

UPLOAD SOCIAL RESOURCES IN THE SOCIALIZATION OF DIGITAL LITERATURE IN THE DEVELOPMENT COMMUNITIES OF KAMPOENG DJOEANG

UNGGAH DAYA SOSIAL DALAM SOSIALISASI LITERASI DIGITAL PADA MASYARAKAT BINAAN KAMPOENG DJOEANG

M. Muttaqien^{1*}, Irfa Puspitasari¹, Fadhila Inas Pratiwi¹

¹Departemen Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga

*email: m.muttaqien@fisip.unair.ac.id

Abstract

Ease of access to information is a definite consequence of the deepening of globalization. Mode of interaction and communication advancement are characteristic that can now be easily recognized through technological developments. This raise a problem related to less optimum usage of the internet amid the high use of digital applications. The existing conditions lead to a lack of people's ability to both understand digital objects and the benefits that is contained. The implementation of community service in partnership with Kampoeng Djoeang aims to introduce and upload social resources related to digital literacy skills which are now crucial in the midst of the Covid-19 Pandemic. The method used is a series of training in three stages, namely (1) analysis of community needs, (2) socialization of digital literacy, and (3) evaluation and feedback. It was found that practical forms of training were the answer to two people's needs, namely (1) digital literacy education by providing information analysis skills and (2) understanding legal and ethical references in social media.

Keywords: Content Evaluation, Digital Literacy, Hypertextual Navigation, Internet Searching, Knowledge Assembly.

Abstrak

Kemudahan akses atas informasi menjadi konsekuensi pasti dari semakin dalamnya pengaruh globalisasi. Sebab kemajuan moda interaksi dan komunikasi menjadi ciri khas yang kini dapat dengan mudah dikenali melalui perkembangan teknologi. Hal ini mengisyaratkan problematika terkait dengan kurang optimalnya penggunaan internet ditengah tingginya penggunaan aplikasi digital. Kondisi yang ada bermuara pada kurangnya kemampuan masyarakat baik dalam memahami objek digital maupun manfaat yang dikandungnya. Pelaksanaan pengabdian masyarakat yang bermitra dengan Kampoeng Djoeang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengunggah daya sosial terkait dengan kemampuan literasi digital yang kini krusial ditengah masa Pandemi Covid-19. Metode yang digunakan berupa rangkaian pelatihan dalam tiga tahap yaitu (1) analisis kebutuhan masyarakat, (2) sosialisasi literasi digital, serta (3) evaluasi dan umpan balik. Diperoleh bahwa bentuk pelatihan yang praktikal menjadi jawaban atas dua kebutuhan masyarakat yaitu (1) edukasi literasi digital dengan memberikan bekal kemampuan telaah informasi serta (2) pemahaman referensi hukum dan etika dalam bermedia sosial.

Kata-kata Kunci: Knowledge Assembly, Konteks Evaluasi, Literasi Digital, Navigasi Hipertekstual, Pencarian Internet.

PENDAHULUAN

Kekuatan komunitas menjadi salah satu pintu masuk yang cukup strategis untuk dapat mengartikulasikan pendidikan modern kepada masyarakat secara bertahap. Masyarakat



10.20473/jlm.v6i1.2022.173-184



Open acces under CC BY-SA license

diletakkan sebagai subjek atas perbaikan kemampuan diri secara komunal. Mengingat perbedaan era menjadi tantangan yang tidak terbantahkan terutama ketika generasi terdahulu tidak mendapatkan paparan yang cukup dominan pada permasalahan kontemporer maka bentuk kemitraan dipilih untuk dapat menyediakan sarana artikulasi yang tepat sasaran. Komunitas sosial bernama Kampoeng Djoeng yang berfokus pada pemberdayaan lingkungan dan edukasi masyarakat dipilih sebagai mitra dari pengabdian masyarakat. Karakteristik pembangunan sosial yang diinisiasi oleh komunitas dapat diamati pada kegiatan rutin yang diselenggarakan. Terkait dengan pembiasaan diri masyarakat untuk menciptakan kebiasaan baru yang lebih terarah, berorientasi pada tujuan, serta kesadaran bersama. Hal ini seringkali tercermin dalam kegiatan bersih kampung dan hias kampung yang notabene mensyaratkan kontribusi setiap elemen masyarakat. Didalam program tersebut, masyarakat mendapatkan proses edukasi secara tidak langsung melalui rutinitas keseharian yang kini telah dianggap sebagai sebuah kebiasaan yang lazim untuk dilakukan secara berkala. Keluaran inilah yang menjadi pertimbangan atas pelaksanaan pengabdian masyarakat sebagai titik tolakan atas terbentuknya pusat-pusat informasi baru yang tersebar ditingkat interaksi sosial masyarakat. Hal tersebut didukung dengan lokasi dari Kampoeng Djoeng yang terletak di Sidotopo Jaya I, Surabaya yang terhubung dengan pusat-pusat kegiatan masyarakat sekitar selayaknya pertemuan rutin kemasyarakatan.

