
Mengukur Pemahaman Literasi Digital Anggota Jemaat Advent Desa Tompaso Baru II

Edson Yahuda Putra, Jimmy Moedjahedy, Yuan Mambu, Jacqueline Waworundeng
Universitas Klabat
Jl. A. Mononutu Airmadidi – Minahasa Utara, 0431891035
eyahuda@unklab.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat yang penulis lakukan ini bersamaan dengan pelayanan akhir semester dari kelompok Penginjilan Maranatha (KPM). Setiap libur semester KPM melakukan pelayanan di daerah yang diikuti oleh 24 mahasiswa dan beberapa dosen pendamping. Penelitian ini melakukan pengukuran tentang pemahaman Literasi Digital dalam anggota jemaat Advent di desa Tompaso Baru II kecamatan Tompaso Baru kabupaten Minahasa Selatan Sulawesi Utara. Banyaknya masyarakat yang kurang mengerti tentang literasi digital atau banyaknya kasus yang disebabkan oleh kurang bijaksananya pengguna smartphone yang berakibat terjerat kasus hukum, melatarbelakangi penulis melakukan penelitian ini. Metode yang digunakan adalah memberikan pertanyaan sebelum dan sesudah seminar tentang literasi digital kepada anggota jemaat gereja Advent desa Tompaso Baru II. Tools yang digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Aplikasi ini memerlukan peralatan yang sederhana yaitu smartphone yang ada paket datanya, peserta yang mengikuti sebanyak 40 orang dari sekitar 60 yang hadir. Hasil dari penelitian ini adalah pada awalnya anggota jemaat belum mengerti tentang literasi digital, tetapi setelah mengikuti paparan seminar, anggota jemaat mengerti tentang literasi digital.

Kata kunci: Literasi Digital, KPM, Jemaat Advent, Kahoot

1. PENDAHULUAN

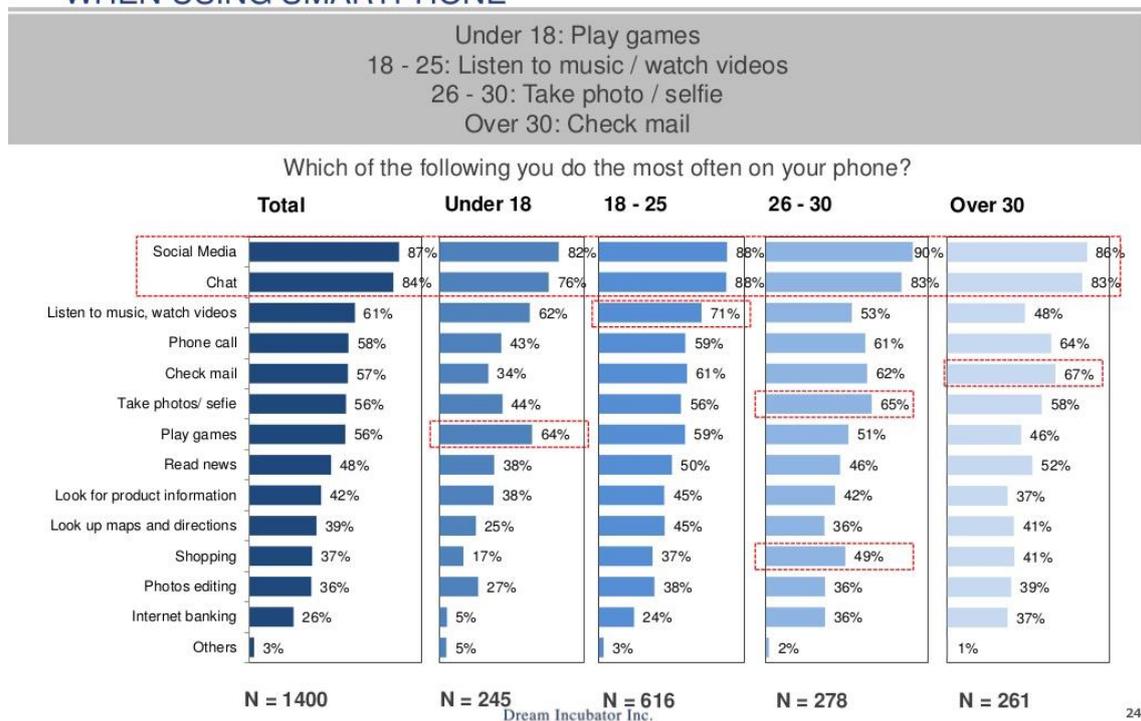
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat bekerjasama dengan sekelompok mahasiswa yang menamakan diri KPM (Kelompok Penginjilan Maranatha) pada jeda semester TA 2018/2019, melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di desa Tompasobaru II kecamatan Tompaso kabupaten Minahasa Selatan propinsi Sulawesi Utara. KPM ini beranggotakan mahasiswa Universitas Klabat yang berasal dari beberapa program studi yang ada di Unklab. Mereka beranggotakan sekitar 60 mahasiswa, tetapi yang ikut kegiatan ini ada 25 mahasiswa. Lama kegiatan adalah 15 hari. Kegiatan yang dilakukan cukup banyak seperti : kursus bahasa inggris, kursus komputer, seminar, pengukuran dan pengecekan kesehatan dan terakhir kegiatan kebangunan rohani. Secara keseluruhan semua kegiatan ini dibagi menjadi dua kategori yaitu kegiatan kerohanian dan kegiatan sosial kemasyarakatan. Setiap kegiatan selalu didampingi oleh dosen pembimbing yang ikut juga untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Tema yang diangkat dalam PkM ini adalah Literasi Digital Masuk Desa.

