

SOSIALISASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI PADA SISWA YAYASAN PENDIDIKAN QUR'AN FATHIMIYAH

Raden Adriyani Oktora^{1*}, Bethriza Hanum², Andary Azvaroza³

^{1,2,3}Teknik Industri & Universitas Mercubuana, Jl. Raya Meruya Selatan Kembangan, Jakarta
Email Correspondence: adriyani.oktora@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk melakukan sosialisasi mengenai manfaat literasi digital dalam pembangunan dan pengembangan karakter pada siswa. Pemanfaatan teknologi serta literasi digital dalam pembelajaran di sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa agar tercapai proses pembelajaran yang baik, juga para siswa mendapatkan pengalaman belajar dengan berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan didalam dan diluar sekolah menggunakan teknologi secara tepat. Metode kegiatan ini terdiri dari 3 tahap meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan survei tempat dan penyesuaian jadwal pelaksanaan. Pada pelaksanaan sosialisasi kegiatan PKM ini para siswa diberikan pengenalan manfaat teknologi serta berbagai jenis media digital yang digunakan sebagai bahan literasi, dan praktek penggunaannya. Hasil dari kegiatan yang diikuti oleh 18 Siswa dan 2 Guru di Yayasan Pendidikan Qur'an Fathimiyah ini adalah para siswa mendapatkan pengetahuan dan wawasan tentang pemanfaatan teknologi, serta melakukan praktek sederhana penggunaan media digital. Para siswa mampu melakukan instruksi pencarian, penyeleksian informasi-informasi terkait bahan literasi dan juga mampu mengoperasikan beberapa media digital. Berdasarkan hasil evaluasi dengan menggunakan kuesioner, diperoleh informasi bahwa lebih dari 90% peserta memberikan apresiasi positif untuk kegiatan ini, serta merasakan manfaat yang diberikan.

Kata Kunci : Teknologi, Literasi, Digital, PKM.

ABSTRACT

This Community Service activity aims to provide outreach regarding the benefits of digital literacy in building and developing character for students. It is hoped that the use of technology and digital literacy in learning at school can improve students' abilities and understanding in order to achieve a good learning process, as well as students gaining learning experience by interacting with society and the environment inside and outside school using technology appropriately. This activity method consists of 3 stages including the preparation stage, implementation stage and evaluation stage. In the preparation stage, a site survey is carried out and the implementation schedule is adjusted. During the socialization of PKM activities, students were given an introduction to the benefits of technology as well as various types of digital media used as literacy materials, and the practice of using them. The results of this activity, which was attended by 18 students and 2 teachers at the Fatimiyah Qur'an Education Foundation, were that students gained knowledge and insight into the use of technology, as well as carrying out simple practices in using digital media. Students are able to carry out search instructions, select information related to literacy materials and are also able to operate several digital media. Based on the evaluation results using a questionnaire, information was obtained that more than 90% of participants gave positive appreciation for this activity, and felt the benefits provided.

Keywords : Technology, Literacy, Digital, PKM.

PENDAHULUAN

Penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam lingkungan belajar dan akademis saat ini menjadi hal yang diperlukan, pengetahuan dan kemampuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan teknologi media digital disebut dengan literasi digital. Pada tahun 1958 UNESCO menyatakan bahwa seseorang akan disebut literate jika dapat memaknai dan memahami setiap bacaan dari sebuah tulisan sederhana yang menceritakan atau menjelaskan mengenai kehidupan sehari – hari. Akan tetapi, tidak semua kalangan dapat memahami istilah tersebut, karena dianggap baru dan tidak umum di Indonesia (Sujana, 2019). Penggunaan dan akses teknologi oleh para pengguna (masyarakat) akan lebih terkendali dengan penerapan literasi digital. Penggunaan teknologi secara bijak, akan memberikan dampak positif terhadap interaksi dan komunikasi.

Literasi digital bisa diterapkan dimana saja dan kapan saja. Bentuk kegiatan literasi digital di sekolah yaitu menggunakan sarana media digital sebagai alat komunikasi antar guru dan siswa. Guru dan siswa dapat menggunakan e-mail atau aplikasi tertentu untuk pemberian dan pengumpulan tugas. Pembelajaran dengan cara online, yakni guru dan siswa dapat menggunakan website atau aplikasi untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat melakukan pencarian bahan ajar yang sesuai untuk materi-materi yang akan disampaikan kepada siswa dari sumber terpercaya di internet, dan lain sebagainya.

