

MEMBANGUN LITERASI DIGITAL DI KALANGAN SISWA SD/MI, SMP/MTs DI DESA SETILING KECAMATAN BATUKLIANG UTARA KABUPATEN LOMBOK TENGAH

Lalu Delsi Samsumar¹, Zaenudin², Agus Marjan Saputra³, Lale Puspita Kembang⁴, Amirudin Kalbuadi⁵

¹Program Studi S1 Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

²Program Studi D3 Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Vokasi

³Program Studi D3 Manajemen Administrasi, Fakultas Vokasi

⁴Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Bisnis dan Hukum

⁵Program Studi D3 Manajemen Administrasi, Fakultas Vokasi

^{1,2,3,4,5} Universitas Teknologi Mataram

¹lalu.ellsyam@utmmataram.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan dunia pada saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0. Pola kehidupan manusia telah berbasis informasi. Pemanfaatan teknologi yang baik mampu membantu perkembangan bidang-bidang penting dalam kehidupan masyarakat, seperti bidang pendidikan. Menyiapkan generasi yang berkualitas dan mampu bersaing secara global, serta menguasai perkembangan teknologi merupakan hal yang sangat penting untuk semua orang dan bagi masa depan suatu Bangsa dan Negara. Oleh karena itu literasi digital perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk membangun karakter bangsa yang lebih baik.

Gambaran umum kondisi siswa/siswi di Indonesia saat ini merupakan generasi *digital native* yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap pencarian informasi di internet. Rendahnya tingkat literasi informasi di kalangan para siswa/siswi berdampak pada maraknya penjiplakan terhadap karya cipta. Oleh sebab itu, guru selaku pendidik dan tenaga perpustakaan sekolah harus memiliki keterampilan literasi informasi yang baik agar dapat mengajarkan kepada para peserta didiknya.

Kegiatan ini bertujuan untuk membekali siswa/siswi dengan keterampilan agar dapat mengakses, memproduksi, dan berbagi media pembelajaran digital dan juga dapat berperan aktif dalam sosialisasi hak intelektual, serta pemanfaatan sumber informasi secara efektif dan etis. Metode yang digunakan meliputi ceramah dan praktek menggunakan komputer. Realisasi capaian kegiatan berdasarkan indikator capaian yang telah ditentukan diperoleh capaian pada masing-masing indikator sebesar 90 persen.

Kata Kunci:

Literasi, Literasi Digital, Gerakan Literasi, Internet, Siswa

ABSTRACT

The development of the world at this time has entered the era of the industrial revolution 4.0. The pattern of human life has been based on information. Good use of technology can help the development of essential fields in people's lives, such as education. Preparing a quality generation that can compete globally and mastering technological developments is very

important for everyone and the future of a nation and state. Therefore, digital literacy needs to be developed in education to build a better national character.

An overview of the current condition of students in Indonesia is a digitally native generation who has a high dependence on searching for information on the internet. The low level of information literacy among students impacts the prevalence of plagiarism of copyrighted works. Therefore, as educators and school library staff, teachers must have good information literacy skills to teach their students.

This activity aims to equip students with the skills to access, produce, and share digital learning media. It can also play an active role in the socialization of intellectual rights and the practical and ethical use of information sources. The methods used include lectures and practice using computers. The realization of activity achievements based on predetermined achievement indicators obtained 90 per cent of the achievements for each indicator.

Keywords:

Literacy, Digital Literacy, Movement Literacy, Internet, Students

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan laporan terbaru yang dirilis oleh layanan manajemen konten *HootSuite*, dan agensi pemasaran media sosial *We Are Social* dalam laporan bertajuk "Digital 2021", jumlah pengguna layanan internet di Indonesia pada awal tahun 2021 mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 15,5 persen atau 27 juta jiwa jika dibandingkan pada Januari tahun 2020. Saat ini total jumlah penduduk Indonesia adalah 274,9 juta jiwa. Ini artinya, penetrasi internet di Indonesia pada awal tahun 2021 mencapai 73,7 persen [1].