Literasi digital menjadi masalah utama yang dihadapi oleh potensi tumbuh kembang masyarakat informasi di Indonesia. Efek yang diberikan melalui kemampuan yang handal dalam literasi digital dapat berupa mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia untuk tinggal landas menuju kondisi ekonomi yang lebih sejahtera. Sebab sumber daya manusia Indonesia akan terbekali dengan kemampuan untuk kompetisi sesuai dengan kebutuhan dan tantangan zaman bahkan cerdas dalam menanggapi serta menyerap potensi yang dicitrakan pada era Revolusi Industri keempat dewasa ini. Permasalahan mengemuka ketika fakta dilapangan menunjukkan adanya persebaran konten digital negatif yang kini marak dan merebak ditengah masyarakat. Hal ini yang kemudian berpotensi sebagai distraksi atas keinginan dan antusiasme publik terhadap informasi dan ranah digital ketika dihadapkan kepada konten yang tidak dapat dipertanggungjawabkan bahkan tidak terbukti kebenarannya. Dilansir oleh Kominfo (2018) pada siaran pers tahunan bahwa hoax, ujaran kebencian, kejahatan siber, radikalisme digital dan pornografi menjadi ancaman dan masalah yang mengemuka ditengah-tengah masyarakat. Dengan mengidentifikasi situasi problematik yang ada sebagai bentuk ancaman laten yang dapat melanggengkan bias informasi ditengah masyarakat maka edukasi merupakan cara jitu untuk membawa masyarakat kepada posisi yang lebih independen. Independensi masyarakat akan menjadi sumber daya potensial bagi Indonesia untuk menangkap inovasi digital dikemudian hari melalui upaya penanganan bersama. Dikarenakan permasalahan digital menjadi ranah publik dengan konsentrasi penuh yang sudah seharusnya untuk dicarikan solusi paling ideal secara kemasyarakatan.

Terlebih ketika penggunaan internet secara umum oleh masyarakat Indonesia berasosiasi dengan laman-laman yang seringkali menyiarkan berita spontan dan bombastis. We Are Social (2019) merlis data bahwa konsumsi internet masyarakat Indonesia berada pada rata-rata 8.5 jam dalam sehari dengan alokasi 3.5 jam untuk mengakses media sosial. Data ini dapat menunjukkan dua kondisi ranah digital di Indonesia sekaligus yaitu berupa potensi dan

ancaman. Potensi hadir ketika masyarakat mulai melekat erat dengan gawai dalam hal ini

#	WEBSITE	TIME / DAY	PAGES / VISIT	#	WEBSITE	TIME / DAY	PAGES / VISIT
01	GOOGLE.COM	17M 425	9.54	11	SIKIDNEWS.COM	08M 315	8.34
02	TRISUNNEWS.COM	13M 315	4.00	12	ONEZONE.COM	01M 035	1.42
03	YOUTUBE.COM	08M 475	5.02	13	ENRIMES.COM	01M 235	1.47
04	BKALAPNE.COM	04M 595	14.99	14	TAHOO.COM	08M 015	3.40
05	DETIK.COM	08M 475	4.72	15	KASKUS.CO.ID	04M 565	2.72
06	YOROPEDIA.COM	04M 315	4.32	16	GRU.ID	03M 595	2.34
07	GOOGLE.CO.ID	04M 145	7.65	17	FACEBOOK.COM	08M 435	4.03
08	URUTANA.COM	03M 315	2.99	18	EDUPRIBAN.COM	01M 075	1.59
09	KOMPAS.COM	07M 545	2.41	19	AREDDKA.COM	02M 425	1.25
10	800SPOT.COM	03M 075	2.43	20	KARPELAGI.COM	04M 195	2.77

akses internet namun dapat menjadi ancaman ketika masyarakat hanya menjadi konsumen pasif dari produksi dan arus informasi media tanpa penyaring yang ideal. Masyarakat akan cenderung untuk mudah terakomodasi dan terarahkan kepada berita, informasi, bahkan opini bebas yang berkembang ditengah masyarakat tanpa adanya upaya klarifikasi dan verifikasi. Lantas pengguna aktif internet Indonesia bergerak pada kisaran 150 juta orang atau 56% dari total populasi penduduk Indonesiadapat menjadi komoditas atas kepentingan privat dan sepihak baik untuk meraih keuntungan finansial dari ketenaran suatu beria maupun meraih dukungan massa dari penampilan sisi informasi yang tidak lugas dan berafiliasi. Apabila diamati, tren akses digital masyarakat Indonesia tidak terarah pada eksplorasi ruang pendidikan yang juga disediakan dalam kerangka dalam jaringan atau daring sebagai sumber yang valid dan terpercaya (lihat gambar 1) bahkan tetap menjadi tren pada tahun berikutnya (lihat gambar 2).

