



## **Peningkatan Kecakapan Digital Pada Siswa SD Inpress Kolorai Kabupaten Pulau Morotai Maluku Utara**

**<sup>1</sup>Irawati Sabban, <sup>2</sup>G. Karlos Papingka, <sup>3</sup>Fahmi Diaguna**

<sup>123</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasifik

<sup>1</sup>[morotairawatisabban@gmail.com](mailto:morotairawatisabban@gmail.com)

© 2023 Kreativasi : *Journal of Community Empowerment*

ABSTRACT	INFO ARTIKEL
<p><i>The purpose of this service is to provide knowledge and instill digital attitudes and skills to the students of the Inpres Elementary School in Kolorai Village, Morotai Island Regency, North Maluku Province. This service is important to do in Kolorai Village because the village has a uniqueness on a small island and the village is designated as one of the marine villages by the Morotai Island Regency Government. This activity is carried out through three stages, namely planning, implementation, and evaluation. The method used is a comment poster. As a nautical village, of course, digital skills must be given from the time the child is of primary school age, it's just that this island has not been supported by infrastructure. What digital kids understand is content and social media accounts. This activity really provides a learning experience for the students of SD Inpres Kolorai because most of them are active users of friendship applications and content that feeds city life. So that students can understand that everything learned from the accounts and applications they are happy with today can have a negative impact on themselves and their environment. So that they can do positive things, as well as protect themselves from newly recognized people through gadgets.</i></p> <p><b>Keywords :</b> <i>Devotion, Digital Literacy, Technology</i></p>	<p><b>Korespondensi :</b> Irawati Sabban Email : <a href="mailto:morotairawatisabban@gmail.com">morotairawatisabban@gmail.com</a></p>

## PENDAHULUAN

Pada perkembangan era digitalisasi saat ini, teknologi digital sangat membantu setiap orang dapat berinteraksi dan berkomunikasi tanpa batas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya maraknya akun sosial media yang menjadi konsumsi para pelajar. Sayangnya, akun sosial media Saat ini semakin dipenuhi dengan konten-konten yang bernada hoaks, ujaran kebencian, radikalisme bahkan praktik penipuan. Yang kemudian mendorong individu untuk beralih dari konsumen informasi pasif menjadi produsen aktif, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Adanya konten negatif yang merusak ekosistem digital hanya bisa dicegah dengan menyadarkan semua orang. Literasi digital berarti kemampuan mengolah berbagai informasi, memahami pesan dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai format. Dalam hal ini, bentuk yang relevan termasuk menciptakan, berkolaborasi, berkomunikasi dan bekerja secara etis, serta memahami kapan dan bagaimana menggunakan teknologi untuk mencapai tujuan secara efektif. Ini termasuk menyadari dan berpikir kritis tentang berbagai dampak positif dan negatif yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Helmiati. 2012).

Literasi digital menciptakan tatanan sosial dengan cara berpikir dan memandang yang kritis dan kreatif. Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan mengkomunikasikan konten/informasi menggunakan keterampilan kognitif dan teknis (Syaripudin, dkk. 2020). Literasi juga perlu memahami etika bermedia yang baik dan implikasinya dalam menikmati media, khususnya media sosial. Kombinasikan ini dengan menjaga iklim forum publik agar tetap dapat diakses, terbuka, transparan, tidak mengganggu, dan terindoktrinasi. (Yudha. 2017).

Douglas A.J. Belshaw dalam disertasinya Apa itu "literasi digital"? (2011) mengatakan bahwa terdapat delapan elemen penting untuk pengembangan kompetensi digital yaitu sebagai berikut. 1) Budaya, yaitu pemahaman tentang perbedaan konteks pengguna dalam dunia digital; 2) Kognitif yaitu

kemampuan berpikir saat mengevaluasi isi; 3) konstruktif, yaitu H. menciptakan sesuatu yang layak diketahui dan nyata; 4) Komunikasi, yaitu pemahaman tentang jejaring dan aktivitas komunikasi di dunia digital; 5) Kesadaran diri yang bertanggung jawab; 6) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; 7) Kritis terhadap perlakuan konten; dan 8) Bertanggung jawab secara sosial Indoktrinasi.

