online yang sangat banyak. Setiap pengguna harus memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memahami bagaimana dan mengapa media dan informasi digital dibangun, untuk tujuan apa, dan bagaimana individu menafsirkan pesan secara berbeda tergantung pada nilai dan sudut pandangnya. Mereka juga harus memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengenali bagaimana media dapat mempengaruhi keyakinan dan perilaku, bagaimana secara sadar membuat keputusan tentang masalah etika dan hukum seputar akses dan penggunaan teknologi, dan bagaimana mensintesis untuk membuat koneksi dan menarik kesimpulan berdasarkan analisis informasi yang ditemukan secara online e (Partnership for 21st Century Learning, 2019). Kesadaran diri adalah bagian dari keterampilan teknis dalam literasi digital, dimana pengguna harus memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengetahui kompetensinya sendiri dalam memilih dan memanfaatkan teknologi yang paling cocok untuk menunjukkan pencapaian tujuan pembelajaran, pemecahan masalah atau dalam bekerja dengan teknologi baru; untuk memanfaatkan pengetahuan keterampilan sendiri; untuk mencari dukungan saat dibutuhkan (International Society for Technology in Education, 2019); dan untuk memantau kemajuaannya menuju penyelesaian tujuan dan mengubah arah ketika pendekatan atau teknologi baru diperlukan (OECD, 2009; Vanek, 2017). Pengguna teknologi digital juga harus memiliki kemampuan pemecahan masalah yaitu

menyelesaikan pekerjaan rutin dengan memanfaatkan teknologi yang sudah dikenal ataupun menyelesaikan tugas rutin dengan menggunakan teknologi baru atau, jika dibutuhkan solusi pada tugas baru dengan penggunaan teknologi baru (OECD, 2009; Vanek, 2017). Dan kemampuan keterampilan literasi digital yang terakhir adalah keterampilan dan pengetahuan navigasi sistem untuk memahami di mana dan menemukan informasi serta bagaimana menggunakannya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan atau memecahkan masalah menggunakan media digital dan teks, alat pembelajaran online, dan sumber media sosial (Partnership for 21st Century Learning, 2019; Wyatt, 2018).

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kecakapan yang lebih baik bagi tenaga pendidik dalam menggunakan ruang digital dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih berbudaya. Pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika lebih tercemin dalam kehidupan berbudaya, berbangsa dan bernegara sebagai bagian dari kematangan menerapkan kompetensi budaya literasi yang semakin baik. Guru sebagai panutan juga diharapkan dapat menjadi cerminan dan panutan yang baik bagi generasi penerus bangsa.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Sosialisasi mengenai budaya bermedia digital yaitu mengenai pemahaman nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dengan metode forum group discussion.
2. Pemetaan perilaku serta kebiasaan penggunaan media digital dengan metode forum group discussion serta pertanyaan dengan metode kuisioner.

RINCIAN KEGIATAN

Tim pengabdian melaksanakan kegiatan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Perencanaan

Pada tahap ini, Tim Pengabdian menentukan tema dan kegiatan yang akan dilakukan, serta menentukan target/sasaran yang tepat untuk kegiatan. Ditentukannya guru TK/RA/KB/SPS di bawah naungan Yayasan Muslimat Nahdlatul Ulama (YMNU) Kabupaten Situbondo adalah didasarkan pada tema

mengenai budaya bermedia digital yang baik, dimana Guru memiliki peran yang sangat kuat dalam membentuk karakter generasi penerus bangsa.

2. Pembuatan Materi dan Kuisioner

Pembuatan materi dan kuisioner pemetaan perilaku bemedia digital dengan cara studi literatur sesuai dengan tema kegiatan yang akan dilakukan.

Tabel 1 Topik Materi Pelatihan

No.	Topik
1	Konteks ke-Indonesiaan warga negara digital
2	Hak – hak Digital
3	Perlindungan Data Pribadi
4	Menghargai HAKI
5	Produksi dan Distribusi Konten

Untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian memberikan kuisioner untuk mengetahui kemampuan budaya bermedia digital pada awal dan akhir sesi kegiatan. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang diajukan pada kegiatan pengabdian ini:

