

Peningkatan Literasi Digital Melalui Kegiatan bermain Untuk Siswa SDN Jamaras Cugenang Cianjur

Themotia Titi Widaningsih¹, Khairul Syafuddin², Rm. Listijono Setyopratinjo³

^{1,2}Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Sahid, ²Prodi Manajemen Universitas Sahid

*Corresponding author

E-mail: titi_widaningsih@usahid.ac.id (Themotia Titi Widaningsih)*

Article History:

Received: Maret 2023

Revised: Maret 2023

Accepted: Maret 2023

Abstract: Warga yang berada di Kabupaten Cianjur, Jawa Barat saat ini tengah mengalami kondisi yang sulit. Hal ini diakibatkan karena adanya gempa bumi yang terjadi di sana pada 21 November 2022. Bencana ini mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi terhenti. Salah satu pembelajaran yang penting untuk dilakukan terkait dengan literasi digital, terutama di daerah yang mengalami bencana. Oleh sebab itu, perlu diadakan kegiatan peningkatan literasi digital untuk siswa SDN Jamaras, Kecamatan Cugenang, Kabupaten Cianjur. Dalam kondisi pasca bencana, tim PKM Usahid melakukan peningkatan literasi digital melalui strategi permainan. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan kemampuan literasi digital kepada 202 siswa SD beserta guru yang mendampinginya. Kegiatan PKM ini dapat memberikan bekal dan pengetahuan kepada para siswa SD terkait budaya digital, etika dalam bermedia sosial, dan Undang-undang Perlindungan data Pribadi secara ringan. Siswa diajak berperan aktif dalam kegiatan bermain dan belajar dan dibekali skill dalam memahami jenis hoaks dan cara melawannya. belajar, bencana, hoaks, literasi digital, permainan.

Keywords:

Pendahuluan

Warga yang berada di Kabupaten Cianjur, Jawa Barat saat ini tengah mengalami kondisi yang sulit. Hal ini diakibatkan karena adanya gempa bumi yang terjadi di sana pada 21 November 2022. Gempa tersebut juga sempat diikuti dengan beberapa kali gempa susulan. Bahkan karena adanya gempa ini, banyak rumah-rumah warga yang rubuh. Selain itu, banyak pula korban jiwa yang meninggal akibat gempa ini. Dilansir dari berita yang dimuat di antaranews.com (2022) dari banyaknya korban yang ada, terdapat 10 guru dan 42 siswa yang meninggal.

Ketika melihat kondisi yang ada di lapangan, banyak akibat yang dialami oleh warga di Cianjur karena gempa ini. Salah satunya dapat dilihat dari aspek pendidikan. Gempa tersebut tidak hanya merobohkan bangunan rumah saja, namun bangunan sekolah juga turut roboh. Hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi terhenti. Berdasarkan informasi yang didapatkan, alat penunjang

pembelajaran yang mereka perlukan juga menjadi terbatas. Hal ini semakin menghambat pembelajaran yang dilakukan.

Salah satu pembelajaran yang penting untuk dilakukan terkait dengan literasi digital. Terutama di daerah yang mengalami bencana. Hal ini karena dikhawatirkan akan muncul beragam *hoaks* terkait bencana yang ada di Cianjur. Tentunya ancaman tersebut perlu ditanggulangi dan disadari sehingga warga di sana, terutama anak-anak dan guru tidak mudah terkena informasi semacam itu. Berdasarkan survey yang dilakukan di Indonesia, terdapat 92,40% *hoaks* yang tersebar di Indonesia (Gumgum, Justito, & Nunik, 2017: 36). Banyaknya informasi *hoaks* ini mendorong perlunya kegiatan berupa peningkatan literasi digital. Terutama bagi siswa karena mereka termasuk pihak yang psikologinya rawan terkena efek negatif yang membuatnya menjadi stres.

Peristiwa bencana biasanya disertai dengan banyaknya berita terkait hal tersebut. Banyaknya informasi yang tersebar juga mendorong semakin banyak informasi yang simpang siur terkait peristiwa yang terjadi. Informasi yang simpang siur ini dapat menghasilkan sebuah berita yang belum tentu akurat kebenarannya (Puspita & Madeline, 2022: 25). Kondisi tersebut dapat menyebabkan efek negatif bagi para pengungsi yang masih memiliki rasa trauma terhadap bencana yang terjadi. Bahkan media sosial juga memiliki potensi banyaknya penyebaran informasi *hoaks* yang mengandung konteks bencana di Cianjur.

Berdasarkan permasalahan mitra serta fenomena penyebaran informasi yang sering terjadi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada Peningkatan Literasi Digital Melalui Kegiatan bermain Untuk Siswa SD Jamaras Cugenang Cianjur. Dengan adanya kegiatan ini, para korban bencana, khususnya siswa dan guru dapat meningkatkan kemampuan literasinya melalui kegiatan bermain. Harapannya pengetahuan literasi digital yang mereka miliki dapat bertambah, namun dengan cara yang ringan, sehingga pembelajaran ini dapat sekaligus menjadi cara untuk *refreshing*.

