



LITERASI DIGITAL : TANTANGAN DAN BAHAYA DIGITALISASI DALAM ASPEK KOMUNIKASI DAN PENDIDIKAN

Ivan Taufiq¹, Tedy Syahlan³, Nurhalim³

¹²³ Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau, E-mail : ivantaufig@comm.uir.ac.id

Abstrak

Desa Sialang Sakti merupakan salah satu desa di Kabupaten Siak. Penduduk di desa ini masih relatif homogen. Meskipun penduduk desa tersebut cukup homogen, namun tingkat permasalahan yang dihadapi oleh Desa Sialang Sakti tergolong heterogen. Tingkat permasalahan di desa tersebut yang sering terjadi adalah seperti kenakalan remaja serta menurunnya motivasi sekolah bagi siswa. Selain itu fenomena yang cukup meresahkan masyarakat saat ini adalah kecanduan *gadget* di kalangan siswa. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab kondisi tersebut, yakni: kurangnya kesadaran masyarakat terhadap kondisi sekeliling (sifat individualistik), kurang optimalnya peran orangtua dan guru dikarenakan pandemi covid-19 yang memaksa anak-anak untuk tidak belajar di sekolah dan bergantung pada *gadget*, serta tidak diimbangi dengan pemahaman literasi digital pada media baru sehingga rendahnya literasi digital di kalangan siswa tersebut. Permasalahan prioritas dalam kegiatan pengabdian ini adalah rendahnya literasi digital siswa sekolah pada aspek komunikasi dan pendidikan di desa Sialang Sakti yang mana dalam pelaksanaannya akan dimulai dari salah satu sekolah di desa Sialang Sakti yaitu Madrasah Aliyah Bustanul Ulum. Hal ini menjadi permasalahan prioritas di dalam pengabdian ini dikarenakan banyaknya efek buruk dengan lebih fokusnya remaja di jenjang pendidikan di desa Sialang Sakti dengan ketergantungan *gadget* tanpa memahami atau tanpa adanya literasi digital, sehingga tidak ada filterisasi dalam penggunaan *gadget*. Solusi permasalahan yang direncanakan adalah menciptakan pemahaman dan pengertian digitalisasi dalam aspek komunikasi dan pendidikan melalui konsep gamifikasi bagi siswa dan guru di desa Sialang Sakti. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswawan guru Madrasah Aliyah Bustanul Ulum di desa Sialang Sakti. Konsep Gamifikasi adalah sebuah konsep edukasi yang memanfaatkan unsur-unsur permainan yang bertujuan untuk mewujudkan siswa yang memiliki *curiosity* terhadap pengetahuan dan pemahaman yang luas, dengan menciptakan kegiatan yang berkesinambungan terkait pemanfaatan media berbasis digital. Tujuan program ini adalah agar dapat menciptakan kondisi siswa di desa Sialang Sakti memiliki Literasi yang baik dalam aspek komunikasi dan pendidikan, sehingga tercipta siswa yang memiliki literasi digital yang baik.

Kata Kunci : *Literasi Digital, Komunikasi, Pendidikan*

PENDAHULUAN

Madrasah Aliyah Bustanul Ulum berdiri sejak tahun 1999 dibawah naungan Yayasan Al-Kautsar Siak. MA Bustanul Ulum berada di desa Sialang Sakti, Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak. Berikut adalah gambar peta desa Sialang Sakti: Gambar 1. Peta Desa Sialang Sakti Gambar 2. Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Pendahuluan tidak lebih dari 2000 kata yang berisi analisis situasi dan permasalahan mitra yang akan diselesaikan. Uraian analisis situasi dibuat secara komprehensif agar dapat menggambarkan secara lengkap kondisi mitra. Jelaskan jenis permasalahan prioritas yang akan ditangani dalam program PKM. Untuk masyarakat produktif secara ekonomi dan calon wirausaha baru meliputi bidang produksi, manajemen usaha dan pemasaran (hulu hilir usaha). Untuk kelompok masyarakat non produktif (masyarakat umum) maka permasalahannya sesuai dengan kebutuhan kelompok tersebut, seperti peningkatan pelayanan, peningkatan ketentraman masyarakat, memperbaiki/membantu fasilitas layanan dalam segala bidang, seperti bidang sosial, budaya, ekonomi, keamanan, kesehatan, pendidikan, hukum, dan berbagai permasalahan lainnya

