

**PENERAPAN LITERASI DIGITAL BAGI SISWA-SISWI SMK GRAFIKA
GADINGREJO****IMPLEMENTATION OF DIGITAL LITERACY FOR STUDENTS OF GADINGREJO
GRAPHICS VOCATIONAL SCHOOL****Tri Susilowati^{*}, Dian Puspita², Andreas Andoyo³, Islam Mahdi⁴**^{1*234} Institusi Bakti Nusantara, Lampung^{1*}trisusilowati423@gmail.com, ²dianteapuspita@gmail.com,³andoyo.a@yahoo.com, ⁴islammahdii@gmail.com**Article History:**Received: October 4th, 2023Revised: December 4th, 2023Published: December 8th, 2023**Keywords:** Digital literacy,
student, GRAFIKA Vocational
School Gadingrejo

Abstract: The development of the digital world can then be utilized to improve the ability to find, use, summarize, disseminate, create and communicate information using digital technology. Digital literacy or also called digital information literacy is the ability to understand and use information from various digital sources. This article is motivated by the difficulty of vocational and high school students in implementing literacy, one of which is at Gadingrejo Graphic Vocational School. The fact is that currently internet users are increasing and most of them are teenagers. The use of the internet by teenagers varies, not only to search for information in learning at school, but also to build relationships through social networking sites. Therefore, this activity will discuss the socialization of the application of digital literacy at the Gadingrejo Graphic Vocational School. From the results of the end-of-event survey to participants, the socialization of the results of the activities that took place around >95% of students understood, <05% did not understand.

Abstrak

Perkembangan dunia digital selanjutnya bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan menemukan, menggunakan, meringkas, mengevaluasi, membuat dan mengkomunikasikan informasi saat menggunakan teknologi digital. Literasi digital atau disebut juga dengan literasi informasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Artikel ini dimotivasi oleh kesulitan Siswa-siswa SMK maupun SMA dalam penerapan literasi salah satunya adalah pada SMK Grafika Gadingrejo. Faktanya saat ini pengguna internet semakin meningkat dan mayoritas berusia remaja. Penggunaan internet oleh remaja pun bervariasi, bukan hanya digunakan untuk mencari informasi dalam pembelajaran disekolah, tetapi juga untuk membangun relasi melalui situs jejaring sosial. Oleh karena itu, dalam kegiatan akan membahas sosialisasi penerapan literasi digital pada SMK Grafika Gadingrejo. Dari hasil survei diakhir acara kepada peserta sosialisasi dari hasil kegiatan yang berlangsung sekitar >95% Siswa paham, <05% kurang paham.

Kata Kunci : Literasi Digital, Mahasiswa, SMK GRAFIKA Gadingrejo

PENDAHULUAN

Digital Literacy merupakan ketertarikan, sikap dan kemampuan individu menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Kegiatan literasi digital selama ini identik dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan serta memahami pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya dalam mendukung dunia pendidikan dan ekonomi. Sedangkan pengertian digital literacy adalah kombinasi diantara kemampuan menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membagikan serta membuat sebuah konten dengan menggunakan teknologi dan internet. (University, 2023) Pelaksanaan digital literacy merupakan suatu usaha atau kegiatan yang tidak semata mata penguasaan teknologi komputer dan ketrampilan penggunaan internet belaka yang berkonotasi menjadikan manusia sebagai sosok robotic belaka, melainkan lebih luas daripada itu yakni memadupadankan "literasi" dan "digital".

Perkembangan digital literacy menjadi tuntutan dunia pendidikan pada tiap jenjang pendidikan di Indonesia berbeda-beda, khususnya pada khususnya siswa SMK Mahasiswa saat ini addict karena lebih sering searching google daripada membuka buku sebagai referensi. Hal ini menunjukkan bahwa internet menawarkan berbagai kebutuhan dalam mencari (Juliana, 2016)

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa siswa SMK sebagai generasi kekinian memasuki dunia literasi digital. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini diharapkan mampu memacu mahasiswa lebih baik dalam memanfaatkan literasi digital dalam bidang akademik. Keuntungan yang dapat diambil dari perkembangan teknologi dan informasi ini salah satunya ialah mahasiswa dapat mengakses informasi edukatif yang lebih up to date. Kegiatan dapat dilakukan dengan memanfaatkan media media digital, seperti komputer, laptop, atau smartphone yang terhubung ke jaringan internet yang dapat dengan mudah diakses oleh warga sekolah. Namun demikian, masih rendahnya pengetahuan tentang literasi digital menjadi kendala serius dalam penerapannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah membekali. Siswa-siswi SMK dengan kemampuan literasi digital untuk melakukan penggalian informasi digital secara bijak.

