

## Digital Literacy on Information and Electronic Transactions in the Student Paradigm of SMAN 2 Koto Pariaman

Ukas<sup>1</sup>, Syuryani<sup>2</sup>, Padrisan Jamba<sup>3</sup>, Sari<sup>4</sup>, Lenny Husna<sup>5</sup>, Raju Moh Hazmi<sup>6</sup>, Ragil Surya Prakasa<sup>7</sup>, Zuhdi Arman<sup>8\*</sup>

<sup>1,3,5</sup>Universitas Putera Batam, <sup>2,4,6,7,8</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

**Corresponding Author:** Zuhdi Arman [zuhdiarman1@gmail.com](mailto:zuhdiarman1@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Literacy, Digital, Students, Pariaman

*Received :* 18, March

*Revised :* 21, April

*Accepted:* 25, May

©2023 Ukas, Syuryani, Jamba, Sari, Husna, Hazmi, Prakasa, Arman: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

Digital literacy is widespread and often addresses key issues. To educate students on digital literacy, it is necessary to develop reading skills, read the content carefully, and then use digital literacy to understand the content. This activity aims to improve the digital literacy skills of teenagers, especially at SMAN 2 Koto Pariaman. The formulation of activity forms, activity stages, and evaluation are the three stages that become the method of implementing PKM activities. The assessment results show that the level of understanding of members about continuing education is very high, and they have awareness about the risks involved in the web and virtual entertainment, as shown by the consequences of the poll of 83.3% related to negative substances on the Web. However, the evaluation results showed that the majority of participants only used the internet to communicate, play games, and use social media, so they did not understand digital literacy regarding the use of the internet for science.

---

## Literasi Digital tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Paradigma Siswa SMAN 2 Koto Pariaman

Ukas<sup>1</sup>, Syuryani<sup>2</sup>, Padrisan Jamba<sup>3</sup>, Sari<sup>4</sup>, Lenny Husna<sup>5</sup>, Raju Moh Hazmi<sup>6</sup>, Ragil Surya Prakasa<sup>7</sup>, Zuhdi Arman<sup>8\*</sup>

<sup>1,3,5</sup>Universitas Putera Batam, <sup>2,4,6,7,8</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

**Corresponding Author:** Zuhdi Arman [zuhdiarman1@gmail.com](mailto:zuhdiarman1@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Literasi, Digital, Siswa, Pariaman

*Received :* 18, March

*Revised :* 21, April

*Accepted:* 25, May

©2023 Ukas, Syuryani, Jamba, Sari, Husna, Hazmi, Prakasa, Arman: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRAK

Literasi digital tersebar luas dan sering mengatasi masalah utama. Untuk mendidik literasi digital pada siswa, perlu mengembangkan keterampilan membaca, membaca konten dengan cermat, dan kemudian menggunakan literasi digital untuk memahami konten. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital para remaja khususnya di SMAN 2 Koto Pariaman. Perumusan bentuk kegiatan, tahapan kegiatan, dan evaluasi merupakan tiga tahapan yang menjadi metode pelaksanaan kegiatan PKM. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman anggota tentang pendidikan lanjutan sangat tinggi dan mereka memiliki kesadaran tentang risiko melibatkan web dan hiburan virtual seperti yang ditunjukkan oleh konsekuensi dari jajak pendapat 83,3% terkait dengan substansi negatif pada Web. Namun hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta hanya menggunakan internet untuk berkomunikasi, bermain game, dan menggunakan media sosial, sehingga belum memahami literasi digital terkait pemanfaatan internet untuk ilmu pengetahuan.