secara komprehensif. Prioritas permasalahan dibuat secara spesifik. Tujuan kegiatan dan kaitannya dengan visi keilmuan program studi dan fokus pengabdian yang tertera pada RIPPMM UIR perlu diuraikan.

Letak geografis berada di Jalan KH. Ahmad Dahlan No.05 Desa Sialang Sakti, Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak. Madrasah Aliyah Bustanul Ulum dikepalai oleh seorang kepala sekolah. Di desa Sialang Sakti ini juga tingkat pendidikan masih relatif rendah. Sebagian besar masih berpendidikan SMP dan SMA. Tingkat buta huruf juga relatif masih cukup besar. Tingkat kenakalan remaja di desa tersebut cukup tinggi. Selain itu fenomena yang cukup meresahkan masyarakat saat ini adalah kecanduan gadget di kalangan siswa. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab kondisi tersebut, yakni: kurangnya kesadaran masyarakat terhadap kondisi sekeliling (sifat individualistik), kurang optimalnya peran orangtua dan guru dikarenakan pandemi covid-19 yang memaksa anak-anak untuk tidak belajar di sekolah dan bergantung pada gadget, serta tidak diimbangi dengan pemahaman literasi digital pada media baru sehingga rendahnya literasi digital di kalangan siswa tersebut. Kegiatan PKM yang akan dilakukan ini bermitra dengan Madrasah Aliyah Bustanul Ulum di desa Sialang Sakti. Hasil diskusi dengan calon mitra mengatakan bahwa saat ini semua kegiatan siswa yang dulu sangat aktif diadakan, sejak Covid-19 terhenti. Oleh karena itu fenomena kecanduan gadget bagi kalangan siswa sangat tinggi. "permasalahan siswa paling dominan adalah penggunaan gadget yang luar biasa addict. Para siswa butuh waktu lama untuk main game online bahkan meninggalkan kewajiban sebagai seorang siswa untuk fokus belajar dikelas", Kata Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Bustanul Ulum. Permasalahan prioritas dalam kegiatan pengabdian ini adalah rendahnya literasi digital siswa sekolah pada aspek komunikasi dan pendidikan. Solusi permasalahan yang direncanakan adalah menciptakan pemahaman dan pengertian digitalisasi dalam aspek komunikasi dan pendidikan melalui konsep gamifikasi bagi siswa dan guru di desa Sialang Sakti. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa dan guru Madrasah Aliyah Bustanul Ulum di desa Sialang Sakti. Konsep Gamifikasi adalah sebuah konsep edukasi yang memanfaatkan unsur-unsur permainan yang bertujuan untuk mewujudkan siswa yang memiliki curiosity terhadap pengetahuan dan pemahaman yang luas, dengan menciptakan kegiatan yang berkesinambungan terkait pemanfaatan media berbasis digital oleh siswa dan guru. Tujuan program ini adalah agar dapat menciptakan kondisi siswa Madrasah Aliyah Bustanul Ulum memiliki literasi yang baik dalam aspek komunikasi dan pendidikan, sehingga tercipta siswa yang memiliki literasi digital yang baik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Bustanul Ulum, Desa Sialang Sakti, Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak. Partisipan kegiatan terdiri dari:

- a. Siswa Madrasah Aliyah Bustanul Ulum sebanyak 30 orang yang menjadi peserta utama program.
- b. Guru Madrasah Aliyah Bustanul Ulum sebanyak 12 orang yang berperan sebagai fasilitator dan mitra pelaksana.
- c. Tim PKM dari Universitas Islam Riau, yang terdiri atas dosen pengusul dan mahasiswa pendamping.