Di desa Tompasobaru II mayoritas beragama kristen dan kegiatan PkM ini bekerjasama juga dengan salah satu gereja yaitu gereja Advent. Di gereja Advent Tompasobaru 2 pada setiap hari sabtu ada acara namanya program Pemuda Advent, acara ini rutin dilakukan setiap Sabtu sore mulai jam 15.00 WITA sampai dengan jam 18.00 WITA. Acara ini diperuntukkan untuk pemuda gereja advent jemaat setempat di mana acaranya bisa seminar, permainan-permainan atau rekreasi tergantung dari situasi dan kondisi atau sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan sebelumnya. Yang hadir selain pemuda juga dihadiri oleh orangtua dan juga anak-anak. Tujuan diadakan acara PA ini tentunya untuk membangun tabiat dan karakter seorang kristen yang baik, sesuai dengan ajaran yang diimaninya.

Dalam pengabdian kepada masyarakat penulis bersama team dosen FIK Unklab bekerjasama dalam penelitian ini seperti membantu anggota jemaat dalam menggunakan aplikasi karena anggota jemaat tidak semuanya memahami bagaimana menggunakan aplikasi untuk menjawab pertanyaan, dan menyiapkan peralatan presentasi.

Tema Literasi Digital Masuk Desa yang dipilih sangat cocok dan bermanfaat mengingat sekarang ini penggunaan teknologi tidak hanya di perkotaan tetapi juga di pedesaan. Semua usia baik tua ataupun muda, kebanyakan pasti mempunyai *smartphone*-nya masing-masing. Usia memang tidak bisa dijadikan sebagai patokan utama, akan tetapi seringkali kita bisa menebak motif pemakaiannya berdasarkan umur sang pengguna, seperti terlihat dalam Gambar 1 dibawah ini.

SOCIAL MEDIA AND CHATTING ARE MOST FREQUENT ACTIVITIES WHEN USING SMARTPHONE



Gambar 1 Penggunaan Social Media Menurut Golongan Usia [1]

Survey tersebut menerangkan bagaimana usia remaja (di bawah 18 tahun) menggunakan smartphone mereka untuk bermain game, sementara usia 18-25 tahun lebih banyak digunakan untuk mendengarkan musik atau melihat video, untuk usia 26-30 tahun menggunakan

smartphone untuk mengambil foto atau selfie, sementara usia di atas 30 tahun menggunakan smartphone mereka untuk mengecek email.

Beragam persoalan seperti informasi hoaks, pelanggaran privacy, *cyberbullying*, konten kekerasan dan pornografi, dan adiksi media digital dianggap sebagai persoalan masyarakat digital terkini.[2]

Penulis telah melakukan pengukuran tentang literasi digital bagi sekelompok kecil masyarakat yang ada di desa Tompasso Baru II yaitu masyarakat jemaat Advent yang berjumlah 40 orang yang terdiri dari beberapa usia. Penulis ingin mengetahui apakah mereka sudah paham dan cukup bijak bagaimana menggunakan smart phone yang semestinya.