Tabel 2 Daftar Pertanyaan Kuisioner

No.	Pertanyaan
1 (Pre)	Apakah Anda pernah meyebarkan informasi terkait dengan hal-hal keagamaan tanpa memahami keseluruhan isi informasi/berita?
(Post)	Setelah mengikuti kegiatan ini apakah Anda akan lebih berhati-hati dalam menyebarkan informasi?
2 (Pre)	Apakah Anda pernah mendapatkan konten-konten yang berisi hal-hal yang tidak sesuai dengan pandangan politik Anda? Bagaimana Anda menyikapinya?
(Post)	Setelah mengikuti kegiatan ini, apakah Anda lebih mentoleransi adanya perbedaan?
3 (Pre)	Apakah Anda tahu mengunggah foto atau video tanpa adanya persetujuan dua belah pihak adalah pelanggaran hak privasi?
(Post)	Setelah mengikuti kegiatan ini, apakah Anda akan lebih mempertimbangkan untuk mengunggah foto atau video?
4 (Pre)	Apakah Anda pernah berbagi informasi tanpa mempertimbangkan isi konten?
(Post)	Setelah mengikuti kegiatan ini, apakah Anda akan lebih mempertimbangkan saat akan berbagi informasi?
5 (Pre)	Apakah Anda pernah meng unfollow, unfriend, block rekan atau teman yang Anda kenal?
(Post)	Setelah mengikuti kegiatan ini, apakah Anda akan lebih mempertimbangkan sebelum mengunfollow/block teman Anda?
6 (Pre)	Apakah Anda mempertimbangkan agama dalam menerima pertemanan di media sosial?

(Post)	Setelah mengikuti kegiatan ini, apakah Anda akan lebih terbuka dalam menerima pertemanan?
7	Apakah Anda mempertimbangkan status sosial dalam menerima pertemanan di media sosial?
(Pre)	Setelah mengikuti kegiatan ini, apakah Anda akan lebih terbuka dalam menerima pertemanan?
(Post)	Setelah mengikuti kegiatan ini, apakah Anda akan lebih terbuka dalam menerima pertemanan?
8	Apakah Anda mengetahui apa saja data privasi itu?
(Pre)	Setelah mengikuti kegiatan ini, apakah Anda akan lebih berhati-hati dalam membagikan data pribadi?
(Post)	Setelah mengikuti kegiatan ini, apakah Anda akan lebih bertoleransi dan bersabar saat respon dari pesan Anda tidak sesuai dengan harapan Anda?
9	Apakah Anda cenderung tidak sabar atau marah saat pesan yang anda kirim tidak segera mendapat respon/jawaban?

Link Kuisioner pada awal sesi <https://forms.gle/bDjhLVrV5VjphP7S6>

Link Kuisioner pada sesi akhir <https://forms.gle/DRoqUffFjSHZAhDA6>

3. Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi budaya bermedia digital dilaksanakan di Ruang Pertemuan Pengurus Muslimat NU Kabupaten Situbondo pada Tanggal 30 Juli 2022 yang berlangsung pada pukul 08.30 – 16.00 WIB. Sosialisasi dilaksanakan selama tujuh jam, sesuai dengan waktu yang ditargetkan. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini 30 orang yang terdiri dari Kepala Sekolah TK/RA/KB/SPS dalam naungan YPMNU Kabupaten Situbondo.