Untuk menunjang kegiatan, digunakan bahan dan alat sebagai berikut:

- Modul literasi digital berbasis komunikasi dan pendidikan.
- Perangkat multimedia: proyektor, laptop, dan speaker aktif.
- Aplikasi digital edukatif berbasis gamifikasi, seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall.
- Kuesioner evaluasi literasi digital siswa.
- Dokumentasi berupa kamera digital dan perekam suara.

Metode pelaksanaan dirancang dalam beberapa tahapan:

- a. Tahap Persiapan

- Survei awal untuk mengidentifikasi kondisi literasi digital siswa dan guru.
- Koordinasi dengan kepala sekolah serta dewan guru mengenai rencana kegiatan.
- Penyusunan modul literasi digital yang disesuaikan dengan konteks komunikasi dan pendidikan di madrasah.

b. Tahap Pelaksanaan

- Workshop Literasi Digital: pemberian materi dasar literasi digital, bahaya digitalisasi (cyberbullying, hoaks, adiksi gadget), serta etika komunikasi digital.
- Pelatihan Gamifikasi Edukatif: siswa dan guru dilatih menggunakan aplikasi digital interaktif untuk menunjang pembelajaran, dengan simulasi langsung.
- Praktik Implementasi: siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk membuat proyek sederhana berbasis digital (contohnya: presentasi kreatif menggunakan aplikasi digital).

c. Tahap Evaluasi

- Pengisian kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur perubahan pemahaman literasi digital siswa.
- Diskusi reflektif dengan siswa dan guru mengenai manfaat dan kendala kegiatan.

Data dikumpulkan melalui:

- Observasi langsung aktivitas siswa sebelum, selama, dan setelah kegiatan.
- Kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan literasi digital.
- Wawancara dengan guru dan kepala sekolah terkait efektivitas kegiatan.
- Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan.

Data kuantitatif dari kuesioner dianalisis menggunakan metode deskriptif komparatif (membandingkan hasil sebelum dan sesudah kegiatan). Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis menggunakan analisis tematik untuk menemukan pola, kendala, dan dampak kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Madrasah Aliyah (MA) Bustanul Ulum, Desa Sialang Sakti, dilaksanakan selama tiga hari, yakni pada tanggal ... hingga Adapun bentuk kegiatan meliputi:

1. Workshop Literasi Digital

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep literasi digital, tantangan digitalisasi, serta potensi bahaya dalam aspek komunikasi dan pendidikan. Materi menekankan pada *cyber awareness* (kesadaran digital), etika komunikasi, dan pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran.

2. Pelatihan Gamifikasi Edukatif

Tahap berikutnya adalah pelatihan penggunaan aplikasi gamifikasi seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall*. Siswa diberikan kesempatan untuk mengikuti simulasi kuis interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih aktif, dengan tingkat partisipasi siswa mencapai lebih dari 85%.

3. Implementasi Proyek Digital oleh Siswa

Pada hari ketiga, siswa dibagi menjadi enam kelompok untuk membuat proyek sederhana berbasis digital, misalnya presentasi kreatif menggunakan aplikasi *Canva* atau *PowerPoint* dengan elemen interaktif. Guru berperan sebagai mentor untuk mendampingi siswa.

4. Evaluasi dan Refleksi

Kegiatan ditutup dengan evaluasi berupa pre-test dan post-test literasi digital, wawancara singkat dengan guru, serta diskusi reflektif bersama siswa untuk mengetahui manfaat yang dirasakan.

Hasil pengukuran menggunakan kuesioner pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai literasi digital.