Banyaknya masyarakat yang kurang mengerti bagaimana seharusnya menggunakan smartphone dengan bijak. Banyak kasus yang berujung di pengadilan atau di laporan kepolisian disebabkan oleh karena masalah kurang bijaksananya pengguna smartphone itu sendiri. Contoh kasus yang terjadi yang disebabkan oleh kurang bijaksananya pengguna smartphone adalah pencemaran nama baik di media sosial, kasus penyebaran berita hoax, kasus penipuan, kasus sara, media sosial digunakan untuk menggiring opini masyarakat.

Melalui PkM ini penulis ingin memberikan pengetahuan perlunya literasi digital bagi masyarakat desa, khususnya masyarakat desa Tompasso Baru II yang beragama kristen Advent. Seperti terlihat dalam gambar 2 di bawah ini saat diterima oleh perangkat desa.



Gambar 2. Tampilan di aplikasi kahoot foto bersama perangkat desa Tompasso Baru II

2. TINJAUAN TEORI

2.1. Literasi Digital

Pertama kali kata Literacy Digital dikemukakan oleh Paul Gilster. Menurut Gilster (1997) literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi

dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti computer [3]. Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat. Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. [4]

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. [5]

Martin (2006) menjelaskan bahwa Digital Literacy adalah kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk secara tepat menggunakan alat dan fasilitas digital untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan dan mensintesis sumber daya digital, menyusun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif; dan refleksi atas proses ini. [6]

2.2. Gereja Advent

Advent adalah Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh (disingkat GMAHK) adalah denominasi Kristen yang beraliran evangelikal. Gereja ini berasal dari Gerakan Miller yang muncul di Amerika Serikat pada pertengahan abad 19. Ciri utama Gereja Advent adalah pemeliharaan kekudusan hari Sabat atau Sabtu, hari ketujuh dalam pekan, sebagai hari Sabat.^[2] Pada tahun 1863, Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh, dalam bahasa Inggris the Seventh-day Adventist Church, diorganisir. Di Indonesia, gereja ini juga dikenal dengan nama Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh (GMAHK), dan tersebar hampir seluruh wilayah di Indonesia [7]

Jemaat dalam pengertian di tulisan ini adalah umat atau anggota dari sebuah organisasi kristen Advent. Jadi jemaat gereja Advent adalah umat atau anggota dari gereja Advent yang ada di desa Tompasso Baru II. Jumlah yang tercatat sebagai anggota ada berjumlah sekitar 200 anggota.

2.3. Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game , digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Game pembelajarannya, "Kahoots", adalah kuis pilihan ganda yang memungkinkan pembuatan pengguna dan dapat diakses melalui browser web atau aplikasi Kahoot. [8]

Kahoot bersifat online, sehingga dengan menggunakan Kahoot sudah tidak perlu lagi kertas dan balpoint untuk menjawab pertanyaan. Dan hasilnya bisa langsung diketahui oleh peserta kuis, apakah jawabannya benar atau salah. Selesai kuis Kahoot akan memberikan hasil yang bisa di donwload dengan format excel, dan bisa tahu siapa menjawab apa dan berapa lama menjawab. Skor yang diberikan oleh aplikasi ini adalah skor dengan jawaban benar dan menjawab dengan cepat, semakin cepat menjawab semakin besar skor yang dikumpulkan. Untuk bisa menggunakan aplikasi ini setiap peserta harus mempunyai smartphone dan paket data yang sudah terhubung dengan kode yang diberikan oleh Kahoot. Pembuat pertanyaan yang disebut dengan host bisa memodifikasi pertanyaan seperti pilihan berganda, atau jawaban benar dan salah. Bisa ditampilkan gambar atau video agar lebih memperjelas pertanyaan yang diberikan. Setiap pertanyaan bernilai 1000 untuk jawaban yang benar, dan diberi waktu 20 detik

untuk setiap pertanyaan, nilai 1000 akan berkurang terus dan akan habis pada detik ke 20, sehingga apabila peserta terlambat menjawab sampai dengan hampir habis waktu, meskipun jawaban benar akan mendapat nilai kecil atau tidak sama sekali.

3. METODE PELAKSANAAN

Analisa Permasalahan yang muncul adalah penulis melihat bahwa sebuah desa yang jauh dari hiruk pikuk kota pun harus diberikan pengetahuan bagaimana menggunakan smartphone yang bijak, karena sudah banyaknya pengguna smartphone yang tersebar tidak hanya di kota saja tetapi juga di desa-desa. Agar masyarakat desa tidak terkena kasus yang tidak bisa berujung di pengadilan maka perlu adanya pendidikan literasi digital kepada masyarakat desa.