Lebih baik melakukan pencegahan semenjak dini agar generasi masa depan dapat menjadi produsen aktif yang memiliki kemampuan kreatif dan berpikir kritis, tidak terpropokatif dalam berbagai pusaran informasi negatif. Desa Kolorai sebagai desa wisata dari kementrian pariwisata perlu diadakannya kegiatan untuk mengajak para pelajar dalam menggunakan internet yang sehat. Pemerintah Daerah Kabupaten Pulau Morotai sangat memfokuskan pengembangan Desa Kolorai dalam berbagai aspek salah satunya pariwisata. Sayangnya, segi Pendidikan masih sangat minim. Dampak dari pandemi covid 19 masuk sampai ke pelosok daerah dan mengenalkan sistem pembelajaran baru dengan menggunakan bantuan teknologi digital. Orang tua berlomba-lomba membeli gawai agar anaknya dapat belajar dan mengikuti pelajaran di sekolahnya. Sayangnya yang lebih diketahui dan dipahami anak adalah lebih banyak pada akun pertemanan maya (*facebook*), Instagram, tiktok, dan sejenisnya. Dengan demikian muncullah masalah tentang perundungan yang marak terjadi bahkan sampai pada daerah pelosok.

Dengan fakta yang terjadi di lapangan kami melakukan kegiatan pengabdian masyarakat untuk memerangi berbagai konten negatif dengan mengajak para siswa sekolah dasar untuk mengenal dan mengetahui dampak negative dalam menggunakan gawai agar dapat menggunakan internet yang sehat yang cakap. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan baru dan menanamkan kecakapan digital pada siswa Sekolah Dasar Inpres Desa Kolorai Kabupaten Pulau Morotai Provinsi Maluku Utara.

## METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat program studi PGSD yang terdiri dari dosen dan mahasiswa PGSD Universitas Pasifik Morotai. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2022 di SD Inpres Kolorai, Pulau Kolorai, Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku. Sasaran pada kegiatan ini adalah siswa kelas IV, V, dan VI SD Inpres Kolorai. Kegiatan ini sekaligus untuk mensosialisasikan Gerakan literasi digital. Keunikan Pulau Kolorai karena Pulau tersebut adalah salah satu Pulau yang masuk sebagai Destinasi Bahari yang harus dikunjungi para wisatawan dari dalam maupun luar daerah. Kedua, anak-anak usia sekolah dasar lebih banyak tertarik pada konten- konten yang tidak memberikan dampak baik kepada pertumbuhan anak.

Setiap tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut:

TAHAPAN	URAIAN KEGIATAN
PERENCAAN	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Observasi bersama tim pengabdian pada tanggal 7 Oktober 2022,</li><li>2. Melakukan <i>coaching</i> kepada tim pengabdian,</li><li>3. Menyiapkan media <i>Poster</i>, dan</li><li>4. Menyiapkan transportasi laut.</li></ol>
PELAKSANAAN	Kegiatan pengabdian di Desa Inpres Kolorai pada tanggal 22 Oktober 2022
EVALUASI	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan tes lisan dengan memberikan beberapapertanyaan,</li><li>2. Menyusun Laporan Pengabdian.</li></ol>

Tahapan pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:



**Gambar 1. Tahapan Kegiatan**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

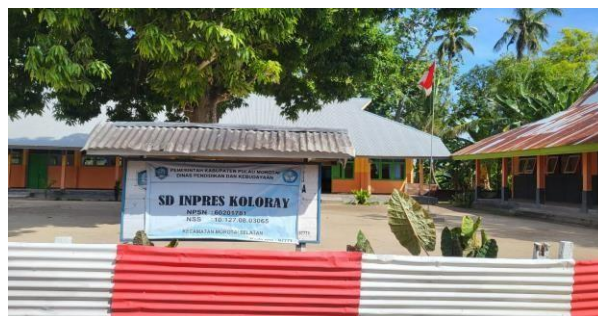
Tahapan pengabdian ini terdiri dari 3 tahapan kegiatan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Adapun rincian masing-masing tahapan yaitu sebagai berikut:

### 1. Perencanaan

Oleh karena Sekolah Dasar Inpres Desa Kolorai berada di Pulau Kolorai yang dapat ditempuh  $\pm$  40 menit dengan menggunakan kole-kole (perahu dengan mesin) maka kegiatan perencanaan sangat penting untuk menjalankan kegiatan pengabdian yang efektif. Pada tahap perencanaan juga tim melakukan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2022 dengan melakukan kunjungan awal dan berkomunikasi dengan kepala sekolah dan guru SD Inpres Kolorai.



**Gambar 2. Tim melakukan Observasi**



**Gambar 3. SD Inpres Kolorai**

Sumber : Dokumentasi kegiatan, 2022

Ada beberapa poin penting yang dirangkum dari hasil observasi antara lain :

- a. Siswa SD lebih antusias jika diajak diskusi tentang konten joget-jogetan (*tiktok*) ketimbang diajak diskusi tentang aplikasi belajar.
- b. Siswa SD lebih mengetahui media social *facebook*, *instagram*, ketimbang dengan platform belajar merdeka belajar.
- c. Internet yang dipahami adalah bermain *youtube*, *facebok*, *tik- token*, dan *shopee*.