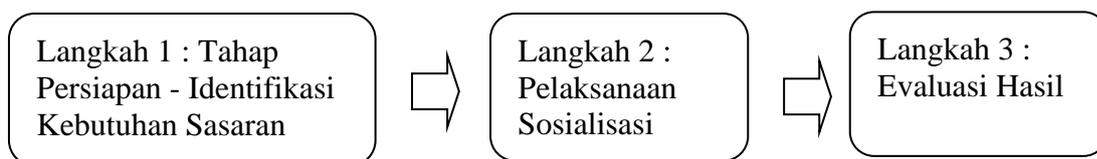
Yayasan pendidikan qur'an Fathimiyah berdiri pada tahun 2000, yayasan ini mengelola pondok pesantren yang memiliki luas awal tanah 1000 meter, seiring dengan waktu kemudian luas lahan meluas hingga saat ini menjadi 7000 meter beserta bangunan yang tersedia. Santri yang berada di pondok pesantren ini berjumlah 180 santri, para santri ini berasal dari berbagai daerah dan ada pula yang berasal dari daerah sekitar Bekasi dan sekitarnya. Pondok pesantren Fathimiyah beberapa kali pernah menyelenggarakan pelatihan komputer dan selalu berusaha berperan serta dalam mengedepankan kemandirian ekonomi dan pangan dengan mengembangkan usaha untuk para peserta didiknya. Beberapa kegiatan mandiri yang telah dilakukan oleh pondok pesantren fathimiyah diantaranya pemanfaatan dan pengolahan lahan, pengelolaan peternakan, dan menjual hasil produk dari kegiatan tersebut. Selain itu ada juga usaha lainnya untuk membantu memenuhi kebutuhan operasional di pesantren Fathimiyah. Salah satu usahanya yaitu mendirikan sebuah koperasi di dalam pondok pesantren sebagai sarana pemenuhan kebutuhan dan juga penunjang kemandirian ekonomi bagi pondok. Pondok pesantren fathimiyah memiliki komitmen untuk memberikan pendidikan bagi anak dari semua kalangan baik yang mampu maupun yang tidak mampu, dan juga memiliki misi untuk dapat menghasilkan lulusan yang mandiri juga siap bekerja.

Permasalahan mitra saat ini yaitu bagaimana pondok pesantren dapat meningkatkan pendidikan dan mengembangkan karakter siswa – siswa untuk menghadapi era industri 4.0 saat ini, sehingga para siswa memiliki karakter moral yang baik, budi pekerti yang luhur, taat beragama, memiliki watak yang terpuji, serta mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Terdapat 18 nilai karakter seorang siswa pada pendidikan karakter, sebagaimana tercantum pada Kemendiknas dunia pendidikan di Indonesia (kurikulum 2013) yakni mandiri, kreatif, Kerja keras, disiplin, religious, jujur, demokratis, toleransi, cinta padatanah air, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, komunikatif, gemar membaca, cinta perdamaian, peduli terhadapakan lingkungan, peduli sosial, rasa ingin tahu, serta bertanggung jawab (Dewi, 2021). Pondok pesantren

Fathimiyah dapat menyesuaikan apa saja nilai – nilai dasar yang ingin diraih oleh siswa berdasarkan dari 18 nilai karakter tersebut.

METODE KEGIATAN

Metode pelaksanaan dari kegiatan PKM ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan sosialisasi, dan evaluasi hasil. Gambar 2. Menunjukkan alur tahapan pelaksanaan kegiatan ini.



Gambar 2. Langkah-Langkah Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi dan Literasi Digital

Tahapan Pelaksanaan PKM

Setiap tahapan pada pelaksanaan ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan kemampuan para siswa dan guru dan mendorong peningkatan pemahaman dan penerapan literasi digital secara di kalangan siswa dan guru. Berikut ini adalah tahapan pelaksanaan yang akan dilakukan.

Tahap Persiapan

Pada Tahap persiapan dilakukan peninjauan lokasi tempat dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di yayasan Al Qur'an Fathimiyah, kemudian dilanjutkan melakukan persiapan untuk program kegiatan yang dilakukan selama sosialisasi berlangsung, setelah itu menyusun, menentukan jadwal dan waktu pelaksanaan.

Tahap Pelaksanaan Sosialisasi

Pelaksanaan sosialisasi pemanfaatan literasi digital direncanakan yang terdiri dari (1) sosialisasi mengenai literasi, (2) memperkenalkan media digital apa saja yang dapat digunakan sebagai bahan literasi. (3) melakukan praktek sederhana baik para siswa atau guru untuk menggunakan media tertentu sebagai bahan literasi.