Gambar 1. Peserta Kegiatan Pengabdian



Gambar 2. Pemateri 1



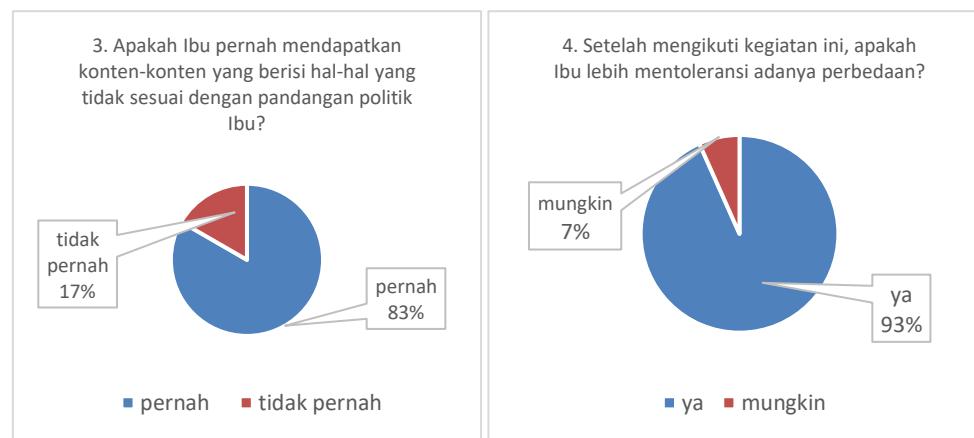
Gambar 3. Pemateri 2

3.1 Pemahaman Tentang Penyebaran Informasi Isu-isu Keagamaan dalam Ruang Digital



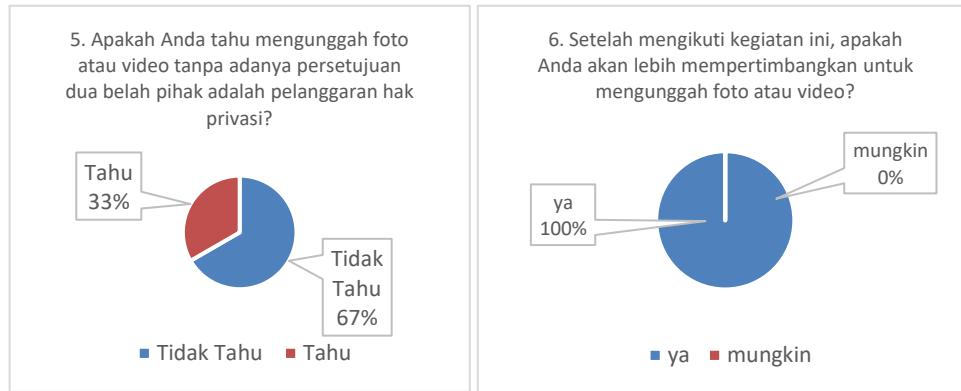
Berdasarkan gambar 2 di atas dapat dilihat perubahan pemahaman mengenai penyebaran berita mengenai isu – isu keagamaan. Hasil pemaparan dan diskusi dengan peserta menyatakan bahwa terkadang mereka hanya membaca judul berita saja tanpa memahami isi bacaan dan langsung meyebarluaskannya. Sehingga, dengan adanya pemaparan ini memberikan kesadaran akan pentingnya membaca isi bacaan sebelum meneruskannya dalam ruang – ruang digital.

3.2 Pemahaman Tentang Perbedaan Pandangan Politik Dalam Ruang Digital

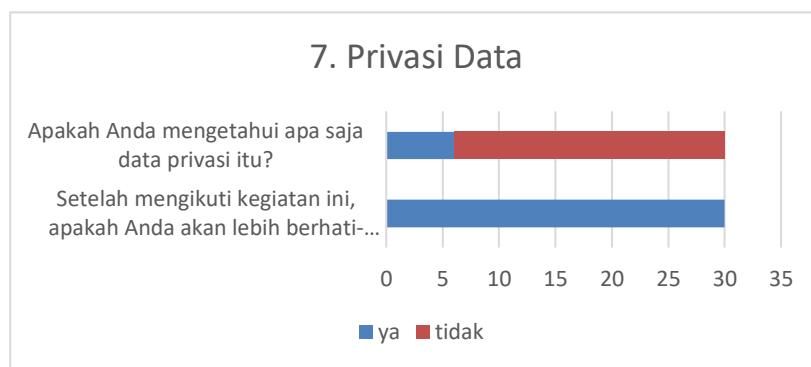


Gambar 3 menunjukkan diterimanya informasi yang tidak sesuai dengan pandangan politik yang dimiliki. Dengan sedikit pemaparan mengenai toleransi politik dalam ruang digital mempengaruhi cara pandang dan perubahan sikap mengenai adanya perbedaan, meskipun masih ada beberapa yang lebih memilih untuk tetap pada sikapnya dalam pandangan politik.

3.3 Pemahaman Tentang Pelanggaran Privasi Dalam Ruang Digital



Gambar 5 memberikan gambaran bahwa 67 % dari peserta masih belum mengetahui bahwa mengunggah foto atau video tanpa adanya persetujuan adalah sebuah pelanggaran hak privasi. Memberikan arahan bahwasannya untuk menyebarkan informasi foto atau video setidaknya mereka harus memberikan sumber informasinya dan tidak menggunakannya untuk kepentingan yang tidak baik. Jaminan hukum mengenai hak atas privasi yang di atur dalam Undang – undang Pasal 29 ayat (1) dan Pasal 30 Undang-Undang Nomor 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia sedikit kami jelaskan, agar setidaknya peserta mengerti ada hukum yang berlaku jika kita menyalahgunakan privasi dalam ruang digital.

