

Penguatan Pemahaman Literasi Digital Pada Remaja Sebagai Generasi *Milenial Era Society 5.0*

Sri Mulyati¹, Atin Nuryatin², Rani Tania P³, Misbahul Khoer⁴, Iskandar⁵,
Yeyen Suryani⁶, Nur Umamah⁷, Neng Yola⁸

^{1,2,3,5,6,7}Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Kuningan

⁴STAI Putra Galuh Ciamis

E-mail: srimulyati@uniku.ac.id

Abstrak

Remaja sebagai agen perubahan memiliki peran penting dalam proses pembangunan dalam menyelesaikan berbagai tantangan sosial, terutama di era digital. Berbagai perkembangan Ipteks menjadikan perubahan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Banyak hal yang terjadi saat ini yang membuat manusia bersaing di era global. Salah satu upaya untuk merespon perubahan yang terus berlangsung yaitu dengan terus meningkatkan dan mengembangkan SDM potensial melalui peningkatan potensi dan skill para remaja. Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kesadaran, pemahaman dan penggunaan pengetahuan digital yang bermakna di era informasi dan teknologi yang terus berkembang dengan sangat pesat. Sasaran kegiatan ini adalah pemuda desa Bojong Cilimus Kuningan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode presentasi dan diskusi, dimana peserta kegiatan program pengabdian akan dipandu melalui setiap kegiatan. Output yang diharapkan dari kegiatan ini adalah mampu meningkatkan kesadaran di *era society* dalam meningkatkan pemahaman literasi digital bagi generasi milenial.

Kata kunci: Literasi Digital, Generasi Millennial, Media Sosial

Abstract

Youth as agents of change have an important role in the development process in solving various social challenges, especially in the digital era. Various developments in science and technology make changes to almost every aspect of human life. Many things are happening right now that make humans compete in the global era. One of the efforts to respond to ongoing changes is to continue to improve and develop potential human resources through increasing the potential and skills of youth. The aim of this program is to increase awareness, understanding and meaningful use of digital knowledge in an age of information and technology that continues to develop very rapidly. The target of this activity is the youth of Bojong Cilimus Kuningan village. The method used in this activity is the presentation and discussion method, where participants in the service program activities will be guided through each activity. The expected output of this activity is to be able to increase awareness in the era of society in increasing understanding of digital literacy for the millennial generation.

Keywords: Digital Literacy, Millennial Generation, Social Media

1. PENDAHULUAN

Tantangan revolusi industri 4.0 mensyaratkan setiap orang untuk berkembang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak hanya kalangan ilmuwan tertentu, karena generasi penerus bangsa, khususnya pemuda, juga terpanggil untuk ikut menghadapi tantangan tersebut. Remaja sebagai agen perubahan menghadapi tantangan besar dalam menghadapi era digital. Sebagai generasi milenial yang menguasai teknologi dan sains, mereka perlu memiliki moral yang kuat dan pengetahuan yang mendalam agar tidak terjebak pada hal-hal atau dampak negatif lainnya.

Kemunculan digital seakan menjadi pertanda akan adanya perbedaan generasi antara lain

generasi yang lahir sebelum digital (*digital imigran & digital native*) [1]. Berbagai kemunculan dampak positif dan negatif dari teknologi dalam konteks kehidupan masyarakat. Berbagai manfaat positif teknologi digital dapat dilihat dari banyak manfaatnya, antara lain pembelajaran lebih faktual dan nyata dan menyenangkan jika disajikan dengan materi digital dan multimedia [2][3]. Sementara itu, dampak negatif dari teknologi digital antara lain terbukanya peluang manipulasi informasi [4], intimidasi media sosial [5], dan penyebaran informasi yang menipu [6].

Sebenarnya kaum remaja sering kali menyadari dunia digital dan keterbukaan informasi di jejaring sosial, merupakan salah satu dampak negatif dari pada penggunaan jejaring sosial. Dilihat dari paparan dampaknya, remaja merupakan kelompok yang rentan terhadap dampak negatif teknologi digital karena kemampuannya yang cenderung minim dalam menyaring informasi [7]. Kelompok remaja dalam konteks sekarang ini termasuk dalam generasi *digital native* [8].