Literasi digital merupakan upaya yang diperlukan individu pada era digital seperti saat ini untuk menyaring informasi secara akurat. Upaya lain untuk mendukung literasi digital ini adalah dengan penggunaan aplikasi yang tepat dan pemahaman secara mendalam mengenai informasi yang didapatkan tersebut. Mengingat dampak penyebaran *hoax* dalam masyarakat sangat memperhatikan dan sangat masif [2]. Literasi yang buruk ternyata dapat berdampak buruk bagi psikologis remaja atau kalangan siswa/siswi pelajar sekolah. Hal tersebut karena usia remaja cenderung labil dan sering menelan mentah-mentah informasi yang didapatkan tanpa mencari tahu kebenaran dan keakuratan dari informasi tersebut.

Kegiatan membaca merupakan salah satu hal yang wajib dan bermanfaat bagi para pelajar, dengan membaca para siswa/siswi akan mendapatkan banyak informasi dan pengetahuan baru. Hampir selama 2 tahun para pelajar di seluruh Indonesia hanya belajar melalui daring yang disebabkan oleh wabah pandemi Covid-19. Kegiatan tersebut membuat para pelajar siswa/siswi merasakan kebosanan disebabkan hanya melihat penjelasan secara daring yang menyebabkan para pelajar siswa/siswi menjadi malas membaca padahal dengan membaca dapat meningkatkan daya ingat dan konsentrasi, menghindari kepikunan, dan meningkatkan kemampuan menulis.

Perkembangan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Menyiapkan generasi yang berkualitas, kompeten, dan mampu bersaing secara global, serta menguasai perkembangan teknologi merupakan hal yang penting untuk semua orang dan penting bagi masa depan suatu negara. Dengan demikian, dukungan dan peran pendidikan diharapkan dapat meningkatkan daya saing bangsa di tengah persaingan global pesatnya perkembangan teknologi informasi. Gelombang besar dunia digital saat ini tidak bisa terelakkan lagi, yang menghantarkan siapapun yang dapat memanfaatkannya dengan baik namun tak jarang dapat menghancurkan martabat seseorang dengan berbagai cara.

Ketidakhahaman manusia khususnya para pelajar siswa/siswi sekolah dasar dan menengah pada dunia digital membuat berbagai penyalahgunaan media digital terjadi di level personal, sosial, dan nasional [3]. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu tantangan bagi para pelaku pendidikan di Indonesia.

Istilah literasi digital dikemukakan pertama kali oleh Paul Gilster sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari [4]. Selain itu, Bawden memperluas pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak hanya di lingkungan bisnis, tetapi juga masyarakat. Sementara itu, literasi informasi menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring [5]. Martin merumuskan definisi Literasi digital adalah kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk secara tepat menggunakan alat dan fasilitas digital untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif; dan untuk merenungkan proses ini [6].

Hague juga mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi (perangkat keras dan perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru [7].

Saat ini tantangan terbesar dalam penerapan literasi informasi digital di sekolah berasal dari internal sekolah, di antaranya adalah kemampuan guru dan tenaga perpustakaan sekolah di bidang literasi informasi yang kurang memadai, belum ada kebijakan sekolah tentang program literasi informasi digital, serta tidak ada program literasi informasi digital di perpustakaan sekolah, sehingga peserta didik tidak memiliki kemampuan dalam hal mencari, menelusuri, mengolah, dan mengevaluasi informasi secara efektif dan efisien [8]. Rendahnya tingkat literasi informasi di kalangan peserta didik juga berdampak pada maraknya plagiarisme atau penjiplakan di lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, guru selaku pendidik dan tenaga perpustakaan sekolah selaku tenaga kependidikan harus memiliki keterampilan literasi informasi digital yang baik agar dapat mengajarkan keterampilan literasi informasi kepada para peserta didik [9].

Salah satu acuan standar kompetensi literasi informasi adalah standar yang dikeluarkan oleh *The Association for College and Research Libraries* (ACRL), yakni asosiasi bagi komunitas pustakawan akademik dan penelitian. Standar kompetensi literasi informasi yang ditetapkan oleh ACRL ialah: a. mampu menentukan sifat dan besarnya kebutuhan informasi, b. mampu mengakses informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien, c. mampu mengevaluasi informasi dan sumbernya secara kritis dan menggabungkan informasi yang dipilihnya ke dalam pengetahuan dan sistem nilai, d. mampu menggunakan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu, e. mampu memahami isu-isu bidang ekonomi, hukum, sosial, dan seputar penggunaan informasi dan mengakses serta menggunakan informasi secara etis dan legal [10].

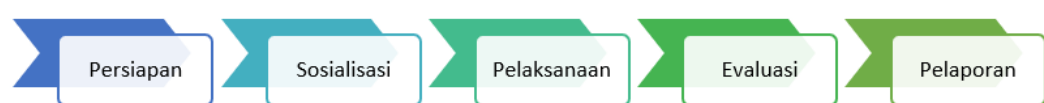
Pentingnya keterampilan literasi tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas pelajarannya dengan baik di sekolah, tetapi juga berlanjut ke tingkat perguruan tinggi, bahkan pada lingkungan kerja dan masyarakat. Kolaborasi antara guru dengan tenaga perpustakaan sekolah/madrasah sangat dibutuhkan untuk mengintegrasikan keterampilan literasi informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Baik guru maupun tenaga perpustakaan sekolah/madrasah memiliki peran dalam membentuk karakter peserta didik yang kritis dalam mengolah informasi. Guru, sebagai pendidik yang memiliki jalur utama dalam berkomunikasi dengan peserta didik di sekolah, dapat mengajarkan keterampilan literasi informasi dalam proses pembelajaran. Sementara itu, tenaga perpustakaan sekolah memiliki peran sebagai information guard, sehingga keberadaan perpustakaan di sekolah benar-benar menjadi jantung pembelajaran dan pusat sumber belajar bagi para peserta didik [11]. Pada kenyataannya, kemampuan literasi informasi siswa, guru dan tenaga perpustakaan sekolah, khususnya pada era digital ini masih terbatas.

Berdasarkan latar belakang kondisi tersebut di atas, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengangkat tema “Membangun Literasi Digital di Kalangan Siswa SD/MI dan SMP/MTs di Desa Setiling Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah”, yang dapat bermanfaat dalam mewujudkan keberaksaraan informasi khususnya di lingkungan sekolah. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membekali siswa/siswi dengan keterampilan agar dapat mengakses, memproduksi, dan berbagi media pembelajaran digital dan juga dapat berperan aktif dalam sosialisasi hak intelektual, serta pemanfaatan sumber informasi secara efektif dan etis. Pengetahuan literasi digital yang disampaikan meliputi pengenalan media digital, memahami konten berita digital, praktek mengunduh, konten digital dan praktek berbagi konten digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pendampingan dan pelatihan. Kegiatan yang dilaksanakan berupa pelatihan literasi informasi tingkat dasar dan praktik. Peserta dilatih dan diajarkan cara penggunaan media literasi digital yang meliputi pengenalan media digital, memahami konten berita digital, praktek mengunduh konten digital, dan praktek berbagi konten digital. Selain itu, terdapat beberapa program kegiatan lainnya yang bertujuan untuk menunjang kemajuan literasi digital di kalangan siswa/siswi yaitu dengan melakukan edukasi, pengenalan serta pengajaran terkait media literasi yang umum digunakan sebagai media pembelajaran antara lain cara membuat poster, power point serta cara mengakses *e-book*, serta mereka diajarkan untuk meningkatkan kegiatan membaca di rumah dengan menggunakan platform literasi digital sehingga mereka bisa melakukan kegiatan yang bermanfaat.

Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini meliputi tahap persiapan, sosialisasi, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan.



an kegiatan PkM

Gambar 1.
Tahapan pelaksanaan

Tahap persiapan, tim pengabdian ini melaksanakan beberapa kegiatan, di antaranya koordinasi dengan para peserta melalui penyebaran undangan sosialisasi dan pelatihan literasi informasi bagi Sekolah SD/MI dan SMP/MTs yang menjadi sasaran pengabdian, membuat jadwal pelaksanaan kegiatan di masing-masing sekolah, dalam hal ini untuk Sekolah Dasar 2

sekolah dan Madrasah Ibtidaiyah sebanyak 2 sekolah, sedangkan untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama sebanyak 1 sekolah dan Madrasah Tsanawiyah 1 sekolah, sehingga total jumlah sekolah sasaran sebanyak 6 sekolah.

Tahap sosialisasi diberikan kepada calon peserta yakni para siswa/siswi SD/MI dan SMP/MTs yang berada di Desa Setiling Kabupaten Lombok Tengah dengan tujuan memberikan gambaran kegiatan yang akan dilakukan selama kurang lebih 30 hari, dan penyusunan materi pelatihan literasi digital dengan rincian materi: 1) *Pre-Test*, 2) Pengenalan Media Digital, 3) Pengantar literasi informasi dan literasi digital, 4) Sumber-sumber informasi elektronik (Memahami konten informasi digital), 5) Strategi penelusuran informasi (Mengunduh konten), 6) Evaluasi dan penyajian informasi secara etis dan legal (Berbagi konten), 7) Plagiarisme, dan 8) *Post-Test*.

Tahap pelaksanaan pelatihan dan pendampingan secara langsung dengan cara mendatangi sekolah-sekolah berdasarkan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya. Pelaksana kegiatan melibatkan 15 orang mahasiswa dari Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dibagi menjadi 6 tim (1 tim terdiri dari 2-3 orang). Masing-masing tim dikoordinir langsung oleh Tim Dosen (4 orang) selaku pelaksana utama kegiatan pengabdian ini. Teknis pelaksanaan kegiatan di masing-masing sekolah dilaksanakan secara tatap muka langsung dengan peserta dalam hal ini para siswa dan siswi sekolah dimulai dengan pengenalan alat yang akan digunakan yaitu teknologi komputer dengan tujuan agar dapat mengoptimalkan kelancaran kegiatan berikutnya, setelah itu barulah diberikan pelatihan dan pendampingan secara langsung dengan cara mempraktikkan apa yang disampaikan oleh narasumber atau instruktur kegiatan dengan memberikan laptop kepada para siswa/siswi dengan cara berkelompok. Narasumber/instruktur berasal dari mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dibagi ke dalam enam kelompok, sesuai dengan jumlah sekolah sasaran.

Tahap evaluasi dan Pelaporan. Tahap Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan dengan melihat beberapa indikator ketercapaian dari hasil pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan meliputi 1) mengidentifikasi berbagai jenis media digital dan bentuk sumber informasi, 2) menerapkan strategi penelusuran informasi, 3) mengakses berbagai sumber informasi elektronik sesuai kebutuhan dan memahami konten informasi digital, 4) mengevaluasi sumber informasi yang berasal dari web dan berbagi konten, dan 5) menguraikan permasalahan plagiarisme di sekolah dan solusinya. Untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian ini, peserta diberikan kuesioner pre-test (sebelum) pelatihan dan kuesioner post-test (sesudah) pelatihan dalam bentuk kuesioner yang berisi tes pengujian kemampuan literasi informasi. Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan literasi informasi para peserta pelatihan. Berdasarkan jawaban kuesioner terlihat perubahan kemampuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Selain itu, sebagai proses pendampingan, evaluasi akan diberikan secara berkelanjutan terhadap penerapan di sekolah.

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sebanyak 10 perangkat komputer (Laptop), 2 perangkat projector LCD, Smartphone masing-masing siswa sekolah, dan alat tulis menulis. Sedangkan materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan para siswa agar dapat menjawab berbagai permasalahan literasi yang ada di tingkat sekolah. Materi pembelajarannya digunakan materi yang bersumber dari internet langsung seperti untuk akses buku digital (*e-Book*) menggunakan Perpustakaan di laman <http://e-resources.perpusnas.go.id/>, ePerpus di laman <https://www.eperpus.com/home/>, dan Gramedia Digital di laman <https://ebooks.gramedia.com>, sedangkan untuk materi konten berupa informasi dalam bentuk text maupun video langsung mengakses sesuai dengan kebutuhan, seperti youtube, portal berita nasional, dan lain sebagainya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan selama 30 hari (satu bulan), mulai dari tanggal 14 Februari sampai dengan 14 Maret 2022, bertempat di Sekolah yang berada di Desa Setiling Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. Kegiatan dilaksanakan masing-masing selama 4 kali pertemuan dari 6 sekolah peserta sasaran. Pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini terdiri dari Dosen dan Mahasiswa pada Universitas Teknologi Mataram. Tim Dosen sebanyak 4 orang dan tim mahasiswa sebanyak 15 orang dari Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang dibagi menjadi 6 kelompok tim, dengan harapan dapat membantu dan memberikan interaksi dan komunikasi yang baik dan atraktif bagi para peserta siswa/siswi sekolah.



Gambar 2. Peserta Kegiatan Pendampingan dan Pelatihan Literasi Digital

Hasil Kegiatan Pengabdian

Hasil yang didapatkan selama kegiatan berfokus pada sasaran secara umum ialah peningkatan minat baca oleh siswa/siswi sekolah dengan memanfaatkan perangkat digital yang dimiliki oleh masing-masing siswa/siswi, serta memiliki kemampuan untuk mengenali konten yang bersifat positif dan negatif. Selain itu, ditambahkan juga keterampilan menggunakan media sosial yang baik dan benar agar terhindar dari ancaman-ancaman negatif.

Bagi siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, pengetahuan dasar terkait literasi digital berupa pengenalan media-media belajar seperti poster, power point, video animasi, serta akses perpustakaan online yang dianggap mumpuni. Sementara bagi siswa sekolah menengah pertama/Madrasah Tsanawiyah, pengetahuan serta keterampilan siswa sudah cukup berkembang melalui edukasi serta pengajaran terkait literasi digital dengan tingkatan lebih lanjut berupa implementasi langsung bagaimana cara membuat atau mengoperasikan berbagai aplikasi digital sebagai media belajar seperti poster, power point, menulis opini pada media online (blog pribadi), membuat mind mapping serta perpustakaan online berbasis web.



Gambar 3. Pelatihan dan pendampingan akses informasi melalui internet

Pembahasan Hasil Pengabdian

a. Pengenalan Media Digital;

Materi awal yang diberikan pada para peserta kegiatan adalah pengenalan media digital. Pada bagian ini peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media digital berupa smarphone dan laptop/komputer. Peserta diberikan pelatihan dan pendampingan teknis penggunaan beberapa media digital untuk kebutuhan pencarian konten atau informasi seputar dunia pendidikan dan hiburan yang bersifat mendidik. Dari hasil pelaksanaan kegiatan pengenalan media digital ini peserta mampu memanfaatkan serta mengoperasi media digital dengan baik dan mengetahui dengan setai fungsi-sungsi dari media yang diperkenalkan dalam kegitan ini.



Gambar 4. Pemaparan Pengenalan Media Digital

b. Pemahaman terhadap Literasi Informasi dan literasi digital;

Pada kegiatan pengabdian ini, materi yang diberikan di awal berupa Pengantar Literasi Informasi dan Literasi Digital. Pada bagian ini peserta memperoleh gambaran tentang pengertian literasi informasi, literasi visual, literasi digital, dan literasi visual. Pada tahapan ini juga diberikan pemaparan urgensinya keterampilan literasi informasi digital pada era digital.



Gambar 5. Pemaparan Materi Pelatihan kepada Siswa/Siswi MTs

c. Identifikasi Sumber-Sumber Informasi Elektronik Potensial serta Pemahaman konten informasi digital;

Ledakan informasi di dunia maya berimplikasi terhadap pengembangan dan pengelolaan sumber daya elektronik atau e-resources. Hal ini dimaksudkan agar berbagai sumber elektronik berupa koleksi-koleksi digital yang tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal oleh para pencari atau pengguna informasi. Saat ini pemerintah telah meluncurkan berbagai program untuk mendukung kegiatan literasi di sekolah, seperti Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PNRI) telah membuat layanan *e-resources* yang beralamat di <http://e-resources.perpusnas.go.id/> dan layanan digital yang berisi berbagai sumber informasi elektronik berupa jurnal, e-book, multimedia, naskah manuskrip, dan lain sebagainya. Dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta dalam mengidentifikasi sumber-sumber informasi digital yang aman serta dapat memahami konten-konten yang dapat dijadikan sebagai informasi yang baik.

d. Strategi Penelusuran Informasi dan Mengunduh Konten Digital;

Materi selanjutnya adalah strategi penelusuran sumber-sumber informasi elektronik dan mengunduh konten digital. Pada tahapan ini peserta memahami dan menerapkan berbagai strategi pencarian informasi di internet yang efektif dan efisien, di antaranya penggunaan keyword atau kata kunci yang tepat, tips, dan trik dalam berselancar, serta pencarian informasi melalui mesin pencari Google dengan memanfaatkan fitur-fitur pencarian yang disediakan oleh Google, serta para peserta mengetahui cara-cara dan strategi aman dari *malware* untuk mengunduh konten di internet.



Gambar 6. Latihan dan pendampingan pencarian informasi dan mengunduh konten digital

e. Evaluasi dan penyajian informasi secara etis dan legal serta berbagi konten;

Pada tahapan ini peserta melakukan evaluasi konten informasi serta cara aman untuk berbagi konten digital di internet, baik melalui media sosial maupun cloud storage. Dengan hadirnya teknologi informasi dan internet menyebabkan terjadinya ledakan informasi dan layanan (big data, big services). Para pencari informasi harus jeli dan mampu mengevaluasi kredibilitas konten dari sumber-sumber informasi yang didapatkan. Melalui pelatihan ini peserta diajarkan cara mengevaluasi informasi yang ada di internet, cara menyajikan informasi yang etis dan legal, cara berbagi konten digital, serta pembahasan tentang plagiarisme yang sangat marak terjadi di masyarakat.

Dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan para peserta dalam menyajikan informasi dan berbagi informasi melalui media sosial maupun media lainnya.



Gambar 7. Kegiatan Pelatihan Literasi Digital di Sekolah SD/MI-SMP/MTs

Secara umum, hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan manfaat bagi tim Pengabdian kepada Masyarakat berupa peningkatan *softskill* serta kemampuan menyatu bersama masyarakat, menerapkan ilmu dan teknologi yang dipelajari secara langsung dan melihat apakah proses penerapan tersebut sesuai dengan topik tematik yang dipilih serta membawa manfaat bagi masyarakat terutama terutama para siswa/siswi sekolah.

Selanjutnya manfaat yang diperoleh oleh sasaran kegiatan, bagi siswa sekolah dasar (SD/MI) adalah meningkatnya pengetahuan dan wawasan yang luas terkait dengan literasi terutama terkait dengan literasi berbasis digital, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menangkap suatu informasi dari bacaan sehingga bermanfaat dalam peningkatan pengetahuan atau kemampuan kognitif. Sedangkan bagi siswa SMP/MTs, penerapan literasi digital bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan serta kemampuan terkait penggunaan teknologi sebagai media belajar agar lebih efisien dan efektif serta melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis menerima atau menyimpulkan suatu informasi dari berbagai media literasi.



Gambar 8. Pendampingan di Balai Desa Batukliang Utara

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan bersama sasaran, menuturkan jika belajar secara digital lebih efisien dan efektif, sasaran banyak mengetahui hal-hal baru terkait penggunaan media atau teknologi yang bermanfaat sebagai sarana belajar terutama pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 yang membuat siswa beradaptasi lebih dengan pembelajaran digital. Harapannya setelah terlaksananya kegiatan ini, siswa mampu mengaplikasikan hal-hal yang dipelajari serta mengimplementasikannya sebagai penunjang keberhasilan dalam belajar

di era digital. Pada perkembangan zaman yang serba modern dan digital siswa juga diharapkan cerdas, cermat serta bijak dalam menggunakan teknologi untuk hal-hal yang positif. Adapun realisasi capaian kegiatan berdasarkan indikator capaian yang telah ditentukan pada pelatihan ini diperoleh capaian pada masing-masing indikator sebesar 90 persen.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa pendampingan dan pelatihan literasi digital kepada para siswa/siswi sekolah SD/MI dan SMP/MTs yang diselenggarakan oleh Tim PkM Universitas Teknologi Mataram mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan literasi informasi/digital peserta siswa/siswi SD-SMP dalam hal identifikasi berbagai bentuk media digital, pemahaman terhadap literasi informasi dan literasi digital, identifikasi sumber-sumber informasi elektronik potensial serta pemahaman konten informasi digital, strategi penelusuran informasi dan mengunduh konten digital, kemampuan mengakses berbagai sumber informasi elektronik sesuai kebutuhan, dan kemampuan evaluasi dan penyajian informasi secara etis dan legal serta berbagi konten melalui media internet dengan aman, baik, dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] We Are Social, "Digital 2021," London, England, 2021. [Online]. Available: <https://wearesocial.com/>.
- [2] A. R. Sabrina, "Literasi Digital Sebagai Upaya Preventif Menanggulangi Hoax," *J. Comun. Stud.*, vol. 5, no. 2, pp. 31–46, 2019.
- [3] D. Kanematsu, H. and M. Barry, "Theory of Creativity," *J. Springer*, p. Page 9-12, 2016, [Online]. Available: <http://www.springer.com/978-3-319-19233-8>.
- [4] P. Gilster, *Digital Literacy*. New York: Wiley: New York: Wiley, 1997.
- [5] Bawden, "Information and Digital Literacy: A Review of Concepts," *J. Doc.*, pp. 57(2). Hlm. 218–259, 2001.
- [6] M. & D. Madigan, *Literacies for Age Digital Age*. 2006.
- [7] C. dan S. P. Hague, *Digital Literacy Across the Curriculum: a Futurelab Handbook*. 2010.
- [8] B. H. B. Mustofa, "Proses Literasi Digital Terhadap Anak : Tantangan Pendidikan di Zaman Now," *J. Kaji. Inf. dan Pemustakaan*, vol. 11, no. 1, pp. 115–130, 2019.
- [9] L. D. Samsumar, "Konsep, Strategi, Dan Implementasi Teknologi Informasi Berbasis Cloud Computing Pada Institusi Pendidikan Di Indonesia," *J. Explor.*, vol. 2, no. 5, 2016, [Online]. Available: <http://ojs.utmamaram.ac.id/>.
- [10] A. (The A. for C. and R. Libraries), "Information Literacy Competency Standards for Higher Education," 2000.
- [11] & H. Khasanah, Uswatun., "Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)," *J. Dokumentation*, vol. 4, no. 2, pp. 999–1015, 2019.