Kahoot menyediakan platform untuk dibuatkan pertanyaan yang biasa disebut dengan *host* mengisi daftar pertanyaan beserta jawaban yang benar, model pertanyaan bisa benar salah atau pilihan ganda. Selesai membuat pertanyaan di aplikasi, selanjutnya dijalankan dan kahoot memberikan kode untuk masuk. Selanjutnya peserta/responden membuka aplikasi kahoot di masing-masing smartphone dan memasukkan kode masuk dan menulis nama user-nya. Selesai semua terdaftar di aplikasi, *host* akan memulai dengan klik tombol *Start*, dan aplikasi siap mulai dari pertanyaan pertama, dan peserta menjawab langsung di smartphone masing-masing.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pertanyaan awal sebelum diberikan materi pemahaman tentang literasi digital kemudian setelah diberikan materi pemaparan literasi digital penulis memberikan pertanyaan kembali yang mirip dengan pertanyaan pertama, hal ini digunakan untuk mengurangi ketidakakuratan jawaban oleh karena sudah hafal jawabannya dibanding dengan mengerti materinya.

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah menyiapkan materi pertanyaan yang dibuat di aplikasi Kahoot. Pertanyaan yang dibuat ada 10, menanyakan seberapa mengerti mereka tentang literasi digital, bagaimana pengaruh smartphone baik yang positif dan negatif, sampai dengan pertanyaan tentang apa yang seharusnya dilakukan saat bermediasosial. Tahap pertama ini digunakan untuk mengukur pemahaman awal sebelum seminar/materi diberikan.

Tahap kedua adalah memberikan materi literasi digital. Materi diberikan dalam bentuk seminar selama 1 jam, yang berisikan tentang definisi literasi digital, pentingnya smartphone bagi kebutuhan manusia, contoh-contoh media sosial yang sering digunakan, sampai dengan kasus-kasus besar yang pernah terjadi di Indonesia yang diakibatkan oleh penggunaan media sosial yang kurang bijaksana..

Tahap ketiga adalah memberikan pertanyaan kepada jemaat Advent desa Tompaso Baru II sehubungan dengan materi pembahasan. Masing-masing anggota yang mempunyai smartphone bisa langsung ikut kuis dengan cara membuka aplikasi kahoot memasukkan kode dan siap untuk menjawab pertanyaan melalui smartphone. Tujuan diberikan pertanyaan ini adalah untuk mengukur jemaat Tompaso Baru II apakah sudah mengerti tidak dengan materi yang diberikan. Sehingga didapatkan angka dan perbandingan antara pertanyaan pertama dan pertanyaan kedua.

Selesai pertanyaan kedua diberikan semua dengan jumlah pertanyaan yang sama, topik masih sama tetapi ada modifikasi di jawaban agar menghindari jawaban hafalan, aplikasi kahoot langsung memberikan rangkuman siapa yang menjadi juara satu, dua dan tiga. Apabila kita download maka kahoot akan memberikan rangkuman secara detail, siapa menjawab apa, juga prosentase yang menjawab benar dan salah.

Gambar 3 menerangkan aplikasi kahoot digunakan siapa creator-nya, kapan digunakan, berapa kali dimainkan, dan berapa pemain yang ikut juga link untuk lebih detailnya.



Gambar 3. Menerangkan penggunaan aplikasi Kahoot

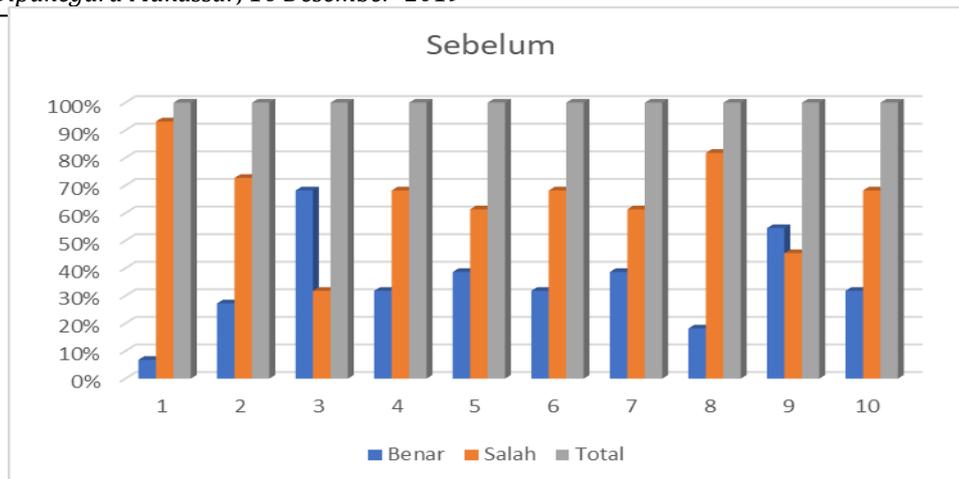
4. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Hasil pelaksanaan kegiatan bisa langsung didapatkan dari aplikasi. Seperti pada gambar 4 di bawah ini, dengan jumlah peserta/responden ada 44 orang, dan 10 pertanyaan diberikan, maka hasilnya adalah ada sekitar 35% yang menjawab semua pertanyaan dengan benar, dan ada 64 persen masih menjawab dengan salah.