Gambar 1: peringkat akses laman digital Indonesia pada 2019

Sumber: We Are Social (2019)

Gambar 2: peringkat akses situs berita digital Indonesia pada 2019

Sumber: We Are Social (2019)

Identifikasi atas pentingnya internet kini menjadi tolakan awal bagi jalannya pengabdian masyarakat yang menasar pengguna muda. Pada era yang erat dengan model interaksi digital, kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan dan mengambil manfaat dari aktivitas daringnya semakin terangkat dan dapat diamati secara masif. Kemampuan individu dipandang sebagai sebuah kompetensi yang melekat dengan kebutuhan pengguna muda pada aktivitas sosial yang kolaboratif dan komunikatif pada ranah digital (Murphy, 2019). Hal tersebut dikarenakan kehadiran teknologi memberikan kesempatan yang lebih besar dalam akses edukasi. Disisi lain, teknologi dapat menghambat ketika pengguna terlampau tergantung dengan teknologi itu sendiri. Dengan begitu desain pembangunan kapabilitas manusia menjadi point of view utama dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ketika menelaah luasnya ranah internet. Implementasinya berupa pembedahan aspek-aspek potensial dari

penggunaan media sosial, berbagai aplikasi berita, laman edukasi digital terpercaya, serta jangkauan aksestabilitas. Kondisi ini turut dijelaskan oleh Meg Murphy (2019) yang



menyatakan bahwa kawula muda merupakan jantung dari era digital yang mana mereka berpikir dengan dan melalui teknologi baru yang berkembang. Iklim yang dinamis menjadikan internet dan kawula muda menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam menampakkan signifikansi ranah digital pada moda interaksi yang kini berjalan beriringan dengan moda interaksi konvensional. Sebab pilihan interaksi dan sumber informasi tersedia bebas, luas, bahkan sangat beragam guna menghadapi derasnya arus globalisasi.

Desain kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pengabdian masyarakat skema kemitraan masyarakat yang tidak berpenghasilan ekonomi yaitu yang pertama pemetaan kemampuan literasi digital generasi millennial dan Ibu-Ibu di wilayah kecamatan Semampir melalui workshop. Lalu kegiatan yang kedua yaitu mengenalkan apa itu literasi digital melalui seminar dengan mengundang pakar dibidang literasi digital. Pada acara ini peserta dilatih untuk memiliki empat kompetensi literasi digital yang sudah disebutkan sebelumnya. Kegiatan ketiga yaitu mengembangkan kemampuan literasi digital untuk bisa digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan juga pengembangan ekonomi. Sebagai contoh mengajak peserta untuk mendownload e-book, platform-platform edukasi digital.

Solusi yang ditawarkan yaitu melakukan edukasi terhadap generasi millennials tentang kompetensi literasi digital yang harus dimiliki pada masa sekarang. Gilster (1997) menyampaikan terdapat empat kemampuan yang harus dimiliki oleh generasi millennials yang terpapar internet yang pertama yaitu *internet searching* (kemampuan untuk mencari informasi di dunia maya). Kedua yaitu *Hypertextual Navigation* (kemampuan untuk menavigasi tautan-tautan yang ada di dunia maya, pengetahuan tentang cara kerja web dan privasi data). Ketiga yaitu *Content Evaluation* (kemampuan untuk mengevaluasi konten internet secara kritis serta mampu melakukan identifikasi kebenaran suatu informasi). Keempat yaitu *knowledge assembly* (kemampuan untuk menyusun pengetahuan, mengumpulkan dan mengevaluasi informasi tanpa ada prasangka. Studi dari Qualtrics and Accel menemukan bahwa generasi millennials mengecek gawai mereka 150 kali dalam sehari