Terkait dengan ulasan di atas, maka sosialisasi penerapan digital literacy sangat diperlukan guna lebih diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar yang terstruktur di sekolah. Tujuannya adalah agar ada pengawasan terhadap penggunaan media-media digital dapat dimanfaatkan untuk keperluan yang bermanfaatnya dan dapat menyikapi dengan bijak tentang informasi benar atau yang tidak benar. Keterampilan ini harus terakomodasi baik dikelas maupun diluar kelas, sehingga harus dimanfaatkan secara maksimal untuk kecakapan kognitif, sosial, bahasa, visual, dan spiritual. Namun dengan diimplementasikan digital literasi dalam pembelajaran khususnya di SMK Grafika Gadingrejo diharapkan memberi keuntungan lebih bagi siswa untuk dapat menyebarkan gagasan dan mencari sumber informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, penggunaan digital literasi dapat memberikan pembelajaran yang paikem (pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif menyenangkan). (Vevy Liansari, 2018)

Berdasarkan fenomena serta data yang didapat, peneliti merasa perlu untuk mensosialisasikan penerapan digital literacy pada siswa-siswi SMK grafika Gadingrejo.

METODE

Kegiatan ini merupakan hasil kolaborasi antara beberapa instansi yaitu, RTIK Pringsewu, IBN, Dinas Kominfo, Dinas Pendidikan Pringsewu. Metode kegiatan dilakukan secara offline gedung aula SMK Grafika Gadingrejo Pringsewu. Dalam kegiatan sosialisasi dihadiri Yang dihadiri oleh kepala Sekolah SMK Grafika, perwakilan dinas Pendidikan Kabupaten Pringsewu, Dinas Kominfo Kabupaten Pringsewu perwakilan RTIK Pringsewu, Narasumber dan siswa-siswa SMK Grafika Gadingrejo sebagai peserta, serta beberapa dosen dan mahasiswa Intitut Bakti Nusantara lampung sebagai supporting terlaksananya kegiatan ini. (IBN, 2023)

Selanjutnya adalah pemaparan oleh narasumber yang dilanjutkan dengan diskusi interaktif dengan siswa-siswi SMK grafika Gadingrejo.

Kegiatan ini dilakukan pada :

Hari/tanggal : Selasa, 07 Maret 2023

Pukul : 09.00 s/d selesai

Tempat : Gedung Aula SMK Grafika Gadingrejo

Tema : Sosialisasi Penerapan Literasi Digital bagi Siswa-siswi SMK Grafika Gadingrejo

Narasumber : 1. Andreas Andoyo, M.T.I,
2. Islam Mahdi, M.T.I



Gambar 1. Sosialisasi Penerapan Literasi Digital bagi Siswa-siswi SMK Grafika Gadingrejo

Sosialisasi ini adalah berdasarkan maraknya berita Hoak yang beredar kalangan masyarakat, sehingga perlu pemahaman dan penjelasan kepada siswa-siswi SMK Grafika Gadingrejo agar dapat menyikapi berita itu dengan bijak dan memanfaatkan media digital dengan baik untuk hal-hal yang berguna. Sebagai bahan pelatihan dapat diterapkan pada penugasan mata pelajaran dalam proses belajar mengajar dikelas.

HASIL

Narasumber 1 : bapak Andreas andoyo, M.T.I



Gambar 2. Pemaparan narasumber 1

Menurut Brian Wright dalam infographics yang berjudul Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology. Materi yang disampaikan tentang beberapa manfaat literasi digital yaitu bahwa ada 10 manfaat penting dari adanya yaitu menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, senantiasa memperoleh informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan yang lebih baik, dapat membuat anda bekerja, membuat lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia. (Wright, 2023)

1) Menghemat waktu

Siswa mengetahui sumber-sumber informasi terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan online juga akan menghemat waktu yang digunakan karena tidak harus mengunjungi langsung ke tempat layanannya.

2) Belajar lebih cepat

Pada kasus ini misalnya seorang pelajar yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di glosarium. Dibandingkan dengan mencari referensi yang berbentuk cetak, maka akan lebih cepat dengan memanfaatkan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting.

3) Menghemat uang

Saat ini banyak aplikasi khusus yang berisi tentang perbandingan diskon sebuah produk. Bagi seseorang yang bisa memanfaatkan aplikasi tersebut, maka ini bisa menghemat pengeluaran ketika akan melakukan pembelian online di internet.

4) Membuat lebih aman

Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Ini bisa menjadi referensi ketika mengetahui dengan tepat sesuai kebutuhannya. Sebagai contoh ketika seseorang akan pergi ke luar negeri, maka akan merasa aman apabila membaca berbagai macam informasi khusus tentang negara yang akan dikunjungi itu.

5) Selalu memperoleh informasi terkini

Kehadiran apps semakin terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh informasi baru.