Literasi Digital Jemaat Tompaso Baru II	
Played on	16 Jul 2019
Hosted by	Edsonyahuda
Played with	44 players
Played	10 of 10 questions
Overall Performance	
Total correct answers (%)	34,77%
Total incorrect answers (%)	65,23%
Average score (points)	2038,74 points

Gambar 4. Rangkuman sebelum diberikan seminar

Dari gambar 5 bisa dibaca bahwa warna orange adalah jawaban salah, sementara warna biru adalah jawaban benar, hanya ada satu jawaban yang warna biru lebih tinggi dari warna orange, selebihnya warna orange yang lebih tinggi, yang berarti satu pertanyaan saja yang anggota jemaat tahu, sebagian besar anggota jemaat tidak mengetahuinya.



Gambar 5. Hasil pelaksanaan kegiatan pengukuran sebelum seminar

Selesai penulis memberikan sesi pertanyaan pertama, penulis selanjutnya menjelaskan materi seminar tentang Literasi Digital, bagaimana menggunakan seharusnya smartphone digunakan dengan bijak, bukan untuk menyebarkan berita bohong (hoax) atau memfitnah orang, menyebarkan sara, ataupun melakukan penipuan. Penulis juga menjelaskan efek negatif dari penggunaan smartphone yang tidak bijak. Seperti potensi terpecah belah, intoleran sampai dengan harus berhadapan dengan hukum atau pengadilan. Gambar 6 di bawah ini adalah selesai acara mengambil foto bersama penulis dengan peserta/responden jemaat Tompo Baru II.



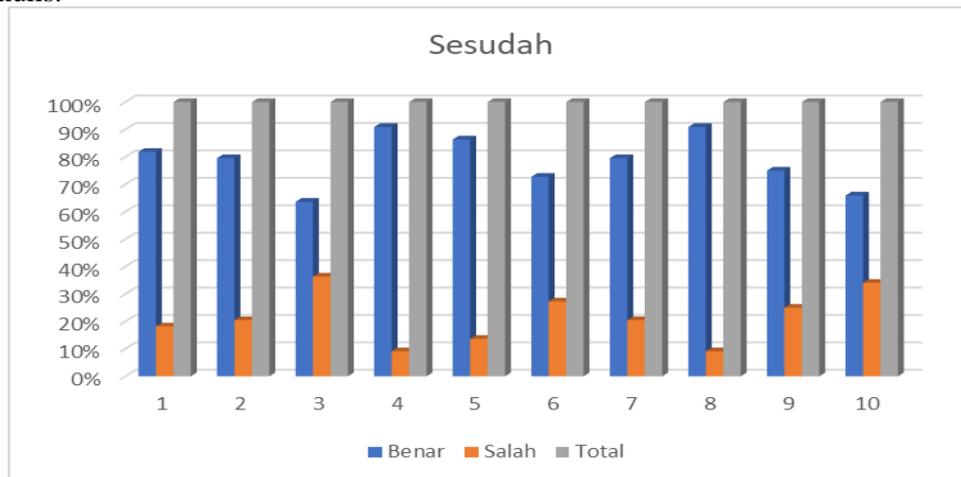
Gambar 6. Selesai acara foto bersama dengan jemaat.