(Brandon, 2018). Ketika para millennials ini menggunakan gawai, banyak aktifitas yang mereka lakukan seperti berselancar di internet, bermain di sosial media, berkomunikasi menggunakan fitur online chat dan lain sebagainya.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dalam empat tahapan. Pertama, tahap persiapan dilakukan sosialisasi tentang rencana pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat khususnya pemuda dan ibu-ibu di wilayah Sidotopo Jaya I dengan tiga rencana kegiatan, yaitu (1) Observasi terhadap kondisi literasi digital pemuda saat ini (kondisi existing), (2) Analisa kebutuhan pelatihan bagi para pemuda terkait peningkatan literasi digital, dan (3) Pengembangan dan pemetaan jenis pelatihan yang dibutuhkan dalam rangka peningkatan literasi digital pemuda. Kedua, tahap pelaksanaan dilakukan dalam empat mekanisme yaitu, (1) Sosialisasi mengenai literasi digital kepada pemuda dan ibu-ibu di wilayah Sidotopo Jaya, (2) Pelatihan penggunaan internet sehat, cara menelaah informasi dan mencari fakta dari berbagai sumber, (3) Pelaksanaan sosialisasi etika dalam menggunakan dan memanfaatkan internet secara bertanggungjawab, dan (4) Mitra secara mandiri melakukan analisa konten sosial media. Ketiga, tahap evaluasi dilaksanakan meliputi dua skema yaitu, (1) Review hasil pelatihan peningkatan literasi digital bagi pemuda, dan (2) *Feedback* dari mitra sebagai penerima pelatihan peningkatan literasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemaparan “*Sosialisasi Literasi Digital Penangkalan Berita Palsu*” oleh M. Muttaqien, P.hD.

Dalam tajuk Sosialisasi Literasi Digital Penangkalan Berita Palsu, merupakan materi pertama dari rangkaian pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Departemen Hubungan Internasional. Paparan Muttaqien berkaitan dengan data paparan digital warga Indonesia dengan luaran dari aktivitas digital. Data menunjukkan bahwa pemanfaatan internet oleh warga Indonesia sangat luar biasa dengan konsentrasi aktivitas pada penggunaan media sosial. Masyarakat Indonesia sejatinya telah secara populer mengenali fitur-fitur digital disediakan oleh platform internet terlebih pada media sosial yang digunakan secara personal. Terlebih ketika perbandingan data kepemilikan gawai dengan jumlah penduduk Indonesia, berlangsung dua kali lipat sehingga menunjukkan bahwa setiap warga negara setidaknya memiliki dua gawai secara rata-rata.

Setidaknya terdapat lima poin yang disampaikan untuk menjawab kebutuhan dan ketertarikan peserta terhadap tema Pengabdian Masyarakat. Pertama, definisi hoax atau berita palsu merupakan informasi yang direayasa, menutupi informasi yang sebenarnya. Penyampaian ini menjadi awal bagi peserta untuk mengenali dan mampu mengenali karakteristik umum dari hoax yang notabene sukar untuk dikenali. Kedua, faktor yang mempengaruhi bersebarunya hoax berhubungan dengan tingkat pendidikan seseorang. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin kecil potensi untuk termakan hoax bahkan menyebarkannya karena kemampuan telaah dan kejelian informasi. Ketiga, motif yang melatarbelakangi berhubungan dengan gurauan, motif ekonomi, politik, bahkan hasutan atau agitasi. Dengan begitu eksistensi hoax tidak hanya berhubungan dengan kebiasaan dan ketidakmampuan masyarakat untuk menelaah informasi namun juga dimungkinkan adanya kelompok kepentingan yang berusaha memanfaatkan emosi pembaca untuk menggagalkan dukungan.

Biasanya berhubungan dengan upaya untuk menjatuhkan lawan politik terlebih ketika berita palsu tersebut sejalan dengan preferensi pribadinya. Keempat, jenis dan ciri-ciri hoax dapat dikenali dari karakteristik judul yang bombastis selayaknya fenomena *click bait*. Adapula fake news yang memang tidak faktual, bias informasi yang tidak menyediakan stansi informasi yang dapat dipertanggungjawabkan, bahkan misinformasi yang tidak menasar objek informasi secara tepat. Kelima, upaya pencegahan diberikan sebagai ujung dari pemaparan dengan mendorong untuk mencari dan meraih berita yang relevan dari sumber yang dapat dipercaya. Selanjutnya anjuran untuk tidak dengan mudah mengomentari sesuatu dan menelaah terlebih dahulu sebelum menyebarkan informasi. Lebih berhati-hati dengan judul yang provokatif, mencari tahu keaslian berita dapat berupa foto atau situs yang memuat.

