

**PERANAN LITERASI DIGITAL PADA TEKNIK PENULISAN KONTEN
DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE DIGITAL DI SAMURA
KECAMATAN KABANJAHE KABUPATEN KARO**

Karisma Erikson Tarigan

Bahasa Inggris, Universitas Katolik Santo Thomas

*email: *erick_tarigan2006@yahoo.com*

Abstract: English learning activities for school-age children could not be separated by game methods that made a child learned to explore, discovered, expressed feelings, be creative, increased the activity of new thinking patterns, and provided opportunities to socialize with their environment. One example of a game that was starting to develop and be used in all areas of English language skills was bingo. The purpose of this community service was to describe the ability to improve the English language of special school students at the Markus Foundation through bingo games and as a guide for the implementation of English learning. The method used was the training in the use of vocabulary and speaking English through cards and powerpoint. The result of this community service activity was that the students were able to increase their English vocabulary through the bingo game because the researcher provided pictures and asked them to talk about the activities in the pictures. Bingo card pictures were able to provide clues to introduce the use of words and students practice a lot of pronunciation techniques with other students which made learning activities more challenging, motivated, and increased self-confidence. The existence of this training activity was expected to be able to develop the use of English as a foreign language in the context of the learning model of children with special needs in the form of interesting games and it required the responses of other students as a stimulation of the development of affective, cognitive, and psychomotor intelligence.

Keywords: Bingo Games; English Speaking Ability; English Vocabulary

Abstrak: Ide penyebaran konten positif dalam gerakan literasi digital belum dipahami dengan baik di kalangan anak muda. Hal ini diperkuat oleh fakta yang menyatakan bahwa tidak ada konsensus tentang definisi sebenarnya dari konten positif. Data menunjukkan bahwa konten positif lebih bermanfaat daripada konten negatif. Nilai konsumen yang informatif dan menginspirasi adalah contoh konten positif. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa literasi digital dan sosialisasi berbagai jenis konten positif masih diperlukan agar ide ini lebih diterima dan disebarluaskan. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para penggiat literasi untuk menumbuhkan dan mengembangkan budaya literasi digital dengan membuat konten digital sehingga generasi muda dapat membentuk etika digital dalam penggunaan media digital dan internet. Saat menulis artikel, metode studi literatur digunakan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sampel diambil dari 20 orang usia muda yang berumur 18-23 tahun di Samura, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo.

Kata kunci: Konten website digital; Media digital; Literasi menulis

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, internet menjadi salah satu sumber informasi yang populer bagi generasi muda, karena dapat memberikan akses informasi yang mudah, cepat, dan nyaris tanpa batas. Namun kemudahan dalam berbagi dan mengakses informasi digital melalui internet mengakibatkan tersebar luasnya informasi yang kurang diyakini kredibilitasnya melalui berbagai media penerbitan digital, seperti blog atau wordpress yang tidak mencantumkan sumber informasi yang jelas (Surachman, 2012).

Berdasarkan hasil observasi di Samura, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo menyatakan bahwa generasi muda kebanyakan menggunakan konten digital yang belum jelas sumbernya dari mana sebagai standar pembelajaran, berita terkini, maupun artikel dengan konten promosi daripada sumber informasi digital yang terpercaya, seperti e- buku, *e-journal*, *database full-text*, *database data-only*, dan sebagainya. Dalam penanganan masalah tersebut, penulis mencoba mengatasi kondisi tersebut dengan memperkenalkan suatu model literasi menulis.

Dalam peningkatan pertumbuhan ekonomi saat ini, fakta menunjukkan bahwa harapan untuk pertumbuhan, inovasi, dan kemampuan bersaing datang dari tenaga kerja yang terampil mengelola bidang teknologi, sehingga memperoleh literasi adalah dasar untuk perkembangan seseorang. Generasi muda yang keterampilan literasinya dikembangkan lebih memungkinkan untuk mengeksplorasi dan mencapai potensi mereka (Unesco, 2006). International Literacy Association (2018), sebuah organisasi literasi dunia yang berwenang,

mendefinisikan literasi sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, menghitung, dan berkomunikasi menggunakan materi visual, audio, dan digital antar lintas ilmu dan dalam konteks apa pun. Hal ini meliputi kemampuan membaca, menulis, dan berkomunikasi menghubungkan orang satu dengan lainnya dan memberdayakan mereka untuk mencapai hal-hal yang tidak pernah seseorang pikirkan sekalipun.

Pernyataan tersebut menyoroti dua poin penting. Pertama, pengajaran literasi yang saat ini dibutuhkan harus memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dan terhubung. Kedua, generasi muda saat ini menggunakan berbagai mode komunikasi termasuk teks, audio, grafik, dan video. Definisi literasi ini mencakup keterlibatan literasi saat siswa terlibat dengan konteks digital (misalnya, teknologi digital). Keterlibatan literasi di sini dipahami sebagai cara di mana siswa terlibat dalam pembelajaran (berpartisipasi) menggunakan konteks tersebut (Hafner dkk, 2015).

Dengan adanya pembelajaran literasi dalam konten digital, maka motivasi utama generasi muda untuk mengakses konten digital adalah mencari informasi yang terkait dengan berbagai jenis minat khusus, seperti seni bela diri, game online, pengeditan foto atau video, atau mode kecantikan. Semua orang sepakat bahwa konten lokal terbatas dirancang khusus untuk target pasar tertentu. Kebanyakan generasi muda saat ini mengakses situs konten digital asing untuk mendapatkan informasi terkait dengan minat atau hobi mereka meskipun mereka lebih memilih konten lokal yang lebih relevan dengan kehidupan dan budaya. Konten lokal dipahami komunitas di mana komunitas ditentukan oleh

lokasi, budaya, bahasa, atau bidang minatnya (Ballantyne, 2002.)

Berdasarkan hasil observasi di di Samura, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo, kebanyakan generasi muda tidak memiliki kesabaran untuk menavigasi konten digital untuk mengambil informasi yang diperlukan. Mereka percaya 'lebih cepat lebih baik' dan menunjukkan preferensi untuk informasi langsung seperti topik yang disampaikan melalui *Youtube*.

Mereka tidak ingin menghabiskan banyak waktu untuk pemrosesan *online* yang terlibat dalam interaksi dengan konten digital; interaksi dengan konten digital termasuk menanggapi ikon animasi, *hypertext*, efek suara, dan jalur berkelanjutan antara dan di dalam layar dan situs lain di Internet. Fakta ini sejalan dengan Lawless dkk, (2007) dan Rowlands dkk (2008) yang menyatakan bahwa remaja sering kali tidak meluangkan waktu untuk membaca penjelasan atau layar bantuan, mudah menyerah dalam mencari, dan tidak selektif dalam memilih sumber yang paling tepat.

Akibatnya, mereka tidak mampu memahami secara kritis keseluruhan teks atau menemukan beberapa makna yang dimaksudkan di dalam teks. Mayoritas generasi muda menyatakan bahwa konsentrasi mereka menurun dengan teks yang panjang atau dengan video yang berjalan lebih dari 10 menit. Ini menyiratkan bahwa remaja memiliki rentang perhatian yang pendek dan mereka membutuhkan konten yang merangsang secara visual untuk mempertahankan perhatian mereka

Prinsip Dasar Pengembangan Konten Website Digital

Koltay (2011) menyajikan konsep literasi digital kepada manusia yang

menggunakan alat dan peralatan digital dengan benar untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan mengevaluasi sumber daya digital untuk dikomunikasikan sebagai sikap dan kemampuan dalam rangka menciptakan pengetahuan baru, format media ekspresi, dan berkomunikasi dengan orang lain.

Kemampuan Menulis Website Digital

Martin (2005) menyatakan bahwa literasi digital melibatkan kombinasi dari beberapa jenis literasi, yaitu literasi komputer, literasi informasi, literasi teknologi, dan literasi visual. Pengetahuan media dan gambar memiliki peran baru sehingga menjadi semakin penting dengan munculnya digital teknologi digital. Untuk menjadi melek digital, seseorang tidak hanya harus memahami bagaimana mendapatkan informasi dari web, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memahami dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber cetak atau digital (Gilster & Watson, 1997).

Literasi Digital dalam Teks Multimodal

Menurut para ahli, definisi literasi digital memiliki dua komponen utama: media digital dan alat komunikasi. Media digital adalah produk dan layanan dari media, hiburan, industri informasi dan sub-bidangnya. Media digital mencakup platform digital (seperti situs web dan aplikasi), konten digital (seperti teks, audio, video, dan gambar), dan layanan yang dapat diakses melalui perangkat digital (seperti informasi, hiburan, dan komunikasi) (Nayyar, 2016). Fokus utama literasi digital adalah pemecahan masalah, membangun pengetahuan melalui teknologi dan media secara kritis, kreatif, fleksibel, dan etis. Ini terdiri dari lima aspek kompetensi yaitu informasi,

komunikasi, pembuatan konten, keamanan, dan pemecahan masalah (Ferrari, 2012).

Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi digital dan informasi yang diperoleh darinya secara efisien dan akurat dalam berbagai situasi seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, literasi digital mengetahui baik bagaimana menggunakan teknologi di dunia saat ini dan bagaimana mengakses, menggunakan, dan menganalisis informasi yang disediakan oleh media digital (Gilster, 1997).

Seiring perkembangan waktu yang cepat, peningkatan kompleksitas, dan luasnya dunia yang tersedia, navigasi dan analisis informasi yang penting adalah dasar dari kehidupan yang sukses di era digital dan kehidupan orang-orang masa depan sebagai suatu prasyarat (Lestari dkk, 2021).

Teknologi digital dengan sumber daya multimodal menawarkan kemungkinan baru bagi kaum muda dan beragam jalur menuju konten positif. Oleh karena itu, literasi digital mengacu pada pembentukan makna yang terjadi ketika siswa berinteraksi, membaca, menganalisis, memahami, dan menanggapi bentuk multimodal konten digital (Jewitt, 2006). Walsh dkk (2007) memperluas empat model sumber daya untuk menganalisis membaca, menulis, dan kegiatan siswa terkait lainnya saat mereka terlibat dengan teks visual multimodal yang umumnya digital.

Berdasarkan perspektif ini, kemampuan digital lebih dari sekadar menguasai keterampilan dasar TIK dalam bekerja dengan teknologi. Hal ini termasuk individu yang mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan,

mengevaluasi, menganalisis, mengintegrasikan, membangun pengetahuan baru, membuat representasi media, dan berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu untuk sumber daya dan konten digital (Beetham & Sharpe, 2007).

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di desa Samurakaban jahe Sumatera Utara. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan November - Desember 2021. Alat yang digunakan pada pengabdian masyarakat ini ialah laptop, slide *powerpoint*, spidol, dan *whiteboard*.

PEMBAHASAN

Adapun pembahasan permasalahan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dibahas sebagai berikut:

Tanggapan masyarakat muda dalam menyikapi literasi digital

Program ini sangat strategis diberikan kepada generasi muda di Samura, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo dengan sasaran sebagai berikut:

1. Bagi generasi muda, keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis dapat dilatih dengan teknologi digital. Dalam konteks pendidikan, perkembangan ini membawa serta peluang dan nuansa baru dalam belajar dan pembelajaran, interaksi sosial, serta dalam pekerjaan profesional.
2. Bagi pengajar, diwajibkan untuk memiliki penguasaan TIK sesuai dengan minat dan tujuan tanggun

jawabnya dalam bidang ilmu tertentu.

3. Bagi masyarakat umum diharapkan setiap orang perlu dapat mengakses, menganalisis, berkreasi, berefleksi dan bertindak dengan berbagai perangkat digital dalam berbagai bentuk ekspresi dan strategi komunikasi.

