

## WUJUD NYATA *HEALTHY ENVIRONMENT WITHOUT WASTE* MELALUI LITERASI DIGITAL

Kintoko<sup>1\*</sup>, Ferani Mulianingsih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Yogyakarta, Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Semarang, Jl. Sekaran Gunungpati, Semarang, Indonesia

<sup>1</sup>Alamat e-mail kintoko@upy.ac.id

### Abstrak

Era revolusi industri 4.0 dimana hampir segala sesuatu yang ada di sekitar telah beralih menggunakan teknologi. Adanya terobosan dan perkembangan teknologi, secara tidak langsung telah mempermudah seluruh pekerjaan manusia, yang semula hanya dilakukan secara manual, kini sekarang telah menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien. Akan tetapi, dibalik semua itu terdapat dampak-dampak yang muncul akibat dari perkembangan teknologi, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Pengabdian masyarakat gerakan literasi digital ini memiliki tujuan yaitu seberapa besar peran serta antusias masyarakat dalam memanfaatkan teknologi, guna menciptakan lingkungan sehat tanpa sampah demi meminimalisir kerusakan lingkungan akibat perkembangan teknologi. Dengan pengabdian masyarakat ini diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal dalam mengetahui seberapa besar kepedulian masyarakat terhadap lingkungan melalui literasi digital.

**Kata Kunci:** *healthy environment without waste*, literasi digital

### Abstract

*The era of the industrial revolution 4.0 where almost everything around has switched to using technology. The existence of breakthroughs and technological developments has indirectly made all human work easier, which was originally only done manually, has now become easier, more effective, and efficient. However, behind all that there are impacts that arise as a result of technological developments, both positive and negative impacts. This community service digital literacy movement has a goal, namely how much enthusiasm the community participates in utilizing technology, in order to create a healthy environment without waste in order to minimize environmental damage due to technological developments. With this community service, it is expected to get maximum results in knowing how much people care about the environment through digital literacy.*

**Keywords:** *healthy environment without waste, digital literacy.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan era globalisasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Hilangnya batas-batas antar negara mampu menghadirkan kemudahan transfer informasi dan teknologi dari satu negara ke negara lainnya. Warsita (2008) dalam bukunya yang berjudul *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, mengungkapkan bahwa penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran dan literasi semakin meluas terutama di negara-negara maju. Pandangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbantu internet dalam pembelajaran memungkinkan terselenggaranya proses pembelajaran yang mampu menjawab tantangan global. Sejalan dengan itu menurut Chaeruman (2008) pembelajaran berbantu digital memungkinkan terjadinya proses belajar yang aktif, konstruktif, kolaboratif, antusias, dialogis, kontekstual, reflektif, multisensory (melalui berbagai modalitas belajar atau panca indra), dan *high order*

*thinking skills training* (kemampuan berpikir tingkat tinggi) seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Melalui pendapat para ahli tersebut, maka literasi digital mampu digunakan sebagai pemantik komunikasi antar peserta didik, maupun peserta didik dengan guru. Melalui komunikasi ini peserta didik mampu mengaktualisasikan diri dan pengetahuannya dalam kehidupan sosial sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Kampus Mengajar Angkatan 2 ini kami ditugaskan di SMP Negeri 4 Simpang Teritip Kabupaten Bangka Barat. Permasalahan yang tim Kampus Mengajar Angkatan 2 temui di SMP Negeri 4 Simpang Teritip yaitu guru SMP Negeri 4 Simpang Teritip belum pernah mendapatkan pelatihan mengenai model pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan pada saat *blended learning*. Solusi atas permasalahan yang dihadapi guru SMP Negeri 4 Simpang Teritip yaitu memberikan pendampingan pada guru SMP Negeri 4 Simpang Teritip mengenai model pembelajaran interaktif melalui literasi digital.

## METODE

Metode pelaksanaan program dalam pengabdian masyarakat 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. Rencana program disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rencana Tahapan Program Pengabdian Masyarakat**

<b>Tahap Pra Kegiatan</b>	
Observasi Awal	Dilaksanakan untuk memperoleh data terkait dengan kondisi SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat. Observasi awal dilakukan pada saat setelah penerjunan mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 di SMP Negeri 4 Simpang Teritip. Tim pengabdian kampus mengajar angkatan 2 mengidentifikasi permasalahan yang muncul disana.
Mengurus Perijinan	Perijinan ditujukan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka Barat dan Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Simpang Teritip.
Merancang Rencana Program	Rencana program dirancang bersama antara Tim agar relevan dengan permasalahan yang saat ini sedang dihadapi oleh mitra.
<b>Tahap Kegiatan</b>	
Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengundang semua guru SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat untuk <i>sharing</i> tentang IT.</li> <li>2. Pendampingan literasi digital.</li> <li>3. Implementasi literasi digital guru dalam pembelajaran.</li> </ol>
<b>Tahap Pasca Kegiatan Inti</b>	
Tindaklanjut Program oleh Satuan Pendidikan	Tim secara terjadwal untuk medampingi guru SMP Negeri 4 Simpang Teritip dalam literasi digital