Diskusi Interaktif 1

Materi yang ada dapat memantik diskusi dari peserta yang mana mempertanyakan tentang bagaimana implikasi hukum yang menyertai aktivitas persebaran hoax. Terlebih ketika hoax secara minimalis dapat dikenali sebagai pencemaran nama baik yang mendorong urjensi kemampuan dalam literasi digital. Hal ini berhubungan dengan materi kedua yang berkaitan dengan Undang-Undang ITE, serta kedalaman interaksi digital yang didapatkan seseorang. Dengan begitu, tingkat pendidikan saja tidak cukup untuk memahami bahaya hoax serta pentingnya literasi digital dalam satu rangkaian. Sebab perlindungan personal menjadi sangat krusial ditengah maraknya misinformasi bahkan kemasam informasi yang seringkali menipu pembaca.

Pemaparan “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Edukatif dan Pengenalan UU ITE” oleh Fadhila Inas Pratiwi, MA.

Pada aktivitas ini, Fadhila Inas Pratiwi, MA. menjelaskan bagaimana ranah digital—meskipun acapkali turut digunakan dalam penyebaran berita palsu--sejatinya memiliki sejumlah manfaat tersendiri yang dapat dituai oleh masyarakat. Penjelasannya dimulai dengan paparan terhadap dinamika penggunaan media digital dan dunia sosial di Indonesia: baik statistik mengenai piranti keras, maupun media sosial atau piranti digital yang digunakan Melalui penyampaian informasi ini, diharapkan masyarakat Sidotopo Jaya dapat mengetahui realitas dari penggunaan media-media tersebut, sebagaimana fenomena ini semakin prominen dengan adanya COVID-19 yang turut mempercepat proses digitalisasi.

Pada penjelasan berikutnya, Fadhila Inas Pratiwi, MA. menjelaskan sejumlah contoh manfaat yang dapat dituai dari media digital. Salah satu yang menjadi penekanan pada pemaparan ini adalah penggunaan media digital dalam aspek e-commerce atau belanja daring. Dalam penjelasan ini, diterangkan pula bagaimana dinamika dan tren yang berlaku di masyarakat Indonesia secara umum mengenai belanja daring dan keuntungan bagi masyarakat Sidotopo Jaya secara spesifik, khususnya bagi usaha mikro kecil menengah (UMKM)

Pembahasan materi pun berlanjut dengan pemaparan mengenai aplikasi dan situs-situs edukatif--materi inti dari segmen ini--yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Sidotopo Jaya, khususnya bagi kalangan muda yang masih berkedudukan sebagai pelajar atau mahasiswa. Termasuk dalam sub-bahasan ini, Fadhila Inas Pratiwi, MA. pun menunjukan sejumlah contoh aplikasi dan situs-situs digital edukatif yang dapat digunakan. Beberapa di antaranya merupakan laman situ tersendiri, aplikasi, dan sejumlah di antaranya adalah

saluran-saluran edukatif yang dapat ditemukan di Youtube. Tidak hanya itu, pemaparan pun juga meliputi bagaimana situs dan aplikasi-aplikasi tersebut digunakan

Aktivitas pertama dari segmen kedua ini pun ditutup dengan penjelasan komprehensif mengenai UU ITE—komplementer dengan materi pada segmen pertama mengenai berita palsu. sub-bahasan ini dimulai dengan paparan oleh Fadhila Inas Pratiwi, MA mengenai hal-hal apa saja yang umumnya dapat berpotensi untuk dijerat dengan UU ITE, seperti pencemaran nama baik dan penghinaan terkait kehormatan, serta ujaran kebencian atau permusuhan. Berhubungan dengan ini pula, disampaikan sejumlah contoh kejadian konkret yang pernah terjadi dalam bentuk studi kasus dan statistik untuk memudahkan masyarakat Sidotopo Jaya dalam memahami posisi dari legislasi hukum ini.

Diskusi Interaktif 2

Aktivitas dalam segmen kedua dilanjutkan dengan diskusi interaktif dua arah dengan para partisipan. Pertanyaan pertama dilayangkan oleh Djuli Purnomo mengenai bagaimana membedakan hoax dan non-hoax, terutama apabila suatu berita palsu telah tersebar di masyarakat. Merespon pertanyaan tersebut, M. Muttaqien, Ph. D menekankan kembali untuk memeriska ulang informasi yang diterima sebelum disebarluaskan. Apabila terbukti merupakan berita palsu, Muttqien menghimbau untuk memastikan agar berita yang dimaksud berhenti di tangan kita. Fadhila Inas Pratiwi, MA. menambahkan bahwa setiap media sosial memiliki fitur lapor yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melaporkan berita yang dinilai tidak sesuai dengan kebenarannya. Siti Rokhmawati Susanto menimpali bahwa kesulitan acapkali ditemui oleh mereka yang ingin mengoreksi berita palsu. Hal ini dikarenakan sudah diinternalisasikannya pemberitaan palsu sebagai sesuatu yang dipercaya. Irfa Puspitasari menimplai dengan menyajikan pengalaman langsung menghadapi pemberitaan langsung yang tersebar di group Whatsapp.