---

## PENDAHULUAN

Kemampuan untuk memahami, memanfaatkan, dan memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber digital adalah literasi digital. Dalam kerangka sekolah, literasi berkontribusi pada pengembangan kreativitas, rasa ingin tahu, dan pengetahuan tentang mata pelajaran tertentu. Pendidikan lanjutan sangat berarti untuk mengatasi ujian ledakan informasi yang terus berkembang yang dapat diakses melalui sumber terkomputerisasi. (Erina, 2022)

Setiap individu membutuhkan literasi digital untuk berpartisipasi dalam dunia modern. Setelah Lisbon Summit pada Mei 2007, United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) hanya membahas isu literasi digital. Memang, bahkan pendidikan di zaman maju baru berubah menjadi subjek hari kecakapan UNESCO secara keseluruhan pada 8 September 2017. Misi UNESCO adalah untuk menyelidiki inisiatif dan kebijakan literasi dan untuk menentukan keterampilan literasi yang dibutuhkan masyarakat untuk memenuhi tuntutan era digital. (Mudarris, 2022)

Pesan media dibangun dengan mempertimbangkan literasi digital sehingga dapat berfungsi secara efektif dalam konteks komunikasi yang semakin kompleks. Literasi digital tersebar luas dan sering mengatasi masalah utama. Pelatihan kecakapan komputerisasi dapat dimulai dengan meningkatkan kemampuan dalam memahami materi, membaca konten dengan sengaja, kemudian menggunakan pendidikan lanjutan untuk memahami konten. Komunikasi saat ini melibatkan lebih dari sekedar pembuatan teks; itu juga mencakup pemilihan, pemilahan, pemfilteran, dan pemasangan kembali informasi yang diperoleh. (Saraswati et al., 2022)

Dasar-dasar literasi digital, seperti bagaimana memperoleh informasi dan menerapkannya pada konteks yang akan dihasilkan, menjadi semakin penting sebagai dampak dari fenomena teknologi digital. Sebagai warga negara yang bertanggung jawab, Anda harus memiliki pengetahuan lebih tentang pembuatan konten, analisis, dan tinjauan kritis, serta akses, yang lebih banyak tentang mengembangkan media baru.

Harga diri dan kehidupan anak muda saat ini terkena dampak negatif dari teknologi internet, seperti dua sisi mata uang. Kerentanan dampak negatif internet pada kehidupan anak-anak terlihat jelas dengan munculnya berbagai contoh kejahatan dunia maya, kecanduan pornografi, dan game online. Kemampuan kemahiran terkomputerisasi adalah salah satu latihan preventif dan instruktif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kebaikan dan menghilangkan konsekuensi buruk dari web. Remaja saat ini lebih tertarik pada elektronik dan televisi daripada kegiatan literasi seperti membaca dan menulis di era digital. Mengajarkan literasi digital diperlukan untuk semua orang, tetapi terutama untuk kaum muda. Kemampuan untuk menggunakan teknologi secara tepat harus dikembangkan sesegera mungkin untuk mendorong kontak dan komunikasi yang konstruktif. Literasi digital harus menjadi program nasional dengan tujuan meningkatkan kemampuan digital Indonesia karena sangat penting untuk menghadapi globalisasi. (Andita, 2023)

Literasi digital anak-anak dapat dipromosikan dan diajarkan di sekolah sebagai hasilnya. Namun, saat mengajarkan literasi digital di kelas, ada

sejumlah faktor yang perlu diperhatikan. Pertama-tama, tidak ada program yang mencakup semua keterampilan literasi digital. Kedua, kurangnya mata pelajaran Inovasi Data dan Korespondensi yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan kecakapan tingkat lanjut. Masalah ketiga adalah kurangnya keterampilan literasi digital instruktur. (Arman et al., 2022)

Tujuan dilakukannya aksi bantuan ini adalah untuk lebih mengembangkan kemampuan komputerisasi siswa melalui persiapan pendidikan lanjutan, khususnya di SMAN 2 Koto Pariaman sebagai mitra pendampingan yang berlokasi di Pariaman, Sumatera Barat. Sekolah ini telah memperluas digitalisasi sekolah selama pengajaran dan pengalaman yang berkembang menggunakan inovasi data dan korespondensi. Oleh karena itu, hampir semua mahasiswa saat ini sudah memiliki sarana belajar seperti PC, handphone, dan sudah terbiasa menggunakan internet. (Rahma et al., 2023)