Evaluasi

Pada Tahapan Evaluasi akan dilakukan diskusi singkat, berbagi informasi yang diperoleh siswa dan guru dari sosialisasi pemanfaatan literasi digital yang telah dilakukan, serta menerima masukan untuk pengembangan kegiatan berkelanjutan berikutnya. Pada pelaksanaan PKM ini mitra berpartisipasi sebagai peserta sosialisasi, mitra dilibatkan dalam semua tahapan dari mulai persiapan hingga evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Pelaksanaan Kegiatan PKM Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi dan Literasi Digital yang dilaksanakan hari jumat tanggal 17 Mei 2024 yaitu, kegiatan ini dikuti oleh 18

Siswa dan 2 Guru di Yayasan Pendidikan Qur'an Fathimiyah (Lampiran 5), sosialisasi dilakukan dalam 2 sesi secara interaktif antara tim pelaksana dan para peserta, yaitu diantaranya :

1. Sesi Pertama : Sesi ini tim pelaksana menjelaskan mengenai konsep pemanfaatan teknologi dan literasi digital, para siswa diberikan contoh – contoh ilustrasi yang pemanfaatan teknologi dan media digital dalam bentuk visual gambar dan video. Penjelasan ini memiliki tujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi peserta mengenai topik yang dibahas. Pentingnya teknologi serta literasi bagi para generasi muda untuk mendukung peningkatan dan kemampuan dalam menghadapi era industry 4.0. Adapun materi yang diberikan mengenai informasi digital, jenis – jenis media digital, literasi media, hambatan informasi, jurnalisme, dan informasi di era digital.
2. Sesi Kedua : Sesi ini merupakan sesi diskusi antara tim dan peserta mengenai topik yang dibahas dan mengetahui sejauh mana para peserta dapat memahami dan mengerti konsep – konsep yang dijelaskan oleh tim pelaksana. Para siswa dan guru diberikan informasi mengenai bagaimana mengatasi dan mengenal berbagai persoalan diruang digital berdasarkan 4 Pilar literasi digital yaitu :
 - 1) Keahlian Digital (*Digital Skills*)
Yaitu kemampuan untuk menggunakan dan memanfaatkan perangkat digital misalnya penggunaan internet serta aplikasi – aplikasi yang tersedia pada perangkat elektronik.
 - 2) Budaya Digital (*Digital Culture*)
Yaitu kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan digital, diperlukan kemampuan untuk membangun wawasan, keinginan untuk membaca, dan mengaplikasikan nilai nilai pancasila di dalam kehidupan sehari – hari dalam beradaptasi dengan perkembangan digital.
 - 3) Etika Digital (*Digital Ethics*)
Yaitu kemampuan untuk bijak dalam bermedia sosial dan memahami bagaimana cara menggunakan layanan digital yang baik.
 - 4) Keamanan Digital (*Digital Safety*)
Yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis dan memiliki kesadaran terhadap keamanan data pribadi dalam layanan digital yang digunakan pada kehidupan sehari – hari.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Evaluasi Kegiatan yang dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan selesai, tim pelaksana membagikan kuesioner kepada para peserta untuk mengetahui seberapa besar kebermanfaatannya

kegiatan ini bagi para siswa dan guru. Daftar pernyataan di dalam kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Menambah pengetahuan dan wawasan					
2	Memanfaatkan teknologi tepat guna					
3	Berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.					
4	Berguna sebagai bahan ajar atau modul pelatihan untuk pengayaan sumber belajar.					
5	Meningkatkan kemampuan berinteraksi					
6	Meningkatkan semangat belajar.					
7	Meningkatkan perilaku kearah yang positif					
8	Meningkatkan mutu lingkungan pendidikan					
9	Kerjasama yang dilaksanakan bersama UMB melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bermanfaat bagi siswa.					
10	Kerjasama yang dilaksanakan bersama UMB melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat memenuhi target kerjasama					

Keterangan : [SS]=Sangat Setuju, [S]=Setuju, [KS]=Kurang Setuju, [TS]=Tidak Setuju, [STS]=Sangat Tidak Setuju

Tabel 2. Menunjukkan hasil rekap kuesioner yang dibagikan kepada para peserta, terlihat bahwa lebih dari 90% peserta siswa merasa kegiatan yang diikuti memberikan kebermanfaatan yang cukup besar bagi peserta, serta menambah pengetahuan, wawasan dan juga semangat belajar.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Kuesioner