Pertanyaan kedua disampaikan oleh Irwan Satriya yang menemui fenomena video clickbait di Youtube. Judul dari video yang dimaksud tidak sesuai dengan konten yang disajikan. Irwan bertanya apakah hal tersebut dapat digolongkan sebagai berita palsu dan demikian dapat dijerat dengan UU ITE. Merespon pertanyaan ini, Fadhila Inas Pratiwi, MA. menilai kontek clickbait umumnya belum dapat disebut sebagai berita palsu. Namun, apabila penyebaran informasi tersebut dilaporkan, penjeragtan terhadap UU ITE dapat dipertimbangkan. M. Muttaqiem, Ph. D. menambahkan bahwa proses hukum terhadap pemberitaan seperti ini sejatinya bergantung pada situasi. Merujuk pada klausul-klausul dalam UU ITE, suatu pemberitaan menurutnya akan dapat dijerat apabila menangkut harga diri dan/atau keamanan diri dari orang lain.

Tahap Evaluasi

Pengabdian Masyarakat diakhiri dengan penjarangan pendapat peserta webinar dalam bentuk kuisisioner tertutup mengenai peahaman awal peserta. Kuisisioner dimaksudkan untuk melakukan pemetaan terhadap pemahaman para peserta terhadap materi-materi yang telah didiskusikan. Dalam lima butir pertanyaan yang ditanyakan, didapatkan hasil sebagai berikut:

Apakah kegiatan sosialisasi ini bermanfaat?

Hasil survey menunjukkan dari 35 peserta, semua peserta menjawab “Ya”. Hal ini menjadi salah satu indikator kesuksesannya dilaksanakannya program pengabdian masyarakat Sosialisasi Literasi Digital Masyarakat Binaan Kampoeng Djoeng.

Apakah kegiatan ini meningkatkan kesadaran agar tidak menyebarkan berita tanpa melakukan pengecekan terlebih dahulu?

Hasil survey menunjukkan dari 35 peserta, semua peserta menjawab “Ya”. Hasil ini pun turut



menegaskan kembali indikator keberhasilan dari dilaksanakannya program pengabdian masyarakat Sosialisasi Literasi Digital Masyarakat Binaan Kampoeng Djoeng. Dari hasil ini lantas dapat disimpulkan bahwa mulai terjadi peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pemberitaan daring. Berkaca kembali dari pertanyaan pertama dari kuisisioner yang telah dibagikan pada sebelum acara dilaksanakan, perubahan persepsi yang cukup signifikan telah dicapai oleh peserta terhadap bagaimana seharusnya penyebaran berita disikapi.

Manfaat yang apa yang sudah didapat dari kegiatan ini? (lingkari yang sesuai bisa lebih dari satu)



Setelah mengetahui respon dari para peserta secara umum, pertanyaan kuisisioner ini ditujukan untuk mengetahui seberapa dalam pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan dan bagaimana materi tersebut diinternalisasikan. Terdapat tiga pilihan jawaban

yang dapat dipilih lebih dari satu untuk mengukur kedalaman pemahaman yang dimaksud: (1) Mengetahui adanya aplikasi/situs edukatif yang bermanfaat, (2) Mengetahui penggunaan internet secara sehat, (3) Mengetahui penggunaan media sosial secara bijaksana dengan melakukan analisa konten dan mencari kebenaran informasi, (4) Mengetahui hukum-hukum yang berkaitan dengan penggunaan internet dan media sosial

Hasil survey yang diraih cukup beragam. Sebanyak 12 dari 35 peserta menilai mendapat manfaat berupa keempat poin yang telah disampaikan; 4 dari 35 peserta mendapat manfaat



dari tiga poin; 3 dari 35 peserta menuai manfaat dari dua poin dan; 14 dari 35 peserta menerima manfaat dari satu poin. Poin-poin yang dirujuk oleh tiap peserta pun beragam. Mayoritas responden mengaku mendapat manfaat lebih dari poin nomor tiga (3), disusul dengan poin empat (4). Poin pertama (1) dan kedua (2) mendapat perhatian yang kurang.