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Di Indonesia, digitalisasi literasi pada sekolah tingkat dasar dan menengah dimulai sejak tahun 2016 melalui Gerakan Literasi Nasional dengan program khusus di sekolah yakni Gerakan Literasi Sekolah. Gerakan ini merupakan bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Konsep literasi digital yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan didasarkan pada konsep literasi digital milik UNESCO dimana literasi digital mencakup dua sudut pandang utama seperti literasi teknologi dan literasi informasi. Literasi teknologi memfokuskan pada pengguna dan kemampuan teknis, sementara pada fokus utama pada literasi informasi adalah kemampuan memetakan, mengidentifikasi, mengolah, dan menggunakan informasi secara optimal. Kedua aspek tersebut kemudian terbagi dalam tiga tahapan utama yakni kompetensi digital berupa keterampilan, konsep pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital pada pengaplikasian kompetensi digital. Ketiga, transformasi digital dalam kaitannya dengan kreativitas dan inovasi pada dunia digital (Kemendikbud, 2017).

Literasi digital berdasarkan konsep yang dikembangkan oleh Glister (2007) didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber dan disajikan dalam bentuk digital melalui peranti elektronik seperti komputer, handphone dan tablet (Munir, 2017). Literasi digital juga dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, menilai mengatur dan mengevaluasi informasi yang didapat melalui bantuan teknologi digital.

Dalam Materi Pendukung Literasi Digital yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) terdapat 3 lingkungan utama dalam pembentukan literasi digital, yakni lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Lingkungan sekolah berkaitan dengan kebijakan, sarana dan prasarana serta tenaga profesional yang saling berkolaborasi untuk menciptakan lingkungan sekolah yang berkaitan dengan penguatan literasi digital.

Sejalan dengan itu, Elpira (2018) menyatakan bahwa lingkungan sekolah sebagai salah satu lembaga formal yang diharapkan mampu membentuk kemampuan literasi digital menjadi sarana peserta didik untuk dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan pengetahuan dan menyelesaikan tugas peserta didik dalam menemukan informasi dari konten digital. Namun tentu digitalisasi literasi dan pembelajaran harus ditangani oleh profesional.

Pada lingkup yang lebih sempit yakni kelas, guru memegang peranan penting dalam literasi digital pada pembelajaran. Namun sebelum memberikan tugas dan kewajiban seorang guru, terlebih dahulu guru memiliki keyakinan bahwa teknologi tidak menggantikan kedudukan seorang guru di

kelas, melainkan untuk membantu membuat, menyajikan konsep, prinsip maupun prosedur yang ingin dibagikan kepada peserta didik dalam literasi digital. Hal ini berfungsi untuk meningkatkan rasa percaya diri serta dilibatkan dalam berpartisipasi dalam pengembangan literasi digital. Selain itu, keberadaan guru dalam pembimbingan dan pengawasan penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran tentu menjadi faktor utama dalam pembentukan literasi digital peserta didik. Hal ini berkaitan dengan bagaimana peserta didik merasa memiliki “legalitas” dalam melakukan literasi, sehingga muncul keberanian untuk merumuskan dan mengkritisi pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan literasi dengan perangkat digital.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan tim kampus mengajar angkatan 2 di SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat memberikan pemahaman pada guru SMP mengenai literasi digital. Pada pertemuan pertama, tim pengabdian mengundang semua guru SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat untuk sharing tentang IT. Tim kampus mengajar angkatan 2 kemudian menjelaskan tentang literasi digital. Pada minggu berikutnya pendampingan dan implementasi literasi digital seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1. Implementasi Literasi Digital di SMP Negeri 4 Simpang Teritip**

## **SIMPULAN**

Problem pembelajaran yang dialami oleh guru di SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat terjadi pada aspek pembelajaran yang belum efektif. Hal ini disebabkan beberapa hal yakni kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital. Melalui pendampingan literasi digital SMP Negeri 4 Simpang Teritip Bangka Barat dapat menerapkan terobosan optimal dan efektif untuk melakukan proses pembelajaran dan tercapainya transformasi digital dalam kaitannya dengan kreativitas dan inovasi pada dunia digital bagi siswa SMP Negeri 4 Simpang Teritip.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kampus mengajar angkatan 2 ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada Dinas Pendidikan Bangka Barat, SMP Negeri 4 Simpang Teritip Kabupaten Bangka Barat yang telah memberikan kerjasama yang baik dalam kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Elpira, Bella. (2018). *Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh*. <http://library.ar-raniry.ac.id>.
- Gilster, P. (2007). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Kemendikbud. (2017). *Membangun Gerakan Bersama untuk Memajukan Literasi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Tersedia pada laman web: [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI.\\_ILMU\\_KOMPUTER/1966\\_03252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/1966_03252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf): <https://www.google.com/>.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.