

Penguatan *Digital Culture* Siswa dalam Meningkatkan Literasi Digital: Pendekatan Teoritis dan Praktis

Selly Anastassia Amellia Kharis^{1*}, Melisa Arisanty², Gunawan Wiradharma³,
Anton Robiansyah⁴, Edward Zubir⁵, Sri Sukatmi⁶, Sri Maulidia Permatasari⁷

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

*corresponding author: selly@ecampus.ut.ac.id

Received 14-08-2024

Revised 23-08-2024

Accepted 26-08-2024

ABSTRAK

Kemampuan literasi digital yang baik sangat dibutuhkan pada era digital ini. Salah satu unsur dari literasi digital adalah *digital culture*. *Digital culture* perlu ditanamkan sejak dini sehingga pengaruh negatif transformasi digital dapat dicegah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital khususnya pada *digital culture* pada siswa SMP PGRI 1 Ciputat. Kegiatan melibatkan 40 perwakilan siswa yang merupakan anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). Kegiatan berbentuk pelatihan yang menjabarkan teori dan aplikasi praktis yang mencakup materi tentang literasi digital, etika berkomunikasi di media sosial, serta keamanan data. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep *digital culture*. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu menjadi pengguna teknologi yang lebih sadar dan bertanggung jawab, serta dapat berpartisipasi secara positif dalam masyarakat digital.

Kata kunci: Literasi digital; *Digital Culture*; Teknologi; Siswa

ABSTRACT

Good digital literacy skills are essential in the digital era. One crucial element of digital literacy is digital culture. Digital culture needs to be instilled from an early age to prevent the negative impacts of digital transformation. This activity aimed to enhance digital literacy, particularly digital culture, among students at SMP PGRI 1 Ciputat. The activity involved 40 student representatives who are members of the Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). The program took the form of a training session that covered both theoretical and practical applications, including material on digital literacy, social media communication ethics, and data security. The results showed an improvement in students' understanding of the concept of digital culture. Through this activity, students are expected to become more conscious and responsible technology users and to participate positively in the digital society.

Keywords: Digital literacy; Digital culture; Technology; Students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan zaman yang berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kehadiran teknologi tidak hanya memfasilitasi berbagai aktivitas sehari-hari, tetapi juga telah menjadi pendorong utama dalam transformasi berbagai sektor penting seperti ekonomi (Zili et al., 2022), kesehatan (Kharis et al., 2019; Rustam & Kharis, 2018, 2020), pendidikan (Idayani et al., 2024; Kharis et al., 2024; Murdiyanto et al., 2023), komunikasi (Yusuf et al., 2023), hingga hiburan (Nugroho & Kalifia, 2023). Namun, perubahan yang dihasilkan oleh transformasi digital ini tidak hanya terbatas pada aspek-aspek fungsional kehidupan

manusia. Teknologi telah menyentuh inti dari kepribadian dan kebiasaan manusia, mengubah cara berpikir, dan berinteraksi. Gaya hidup masyarakat telah mengalami pergeseran dengan kehadiran teknologi, dimana kehidupan sehari-hari semakin terhubung dan bergantung pada perangkat digital. Transformasi digital ini telah membentuk cara baru dalam mengonsumsi informasi, berbelanja, berinteraksi sosial, hingga bekerja, yang secara keseluruhan telah mengubah pola hidup manusia secara fundamental.

Transformasi digital yang semakin pesat menuntut kemampuan literasi digital yang memadai (Firdaus et al., 2023). Literasi digital adalah kemampuan seseorang menggunakan keterampilan fungsionalnya pada perangkat digital sehingga mampu untuk mencari dan menyaring informasi, berpikir kritis, berinovasi, berkolaborasi dengan orang lain, berkomunikasi dengan efektif, serta menjaga keamanan elektronik dengan tetap memperhatikan konteks sosial dan budaya yang ada (Naufal, 2021). Literasi digital memiliki berbagai unsur yang diperlukan untuk mengakses informasi, memahami, dan mengevaluasi konten digital, serta menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan orang lain dan menciptakan konten digital (Restianty, 2018). Literasi digital menjadi keterampilan esensial untuk menghadapi tantangan dan peluang dalam masyarakat modern. Literasi digital menyeimbangkan antara perkembangan digital dengan pengaruh teknologi terhadap kebiasaan dan perilaku manusia.