Literasi digital sangat memungkinkan generasi muda untuk mendapatkan keuntungan dari teknologi digital, karena orang dengan kemampuan ini cenderung untuk mengontrol diri dalam menghadapi berbagai macam informasi yang diterima dan tersedia. Dalam konteks ini, keterampilan literasi digital merujuk pada sejumlah kemampuan, yakni kemampuan mencari, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi digital [9]. Pada akhirnya, generasi muda yang memiliki kemampuan literasi digital dapat secara hati-hati dalam mengatur dan menyaring informasi yang diperlukan, sekaligus meminimalkan informasi yang tidak bermanfaat. Hal ini akan memberikan manfaat tersendiri bagi remaja jika literasi digital dan penguasaan teknologinya digunakan dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan melalui observasi dan pengamatan, bahwa manfaat teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari juga termasuk pada kegiatan pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal oleh remaja di Desa Bojong. Terlihat bahwa sebagian besar remaja yang bersekolah tingkat menengah baik pertama dan atas di lokasi tersebut belum memanfaatkan *gadget* kepada hal-hal lain yang lebih positif, rata-rata diantara mereka menyatakan kebanyakan digunakan untuk bermedia sosial, proporsi penggunaan untuk mendukung kegiatan belajar atau hasil positif lainnya masih minim. Hal tersebut mengindikasikan permasalahan mengenai rendahnya penguasaan literasi digital pada kalangan remaja.

New media yang saat ini hamper banyak digunakan oleh masyarakat umum termasuk remaja adalah jejaring sosial. Media ini disebut dunia medsos, termasuk *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter*, dan *YouTube*. Secara umum, *YouTube* yang sengaja dibuat dan diunggah untuk berbagai tujuan tertentu. Menggunakan sekelompok orang untuk menemukan data yang berguna dan menghapus data yang tidak berguna dikenal sebagai algoritma sosial atau filter sosial [10]. Dengan berpartisipasi dalam jejaring sosial dan saat kita berada di jejaring sosial, kita dapat memfilter data berdasarkan rekomendasi tentang apa yang kita telusuri dan sering kita telusuri. Kami dapat melakukannya dengan memfilter informasi yang kami anggap perlu atau diperlukan dan menghapus informasi yang tidak perlu atau tidak diinginkan. Sebagai pengguna media, khalayak perlu mampu mengorganisasikan informasi secara logis dan cerdas.

Menurut jejak digital, generasi milenial menjadi salah satu generasi terbanyak sebagai *user* dari berbagai produk teknologi. Generasi milenial sebagai salah satu kelompok demografis yang mampu menjembatani suatu bangsa menuju masa depan yang sarat akan penggunaan teknologi dan informasi. Beberapa fenomena mengenai generasi milenial yang saat ini sering kita jumpai adalah mereka yang lebih sering menghabiskan waktu dan aktivitasnya untuk nongkrong dan bermain, oleh karena itu akan berpengaruh terhadap berbedanya cara dan gaya belajar. Ketidakasingan terhadap berbagai aktivitas di dunia internet, serta budaya populer lainnya, membuat mereka sangat bergantung pada dunia maya dan informasi digital. Keberadaan generasi sebagai *user* benar-benar diwajibkan untuk memperoleh ilmu pengetahuan untuk bagaimana berinteraksi dan menggunakannya secara baik.

Ketiga tipe pengguna media sosial tersebut adalah narsis, pemalu dan penyendiri, dengan ciri-ciri sebagai berikut: 1) *narsisme*, lebih sering memposting dari pengguna lain, memposting hal-hal yang tidak boleh diunggah, atau perilaku yang dangkal, media sosial lebih banyak digunakan sebagai promosi diri (*self-introduction*); 2) rasa malu, tingginya rasa cemas, sangat

seringnya menggunakan perangkat teknologi (ditunjukkan dengan jumlah posting), jejaring sosial digunakan untuk mengatasi kecemasan mereka; 3) hampa, cenderung nyaman berinteraksi dengan rekan online lain, merasa hampa sepanjang waktu, penuh kecemasan, jejaring sosial digunakan untuk menemukan apa saja dan siapa saja tanpa filter atau kontrol [11].