Gambar 1. SMAN 2 Pariaman

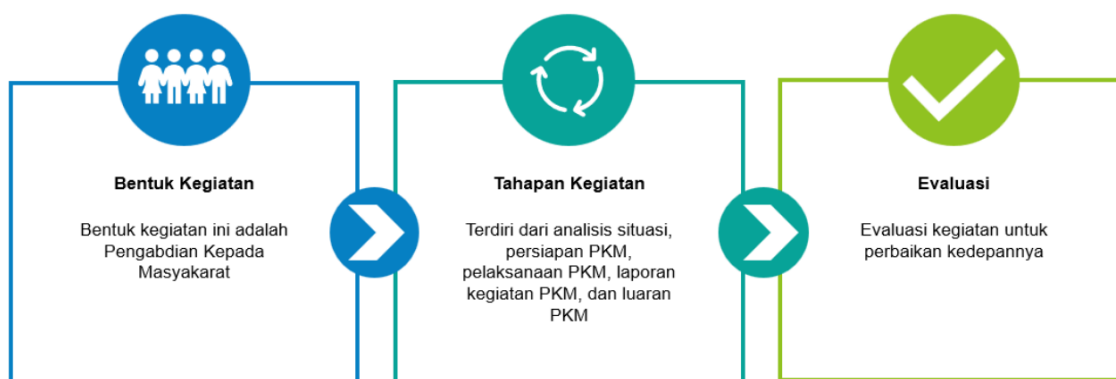
## **PELAKSANAAN DAN METODE**

### **1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Pengabdian masyarakat diadakan selama satu tahun akademik 2022/2023 yang bertempat di SMAN 2 Koto Pariaman.

### **2. Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada SMAN 2 Koto Pariaman dengan melibatkan 80 peserta yang terdiri dari kelas 11 dan kelas 12. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui tahapan seperti pada gambar 3 berikut:



Gambar 2. Tahapan Kegiatan

### 3. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Evaluasi pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan melihat umpan balik (feed back) dari peserta pembinaan yaitu dengan mengisi Post Test yang berisi beberapa komponen, seperti: pemahaman tentang literasi digital dan ITE. Kemudian hasilnya akan dibandingkan antara yang sebelum dengan sesudah. Dari situ akan terlihat apakah peserta paham akan materi yang disampaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan PKM dapat diuraikan sebagai berikut:

### *Anlisis Situasi*

Pada tahap ini kelompok PKM mengumpulkan informasi ke daerah-daerah yang memerlukan persiapan. Selanjutnya bertemu dengan para pendidik untuk membicarakan persiapan apa saja yang diperlukan. Gerakan ini juga memberikan data tentang jumlah anggota yang akan mengikuti program, di mana anggotanya adalah remaja yang masih duduk di bangku sekolah menengah atas (Novriadi, 2019). Berdasarkan diskusi dengan para guru, konten yang dipilih adalah literasi digital.

Masalah-masalah berikut dapat diidentifikasi berdasarkan temuan analisis:

1. Peserta yang masih remaja terbiasa bermain dengan perangkat mobile.
2. Peserta tidak memahami risiko penggunaan hiburan berbasis web yang tidak wajar.
3. Peserta belum menguasai perangkat pembelajaran dan kebutuhan logika.

### *Persiapan PKM*

Tim PKM terdiri dari mahasiswa dan dosen yang masing-masing diberi tugas. Ketua tim dosen bertugas mengatur dan menyelenggarakan acara; dosen lain turut serta sebagai pemateri. Sementara itu adalah tanggung jawab siswa untuk mendistribusikan dokumentasi absensi dan angket.

### *Pelaksanaan PKM*

Untuk mengatasi permasalahan yang mitra diperlukan penyampaian materi sesuai analisis masalah yang ditemukan, yaitu:

1. Peserta mendapatkan wawasan lebih luas mengenai Literasi Digital dan menggunakan media sosial.
2. Peserta mengetahui lebih dalam apa itu informasi digital, identitas digital, dan jejak digital.
3. Peserta memahami bagaimana memanfaatkan media sosial dan mengetahui bahayanya.

Pelaksanaan PKM dimulai jam 08.00 sampai jam 10.00 di aula SMAN 2 Koto Pariaman yang dihadiri oleh 80 peserta. Kegiatan ini dimulai dengan kata sambutan dari Kepala Sekolah dan guru pendamping. Pemaparan materi dilakukan oleh tim selama 60 menit diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab. Kegiatan diakhiri dengan pemberian cendera mata dari pihak sekolah kepada pemateri.