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Menambah pengetahuan dan wawasan	95%	5%			
2	Memanfaatkan teknologi tepat guna	90%	10%			
3	Berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	95%	5%			
4	Berguna sebagai bahan ajar atau modul pelatihan untuk pengayaan sumber belajar.	90%	10%			
5	Meningkatkan kemampuan berinteraksi	90%	10%			
6	Meningkatkan semangat belajar.	100%				
7	Meningkatkan perilaku kearah yang positif	100%				
8	Meningkatkan mutu lingkungan pendidikan	95%	5%			
9	Kerjasama yang dilaksanakan bersama UMB melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bermanfaat bagi siswa.	95%	5%			
10	Kerjasama yang dilaksanakan bersama UMB melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat memenuhi target kerjasama	95%	5%			



Gambar 2. Tim Pelaksana dan Para peserta Kegiatan PKM

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan dengan judul sosialisasi pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan minat literasi ini yaitu seluruh siswa dan guru saat ini memiliki kemampuan dan cukup memahami dalam penggunaan aplikasi digital. Berdasarkan kuesioner dan pengamatan selama sosialisasi, lebih dari 90% peserta mendapatkan peningkatan pemahaman terhadap pentingnya literasi, peningkatan kemampuan dalam pemanfaatan digital, dan menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan membaca menggunakan media digital. Secara keseluruhan kegiatan ini berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi para peserta sosialisasi.

Saran untuk pondok pesantren fathimiyah agar hasil dari sosialisasi ini dapat diaplikasikan secara berkelanjutan baik di lingkungan sekolah, ataupun di masyarakat, kemudian selalu melakukan evaluasi berkala agar efektivitasnya terjaga di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, I. M., Mansur, R., & Sulistiono, M. (2020). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI IIS 01 SMAI Al Maarif Singosari Malang. *Pendidikan Islam*, 59-67.
- Amrina, U., Muhammad, I. L., & Raden, A. O. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan Enterprise Resource Planning (ERP) di PT Budi Andhika Prima Ayudia. *Jurnal Industri Kreatif dan Kewirausahaan*, 4(2), 10-20.
- Amrina, U., Raden, A. O. (2023). Workshop Design Konten Pemasaran Digital Menggunakan Canva. *Jurnal Industri Kreatif dan Kewirausahaan*, 6(2), 202-209.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring. *Jurnal Ekspone*, 11(1), 20-27.
- Efendi, M. A., & Hanif, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital dan Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Karang. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 253-267
- Fitriani, Y., & Aziz, I. A. (2019). Literasi Era Revolusi Industri 4.0. *Seminas Nasional Bahasa dan Sastra*, 100-104.

- Harjono, Hary Soedarto. (2018). "Literasi Digital: Prospek Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7.
- Indrasari, M. (2023). *Membangun Literasi Digital dengan 4 Pilar*. Retrieved from <https://www.humasindonesia.id/berita/membangun-literasi-digital-dengan-4-pilar-1692>
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra. *Informasi*, 47(2), 149-166.
- Masitoh, S. (2018). *Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045*. *Proceedings of The ICECRS*, 13-34.
- Murdy, K., & Putri, A. N. (2020). Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa STKIP 'Aisyiyah Riau. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 10(1), 71
- Pattah, S. H. (2014). Literasi Informasi: peningkatan kompetensi informasi dalam proses pembelajaran. *Khizanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 2(2), 108-119.
- Piliang, Yasraf Amir. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika: Gaya, Kode, dan Matinya Makna*. Bandung: Matahari.
- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital, *Untirta Civic Education Journal*. Vo. 3 No. 2. 168-182.
- Rachmawati, Tine Silvana, et al. *Studi tentang Kemampuan Literasi Informasi di Kalangan Siswa Menengah Pertama*. *Edulib*, 2017, 7.2.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru dalam Literasi Media. *Jurnal Kehumasan*, 72-87.
- Rini, R., Nurain, S., Ujang, E. (2022) *Literasi Digital Mahasiswa dan Faktor - Faktor yang Berpengaruh*. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(2),
- Sujana, A., Dewi, R. (2018). Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana. *Current Research in Education: Conference Series Journal*. Vol. 1 No. 1, 1-7.
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65-80
- Ussul, R. Q., Balebat, D. A., Dhea, F., Azizah, A., Adi, P., Asep, N. (2023). Penerapan Pemasaran Digital pada Usaha Mikro Kecil di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Industri Kreatif dan Kewirausahaan*, 6(1), 34-40.
- Wati, A. P., Martha, J. A., & Indrawati, A. (2020). Peningkatan Keterampilan Pemasaran Melalui Pelatihan Whatsapp Business Pada UMKM. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 137-148