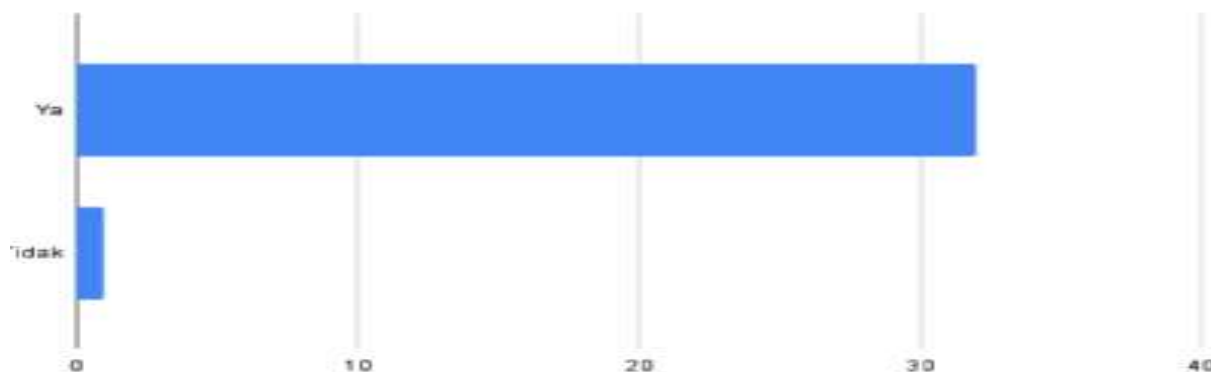
Dari hasil survei tersebut, lantas dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta telah mendapatkan pengetahuan yang mumpuni dalam mengidentifikasi dan menganalisis adanya berita bohong dan menanggulangi penyebarannya. Dengan demikian, peserta dapat diasumsikan telah menjadi lebih sadar dan cerdas dalam menggunakan media digital—tidak seperti sebelum diikutinya agenda ini. Namun, diikutinya hasil ini dengan minimnya penangkapan terhadap penggunaan aplikasi edukatif dan aturan hukum dalam penggunaan media digital (UU ITE) patut menjadi sorotan.

Merujuk kembali pada empat kemampuan yang harus dimiliki oleh pengguna internet yang dipaparkan oleh Gilster (1997), para peserta program dapat diketahui telah memiliki kemampuan *internet searching* (kemampuan untuk mencari informasi di dunia maya); *Hypertextual Navigation* (kemampuan untuk menavigasi tautan-tautan yang ada di dunia maya, pengetahuan tentang cara kerja web dan privasi data); *Content Evaluation* (kemampuan untuk mengevaluasi konten internet secara kritis serta mampu melakukan identifikasi kebenaran suatu informasi); dan *knowledge assembly* (kemampuan untuk menyusun pengetahuan, mengumpulkan dan mengevaluasi informasi tanpa ada prasangka).

Namun, penguasaan terhadap pengelolaan informasi ini belum diiringi dengan kemampuan untuk menguasai penggunaan aplikasi digital dan konten digital non-pemberitaan yang dapat memiliki manfaat bagi masyarakat. Selain itu, masyarakat Sidotopo Jaya juga belum

mengetahui dengan betul Mengingat sebagian peserta merupakan pelajar, pengetahuan terhadap aplikasi edukatif perlu rasanya untuk kembali digencarkan. Demikian pula diperlukan pendekatan lain dalam mensosialisasikan UU ITE agar masyarakat dapat lebih

Jumlah Apakah kegiatan ini sudah sesuai dengan harapan peserta sebelumnya?



memahami secara komprehensif implikasi hukum apa yang dihadirkan dengan tersebarnya berita daring.

Apakah kegiatan ini sudah sesuai dengan harapan peserta sebelumnya?

Hasil survey menunjukkan bahwa 34 dari 35 responden menjawab “Ya”, dengan satu peserta menjawab “tidak”. Dengan ini, lantas dapat disimpulkan harapan mayoritas peserta untuk mengetahui sejumlah masalah terkait media digital yang dilaksanakan dalam rangkaian program pengabdian masyarakat Sosialisasi Literasi Digital Masyarakat Binaan Kampong Djoeng dapat dikatakan telah dicapai.

Berikan kritik dan saran dari adanya kegiatan ini

Pertanyaan terakhir dari kuisioner ini berupa isian singkat dan ditujukan untuk mengetahui tanggapan umum mengenai pelaksanaan program pengabdian masyarakat Sosialisasi Literasi Digital Masyarakat Binaan Kampong. Pertanyaan ini opsional dan tidak diwajibkan oleh responden untuk menjawab. tentunya, respon yang didapat cukup variatif. Namun, ditemukan bahwa mayoritas jawaban responden menyatakan bahwa pelaksanaan dari kegiatan ini telah memberi manfaat yang cukup signifikan dalam menambah pengetahuan peserta terhadap penggunaan media sosial dan media digital.