6) Selalu terhubung

Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.

7) Membuat keputusan yang lebih baik

Literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena ia memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja. Jika Individu mampu membuat keputusan hingga bertindak, maka sebenarnya ia telah memperoleh informasi yang bernilai. Ida Fajar Priyanto (2013) mengatakan secara umum, informasi dipandang bernilai jika informasi tersebut mempengaruhi penerima untuk membuat keputusan untuk bertindak.

8) Dapat membuat anda bekerja

Kebanyakan pekerjaan saat ini membutuhkan beberapa bentuk keterampilan komputer. Dengan literasi digital, maka ini dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer misalnya penggunaan Microsoft Word, Power Point atau bahkan aplikasi manajemen dokumen ilmiah seperti Mendelay dan Zetero.

9) Membuat lebih bahagia

Dalam pandangan Brian Wright, di internet banyak sekali berisi konten-konten seperti gambar atau video yang bersifat menghibur. Oleh karenanya, dengan mengaksesnya bisa berpengaruh terhadap kebahagiaan seseorang.

10) Mempengaruhi dunia

Di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya. Dengan penyebaran tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial. Dalam lingkup yang lebih makro, sumbangsih pemikiran seseorang yang tersebar melalui internet itu merupakan bentuk

manifestasi yang dapat mempengaruhi kehidupan dunia yang lebih baik pada masa yang akan datang.



Gambar 3. Pemaparan narasumber 2

Yang memaparkan tentang Literasi media digital dalam menangkal hoaks. Fenomena hoaks semakin merajalela di dunia maya dan dengan mudahnya penyebaran informasi melalui media sosial sehingga dapat menimbulkan beragam opini masyarakat. Berita penyebaran hoax juga mampu membawa pada kerancuan informasi dan kehebohan publik akan suatu informasi, bahkan dapat berakibat pada perpecahan suatu bangsa.

1. Hoaks merupakan informasi bohong dibuat sedemikian rupa seolah-olah benar adanya. Hoaksx biasanya dikemas dalam beberapa konten seperti:
 - a. Narasi informasi atau berita yang berlebihan atau membesar-besarkan keadaan;
 - b. Foto atau gambar rekayasa yang sebenarnya tidak ada hubungan sama sekali dengan berita atau informasi yang dikabarkan; dan
 - c. Video untuk menggambarkan secara lebih nyata tentang informasi atau berita yang disebar.
2. Lantas, dari mana asal usul tipuan?

Asal usul hoax terkait ada sejak ratusan tahun sebelumnya yakni 'hocus' dari mantra 'hocus pocus', frasa yang kerap disebut oleh pesulap, serupa istilah 'sim salabim'. Salah satu hoax yang pernah menggemparkan adalah ancaman asteroid yang menghantam bumi dan menyebabkan kiamat. Pada tahun 2015, NASA membantah rumor tersebut.
3. Kenapa hoaks diciptakan dan apa isi.

Hoaks biasanya sengaja dibuat untuk mencapai tujuan tertentu dan mendapatkan keuntungan dari dampaknya. Informasi palsu akan lebih cepat viral jika dibawa dan semakin banyak pengunjung pada situs tersebut maka pemiliknya akan mengantongi tahap berupa uang. Pengunjung trafik yang besar juga akan meningkatkan kepopuleran situs tersebut. Dalam beberapa kasus, hoax juga digunakan sebagai media untuk adu domba, menyebar fitnah, mencemarkan nama baik, membuat kepanikan serta menjatuhkan orang atau golongan tertentu.
4. Apa dampak dan dampak hoaks?

Hoaks bisa menjadi pemicu prediksi keributan, keresahan, perselisihan, bahkan ujaran kebencian. Akhir-akhir ini, bertebarnya hoaks di tengah masyarakat kian populer dengan

memanfaatkan kondisi pandemi global Covid-19 (corona virus disease 2019- red). Misalnya, hoax yang menghukum adalah minum alkohol bisa menyembuhkan orang yang terkena Covid-19.

5. Literasi Digital

Peran literasi digital sangat penting, karena dengan literasi digital yang mampu membuat kita berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi masalah yang sedang terjadi. Literasi digital juga mampu membantu dalam memecahkan masalah, berkomunikasi menjadi lebih lancar, dan juga mampu berkolaborasi dengan lebih banyak orang. Ada tiga pilar transformasi digital, yaitu transformasi digital pada masyarakat, dunia usaha, dan pemerintahan. Literasi digital sendiri hadir dalam menunjang pilar transformasi digital pada masyarakat, dimana infrastruktur dan regulasi menjadi payung untuk meningkatkan digital awareness, digital knowledge, hygienic behavior, dan digital skill,

PEMBAHASAN

Setelah pemaparan materi yang disampaikan oleh pemateri 1 dan 2 dilanjutkan sesi tanya jawab antara peserta dan narasumber. Kemudian mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa-siswi peserta sosialisasi ini kami memberikan kuis yang harus diisi oleh peserta. Dari hasil survei diperoleh diakhir acara sosialisasi yang berlangsung sekitar >95% siswa paham, kurang dari <05% kurang paham dan 0% yang tidak paham.