Salah satu unsur dalam literasi digital adalah *digital culture* (Koesmaryanto Oetomo et al., 2023). *Digital culture* adalah kemampuan seseorang dalam memahami, menganalisis, membiasakan, mengevaluasi, dan mengembangkan pemahaman terkait wawasan kebangsaan, nilai-nilai Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari (Isabella et al., 2023). *Digital culture* merujuk pada nilai, norma, kebiasaan, dan praktik yang berkembang dalam masyarakat yang semakin terhubung dan dipengaruhi oleh teknologi digital. *Digital culture* mencerminkan bagaimana teknologi digital mempengaruhi dan membentuk cara hidup, berpikir, dan berinteraksi masyarakat. *Digital culture* melibatkan berbagai dimensi yang saling terkait, seperti bagaimana individu mengelola identitas mereka di dunia digital, berinteraksi melalui media sosial, dan berpartisipasi dalam komunitas digital.

Literasi digital khususnya *digital culture* sangat penting bagi siswa di Indonesia pada era digital ini. Kemampuan literasi digital tidak dapat dicapai hanya dengan menguasai keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat digital seperti komputer, *smartphone*, atau tablet. Siswa perlu memahami secara mendalam konsep dan nilai-nilai yang terkandung dalam *digital culture* agar dapat menerapkannya secara bijak dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dengan pemahaman yang kuat tentang *digital culture* diharapkan dapat menggunakan teknologi secara lebih sadar dan bertanggungjawab, baik dalam konteks komunikasi, pembelajaran, maupun interaksi sosial lainnya.

Siswa di SMP PGRI 1 Ciputat telah menggunakan berbagai perangkat digital baik dalam berkomunikasi, belajar, maupun untuk aktivitas sehari-hari lainnya. Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa. Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman mendalam mengenai literasi digital khususnya dalam aspek *digital culture*. Banyak siswa yang terampil dalam menggunakan perangkat digital namun belum memahami implikasi etis dan sosial dari penggunaan teknologi tersebut. Kemampuan literasi digital adalah kemampuan yang penting untuk siswa mulai dari pengelolaan waktu penggunaan teknologi, pencarian sumber data yang valid, etika bersosial media, dan keamanan data (Ririen & Daryanes, 2022). Oleh karena itu, kegiatan penguatan *digital culture* siswa dalam meningkatkan literasi digital di SMP PGRI 1 Ciputat perlu dilakukan.

Kegiatan penguatan *digital culture* yang dilakukan mendiskusikan mengenai nilai-nilai seperti etika dalam berkomunikasi secara online, budaya Indonesia, transformasi digital, dan tanggung jawab sosial dalam penggunaan teknologi. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan tidak hanya akan menjadi pengguna teknologi yang mahir tetapi juga akan berkembang menjadi individu yang mampu berpartisipasi secara positif dalam masyarakat digital yang lebih luas. Memahami dan menerapkan *digital culture* tidak hanya akan membantu siswa dalam kehidupan akademis mereka, tetapi juga akan mempersiapkan mereka untuk menjadi warga digital yang bertanggung jawab dan beretika, yang mampu beradaptasi dengan cepat dalam lingkungan yang terus berubah akibat perkembangan teknologi. Hal ini adalah langkah penting dalam memastikan bahwa generasi muda tidak hanya menjadi konsumen teknologi tetapi juga menjadi kontributor yang cerdas dan beretika dalam ekosistem digital global.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan penguatan *digital culture* siswa dalam meningkatkan literasi digital dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2024 di SMP PGRI 1 Ciputat, Tangerang Selatan. Peserta kegiatan terdiri dari 40 siswa kelas VII. Tahap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan pertama yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah persiapan. Sebelum melaksanakan kegiatan, terlebih dahulu dilakukan survei dan koordinasi dengan mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Gambar 1 menunjukkan kegiatan survei dan koordinasi dengan mitra yang dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024. Berdasarkan kegiatan survei, pihak mitra menyampaikan mengenai kebutuhan siswa terkait dengan pemahaman literasi digital khususnya terkait perilaku di media sosial dan keamanan data. Mitra berharap melalui kegiatan ini, literasi digital siswa akan semakin kuat dan siswa lebih berhati-hati dalam melakukan aktivitas di perangkat dan media digital.



Gambar 1. Survei dan Koordinasi dengan Mitra

Setelah dilakukan koordinasi dengan mitra, tim pengabdian kepada masyarakat menyusun kegiatan sesuai dengan metode yang telah didiskusikan. Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan dilaksanakan di SMP PGRI 1 Ciputat pada pukul 10.00 hingga 12.00 WIB. Pelatihan dilakukan dengan menyampaikan teori oleh narasumber dan dilanjutkan dengan praktik mengenai *digital culture*. Setelah kegiatan pelatihan dilakukan, beberapa siswa dipilih secara acak untuk mengevaluasi terkait dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan penguatan *digital culture* siswa di SMP PGRI 1 Ciputat dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2024. Sebelum kegiatan dimulai, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan telah mendapatkan data sebanyak 40 siswa yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat. Adapun para siswa yang mengikuti pelatihan adalah anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) yang ditunjuk oleh pihak sekolah untuk mewakili para siswa di SMP PGRI 1 Ciputat.