Kendati, terdapat pula sejumlah kritik yang dilontarkan, di antaranya terdapat peserta yang menilai pelaksanaan kegiatan mengambil tema dan topik yang terlalu lebar dan tidak mengerucut pada satu tema literasi digital yang spesifik. Terdapat pula yang mengatakan bahwa pelaksanaan pertama dari kegiatan ini masih belum efektif dan perlu diadakannya *follow-up*. Masukan-masukan konstruktif ini dapat menjadi pertimbangan lebih lanjut bagi pelaksanaan pada tahapan dan kesempatan berikutnya untuk memberikan manfaat yang lebih besar dan optimal bagi para peserta program pengabdian masyarakat Sosialisasi Literasi Digital Masyarakat Binaan Kampong.

PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada sosialisasi literasi digital memberikan manfaat kepada peserta kegiatan ini yaitu kepada Ibu-Ibu dan remaja di wilayah Sidotopo Jaya, Surabaya. Seluruh peserta merespon positif dari adanya kegiatan ini dan antusias dalam mengikuti kegiatan meskipun dilaksanakan secara daring. Selain itu, merujuk pada jawaban kuisioner yang telah dipaparkan sebagai bentuk evaluasi program, dapat disimpulkan bahwa para peserta telah mendapatkan pengetahuan terhadap hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berselancar secara daring melalui media digital, seperti *internet searching*, *hypertextual navigation*, *content evaluation*, dan *knowledge assembly*.

Namun, kegiatan ini juga menemukan bahwa penguasaan masyarakat terhadap aspek-aspek lain dalam domain teknologi digital masih cukup minim. Merujuk pula pada hasil evaluasi, masyarakat Sidotopo Jaya diketahui belum mengetahui secara menyeluruh mengenai penggunaan aplikasi digital yang dapat digunakan untuk pendidikan. Tidak hanya itu, penguasaan masyarakat terhadap klausul-klausul hukum UU ITE sebagai regulasi yang mengatur mengenai perhelatan di ranah digital juga masih kurang. Hal-hal tersebut cukup esensial untuk kembali ditekankan kepada masyarakat.

Saran

Saran untuk kedepannya terkait dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu agar bisa melaksanakan kegiatan secara langsung tidak melalui daring. Hal ini tentu akan diakomodasi oleh pelaksana kegiatan namun karena situasi pandemi sehingga akan sulit dan beresiko apabila kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara langsung. Tidak hanya itu, secara substantif, diperlukan tindak lanjut berupa penyuluhan yang lebih komprehensif terhadap masyarakat Sidotopo Jaya mengenai penggunaan aplikasi digital yang lebih bermanfaat dan juga pemaparan regulasi-regulasi yang berkaitan dengan ranah digital. Pelaksanaan dengan pembimbingan langsung secara *on the spot* dengan pemberian praktik diyakini akan membuahkan hasil yang sosialisasi yang lebih maksimal. Namun, hal ini hanya akan memungkinkan apabila situasi pandemi telah mereda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada seluruh pelaksana dan peserta yang terlibat dalam penyelenggaraan program ini. Terlebih, penyusun hendak mengucapkan terima kasih kepada M. Syafrizal Izaqi, S. Hub. Int. dan Komunitas Kampoeng Djoeang selaku mitra pengabdian masyarakat atas rekomendasi dan izinnnya untuk melaksanakan kegiatan penyuluhan ini di daerah Sidotopo Jaya, yang mana merupakan salah satu pemungkiman binaan organisasi nirlaba tersebut. Tidak lupa pula, kami haturkan terima kasih kepada Ibu Titik yang telah membantu mengoordinasikan kegiatan dengan para peserta, sekaligus juga dalam proses distribusi konsumsi dan logistik di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Brandon, John. 2018. "The surprising reason millennials check their phones 150 times a day". *Technology* [online]. Tersedia dalam www.inc.com/john-brandon/science-says-this-is-the-reason-millennials-check-their-phones-150-times-per-day.html. (diakses pada 18 November 2020)

Gilster, Paul. 1997. *Digital Literacy*. Canada. John Wiley & Sons.

Muphy, Meg. 2019. *Millennials Lead Way Digital Future* [online] tersedia dalam <https://www.bentley.edu/news/nowuknow-millennials-lead-way-digital-future> (diakses pada 09 Februari 2020)

We Are Social. 2019. *Indonesian Digital Report 2019*.