KESIMPULAN

Digital literacy bukan hanya menggunakan internet untuk mencari informasi atau hiburan. Literasi seharusnya menjadi sarana untuk membentuk kemampuan siswa-siswi SMK Grafika khususnya dalam berfikir secara analitis, sintesis, evaluatif, kritis, imajinatif, dan kreatif. Oleh karena itu, dalam kegiatan diharapkan mampu menerapkan literasi digital di sekolah menjadi sangat penting untuk mencapai kesadaran sicitas akademika SMK Grafika Gadingrejo dalam memandang kemampuan literasi sebagai ukuran kemajuan sebuah bangsa.

Penerapan literasi digital dapat dijadikan alternative pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber digital. *Digital literacy* dapat dijadikan rujukan aktual untuk menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan sumber-sumber digital, siswa-siswi SMK Grafika Gadingrejo dapat lebih berfokus pada pemahaman materi, proses kreatif dalam pemanfaatan teknologi informasi.

Dalam kegiatan sosialisasi penerapan digital literasi diharapkan siswa-siswi SMK Grafika Gadingrejo dapat membedakan antara informasi yang benar dan informasi yang tidak benar (Hoaks) dengan mencari informasi tidak berdasarkan satu sumber saja.

PENGAKUAN

Kami tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak kepala sekolah SMK Grafika Gadingrejo yang telah memberi memfasilitasi tempat sehingga terselenggaranya kegiatan sosialisasi ini.
2. Kepada Lembaga Institut Bakti Nusantara yang telah memberi dukungan atas terselenggaranya kegiatan pengabdian dosen dalam rangka pemenuhan kewajiban Tri darma kami.
3. Kepada bapak kepala dinas Pendidikan Kabupaten Pringsewu , bapak Kominfo Kabupaten Pringsewu, ketua RTIK wilayah Pringsewu sekaligus narasumber 2, dan Kepala sekolah SMK Islam Adiluwih yang telah hadir dalam kegiatan sosialisasi ini.
4. Bapak Narasumber dan Dosen IBN yang telah menyumbangkan tenaga dan pemikiran sehingga kegiatan ini berlangsung dengan lancar.
5. Siswa-siswi SMK Grafika Gadingrejo peserta sosialisasi literasi digital.
6. Serta semua pihak yang telah membantu keberlangsungan acara ini.

DAFTAR REFERENSI

- IBN, D. (2023). *Sosialisasi penerapan Literasi digital bagi siswa-siswi SMK Grafika Gadingrejo*. Pringsewu: IBN.
- Juliana, K. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah . *Jurnal Komunikator*, -.University, C. (2023, oktober Selasa). *Laptop ergonomics- 5 Tips for Using a Laptop Computer*. Retrieved from 5 Tips for Using a Laptop Computer
- Vevy Liansari, E. Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of The ICECRS* (pp. 241-252). Sidoharjo: l FKIP UMSIDA.
- Wright, B. (2023, Maret Selasa). *Top 10 Benefits of Digital Skills*. Retrieved from Top 10 Benefits of Digital Skills: <http://webpercent.com/top-10-benefits-of-digital-skills/>
- Belshaw, D. A.J. (2011). What is digital literacy? A Pragmatic investigation, thesis. United Kingdom
- Cornell University. (2009). Laptop ergonomics - 5 Tips for Using a Laptop Computer . Davies, S. (2015). Spotlight on digitalcapabilities:<http://digitalcapability.jiscinvolve.org/wp/2015/06/05/spotlight-on-digital-capabilities/>, diakses tanggal 12 Maret 2018
- Hyun, D. L., Joon, H. L. (2014). A Study on Type of Smart city GridPipeline System (multi waterloop system) and Application Method. .*InternationalJournal of Control and Automation (IJCA)*

- Juliana, K. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*. Bengkulu.
- Mohammadyari, S., & Singh, H. (2015). Computers & Education Understanding the effect of e-learning on individual performance : The role of digital literacy. *Computers & Education*.
- Sense, A. C. (2009). *Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century*. San Francisco: Common Sense Media.
- Wright, B. (2015). Top 10 Benefits of Digital Skills: <http://webpercent.com/top-10-benefits-of-digital-skills/>, diakses tanggal 11 Maret 2018.
- Wheeler, S. (2012). Digital literacies for engagement in emerging online cultures. *eLC Research Paper Series*