Dalam program pengabdian ini usia dibatasi pada usia 13-17 tahun. Program pengabdian masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mengedukasi generasi muda tentang peningkatan potensi literasi digital. Tujuan dari program PkM ini adalah agar peserta dapat memanfaatkan dan menggunakan teknologi untuk membantu kegiatan dan aktivitas pembelajaran dan serta mampu mengidentifikasi konten digital yang tidak bermanfaat. Oleh karena itu, pada kesempatan kegiatan pengabdian ini focus pada permasalahan terkait dengan bagaimana tingkat literasi digital pada siswa atau kaum remaja yaitu ketidakmampuan mereka dalam mengidentifikasi konten digital yang kemungkinan besar merupakan *hoax*, belum memanfaatkan teknologi untuk digitalisasi pembelajaran. Kegiatan Pengabdian ini akan mampu memfasilitasi para peserta kegiatan untuk senantiasa terus berupaya mengembangkan keterampilan literasi digital mereka, agar mampu memanfaatkan teknologi pada hal-hal yang baik dan positif

2. METODE

Pengabdian dilakukan di Desa Bojong Kecamatan Cilimus Kuningan Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kondisi lapangan digunakan beberapa metode operasional pelaksanaan kegiatan, antara lain:

- 1) Metode penyajian secara langsung (ceramah), yaitu cara yang digunakan untuk menyajikan materi yang telah disiapkan oleh pembicara.
- 2) Metode tanya jawab, serta
- 3) Metode diskusi, dilaksanakan untuk mencari berbagai solusi yang dikemukakan oleh peserta dan berbagi pengalamannya.

Pengabdian dilaksanakan sebanyak tiga sesi dengan agenda pertama pembukaan, sesi kedua dengan pemaparan materi, kemudian dilanjutkan dengan sesi ketiga yaitu evaluasi dan penutup. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara langsung atau luring. Rangkaian kegiatan pengabdian yang dilakukan sendiri atas pemberian materi dan praktek (berbagai teknik *chatting* dan *browsing* dengan etika).

Materi-materi pelatihan yang disajikan yaitu cara-cara aman bermedia social, mengidentifikasi hoaks, mengidentifikasi beberapa karakteristik situs yang kredibel dan tidak. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga dilakukan untuk mengembangkan pemahaman para peserta target kegiatan tentang pengetahuan literasi digital dan penerapan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan. Dukungan diberikan dengan secara berkala memberikan materi terkait literasi digital yang diunggah ke media sosial. Jadwal kegiatan ditampilkan dalam bentuk tabel, meliputi tahapan kegiatan yang dilakukan secara lengkap dan rinci serta waktu pelaksanaannya. Lebih lanjut pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat melalui tahapan-tahapan berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Agenda Kegiatan	Waktu Kegiatan
1	Bekerjasama dan berkoordinasi dengan lokasi dimana kegiatan pengabdian masyarakat akan dilakukan	Mei 2023
2	Desain program dan perencanaan	Juni 2023
3	Penjelasan tujuan pengabdian masyarakat, rencana kegiatan dan kesepakatan waktu pelaksanaan program kegiatan pengabdian)	Juni 2023
4	Pelaksanaan Program	Juli 2023
5	Evaluasi dan Laporan Akhir	Agustus 2023

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan berjalan dengan baik, diikuti oleh para remaja di sekitar Rt 28 yang berjumlah kurang lebih 12 remaja Perempuan. Selama pelaksanaan kegiatan, para peserta dapat mengikuti setiap proses dan aktivitas program dengan sangat baik. Antusiasme dalam mengikuti terlihat dari semangat para peserta selama penyampaian materi oleh para narasumber/pemateri.

Setiap peserta harus mengerti bahwa konsep literasi itu adalah kebutuhan utama untuk dapat berpartisipasi di era digitalisasi. Generasi pada zaman ini dimana banyak kemudahan dengan akses teknologi digital tanpa batas waktu serta ruang atau yang biasa dikenal dengan generasi milenial memiliki pola pikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Kami sebagai tim berusaha selama kegiatan mengingatkan dan menekankan kepada peserta bahwa mereka bertanggung jawab terkait dengan bagaimana sikap dan keputusan mereka selama menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Literasi digital ditunjukkan dengan memahami berbagai konsep dan pesan dan mampu berinteraksi secara bermakna antar lingkungan dalam berbagai cara. Salah satu contoh nyata antara lain menciptakan, mengembangkan, berkomunikasi dan bertindak dengan berpedoman dan mempertimbangkan kode etik, serta mengerti bahwasannya teknologi harus digunakan untuk mencapai efisiensi dalam mencapai tujuan dan tentunya sesuai dengan kebutuhan. Termasuk menyadari dan berpikir kritis tentang berbagai dampak yang dapat ditimbulkan dari teknologi, memotivasi seseorang agar meminimalisir berbagai informasi yang belum jelas dan benar atau tidak akurat. Karena jika golongan generasi muda kurang memiliki keterampilan digital, mereka akan menghadapi banyak risiko di masa depan, seperti kesulitan dalam beradaptasi dan menyesuaikan dengan berbagai tantangan dan kebutuhan masa depan.