Kerangka pemahaman media yang dieksplorasi dengan lahirnya media tradisional menghadapi tantangan media baru. Sifat media baru, yang dalam banyak hal berbeda dengan media lama seperti cetak, radio, dan televisi, membutuhkan “keterampilan” jenis baru dari penggunanya. Gagasan media baru bertujuan untuk membuat pengguna lebih kritis dalam mengkonsumsi, memproduksi dan menyebarkan berita media baru (*Rianto. 2019*).

Tahapan selanjutnya adalah melakukan *coaching* kepada tim pengabdian yaitu mahasiswa Program Studi Sekolah Dasar untuk menyamakan persepsi *coaching* tentang kegiatan literasi digital. Kemudian merancang media pembelajaran yang sesuai.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di Desa Inpres Kolorai dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2022. Media yang digunakan adalah media poster sehingga metode pelaksanaan di lapangan menggunakan metode *Poster*

*Comment.* Strategi ini tepat untuk menstimulasi dan meningkatkan kreativitas dan mendorong penghayatan siswa terhadap suatu permasalahan. Melalui strategi ini siswa didorong untuk mengungkapkan pendapatnya (Helmiati, 2012).

Tahap selanjutnya adalah melakukan *ice breaking* dan pemaparan singkat dampak penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Setelah menyampaikan materi tentang dampak penggunaan internet, kegiatan selanjutnya adalah membuat games dengan menggunakan media poster yang sudah disiapkan. Gamesnya sangat mudah dipahami anak-anak karena aturan main sama seperti mereka bermain permainan ular tangga. Games ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi cakap digital yang sudah disampaikan sebelumnya.



**Gambar 4. Games literasi digital**

Sumber : Dokumentasi kegiatan, 2022

### 3. Evaluasi

Tahapan akhir adalah evaluasi yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tentang keseluruhan kegiatan yang telah dilaksanakan. Apabila ada siswa yang menjawab pertanyaan dari tim pengabdian dengan tepat maka siswa tersebut akan diberikan penghargaan berupa hadiah alat tulis. Kegiatan dilanjutkan dengan penulisan laporan kegiatan pengabdian masyarakat.



**Gambar 5. Pemberian hadiah**

Sumber : Dokumentasi kegiatan, 2022

Kegiatan ini mendapatkan dukungan positif baik oleh warga sekolah maupun dari pihak desa. Siswa sangat antusias selama mengikuti kegiatan dan dapat memiliki pengetahuan baru, dapat memilah kegiatan yang positif, serta siswa da waktu dalam menggunakan gawai agar tidak berpengaruh pada jam belajar siswa.



## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar baru tentang literasi digital kepada siswa Sekolah Dasar Inpres Kolorai. Sebagai Desa yang berada di ujung Maluku Utara dan dinobatkan sebagai desa wisata oleh kementerian pariwisata 2022, perlu untuk melakukan edukasi agar pelajar kepulauan cakap dalam menggunakan teknologi digital. Mengingat bahwa anak usia sekolah di wilayah kepulauan lebih mengetahui yang dimaksud dengan era digitalisasi adalah era menggunakan social media seperti *facebook, Instagram, youtube, dan tik tok*.

Sehingga dampaknya bukan pada pengembangan pengetahuan anak tapi lebih memberikan pengalaman yang bersifat hura-hura. Dampak lainnya akan banyak berpengaruh pada kehidupan keseharian anak, bahkan berujung pada kriminalitas yang marak terjadi disebabkan oleh perkenalan lewat dunia maya. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan dengan memberikan edukasi literasi digital melalui media gambar poster yang disampaikan dengan cara permaiana tradisional “ular tangga tangga” yang berisi informasi positif dan negatif dalam menggunakan gawai sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan lagi dengan kegiatan pembelajaran saat ini. Kegiatan ini juga sebagai bentuk dari kampanye pencegahan dampak negatif penggunaan gawai serta mendukung program kegiatan literasi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acep, S., Deni, A., Dewi, W., Indriyatno, B., & Merry, M., (2020). Kerangka Literasi Digital. Diakses pada [www.literasidigital.id](http://www.literasidigital.id).
- Bawden, D. (2001). *Information and Digital Literacies: A Review of Concept* in Journal of Documentation, 57(2), 218-259.
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Rianto, P. (2019). Literasi Digital Dan Etika Media Sosial Di Era Post-Truth. Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 8, No. 2, Desember 2019, pp.24 - 35
- Rianto, P. (2019). Literasi digital dan etika media sosial di era post-truth. Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 8(2), 24-35.
- Rullie, N, dkk. (2017). Materi Literasi Digital. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta
- Ulya. (2018). Post-Truth, Hoax, dan Religiusitas di Medi Sosial. Jurnal Ilmu Akidah dan Studi Keagamaan.
- Yudha, R. P. (2017). Tantangan Literasi Era Media Digital. Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi