

MEMBANGUN KARAKTER PESERTA DIDIK SMP BANGKA BARAT MELALUI LITERASI DIGITAL DI TENGAH PENDIDIKAN ABAD 21

Kintoko¹, Ferani Mulianingsih²

¹Universitas PGRI Yogyakarta, ²Universitas Negeri Semarang
Email: kintoko@upy.ac.id¹, feranigeographer@mail.unnes.ac.id²

Abstract. *The development of the world at this time has entered the era of the industrial revolution 4.0, the form of human life has been based on information. Digital literacy is very important for everyone and for the future of nation and state in preparing quality graduates of SMP Bangka Barat and able to compete globally, as well as mastering technological developments. Therefore, digital literacy needs to be developed in today's education world to build a better national character and be ready to face the 21st century education era. The purpose of community service carried out at SMP Negeri 3 Simpang Teritip and SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat is to analyze how to build the character of students at the junior high school level through digital literacy in learning to face 21st century education. This mentoring method is carried out by observing and inventorying problems, mapping problems, taking actions in the form of providing motivation, counseling, education about character-based digital literacy. The results of community service at SMP Negeri 3 Simpang Teritip and SMP Negeri 4 Simpang Teritip were found some teacher misunderstandings in applying digital literacy in the learning process. In addition, it has succeeded in educating and counseling the use of character-based digital literacy. The conclusion of this community service activity is that the active participation of teachers in this activity is the key to the success of implementing community service. Careful preparation and understanding of character-based digital literacy which is the target is the capital to guarantee the success of the activity. Mentoring, training in the application of character-based digital literacy still needs to be done so that teachers have the ability to develop their professional competencies.*

Keywords: *Character, Digital Literacy, Student*

Abstrak. Perkembangan dunia pada saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0, bentuk kehidupan manusia telah berbasis informasi. Literasi digital merupakan hal yang sangat penting untuk semua orang dan bagi masa depan suatu Bangsa dan Negara dalam menyiapkan lulusan SMP Bangka Barat yang berkualitas dan mampu bersaing secara global, serta menguasai perkembangan teknologi. Oleh karena itu, literasi digital perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan sekarang ini untuk membangun karakter bangsa yang lebih baik dan siap menghadapi era pendidikan abad 21. Tujuan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat ini adalah untuk menganalisis bagaimana cara membangun karakter peserta didik di tingkat SMP melalui literasi digital dalam pembelajaran untuk menghadapi pendidikan abad 21. Metode pendampingan ini dilakukan dengan cara observasi dan inventarisasi masalah, pemetaan permasalahan, melakukan tindakan berupa pemberian motivasi, penyuluhan, edukasi tentang literasi digital berbasis karakter. Hasil dari pengabdian masyarakat di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip adalah ditemukan beberapa ketidakpahaman guru dalam mengaplikasikan literasi digital pada proses pembelajaran. Selain itu berhasil dalam edukasi dan penyuluhan penggunaan literasi digital berbasis karakter. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu partisipasi aktif guru dalam kegiatan ini menjadi kunci suksesnya penyelenggaraan pengabdian pada masyarakat. Persiapan yang matang dan pemahaman literasi digital berbasis karakter yang menjadi sasaran merupakan modal untuk jaminan sukses kegiatan. Pendampingan, pelatihan-pelatihan dalam penerapan literasi digital berbasis karakter ini masih perlu dilakukan agar guru memiliki kemampuan pengembangan kompetensi profesionalnya.

Kata kunci : *Karakter, Literasi Digital, Peserta Didik*

PENDAHULUAN

Kampus Mengajar sebagai bagian dari implementasi Kebijakan Kampus Merdeka merupakan program strategi yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa. Kampus Mengajar

menghadirkan mahasiswa untuk membantu pembelajaran, adaptasi teknologi, administrasi dan manajerial sekolah sebagai bagian dari penguatan pembelajaran literasi dan numerasi di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama.

Bulan Agustus tahun 2021 tim Kampus Mengajar Angkatan 2 telah melaksanakan penerjunan di Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka Barat dan penerjunan di sekolah, untuk melaksanakan pengabdian. Minggu pertama setelah penerjunan di sekolah, tim mahasiswa Kampus Mengajar melaksanakan observasi di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat. Kasus yang terjadi di lokasi Kampus Merdeka 2 di masa *new normal* sebagai dampak dari pandemi virus corona, proses pembelajaran dilakukan secara online dengan cara peserta didik belajar di rumah masing-masing.

Permasalahan yang muncul yang dihadapi oleh guru di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Kabupaten Bangka Barat antara lain:

1. Sulitnya guru di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Kabupaten Bangka Barat memberikan materi kepada peserta didik secara online, karena kendala jaringan internet dalam memberikan pembelajaran melalui *zoom* maupun *google meeting*, karena lokasi peserta didik sehingga guru banyak yang melakukan pembelajaran hanya menggunakan *WhatsApp Group*.
2. Minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan literasi digital dalam pembelajaran.

Teknologi digital sudah menyebar ke seluruh lapisan masyarakat, tetapi sebagian besar masyarakat belum mampu menggunakan teknologi tersebut secara baik. Penggunaan teknologi digital yang tidak tepat bisa menimbulkan efek yang tidak baik bagi kelangsungan kehidupan individu dan sosial. Oleh sebab itu, literasi digital selayaknya diperluas agar dapat mendidik kepribadian bangsa. Konteks sejarah dan budaya, berbagi dan kreasi, informasi dan data, alat dan sistem merupakan dimensi sebuah literasi digital. Melalui pengetahuan terhadap dimensi-dimensi yang dijelaskan tersebut, maka dapat diperluas konten materi dan prosedur pembelajaran literasi digital di dalam sekolah maupun luar sekolah.

Gelombang tinggi dunia digital tidak bisa dibatasi, ia memberikan kepada siapa saja yang bisa menggunakan dengan baik namun tidak

jarang merusak prinsip kehidupan dengan bermacam-macam cara. Ketidaktahuan masyarakat secara umum terhadap perkembangan digital menjadikan banyak pemalsuan perangkat digital di tingkat pribadi, umum dan skala nasional. Di era ini untuk mendapatkan sebuah berita sangatlah mudah. Media digital memberi kemudahan kepada setiap pemakainya untuk saling menyebarkan berita.

Oleh sebab itu, literasi digital diperlukan dalam masyarakat, khususnya pengajar dan peserta didik. Literasi digital dimaknai sebagai *skill* memahami, menganalisis, mengatur, mengevaluasi informasi dengan memakai teknologi digital. Literasi yang tidak baik, dapat mengganggu pada psikologis remaja. Hal ini diakibatkan oleh emosi peserta didik usia remaja yang masih labil.

Peserta didik usia remaja dalam menerima informasi belum mempunyai filter yang bagus, mereka menerima secara instan, karena tidak didasari tentang kebenaran dan asal informasi tersebut. Ketidakmampuan peserta didik usia remaja mengartikan literasi digital berakibat pada watak dan sikap mereka. Peserta didik usia remaja sudah belum terbiasa membaca, memberikan statement berita-berita yang terdapat di media sosial. Jika berita tersebut dianggap buruk, mereka secara cepat menulis statement yang bermakna membully, merendahkan, dan menenggelamkan. Jika berita tersebut dinilai baik, mereka dengan segera mengirim informasi tersebut ke akun miliknya atau status media sosialnya. Gejala ini tentunya sangat tidak diinginkan. Oleh sebab itu, jalan keluar terbaik yang wajib dilaksanakan pada peserta didik usia remaja adalah mengajarkan literasi digital, karena lambat laun literasi digital yang negatif akan berefek terhadap watak dan psikologis peserta didik usia remaja.

Tujuan program dan kegunaan program sert target dan luaran

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat pada Kampus Mengajar Angkatan 2 di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Kabupaten

Bangka Barat yaitu diberikan pelatihan dan pendampingan literasi digital kepada peserta didik. Keberlanjutan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat melalui literasi digital berbasis karakter akan terus dilakukan sebagai bagian dari gerakan literasi numerasi yang dicanangkan oleh Pemerintah. Metode pelaksanaan program dalam pengabdian ini dijelaskan melalui tabel agar lebih mudah

dipahami dan dapat dijadikan acuan tim dalam pelaksanaan program. Beberapa program telah dikaji dengan berbagai pertimbangan, termasuk kesulitan serta solusi atas permasalahan yang muncul. Metode pelaksanaan program tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahap Pra Kegiatan	
Observasi Awal	Dilaksanakan untuk memperoleh data terkait dengan kondisi SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat. Tim juga melakukan observasi ke SMP apakah sekolah tersebut layak dijadikan sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Tim juga mengidentifikasi permasalahan yang muncul disana.
Mengurus Perijinan	Perijinan ditujukan kepada SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat; Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka Barat
Merancang Program	Rencana Program
	Rencana program dirancang bersama antara Tim agar relevan dengan permasalahan yang saat ini sedang dihadapi oleh mitra.
Tahap Kegiatan	
Pembukaan	Dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka Barat yang kemudian dilanjutkan konsolidasi tim dengan pihak sekolah. Kegiatan ini dilakukan melalui aplikasi Zoom.
Pelaksanaan Pengabdian	Pelatihan dan pendampingan literasi digital berbasis karakter di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat
Tahap Pasca Kegiatan Inti	
Tindaklanjut Program oleh Satuan Pendidikan	Tim mengunjungi SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat secara terjadwal untuk medampingi guru dalam menerapkan literasi digital berbasis karakter.
Penyusunan Laporan	Kegiatan ini dipertanggungjawabkan kepada sekolah, dinas pendidikan Kabupaten Bangka Barat selaku mitra pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan duni kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat, dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Menyiapkan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing secara global, dan menguasai perkembangan teknologi merupakan hal penting untuk semua orang dan penting bagi masa depan suatu negara (Kanematsu & Barry, 2016).

Keadaan kehidupan pada abad 21 ini sangat penuh tantangan dan persaingan. Hal ini sangat berdampak antara lain pada tingkat depresi yang tinggi disamping tersedianya peluang bagi yang memiliki kompetensi hidup, serta memiliki multiliterasi yang menguatkan kapasitas fisik, mental, serta intelektual peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik dituntut harus memiliki karakter yang kuat agar dapat

menghadapi tantangan abad 21 tersebut (Daryanto & Karim, 2017).

Pendidikan Karakter

Dalam penguatan pendidikan karakter (PPK) peserta didik secara teknis harus dilaksanakan melalui PPK berbasis kelas dan berbasis budaya sekolah serta berbasis masyarakat. Diantara PPK berbasis kelas adalah pembelajaran tematik yang menggunakan kompetensi abad 21, dan yang paling utama mampu menjalankan 4C yaitu kemampuan *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi) serta memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/HOTS*). Sedangkan penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah adalah berupa kegiatan literasi.

Daryanto & Karim (2017) juga berpendapat kegiatan literasi satuan pendidikan tidak dapat menutup kemungkinan berkolaborasi dengan lembaga, komunitas dan masyarakat lain di luar lingkungan sekolah. Pelibatan publik dibutuhkan karena sekolah tidak dapat melaksanakan visi dan misinya sendiri. Oleh karena itu, berbagai macam bentuk kolaborasi dan kerjasama antar komunitas dan satuan pendidikan di luar sekolah sangat diperlukan dalam penguatan pendidikan karakter. Ada berbagai bentuk kolaborasi yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan pendidikan karakter peserta didik dalam menghadapi pendidikan abad 21 yaitu kolaborasi dengan Menkominfo, maupun organisasi lain-organisasi lain sebagai pegiat literasi digital.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Tujuan pendidikan tersebut dibuat agar pendidikan itu tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau lebih berkarakter. Sehingga nantinya akan melahirkan generasi-generasi bangsa yang unggul dan tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafaskan nilai-nilai luhur bangsa serta agama. Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, jiwa, hati, kepribadian, perilaku, budi pekerti, personalitas, sifat, tabiat, temperamen,

dan watak. Sedangkan berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, berwatak, bertabiat, bersifat dan berbudi pekerti.

Habitus adalah struktur mental atau kognitif yang diinternalkan dalam individu sehingga menghasilkan pemahaman kehidupan sosial. Sama halnya dengan literasi digital, kegiatan literasi digital berupa mencari, mengolah dan menyampaikan informasi melalui perangkat digital merupakan sebuah proses pembentuk habitus literasi digital. Secara lebih jauh hal ini tidak hanya terbatas pada kebiasaan namun dapat dikembangkan dan dinilai sebagai sebuah keterampilan berliterasi digital.

Bentuk literasi digital berbasis karakter dalam pengabdian masyarakat ini diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan guru seperti pada Gambar 1. Keterampilan sosial dalam pembelajaran pada *self management skills* yang dipengaruhi oleh literasi digital juga dapat dilihat pada kemampuan peserta didik untuk mengemukakan hasil diskusi dengan suara lantang dan percaya diri, tumbuh dari persepsi peserta didik terhadap kelengkapan sumber-sumber literasi digital yang dapat membantu menghasilkan informasi yang dibutuhkan kelompok. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan aplikasi powerpoint untuk membuat bahan presentasi membantu peserta didik mengomunikasikan hasil literasi secara lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.



Gambar 1. Literasi digital berbasis karakter dalam pengabdian masyarakat

Literasi Digital

Literasi sangat relevan dengan era dimana hidup manusia banyak dikuasai oleh teknologi informasi, yaitu literasi digital. Secara umum, menguasai literasi digital berarti Anda paham

bagaimana memanfaatkan informasi dalam kanal digital (Putra, 2020). Gilster (dalam Maulana, 2015) mengartikan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai

sumber ketika itu disajikan di komputer (Pratiwi & Pritanova, 2017).

Gilster (1997) mengemukakan bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dan piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Pendapat Gilster tersebut seolah-olah menyederhanakan media digital yang sebenarnya yang terdiri dari berbagai bentuk informasi sekaligus seperti suara, tulisan dan gambar. Shapiro dan Hughes (1996) mengemukakan bahwa literasi komputer terdiri dari beberapa literasi (a) literasi alat merupakan kompetensi menggunakan piranti lunak dan keras; (b) literasi sumber yang diartikan sebagai pemahaman tentang berbagai sumber bentuk, akses dan informasi; (c) literasi sosial struktural yang merupakan pemahaman mengenai cara produksi dan manfaat informasi secara sosial; (d) literasi penelitian merupakan penggunaan teknologi informasi untuk penelitian dan pengetahuan; (e) literasi penerbitan sebagai kemampuan untuk

berkomunikasi dan menerbitkan informasi; (f) literasi teknologi baru sebagai pemahaman mengenai perkembangan teknologi informasi; (g) literasi kritis sebagai kemampuan untuk mengevaluasi manfaat teknologi baru.

Literasi digital menurut UNESCO, literasi adalah kekuatan untuk pengenalan, mengartikan, menginterpretasikan, memproduksi, berkomunikasi, menjumlah dan memakai materi tulisan maupun cetak yang berhubungan dengan bermacam-macam situasi. Literasi menggandeng beberapa penataran yang bisa menjadikan mereka untuk menggapai tujuannya, untuk memperbanyak pemahaman dan kekuatan mereka, dan untuk berperan aktif secara utuh dalam kelompok mereka dan masyarakat secara komprehensif. Menurut Dyna, literasi digital adalah satu rangkaian kekuatan yang paling mendasar untuk mengoperasikan piranti komputer dan internet. Selanjutnya, juga mengetahui dan bisa menganalisis secara kritis serta melakukan penilaian bahan digital, bisa mempertimbangkan isi komunikasi.