Gambar 3. Penyampaian Materi

### *Evaluasi*

Perlu dilakukan pengukuran tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan guna mengukur sejauh mana kegiatan ini bermanfaat bagi peserta dan memberikan umpan balik yang bermanfaat bagi kedua belah pihak.

Pertanyaan    Jawaban    Setelan

## LITERASI DIGITAL TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DALAM PARADIGMA SISWA SMAN 2 KOTO PARIAMAN

Mohon mengisi Kuisisioner dengan Jujur

Kelas berapa ananda saat ini?

Teks jawaban panjang

+

📄

Tt

📷

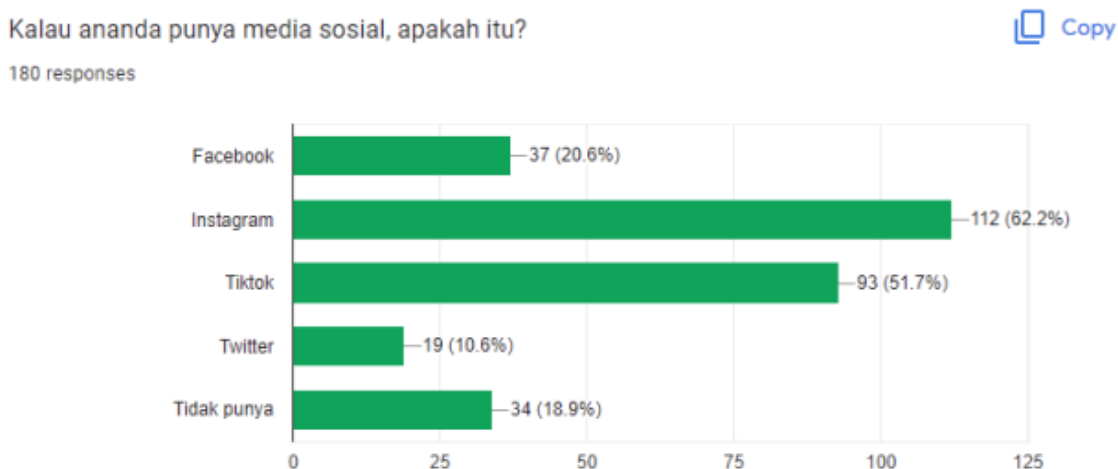
📷

Gambar 4. Form Kuisisioner

Pertanyaan berikut disertakan dalam survei berbasis Google Form yang dibagikan:

1. Kelas berapa ananda saat ini?
2. Jenis kelamin ananda?
3. Apakah Ananda memiliki perangkat/ponsel individu?
4. Apakah Ananda pengguna media sosial?
5. Platform media sosial mana yang akan digunakan?
6. Apakah Ananda memiliki nomor pribadi WhatsApp?
7. Apa metode akses internet Ananda?
8. Berapa jam dalam sehari menghabiskan waktu menggunakan gadget?
9. Apa yang dilakukan saat menggunakan ponsel?
10. Saat menggunakan internet, kegiatan apa saja yang dilarang?

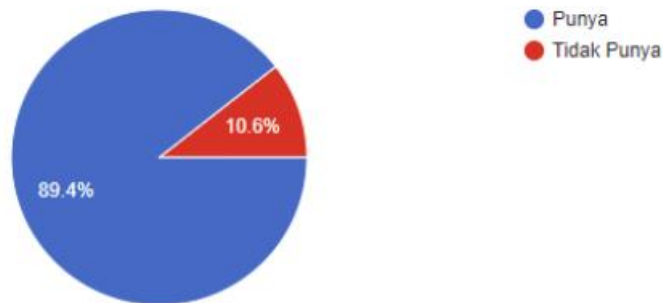
Terbukti dari masing-masing partisipan mengaku memiliki ponsel dengan nomor pribadi, sebanyak 89,4% responden mengaku sudah terbiasa menggunakan internet. Sementara itu, dalam memanfaatkan hiburan virtual, 62,2% menyatakan dinamis, di Instagram dan 51,7% mengatakan mereka dinamis di Tiktok. Gambar 5 menunjukkan bahwa hanya 18,9% responden yang menyatakan tidak memiliki media sosial.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Pengguna Sosial Media

Apakah ananda punya nomor Whatsapp pribadi?