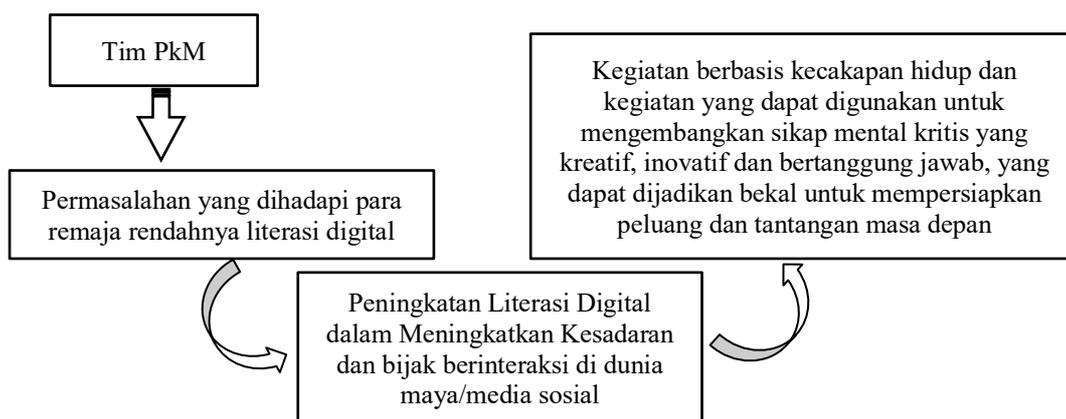
Pengetahuan digital mampu menciptakan tatanan sosial dengan pemikiran dan pandangan yang kritis dan kreatif. Tidak akan mudah dan cepat percaya terhadap informasi yang belum jelas kebenarannya, atau menjadi korban penipuan digital. Sehingga, tatanan aktivitas dan kehidupan sosial masyarakat akan cenderung lebih kondusif jika setiap generasi muda memiliki latar belakang literasi digital yang baik. Membangun budaya pemahaman digital harus memiliki kontribusi aktif dari masyarakat. Karena salah satu indikator keberhasilan literasi digital menjadi salah satu indikator keberhasilan sebuah pendidikan dan kebudayaan suatu bangsa.

Beberapa factor yang berasal dari luar individu itu sendiri (eksternal) memiliki pengaruh yang signifikan, terutama daya tarik media, faktor permintaan media dan manfaat yang dirasakan dari mengkonsumsi media. Tujuan mendasar dari literasi digital adalah untuk mengajarkan pengguna media untuk menggunakan dan memanfaatkan semua perangkat teknologi yang mereka miliki untuk mendukung hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat. Pada hakekatnya, literasi digital adalah kepedulian masyarakat terhadap dampak negatif dari media sosial. Seperti yang kita ketahui bersama, *media social* tidak hanya memberikan berbagai manfaat positif.



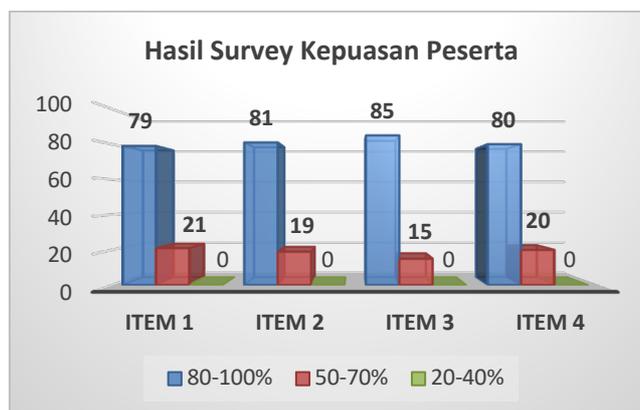
Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

Berbicara pada aktivitas dunia maya, sebenarnya berbicara tentang diri kita sendiri. Oleh karena itu, selama pemaparan materi, diskusi, dan evaluasi kegiatan para peserta sangat mengikutinya dengan baik. Banyak para peserta yang bertanya bagaimana mengakses sesuatu yang baik di internet, bagaimana meminimalisir berbagai informasi negative atau *hoaks* di dunia maya. Satu sama lain para peserta berbagi pengetahuan dan pengalamannya apa saja yang telah mereka lakukan selama berselancar di dunia maya, sampai pada pembuatan keputusan. Secara lebih jelas bagaimana gambaran Ipteks dalam kegiatan pengabdian, disajikan melalui gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Gambaran IPTEK