Gambar 2. Pelatihan dan pendampingan literasi digital berbasis karakter di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki karakteristik sendiri yang dapat dilihat melalui program dan budaya sekolah. Program masing-masing sekolah juga dirumuskan dengan melihat tujuan dari sekolah sehingga diharapkan mampu mengakomodasi peserta didik dengan memengaruhi aspek kognitif, psikomotoris, afektif dan keterampilan mereka untuk mencapai tujuan sekolah. Kegiatan pengabdian masyarakat literasi digital berbasis karakter yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat

sebagai salah satu praktik (tindakan) yang bertujuan untuk membangun habitus literasi digital untuk guru. Melalui habitus literasi digital maka akan terbentuk pola-pola yang digunakan sebagai standar dalam menilai keterampilan berliterasi digital guru.

Kegiatan pengabdian masyarakat literasi digital berbasis karakter di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Kegiatan ini berupa pemanfaatan kelas digital dengan platform *Google Classroom*

sebagai ruang untuk mengakses materi pembelajaran, penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizlet* sebagai pendukung pembelajaran, penggunaan laptop pembelajaran di kelas, pemanfaatan jaringan internet untuk memperkaya sumber informasi, pemanfaatan teknologi untuk mengomunikasikan hasil literasi (seperti pembuatan powerpoint dan membagikan ke sosial media dan grup percakapan).

Membangun Karakter Peserta Didik SMP Bangka Barat Melalui Literasi Digital

Pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Litbang Kemdikbud, 2013). Bentuk pemanfaatan teknologi informasi lainnya yang berkontribusi dalam penyiapan pembelajaran abad 21 adalah pemanfaatan MOOCs (Widodo dkk, 2015). Senada dengan Amimudin (2013) mengatakan bahwa pemanfaatan *e-learning* baik itu menggunakan LMS (*Learning Management System*) atau aplikasi pembelajaran lainnya, dan pemanfaatan *mobile learning* sebagai media pembelajaran.

Dalam penguatan pendidikan karakter (PPK) peserta didik secara teknis harus dilaksanakan melalui PPK berbasis kelas dan berbasis budaya sekolah, serta berbasis masyarakat. Diantara PPK berbasis kelas adalah pembelajaran tematik yang menggunakan kompetensi abad 21, dan yang paling utama mampu menjalankan 4C yaitu kemampuan *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi) serta memiliki keterampilan berpikir *higher order thinking skills* (HOTS). Sedangkan penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah adalah berupa kegiatan literasi.

Beberapa konsep pendidikan abad 21 yang telah diadaptasi oleh Kemendikbud Indonesia untuk dapat mengembangkan kurikulum dari tingkat Sekolah Dasar (SD), selanjutnya Sekolah Menengah Pertama (SMP), kemudian Sekolah Menengah Atas (SMA), konsep-konsep tersebut antara lain:

1. Keterampilan abad 21 (*21st century skills*).
2. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*).
3. Pembelajaran otentik dan penilaian otentik (*authentic learning & authentic assesment*).

Selanjutnya dari beberapa konsep tersebut, disesuaikan untuk mengembangkan pendidikan menuju Indonesia lebih kreatif pada 2045. Terobosan penting ini, hendaknya melibatkan semua pemangku kepentingan di bidang pendidikan, mulai dari tingkat pusat, provinsi, kabupaten/kota, hingga satuan pendidikan. Pelibatan orang tua peserta didik dan masyarakat juga menjadi komponen penting dalam Gerakan Literasi Sekolah.