Gambar 2. Anggota OSIS yang menjadi Peserta Kegiatan

Mitra berharap dengan penunjukkan anggota OSIS ini, para siswa lain yang belum mendapatkan pelatihan dapat mengetahui dari informasi para anggota OSIS yang disebarkan setelah pelatihan. Gambar 2 menunjukkan peserta pelatihan yang terdiri dari anggota OSIS SMP PGRI 1 Ciputat.

Kegiatan penguatan *digital culture* dimulai dengan kegiatan pembukaan oleh pihak sekolah. Kegiatan dibuka oleh Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan SMP PGRI 1 Ciputat. Pihak sekolah berharap dengan adanya kegiatan ini, siswa menjadi semakin memahami mengenai etika dalam bermedia sosial, menyaring informasi yang masuk, dan semakin menyadari mengenai keamanan data. Gambar 3 menunjukkan pembukaan dan sambutan dari pihak sekolah terkait dengan kegiatan penguatan *digital culture* di SMP PGRI 1 Ciputat.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan Penguatan *Digital Culture*

Setelah pembukaan, dilakukan diskusi interaktif dengan siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait dengan literasi digital dan penggunaan teknologi serta media sosial di kehidupan siswa. Seluruh siswa menjawab bahwa mereka menggunakan teknologi dan media sosial dalam kehidupannya namun pengertian dari literasi digital itu sendiri masih belum mereka pahami. Selanjutnya, narasumber menjelaskan terlebih dahulu mengenai tujuan kegiatan dan hal yang didiskusikan pada kegiatan tersebut.



Gambar 4. Pemaparan Narasumber terkait *Digital Culture*

Narasumber selanjutnya menjelaskan terlebih dahulu mengenai definisi literasi digital. Narasumber juga menjelaskan bahwa literasi digital terdiri dari *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*. Narasumber juga menanyakan mengenai kebiasaan siswa dalam bermedia sosial dan menggunakan perangkat digital. Kegiatan pelatihan berlangsung dengan aktif dengan ditandai oleh banyaknya siswa yang bertanya dan berdiskusi dengan narasumber. Gambar 4 menunjukkan presentasi materi oleh narasumber kepada siswa SMP PGRI 1 Ciputat.

Setelah siswa mendapatkan gambaran umum mengenai literasi digital, narasumber masuk ke dalam materi inti yaitu *digital culture*. Narasumber menjelaskan mengenai definisi *digital culture*. Selanjutnya dijelaskan mengenai nilai-nilai dalam *digital culture* yang terdiri dari inklusivitas, keterbukaan, kolaborasi, dan inovasi. Selain itu, narasumber juga menjelaskan terkait dengan tiga aspek penting dalam membangun *digital culture*, yaitu *positive activity*, *remediation*, dan *bricolage*. *Positive activity* berarti individu berinteraksi, berkomunikasi, membangun komunitas dengan pengguna media sosial yang lain sesuai dengan nilai dan norma budaya Indonesia. *Remediation* berarti bagaimana mengubah budaya lama menjadi budaya baru yang lebih bermanfaat. *Bricolage* adalah bagaimana pemanfaatan hal-hal yang sudah ada sebelumnya untuk membentuk hal yang baru (Anindia et al., 2017).