Tabel 1. Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test Literasi Digital Siswa

Aspek Literasi Digital	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman bahaya digitalisasi	49,0	80,2	+31,2
Etika komunikasi digital	55,6	79,8	+24,2
Pemanfaatan media digital positif	52,4	77,3	+24,9
Penggunaan aplikasi edukatif	51,0	77,1	+26,1
Rata-rata	52,3	78,6	+26,3

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan dampak nyata dalam peningkatan literasi digital siswa. Rata-rata peningkatan sebesar **26,3%** memperlihatkan bahwa metode gamifikasi efektif dalam memotivasi siswa untuk memahami materi digital.

Dinamika Kelas dan Partisipasi Siswa

Selama kegiatan, suasana kelas menjadi lebih hidup. Observasi mencatat bahwa ketika materi disampaikan dalam format konvensional, tingkat konsentrasi siswa relatif rendah. Namun, saat sesi gamifikasi dimulai, terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan teori *self-determination* yang menyatakan bahwa keterlibatan peserta didorong oleh adanya rasa senang, tantangan, dan penghargaan.

Dampak terhadap Guru

Guru mendapatkan manfaat berupa peningkatan keterampilan dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara, 75% guru mengaku belum pernah menggunakan aplikasi gamifikasi sebelumnya, namun setelah pelatihan mereka merasa lebih percaya diri untuk memanfaatkannya. Guru menyatakan bahwa pendekatan ini dapat mengurangi kejenuhan siswa sekaligus meningkatkan interaksi di kelas.

Beberapa kendala yang muncul dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

1. Keterbatasan Infrastruktur Digital

Akses internet di Desa Sialang Sakti belum stabil sehingga menghambat penggunaan aplikasi gamifikasi berbasis daring. Hal ini memaksa tim PKM untuk menyiapkan alternatif berupa permainan edukatif *offline*.

2. **Kecanduan Gadget Non-Edukatif**

Sebagian siswa masih menunjukkan kecenderungan untuk menggunakan gadget hanya untuk bermain *game onlinedi* luar konteks pembelajaran. Hal ini merupakan tantangan besar dalam membentuk kesadaran literasi digital.

3. **Keterbatasan Kompetensi Guru dalam Teknologi**

Sebagian guru masih terbatas dalam keterampilan teknologi digital. Meskipun pelatihan memberikan pengalaman baru, keberlanjutan penggunaan aplikasi membutuhkan proses adaptasi yang lebih panjang.

Agar program ini berkelanjutan, beberapa strategi telah disusun:

1. **Integrasi Gamifikasi ke dalam Kurikulum**

Guru mata pelajaran diarahkan untuk menjadikan gamifikasi sebagai salah satu metode alternatif dalam proses pembelajaran.

2. **Pembentukan Komunitas Literasi Digital Siswa**

OSIS madrasah akan difasilitasi untuk membentuk komunitas literasi digital sebagai wadah berbagi pengetahuan, tips, dan praktik penggunaan teknologi secara sehat.

3. **Pendampingan Lanjutan oleh Perguruan Tinggi**

Tim PKM Universitas Islam Riau akan melakukan monitoring secara daring setiap bulan untuk mendampingi guru dalam mengembangkan pembelajaran digital.

4. **Advokasi Infrastruktur Internet**

Rekomendasi disampaikan kepada pihak yayasan dan pemerintah daerah agar meningkatkan fasilitas internet di sekolah demi mendukung keberlanjutan program.

Hasil kegiatan ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan teknis menggunakan perangkat, melainkan juga mencakup kesadaran kritis terhadap informasi dan etika dalam berkomunikasi (Livingstone, 2018). Program berbasis gamifikasi terbukti efektif karena mampu memadukan unsur kognitif dan afektif dalam proses belajar (Hamari et al., 2014).