Prosedur implementasi program literasi menulis konten pada *website* digital dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tema/subjek yang relevan dan terkait, target audiens, topik terkait dan jenis sumber.
2. Menjelajahi sumber daya dan informasi yang terkait dengan topik.
3. Memilih dan menyimpan informasi yang relevan dan mengumpulkan kutipan yang sesuai.
4. Mengatur, mengevaluasi, dan menyusun informasi dalam urutan yang logis, membedakan antara fakta dan opini, dan menggunakan alat bantu visual untuk membandingkan informasi.
5. Menulis informasi menggunakan kata-kata anda sendiri, edit dan membuat bibliografi.
6. Menyajikan, menyebarkan atau menampilkan informasi yang dihasilkan.
7. Mengevaluasi hasil, berdasarkan kontribusi orang lain.
8. Menerapkan kontribusi, penilaian, pengalaman yang diperoleh untuk kegiatan masa depan dan menggunakan pengetahuan yang baru diperoleh untuk situasi yang berbeda.

Pemahaman masyarakat Muda di Desa Samura dapat dilihat sebagai berikut.

Pertama, Informasi dan literasi data. Pada bagian ini, masyarakat harus memiliki kecakapan: (1) kemampuan menjelajah, mencari dan memfilter data, informasi dan konten digital, (2) mengevaluasi informasi, data dan konten digital, (3) mengontrol informasi, data dan konten digital.

Kedua, Komunikasi dan kolaborasi. Pada bagian ini masyarakat harus memiliki kecakapan dalam: (1) berinteraksi melalui teknologi digital, (2) berbagi melalui teknologi digital, (3) terlibat dalam peran sebagai warga negara melalui teknologi digital, (4) berkolaborasi melalui teknologi digital, (5) mengedepankan etika dalam teknologi digital, (6) mengontrol identitas digital.

Ketiga, Penciptaan konten digital. Pada bagian ini masyarakat harus memiliki kecakapan: (1) mengembangkan konten digital, (2) mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang konten digital, (3) memperhatikan lisensi dan hak cipta, (4) melakukan programming.

Keempat, Keamanan. Pada bagian ini masyarakat harus memperhatikan keamanan dalam hal: (1) memproteksi gawai, (2) melindungi data pribadi dan privasi, (3) melindungi kesehatan dan kesejahteraan, (4) melindungi lingkungan.

Kelima, *Problem solving*. Pada bagian ini masyarakat harus memiliki kemampuan memecahkan masalah pada soal-soal: (1) teknis, (2) mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi, (3) menggunakan teknologi digital secara kreatif, (4) mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital.



Gambar 1. Seminar Peranan Literasi Digital di Desa Samura

SIMPULAN

Berikut ini kesimpulan yang diuraikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu: Literasi digital merupa-

kan aspek penting sekarang dan di masa depan. Literasi sendiri merupakan kemampuan dalam aspek bersosialisasi yang tidak hanya membaca, menulis, dan berbicara, tetapi juga keterampilan nyata terlepas dari konteks siapa dan untuk siapa.

Literasi digital menghadirkan tantangan signifikan terhadap kebijakan, pedagogi, dan penelitian terkait untuk pendidikan. Perguruan tinggi harus menyiapkan program yang efektif dalam rangka melatih literasi digital bagi guru prajabatan baik melalui pembelajaran berbasis teknologi maupun kegiatan pelatihan khusus untuk mengenalkan dan melatih lima aspek literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Boutot, E. A., Guenther T., Crozier, S. (2005). *Let's Play: Teaching Play Skills to Young Children with Autism*. New York: Education and Training in Developmental Disabilities.
- Bragg, L. (2003). Children's perspectives on mathematics and game playing. Dalam *Mathematics Education Research: Innovation, Networking, Opportunity, Proceedings of the 26th Annual Conference of the Mathematics Education Research Group of Australasia, held at Deakin University*. N.S.W.: MERGA Inc., Pymble, 160-167.
- Coco, A, Ian W., Kirstyn S., Alex C., Gillian L., & Andrew A. G. (2001). Bingo for beginners: a game strategy for facilitating action learning, *Teaching Sociology*, 29(4), 1-12.
- Crookall, D. (2010) Serious games, debriefing and simulation/gaming as a discipline. *Simulation & Gaming*, 41(6), 898-920.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video games. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 3. Diambil dari: http://www.idunn.no/ts/dk/2006/03/overview_of_research_on_the_educationaluseof_video_games
- Franklin, S., Peat, M., & Lewis, A. (2003). Non-traditional interventions to stimulate discussion: the use of games and