Setelah pemaparan teoritis, narasumber melanjutkan dengan aplikasi praktis *digital culture* pada kehidupan sehari-hari. Narasumber memberikan beberapa potongan foto dan meminta siswa untuk merespon sesuai dengan pertanyaan dan pernyataan yang diberikan. Setelah sesi diskusi selesai, beberapa siswa diwawancarai untuk mengetahui evaluasi dan perubahan yang terjadi setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa tujuan kegiatan telah tercapai dan tidak ada kendala dalam pelatihan yang dilakukan. Siswa berharap kegiatan pelatihan dapat berlanjut dan lebih banyak menampilkan video animasi yang bersesuaian. *Post-test* yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa untuk *digital culture* meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan penguatan *digital culture* di SMP PGRI 1 Ciputat untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai literasi digital khususnya pada *digital culture* telah berhasil dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan rencana dan tidak ada hambatan yang berarti. Siswa yang mengikuti pelatihan menunjukkan peningkatan kesadaran tentang pentingnya etika dalam berkomunikasi di media sosial, melakukan penyaringan informasi, menyesuaikan informasi yang ada dengan norma, nilai, dan budaya di Indonesia, dan menghindari perilaku yang bertentangan dengan Pancasila. Dengan materi yang diberikan, siswa diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai *digital culture* dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kegiatan pelatihan melibatkan diskusi dan praktik langsung yang berlangsung aktif sehingga siswa dapat lebih memahami konsep-konsep yang disampaikan. Kegiatan berikutnya dapat lebih memperbanyak peserta dan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Selain itu, kegiatan lainnya yang selaras dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memperkenalkan berbagai jenis unsur literasi digital secara lengkap dan memperbanyak praktik untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Terbuka atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan penguatan *digital culture* siswa di SMP PGRI 1 Ciputat. Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada pihak sekolah dan siswa di SMP PGRI 1 Ciputat yang telah menjadi mitra pengabdian kepada masyarakat serta berbagai pihak yang telah banyak membantu dalam kegiatan ini hingga dapat berlangsung dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindia, Anggia, D., Ari, I. P., Nur, N., Pramudika, & Pandwita, N. (2017). Participatory Culture di Kalangan Mahasiswa Pemilik dan Pengguna Blok Akademik di Universitas Airlangga. *PALIMPSEST*, 9(1), 9–16.
- Firdaus, R., Suyuti, Mardikawati, B., Huda, N., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Pelajar: Pengenalan dan Praktek Penggunaan Teknologi Pendidikan dalam Komunikasi. *Community Development Journal*, 4(5), 10815–10824.
- Idayani, D., Hidayat, W., Kharis, S. A. A., Tarigan, A. I., & Sumartono, S. (2024). Training and Assistance in Using Geogebra To Improve the Competence of High School Mathematics Teachers. *As-Sidanah : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 182–192. <https://doi.org/10.35316/assidanah.v6i1.182-192>
- Isabella, Iriyani, A., & Puji Lestari, D. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 8(3), 167–172.

- Kharis, S. A. A., Arisanty, M., & Zili, A. H. A. (2024). Pengalaman dan Perspektif Pendidik terhadap Penggunaan ChatGPT dalam Pengajaran. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 515–524. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.5004>
- Kharis, S. A. A., Hadi, I., & Hasanah, K. A. (2019). Multiclass Classification of Brain Cancer with Multiple Multiclass Artificial Bee Colony Feature Selection and Support Vector Machine. *Journal of Physics: Conference Series*, 1417(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1417/1/012015>
- Koesmaryanto Oetomo, R., Dwi Ananto Pamungkas, P., & Septianingsih, N. (2023). Literasi Digital Mahasiswa menggunakan Kerangka Pengukuran Literasi Digital Kominfo. *Jurnal MENTARI: Manajemen Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 73–83. <https://journal.pandawan.id/mentari/article/view/356>
- Murdiyanto, T., Wijayanti, D. A., Haeruman, L. D., & Kharis, S. A. A. (2023). The development of blended learning kit on integral calculus using multi channel learning. *AIP Conference Proceedings*, 2734(1). <https://doi.org/10.1063/5.0156154>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nugroho, R. A., & Kalifia, A. D. (2023). Aplikasi Pemandu Wisata Pada Candi Plaosan Berbasis Augmented Reality. *JUKI: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), .351-359.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru dalam Literasi Media. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 1(1), 72–87.
- Ririen, D., & Daryanes, F. (2022). Analisis Literasi Digital Mahasiswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 210. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11738>
- Rustam, Z., & Kharis, S. A. A. (2018). Multiclass classification on brain cancer with multiple support vector machine and feature selection based on kernel function. *AIP Conference Proceedings*, 2023. <https://doi.org/10.1063/1.5064230>
- Rustam, Z., & Kharis, S. A. A. (2020). Comparison of Support Vector Machine Recursive Feature Elimination and Kernel Function as feature selection using Support Vector Machine for lung cancer classification. *Journal of Physics: Conference Series*, 1442(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1442/1/012027>
- Yusuf, F., Rahman, H., Rahmi, S., & Lismayani, A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi, Informasi, dan Dokumentasi: Pendidikan di Majelis Taklim Annur Sejahtera. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 1–8. <https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M>
- Zili, A. H. A., Hendri, D., & Kharis, S. A. A. (2022). Peramalan Harga Saham Dengan Model Hybrid Arima-Garch dan Metode Walk Forward. *Jurnal Statistika Dan Aplikasinya*, 6(2).