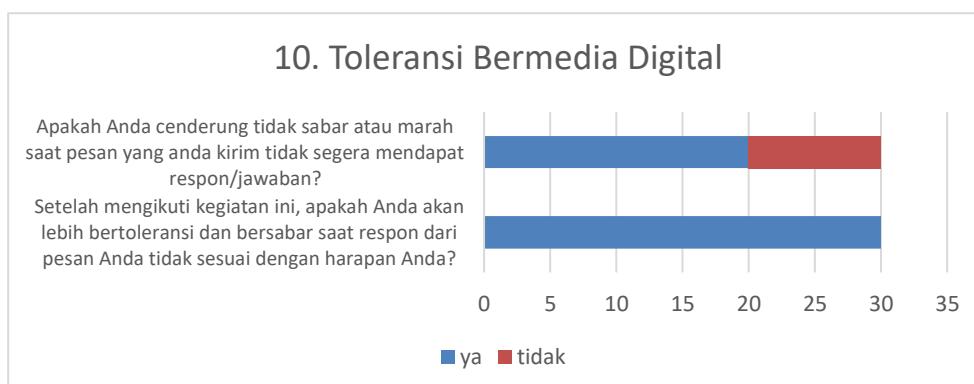


Terkait dengan privasi data, masih ada dari peserta yang belum mengetahui bahwa identitas pribadi terutama KTP merupakan privasi data yang paling penting. Dari hasil diskusi, mereka tidak menyangka data KTP bisa dijadikan alat untuk dapat mengambil keuntungan bagi pihak yang tidak bertanggung jawab. Dengan sedikit memberikan penjelasan mengenai alur atau proses bagaimana data pribadi digunakan, diharapkan peserta lebih berhati-hati dalam memberikan informasi terutama mengenai data pribadi.

3.4. Pemahaman Tentang Toleransi Pertemanan Dalam Ruang Digital



Interaksi dalam bentuk produksi, distribusi, dan konsumsi pesan dalam ruang digital berpeluang terhadap terjadinya konflik. Adanya kesalahpahaman memahami teks atau pendapat menyebabkan sensitifitas pada penggunanya. Interaksi yang berlangsung dalam ruang digital tidak bisa memahami kondisi psikologis lawan bicara, sehingga hal ini bisa memicu kesenjangan dalam interaksi sosial dalam ruang digital. Dengan sedikit memberikan wawasan mengenai toleransi dalam ruang digital membantu memberikan pemahaman akan pentingnya pertemanan dengan lebih berusaha membina dan memahami komunikasi yang lebih baik.



Pemahaman tentang kendala yang mungkin ditemui saat mengakses sebuah aplikasi, kegiatan yang sedang dilakukan oleh lawan komunikasi, maupun hak untuk tidak memberikan tanggapan terhadap pesan yang diterima juga disampaikan sebagai bagian dari cara mentoleransi lawan komunikasi. Sebagai bagian dari tujuan pengabdian ini yaitu tentang budaya bermedia digital yang baik, indicator toleransi menjadi sangat penting dalam menyelaraskan nilai-nilai luhur Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam ruang digital.

KESIMPULAN

Realisasi capaian kegiatan pengabdian berdasarkan hasil post test secara keseluruhan adalah tercapai. Peningkatan pemahaman dalam setiap indicator pada penilaian adalah semakin baik. Berdasarkan hasil pembahasan diperoleh refleksi terhadap budaya bermedia digital pada masyarakat dimana masih perlu adanya arahan dan peningkatan pemahaman mengenai apa yang seharusnya dilakukan atau apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam ruang digital. Sedikit pemahaman yang bisa kami sampaikan diharapkan nantinya bisa mereka ketuk tularkan pada setidaknya orang-orang terdekat dalam lingkungan keluarga terutama murid-murid ataupun lingkungan masyarakat yang lebih luas, sehingga akan membantu tingkat kematangan pemanfaatan ruang-ruang digital yang lebih selaras dengan Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika. Hal ini menjadi penting karena, semakin matang masyarakat dalam bermedia digital akan semakin harmonis kehidupan bermedia digital dan akan berkurang gesekan – gesekan yang menimbulkan konflik dalam ruang digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Guru TK/RA/KB/SPS di bawah naungan Yayasan Muslimat Nahdlatul Ulama (YPMNU) Kabupaten Situbondo atas kesempatan yang diberikan kepada kami Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, untuk berbagi sedikit pengetahuan mengenai budaya bermedia digital serta peran serta aktifnya untuk mensukseskan kegiatan ini. Kedepannya semoga kegiatan ini dapat kami sharing secara berkesinambungan dengan mitra-mitra YPMNU yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- U.S. Department of Education, Office of Vocational and Adult Education. (2013). College and career readiness standards for adult education. Washington, D.C.: Author. Retrieved from <https://lincs.ed.gov/publications/pdf/CCRStandardsAdultEd.pdf>
- Santi Indra Astuti, E. Nugrahaeni Prananingrum, dkk, Modul Budaya Bermedia Digital, Kominfo, Japelidi, Siberkreasi, 2021