Gambar 7 di bawah ini menerangkan hasil pengukuran dengan Kahoot selesai diberikan seminar tentang Literasi Digital. Hasilnya adalah peserta masih 44 orang 10 pertanyaan, secara umum jawaban yang benar ada 78,64%, dan jawaban yang salah ada 21,36%. Ada peningkatan yang signifikan dari pertanyaan pertama yaitu naik 44% (78-34). Adapun masih adanya sekitar 21% yang masih menjawab salah bisa jadi karena salah tekan di smartphone, atau memang tidak mengerti materi karena ada juga anak-anak atau orang tua yang kurang mengerti menggunakan smartphone.

Literasi Digital Jemaat Tompaso Baru II	
Played on	16 Jul 2019
Hosted by	Edsonyahuda
Played with	44 players
Played	10 of 10 questions
Overall Performance	
Total correct answers (%)	78,64%
Total incorrect answers (%)	21,36%
Average score (points)	8038,74 points

Gambar 7. Rangkuman setelah diberikan seminar

Gambar 8 adalah hasil pengukuran dari pertanyaan ke dua, dan terlihat warna biru lebih mendominasi daripada warna orange, yang berarti yang menjawab benar lebih banyak, yang berarti juga responden atau peserta mengerti dari materi seminar literasi digital yang dipaparkan oleh penulis.



Gambar 8. Hasil pelaksanaan kegiatan pengukuran sesudah seminar

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengukuran pemahaman literasi digital bagi jemaat gereja Advent desa Tompaso Baru II kecamatan Tompaso kabupaten Minahasa Selatan adalah :

1. Masyarakat desa Tompaso Baru II yang respondennya diambil dari Jemaat Gereja Advent telah memiliki pemahaman terhadap pentingnya literasi digital, hal ini dibuktikan melalui aplikasi Kahoot yang digunakan untuk pretest hasilnya hanya 34.77 % responden

- menjawab dengan benar. Setelah dilakukan seminar dan di test menggunakan aplikasi yang sama dan pertanyaan yang sama didapatkan hasil 78,64% responden menjawab dengan benar, terjadi peningkatan jawaban yang benar sebesar 43,87% yang berarti signifikan.
2. Rata-rata skor saat pretest adalah 2038,74 poin, dan skor saat posttest adalah 8038,74, yang bisa diartikan bahwa point jawaban pun cukup naik secara signifikan.
 3. Memberikan gambaran bahwa penjelasan kepada masyarakat atau kampanye tentang literasi digital harus selalu dilakukan agar masyarakat lebih mengerti lagi bagaimana seharusnya memperlakukan smartphone.
 4. Melalui pemaparan seminar seperti ini memberikan penjelasan bahwa Literasi Digital harus dilakukan juga kepada masyarakat desa, agar mereka juga bisa menggunakan smartphone dengan bijak.
 5. Untuk para pembaca bisa menggunakan aplikasi kahoot apabila ingin mengukur pemahaman materi yang diberikan saat presentasi, karena hasil langsung bisa didapatkan, dan pembuatannya pun sangat mudah, bagi peserta juga merasa senang karena seperti bermain di smartphone.

UCAPAN TERIMA KASIH

Disampaikan terimakasih kepada kepala desa Tompaso Baru II kecamatan Tompaso kabupaten Minahasa Selatan yang sudah menerima kami kelompok penginjilan Maranatha (KPM) untuk mengadakan pengabdian kepada masyarakat selama 17 hari. Kepada ketua jemaat dan pendeta jemaat Tompaso Baru II kecamatan Tompaso Baru yang telah menerima kami dari FIK Unklab bersama KPM.

Daftar Pustaka

- [1] -, "dailysocial.id," [Online]. Available: <https://dailysocial.id/post/memahami-tren-penggunaan-smartphone-di-indonesia-berdasarkan-usia>. [Accessed 15 July 2019].
- [2] N. Kurnia, "Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia : Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra", *Informasi*, Vols. 47, No 2, p.1, 2017.
- [3] P. Gilster, "Digital Literacy," Toronto, Wiley, 1997.
- [4] D. Bawden, "Information and Digital Literacy: A Review of Concepts," *Journal of Documentation*, vol. 57(2), pp. 218-259, 2001.
- [5] "Wikipedia," [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Literasi_digital. [Accessed 11 10 2019].
- [6] A. Martin, *Literacies for Age Digital Age*, London: Facet, 2006.
- [7] "Wikipedia," [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Gereja_Masehi_Advent_Hari_Ketujuh [Accessed 11 10 2019].
- [8] "Wikipedia," [Online]. Available: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>. [Accessed 20 11 2019].