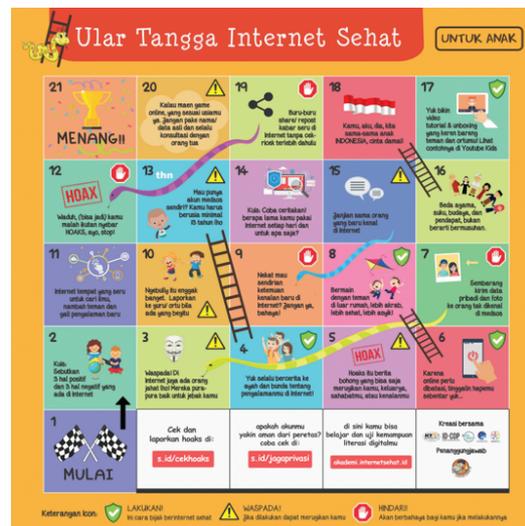
Permasalahan prioritas yang dihadapi oleh mitra di SD Jamaras Cugenang Cianjur adalah mereka saat ini berada dalam kondisi pasca bencana, di mana diperlukan beragam *support* untuk mendukung mereka untuk tetap waspada. Salah satunya terkait dengan kesadaran terhadap banyaknya informasi *hoaks* yang dapat memecah belah persatuan dan memberi tekanan psikologis bagi korban bencana. Hal ini penting menjadi perhatian karena informasi sebagai stimulus dapat menghasilkan beragam respon. Ketika stimulus yang diterima buruk, sikap para korban yang tengah

menghadapi bencana akan menjadi negatif.

Selain itu, permasalahan terkait alat penunjang pembelajaran turut menjadi perhatian. Dalam kondisi pasca bencana gempa di Cianjur, bangunan gedung sekolah yang rubuh juga turut menimbun alat penunjang pembelajaran. Hal ini menjadi perhatian karena tanpa adanya alat penunjang pembelajaran ini, kegiatan di sekolah dapat terhambat.

Metode

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa langkah. Adapun langkah yang dilakukan diawali dengan pemberian materi pengenalan tentang literasi digital untuk memberi pemahaman awal kepada mitra tentang pentingnya pengetahuan tersebut. Tim pelaksana kemudian mengajak para siswa untuk bermain ular tangga literasi digital didampingi para guru yang dilakukan secara interaktif. Di sini Para siswa memainkan permainan ular tangga tersebut dan ketika berhenti pada satu kotak yang berisi informasi, tim pelaksana menjelaskan tentang informasi tersebut. Selain itu, para guru juga dibekali dengan pengetahuan terkait informasi lengkap dari setiap kolom, sehingga dapat menggunakan alat peraga permainan ini untuk pembelajaran literasi kepada siswa lain. Metode permainan ini mendorong mitra untuk aktif bergerak dan belajar sehingga materi yang diberikan dapat diterima dengan baik.



Gambar 1. Ular tangga literasi digital

Hasil

Permasalahan prioritas yang dihadapi oleh mitra di SD Jamaras Cugenang Cianjur adalah mereka saat ini berada dalam kondisi pasca bencana, di mana

diperlukan beragam *support* untuk mendukung mereka untuk tetap waspada. Salah satunya terkait dengan kesadaran terhadap banyaknya informasi hoaks yang dapat memecah belah persatuan dan memberi tekanan psikologis bagi korban bencana. Hal ini penting menjadi perhatian karena informasi sebagai stimulus dapat menghasilkan beragam respon. Ketika stimulus yang diterima buruk, sikap para korban yang tengah menghadapi bencana akan menjadi negatif.

Selain itu, permasalahan terkait alat penunjang pembelajaran turut menjadi perhatian. Dalam kondisi pasca bencana gempa di Cianjur, bangunan gedung sekolah yang roboh juga turut menimbun alat penunjang pembelajaran. Hal ini menjadi perhatian karena tanpa adanya alat penunjang pembelajaran, kegiatan di sekolah dapat terhambat. Terhambatnya kegiatan pembelajaran membuat proses peningkatan pengetahuan bagi anak tidak dapat berjalan secara optimal. Ditambah dalam kondisi pasca bencana, ketika anak-anak tidak memiliki kegiatan positif, dapat membuat mereka terus memikirkan dampak dari bencana yang tengah terjadi.

Dalam proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, terdapat kendala yang dirasakan oleh tim pelaksana. Adapun kendala dalam kegiatan ini terkait dengan karakteristik dari para siswa yang heterogen. Karakteristik heterogen dalam hal ini dilihat dari tingkat pendidikan para siswa, yaitu mulai dari kelas satu hingga kelas enam. Perbedaan usia yang dilihat dari pembagian kelas tersebut membuat tim pengabdian kepada masyarakat perlu memiliki strategi agar pesan yang disampaikan kepada para siswa melalui permainan ular tangga literasi digital dapat berjalan lancar. Selain itu, terdapat hambatan yang berasal dari beberapa orang tua siswa. Kegiatan tersebut dilakukan pasca terjadinya gempa bumi di Cianjur, sehingga ada beberapa orang tua yang mengkhawatirkan anaknya ketika sedang melakukan kegiatan.

Berdasarkan kendala yang dialami tim pengabdian kepada masyarakat terkait karakteristik para siswa yang heterogen, kami membagi sebanyak 202 siswa yang menjadi mitra dalam kegiatan ini menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama berisi siswa kelas satu sampai tiga. Kelompok kedua berisi siswa kelas empat sampai enam. Selain itu, kami juga melakukan kolaborasi dengan ICT Watch dan NXG Indonesia dalam melaksanakan kegiatan literasi digital, sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi lebih efektif meski dari segi jumlah siswa yang menjadi mitra cukup banyak.



Gambar 2. Proses penjelasan alur kegiatan dan pembagian kelompok

Setelah para siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama diarahkan untuk menonton video literasi digital terlebih dahulu. Selanjutnya kelompok dua diajak bermain ular tangga literasi digital. Adapun ular tangga raksasa yang disediakan berjumlah 8 beserta dadu raksasanya. Dari jumlah ular tangga yang tersedia, kelompok kedua dibagi kembali menjadi 8 di mana setiap kelompoknya berjumlah 13-14 anak. Dengan metode tersebut kendala yang dialami dapat diatasi dan mereka secara bergiliran dapat bermain permainan tersebut dengan kelompok pertama dan menyerap pengetahuan dari proses bermain tersebut.



Gambar 3. Proses pelaksanaan permainan ular tangga literasi digital

Adapun tindaklanjut dari kendala selanjutnya adalah dengan cara berkomunikasi secara baik terhadap orang tua siswa. Orang tua yang merasa khawatir dengan anaknya diberikan pemahaman bahwa kegiatan tersebut diawasi dengan baik oleh guru dan tim pengabdian, sehingga anak-anak dapat secara penuh diatur oleh tim yang tengah berkegiatan. Selain itu, bagi orang tua yang ingin anaknya lebih awal untuk pulang, guru dan tim juga turut mengarahkan anak agar dapat pulang lebih awal sehingga orang tua tidak perlu merasa cemas. Hal ini dirasa wajar sebab pelaksanaan dari kegiatan ini bertepatan setelah bencana terjadi, sehingga masih ada kekhawatiran orang tua kepada anak di sekolahnya.

Diskusi

Fungsi dan manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi bentuk *trauma healing* bagi para korban bencana di Cianjur, khususnya bagi anak-anak. Hal ini karena kegiatan literasi digital ini dilaksanakan dengan konsep bermain, sehingga anak-anak tidak sekedar diberikan pengetahuan saja. Siswa di SDN Jamaras sekaligus diajak untuk aktif memainkan ular tangga raksasa berukuran 3x3 meter. Di mana para siswa di sana dapat bermain bersama-sama sehingga kegiatan ini dapat menjadi penghibur bagi mereka.

Meski tujuannya adalah untuk menghibur dan sebagai bentuk dari *trauma healing*, literasi digital ini juga dapat bermanfaat untuk melindungi diri mereka dari kejahatan digital, misal penipuan atau terpaan informasi hoaks. Terlebih media sosial juga telah menjadi wadah dalam penyebaran berita yang ramai dibicarakan secara cepat, namun informasinya terkadang dapat jauh dari fakta yang sebenarnya (Syarifah et al., 2021: 163). Fenomena tersebut bukan terjadi sekali atau dua kali saja. Melainkan telah menjadi sebuah gejala dalam kehidupan di masyarakat, sehingga antisipasi sejak dini dari masyarakat, khususnya siswa menjadi sangat diperlukan.

Pembelajaran tentang literasi digital melalui permainan yang dilakukan di SDN Jamaras ini juga menjadi salah satu langkah awal untuk membentuk pola pikir kritis bagi generasi muda. Khususnya dalam mengonsumsi media sejak dini. Meski dikemas dalam bentuk permainan, kegiatan literasi digital juga dilakukan untuk menanamkan kemampuan berpikir kritis dan peka terhadap berbagai fenomena sosiokultural yang ada di lingkungan mereka (Rahmawan, Mahameruaji, & Anisa, 2019: 33). Hal ini dilakukan pada saat mereka berada pada satu kotak ular tangga literasi, tim pelaksana turut memberi penjelasan tentang beragam contoh fenomena yang ada di ruang siber. Mulai dari apa yang boleh mereka lakukan hingga segala larangan yang harus mereka taati. Hal ini memberi bekal pengetahuan bagi anak-anak untuk tetap waspada meski berada di dunia virtual.

Selain itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema literasi digital ini pada dasarnya tidak memiliki dampak ekonomi secara langsung. Namun dari sisi sosial kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap kesiapan anak-anak dalam memulai kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan ini mereka tidak hanya dipersiapkan secara mental dan pengetahuan terkait dengan digitalisasi, khususnya dalam menanggapi informasi di internet. Para siswa juga diberikan bantuan berupa tas, alat tulis, dan perlengkapan pembelajaran lainnya sehingga kegiatan belajar mengajar di SDN Jamaras dapat berjalan seperti biasa.

Meski secara langsung kegiatan literasi digital tidak memberi dampak ekonomi secara langsung, namun dapat memberi manfaat ekonomi secara tidak langsung. Hal ini dapat terwujud ketika mereka mampu menerapkan ilmu dari literasi digital melalui media sosial, pengetahuan yang dimiliki dapat meningkatkan keberdayaan ekonomi (Nurhayati, Masri, & Falah, 2020: 348). Hal ini dapat menjadi manfaat baik bagi masyarakat untuk dapat menggunakan media sosialnya secara bijak. Agar hal tersebut dapat tercapai, pemahaman tentang pengaplikasian pengetahuan literasi digital perlu diterima dan diterapkan oleh mereka.

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema literasi digital, tidak hanya memberi kontribusi dalam lingkup sosial. Namun juga dalam lingkup pendidikan, karena mitra dalam kegiatan ini adalah pelajar. Melalui kegiatan ini para siswa mendapat pengetahuan terkait kemampuan yang diperlukan generasi saat ini dalam mengkonsumsi informasi. Hal ini penting dimiliki oleh para pelajar mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin maju. Kondisi tersebut mendorong pentingnya peningkatan kemampuan sumber daya manusia sejak dini terkait kemampuan mereka dalam mengkonsumsi dan memproduksi informasi.

Kesimpulan

Kegiatan ini dapat menjadi referensi bagi civitas akademika di setiap kampus yang ingin melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mitra anak-anak. Selain itu kegiatan ini juga dapat digunakan untuk guru di sekolah dalam memberikan pembelajaran tentang peningkatan literasi digital. Kegiatan permainan ular tangga literasi digital ini dapat menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk trauma *healing* bagi korban bencana anak-anak. Hal ini karena kegiatan ini memerlukan partisipasi anak-anak dalam bermain, sehingga dapat membangun rasa kebersamaan mereka. Meski inti dari kegiatan ini adalah untuk peningkatan kemampuan literasi digital, para mitra dapat merasa tenang dan nyaman dalam melaksanakan kegiatannya. Hal ini karena konsep kegiatan tersebut berbasis permainan yang dapat dimainkan bersama-sama.

Pengakuan/Acknowledgements

Tim PKM menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) Republik Indonesia, yang telah menyediakan dan memberikan bantuan pendanaan melalui Program Insentif Pengabdian Kepada Masyarakat

Terintegrasi dengan MBKM Berbasis Kinerja IKU Tahun 2022. Dengan adanya program tersebut, kegiatan yang dilaksanakan di SDN Jamaras Cugenang Cianjur dapat berjalan lancar.

Daftar Referensi

- antaranews.com. (2022). Gempa Cianjur: Sebanyak 10 guru dan 42 murid wafat akibat gempa. Retrieved December 2, 2022, from <https://sultra.antaranews.com/berita/434533/gempa-cianjur-sebanyak-10-guru-dan-42-murid-wafat-akibat-gempa>
- Gumgum, G., Justito, A., & Nunik, M. (2017). Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial Dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa Sma. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 35–40. <https://doi.org/1410-5675>
- Nurhayati, S., Masri, A., & Falah, N. (2020). Implementasi Workshop Literasi Digital Dalam Membangun Keberdayaan Ekonomi Masyarakat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(3), 348–359.
- Puspita, N. Y., & Madeline, J. (2022). Edukasi Hukum Tentang Literasi Media Terkait Hoaks Bencana di Smk Yadika 2 Tanjung Duren Jakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Media Ganesha FHIS*, 3(1), 24–34.
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Anisa, R. (2019). Pengembangan konten positif sebagai bagian dari gerakan literasi digital. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24198/jkk.v7i1.20575>
- Syarifah, I. L., Hidayah, F. N., Raharani, F. A.-N., Azzahra, N. I., Mukarromah, S., Yulianti, Y., & Wulandari. (2021). Pentingnya Literasi Digital di Era Pandemi. *Jurnal Implementasi*, 1(2), 162–168.