Literasi disebut sebagai faktor kunci bagi peningkatan rasa percaya diri dan berdaya anggota masyarakat, terutama anak dan remaja. Bagi masyarakat Indonesia dengan tingkat literasi fungsional yang rendah, mutu kegiatan membaca ditargetkan pemerintah untuk ditingkatkan lagi melampaui level dasar. Artinya, kegiatan membaca dan memperoleh informasi diarahkan sebagai sarana untuk mendukung masyarakat mengelola kehidupan sehari-hari dan perkerjaannya (Darmawan, 2019).

Kemampuan literasi sering hanya diartikan sebagai kemampuan baca tulis atau kondisi melek yang merupakan lawan dari buta huruf. Seseorang yang *literate* adalah orang yang dapat baik membaca maupun menulis dengan pemahaman. Literasi menandakan bahwa seseorang terdidik jika ia dapat terlibat dalam aktivitas dimana membaca dan menulis dibutuhkan untuk mencapai keberfungsian diri yang efektif di dalam keluarga, kelompok, dan masyarakatnya. Literasi membaca adalah kapasitas individual untuk memahami, menggunakan, dan merefleksikan teks tertulis untuk mencapai tujuan hidupnya dan mengembangkan pengetahuan dan potensi diri sehingga ia dapat berpartisipasi dalam masyarakat (Keefe & Copeland, 2011). Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya (Wiedarti, dkk., 2016).

Era digital sering disebut sebagai era disrupsi karena sifatnya yang revolusioner dan

menyebabkan perubahan yang mendalam dalam tatanan kehidupan masyarakat. Kehadiran teknologi komunikasi digital, internet, komputer, dan telepon pintar mengubah cara masyarakat dalam mendapatkan informasi. Salah satu dampaknya adalah berkurangnya minat membaca buku, karena digantikan dengan kebiasaan baru membaca dari layar gawai (*screen-based reading behavior*). Perilaku membaca dari layar dicirikan dengan banyaknya waktu dihabiskan untuk melihat-lihat dan membaca sekilas apa yang ada di internet, membaca yang tidak berlanjut (*non-linear reading*), hanya sekali-sekali dalam waktu singkat, dan selektif pada isu yang sedang populer saja. Akibatnya, semakin sedikit waktu seseorang untuk membaca secara mendalam dan mendapatkan wawasan yang lebih beragam (Liu, 2005).

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, menilai, membuat, dan mengkomunikasikan informasi yang diperoleh dari internet. Literasi digital terdiri dari tiga aspek, yaitu: 1) menemukan dan mengkonsumsi konten digital, 2) menciptakan konten digital, dan 3) mengkomunikasikan atau menyebarkannya (Heitin, 2016). Kemampuan individu menggunakan berbagai platform digital dalam menggunakan, mengevaluasi, dan menuliskan informasi merupakan konsep dari literasi digital (Meyers, Erickson, & Small, 2013). Kebutuhan informasi mempengaruhi intensitas penggunaan media digital sebagai literasi (Syah, Darmawan, & Purnawan, 2019).

Menurut (McLoughlin, 2011) literasi digital sebenarnya merupakan kombinasi berbagai skill, yang berhubungan erat dengan literasi media, literasi informasi, literasi visual. Berdasarkan hasil pelatihan literasi digital berbasis karakter yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat, didapatkan hasil bahwa gerakan literasi digital di sekolah bertujuan untuk membangun karakter peserta didik usia remaja abad 21. Pembentukan karakter peserta didik dilakukan dengan gerakan literasi digital di kedua sekolah tersebut, dengan cara melakukan pembiasaan menonton tayangan tentang pendidikan melalui tampilan LCD selama 15

menit di awal pelajaran, selanjutnya peserta didik membuka situs yang telah disiapkan *link*-nya oleh guru (dalam hal ini, situs tentang pendidikan yang sedang viral di masyarakat).