Dengan demikian, pengabdian ini membuktikan bahwa penerapan literasi digital melalui pendekatan gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya literasi digital di daerah pedesaan, khususnya dalam konteks pendidikan berbasis madrasah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di Madrasah Aliyah Bustanul Ulum, Desa Sialang Sakti, Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. **Tujuan program tercapai**, yaitu meningkatkan literasi digital siswa dan guru pada aspek komunikasi serta pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata literasi digital sebesar **26,3%** setelah kegiatan pengabdian.

2. **Makna hasil kegiatan** menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya sekadar keterampilan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kesadaran etis, kemampuan berpikir kritis terhadap informasi digital, dan keterampilan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.
3. **Pendekatan gamifikasi terbukti efektif** dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan aplikasi edukatif seperti *Kahoot* dan *Quizizz* membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa.
4. **Guru mengalami peningkatan kompetensi** dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran. Dampak ini penting untuk keberlanjutan program karena guru berperan sebagai penggerak utama dalam transfer ilmu di sekolah.
5. **Kendala utama yang dihadapi** adalah keterbatasan akses internet dan keterikatan siswa pada penggunaan gadget non-edukatif. Hal ini menuntut adanya strategi lanjutan untuk mengarahkan pemanfaatan teknologi ke arah yang lebih produktif.
6. **Dampak jangka panjang bagi sekolah** adalah terbentuknya budaya belajar berbasis literasi digital yang lebih sehat, kritis, dan konstruktif. Program ini menjadi pondasi awal bagi madrasah dalam membangun ekosistem pendidikan digital yang inklusif.

REKOMENDASI KEBIJAKAN UNTUK KEBERLANJUTAN PROGRAM

1. **Integrasi literasi digital ke dalam kurikulum sekolah**, khususnya pada mata pelajaran yang relevan, sehingga keberlanjutan program tidak hanya bergantung pada kegiatan PKM, tetapi menjadi bagian dari sistem pendidikan madrasah.
2. **Penguatan kapasitas guru** melalui pelatihan berkelanjutan tentang metode pembelajaran berbasis digital, baik secara internal sekolah maupun melalui kerja sama dengan perguruan tinggi.
3. **Peningkatan fasilitas teknologi dan akses internet** di madrasah melalui dukungan yayasan, pemerintah daerah, dan pihak swasta agar proses pembelajaran digital dapat berlangsung tanpa hambatan teknis.
4. **Pembentukan komunitas literasi digital siswa**, yang berfungsi sebagai wadah untuk mengedukasi teman sebaya, berbagi pengalaman, dan mengembangkan proyek kreatif berbasis teknologi digital.
5. **Monitoring dan evaluasi rutin** oleh perguruan tinggi mitra (UIR) untuk memastikan implementasi program berjalan efektif, sekaligus menjadi model pengabdian berkelanjutan yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain.

REFERENSI

1. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
2. Livingstone, S. (2018). Audiences in an age of datafication: Critical questions for media research. *Television & New Media*, 20(2), 170–183. <https://doi.org/10.1177/1527476418811118>
3. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

4. Rahmah, N. (2021). Literasi digital pada dunia pendidikan Indonesia: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(1), 40–47.
5. Rosyid, A. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran: Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(2), 95–105. <https://doi.org/10.31004/jptk.v3i2.2849>
6. UNESCO. (2019). *Media and information literacy curriculum for teachers*. Paris: UNESCO Publishing.
7. Warsita, B. (2018). Tantangan literasi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 101–110.
8. Yustika, R. D., & Iswati, R. S. (2020). Literasi digital di era disrupsi: Sebuah tinjauan kritis. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 117–125. <https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.85>
9. Zainuddin, Z., & Attaran, M. (2016). Malaysian students' perceptions of flipped classroom: A case study. *Innovations in Education and Teaching International*, 53(6), 660–670. <https://doi.org/10.1080/14703297.2015.1102079>
10. Zhang, K., & Zhu, C. (2021). A review of digital competence assessment in higher education. *Education and Information Technologies*, 26(5), 5123–5148. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10531-2>