Selanjutnya evaluasi secara teknis dilakukan dengan membagikan lembar evaluasi kegiatan oleh tim kepada setiap peserta mengenai kegiatan yang telah diikuti melalui link google form. Secara lebih jelas hasil evaluasi dari kegiatan pengabdian disajikan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Evaluasi Kegiatan PkM

Berdasarkan pada hasil evaluasi diatas, menunjukkan bahwa mayoritas para peserta yaitu 79% menyatakan puas terhadap kegiatan yang telah diikuti, sebanyak 81% peserta puas terhadap metode dan cara penyampaian materi dari para narasumber, sebanyak 85% menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat, banyak ilmu pengetahuan yang diperoleh sehingga dampaknya mampu meningkatkan kesadaran diri untuk senantiasa terus meng-*update* dan *upgrade* skill secara lebih positif. Kemudian 80% sangat tertarik untuk mengikuti kembali jika dilaksanakan kegiatan tindak lanjut dari kegiatan pengabdian untuk kedepannya.

Refleksi dan tindak lanjut, di akhir kegiatan pengabdian diakhiri dengan pemaparan materi yang lebih kontekstual, brainstorming, dan diskusi masalah yang biasa mereka hadapi. Melalui gerakan kesadaran literasi, diharapkan generasi muda dapat memitigasi berbagai dampak negatif melalui budaya gemar membaca. Gerakan literasi sadar memiliki tiga tahap implementasi, yaitu pengenalan, pengembangan, dan pembelajaran. Padahal, ketiga langkah tersebut tentunya membutuhkan kerja sama berbagai pihak, salah satunya adalah peran dari orang tua.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perubahan teknologi saat ini telah menyebabkan perubahan dalam setiap aspek kehidupan. Terutama bagi mereka yaitu kaum milenial. Perubahan cara berpikir dan bertindak mereka yang sangat berbeda. Berbagai kemajuan dari teknologi tidak hanya berdampak positif tetapi juga berdampak negatif. Oleh karena itu, untuk meminimalisir efek negatif tersebut para remaja milenial sangat perlu memiliki keterampilan literasi digital yang baik, berbagai pengetahuan dan kemampuannya untuk mengakses data, informasi yang diterima perlu di edukasi agar kemudian dapat dikelola sehingga memiliki pemahaman dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Brown, T. (2011). Are you a digital native or a digital immigrant? Being client centred in the digital era. *Official Journal of The College of Occupational Therapists*, 74(7), 313.
- [2] Casey, L., & Bruce, B. C. (2011). The Practice Profile of Inquiry: Connecting Digital Literacy And Pedagogy. *E-Learning and Digital Media*, 8(1), 76-85.
- [3] Kuek, A., & Hakkennes, S. (2019). Healthcare Staff Digital Literacy Levels And Their Attitudes Towards Information Systems. *Health Informatics Journal*, 1-21.
- [4] Yanti, M. (2016). Determinan Literasi Digital Mahasiswa: Kasus Universitas Sriwijaya. *Buletin Pos dan Telekomunikasi*, 14(2), 79-94.
- [5] Jordana, T. A., & Suwanto, D. H. (2017). Pemetaan Program Literasi Digital di Universitas Negeri Yogyakarta. *Informasi Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 167-180.
- [6] Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra. *INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149-166.
- [7] Gui, M., & Argentin, G. (2011). Digital Skills of Internet Natives: Different Forms of Digital Literacy in a Random Sample of Northern Italian High School Students. *New Media & Society*, 13(6), 963-980.
- [8] Kızıl, A. S. (2017). EFL Learners in the Digital Age: An Investigation into Personal and Educational Digital Engagement. *RELC Journal*, 48(3), 373-388.
- [9] Mishra, K. E., Wilder, K., & Mishra, A. K. (2017). Digital literacy In The Marketing Curriculum: Are Female College Students Prepared For Digital Jobs?. *Industry And Higher Education*, 31(3), 204-211.
- [10] Jones & Hafner. (2012). *Understanding Digital Literacies (a Practical Introduction)*. New York: Routledge.
- [11] Ryan, T., & Xenos, S. (2011). Who Uses Facebook? An Investigation Into The Relationship Between Big Five, Shyness, Narcissism, Loneliness, and Facebook Usage. *Computers in Human Behaviour*, 27, 1658-1664.