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat melalui literasi digital berbasis karakter, akan terus dilakukan oleh tim pengabdian dan guru di kedua SMP tersebut dengan menambah varian literasi digital bukan hanya pada buku ajar dan modul, namun juga sampai pada LKS peserta didik, buku referensi, artikel, berita online, blog, youtube, gambar, peta konsep, lagu, video dan lain sebagainya yang bisa diakses melalui literasi digital

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasar hasil pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0) sekarang ini sudah seharusnya setiap lembaga pendidikan/sekolah menerapkan pembiasaan literasi digital berbasis karakter dalam proses pembelajaran, guna membangun karakter peserta didik modern di tingkat SMP. Dan memiliki pemahaman terhadap dimensi-dimensi literasi digital tersebut, serta dalam hal ini, guru pun juga dapat mengembangkan materi dan metode pembelajaran literasi digital di sekolah dan luar sekolah, dalam rangka menghadapi era pendidikan abad 21 (Revolusi Industr 4.0). Agar tidak tergerus dengan arus perkembangan teknologi, serta dapat bersaing di tingkat internasional.

Partisipasi aktif guru dalam kegiatan ini menjadi kunci suksesnya penyelenggaraan pengabdian pada masyarakat. Persiapan yang matang dan pemahaman literasi digital berbasis karakter yang menjadi sasaran merupakan modal untuk jaminan sukses kegiatan. Pendampingan, pelatihan-pelatihan dalam penerapan literasi digital berbasis karakter ini masih perlu dilakukan agar guru memiliki kemampuan pengembangan kompetensi profesionalnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kemenristek Dikti yang telah memberikan kesempatan menjadi DPL Kampus Mengajar Angkatan 2 dan Dinas Dikpora Kabupaten Bangka Barat yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan Kampus mengaja Angkatan 2. Adapun ucapan terima kasih kepada pihak yang telah mendukung penulis dalam menyusun penelitian ini yaitu SMP Negeri 3 Simpang Teritip dan SMP Negeri 4 Simpang Teritip Kabupaten Bangka Barat yang telah bekerjasama sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat..

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2013). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Darmawan, H. (2019). Sosialisasi Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial. Retrieved from <https://www.perpusnas.go.id/news-detail.php?lang=id&id=190328065053IwHcN3x98C>
- Daryanto, Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Heitin, L. (2016). What is Digital Literacy? *Education Week*, 36(12), 5-6. <https://doi.org/10.4135/9781473909571.n2>
- Kanematsu, H. & Barry, D., M. (2016). STEM and ICT Education in Intelligent Environments. *Intelligent Systems Reference Library*.
- Keefe, E. B., & Copeland, S. R. (2011). What is literacy? the power of a definition. *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities*, 36(3-4), 92-99. <https://doi.org/10.2511/027494811800824507>
- Litbang Kemdikbud. (2013). *Kurikulum 2013: Pergeseran Paradigma Belajar Abad-21*. Diakses dari <http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/index-beritakurikulum/243-kurikulum-2013-pergeseranparadigmabelajar-abad-21>.
- Liu, Z. (2005). Reading behavior in the digital environment: Changes in reading behavior over the past ten years. *Journal of Documentation*, 61(6), 700-712. <https://doi.org/10.1108/00220410510632040>
- Maulana, M. (2015). Definisi, Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. *Seorang Pustakawan Blogger*, 1-12. <https://www.muradmaulana.com/2015/12/definisi-manfaat-dan-elemen-penting-literasi-digital.html>.
- McLoughlin, C. (2011). What ICT-related skills and capabilities should be considered central to the definition of digital literacy? *Europe*, 471-475.
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: An introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355-367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1p11.250>.
- Putra. (2020). Pengertian Literasi: Tujuan, Manfaat, Macam-Macam Literasi & Contohnya. <https://salamadian.com/pengertian-literasi/>
- Shapiro, Jeremy J. and Hughes, Shelley K. (1996). Information Literacy as a Liberal Art: Enlightenment Proposals For New Curriculum. *Educom Review* 31(2).
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Akrab*, 10(2), 60-69.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun (2003). Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widodo, Slamet dkk. (2015). Membangun Kelas Literat Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Siswa di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Wiedarti, dkk. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.