180 responses



Gambar 6. Hasil Kuesioner Penggunaan Media Sosial dan Whatsapp

Sementara itu, 56,1% responden menyatakan bahwa mereka menggunakan gadgetnya untuk bermain game online dan berkomunikasi melalui Whatsapp. Lebih dari 45% digunakan untuk menonton YouTube dan bermain hiburan online (35,6%). Hanya 28,9% anggota yang menggunakan perangkat untuk melacak data tentang ilustrasi.

Namun, sejauh melaksanakan pendidikan komputerisasi, terutama pemahaman anggota mungkin menafsirkan risiko web dan hiburan online, hasil survei menunjukkan 83,3% anggota sebelumnya memahami risiko substansi negatif dan eksplisit. Menurut hasil survei, 83,3% peserta sudah menyadari risiko terkait pornografi dan konten negatif.

## KESIMPULAN

Kegiatan PKM membuahkan hasil yang memuaskan, dengan tercapainya jumlah peserta yang diinginkan. Materi disampaikan kepada peserta dengan antusias. Menurut hasil evaluasi, para peserta memiliki pemahaman yang baik tentang literasi digital dan menyadari risiko yang terkait dengan penggunaan media sosial dan internet, yang ditunjukkan oleh hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 83,3 persen responden telah mengakses konten negatif di internet. Mayoritas peserta, menurut penilaian, hanya menggunakan internet untuk berkomunikasi, bermain game, dan menggunakan media sosial, sehingga literasi digital tentang penggunaan internet untuk ilmu pengetahuan belum dipahami oleh mereka.

Dari hasil pengabdian ini, maka direkomendasikan perlu adanya koordinasi lintas sektor antar pemegang kepentingan (Sekolah, dinas pendidikan, pemda kota pariaman, pemda provinsi sumatera barat, dan kementerian) terkait untuk melakukan sosialisasi sekaligus pelatihan agar literasi digital siswa-siswa dapat ditingkatkan. Situasi ini perlu direkonstruksi berdasarkan kaidah dan etika digital guna mencapai pemahaman yang lebih sistemik. Lebih lanjut, kampanye yang dilakukan oleh para pemegang kepentingan tersebut harus dilakukan secara holistik berbasiskan paradigma

siswa-siswa. Sehingga, kebiasaan dengan tingkat literasi digital yang sempurna dapat diwujudkan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada teman-teman pengabdian yang telah berkorban tenaga, pikiran dan waktu demi kelancaran program. Terima kasih juga disampaikan kepada Siswa-siswi SMAN 2 Koto Pariaman yang telah menerima tim kami dan turut berpartisipasi pada program pengabdian masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andita, S. S. P. (2023). Manfaat Perpustakaan Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Generasi Milenial di Era Globalisasi. *LIBRIA*, 14(2), 122-142.
- Arman, Z., Riyanda, R., & Hazmi, R. M. (2022). Edukasi Kepemimpinan dan Gaya Komunikasi Efektif terhadap Siswa SMA Ananda Kota Batam. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(7), 617-622.
- Erina, F. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Menggunakan Komputer Multimedia Dalam Pembelajaran Pai Di Sdit Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 138-146.
- Mudarris, B. (2022). Profesionalisme Guru di Era Digital; Upaya dalam Meningkatkan Mutu Lembaga Pendidikan. *ALSYS*, 2(6), 712-731
- Novriadi, R. (2019). *Hubungan Keaktifan Berdiskusi dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota* [PhD Thesis]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603-611.
- Saraswati, G. P. D., Astuti, P., Darmawan, R. I., & Idris, M. A. S. (2022). Literasi Digital Untuk Mendukung Upaya Konstruksi Identitas Guru Sebagai Pembelajar Sepanjang Hayat: Pelatihan Bagi Ikatan Guru Indonesia (IGI) Jawa Tengah. *Varia Humanika*, 3(1), 190-196.