

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PEMBERDAYAAN PEMUDA DESA TELANGKAH UNTUK MENGHADAPI TANTANGAN DI ERA DISRUPSI TEKNOLOGI



Disusun oleh:

Agus Surya

Evi Mariani

Matius Timan Herdi Ginting

Riwu Wulan

Rudie

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN KRISTEN
INSITUT AGAMA KRISTEN NEGERI PALANGKA RAYA**

2021

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berbasis penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan pemuda di dalam menghadapi tantangan pada era disrupsi teknologi. Permasalahan yang dialami pemuda Desa Telangkah dalam era disrupsi teknologi adalah permasalahan penggunaan media digital dengan bijak dan memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan produktif.

Kegiatan PKM ini akan dilakukan di Desa Telangkah, Kecamatan Kasongan Hilir, Kabupaten Katingan dengan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). Kegiatan ini berbasis penelitian dan partisipasi masyarakat. Solusi dari permasalahan yang disepakati bersama masyarakat untuk dilakukan adalah rangkaian pembinaan literasi digital bagi para pemuda Desa Telangkah dan pelatihan budidaya jamur tiram untuk mengisi waktu luang dengan produktif

Perkembangan yang terjadi setelah kegiatan dilakukan adalah pemuda dan warga Desa Telangkah yang mengikuti kegiatan mendapatkan wawasan baru tentang menggunakan media digital dengan bijak. Peserta kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat juga mendapatkan keterampilan budidaya jamur untuk mengisi waktu luang dengan lebih produktif. Kegiatan PKM mengalami hambatan dalam melibatkan para pemuda Desa Telangkah, namun kegiatan ini tetap dirasakan manfaatnya oleh kaum ibu yang antusias mengikuti kegiatan PKM.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan.....	5
D. Manfaat.....	4
BAB II KERANGKA KONSEP	
A. Strategi Pelaksanaan.....	5
B. Kajian Teori.....	6
BAB III PELAKSANAAN PENGABDIAN & DISKUSI KEILMUAN	
A. Gambaran Kegiatan.....	14
B. Diskusi Keilmuan.....	21
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	23
B. Rekomendasi Tindak Lanjut.....	23
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Desa Telangkah adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Katingan Hilir, Kabupaten Katingan, Provinsi Kalimantan Tengah, Indonesia. Desa Telangkah terletak pada ketinggian 500-700 meter di atas permukaan laut, dan dilewati oleh dua sungai yaitu sungai Katingan dan Sungai Kalanaman. Kondisi ini mengakibatkan desa ini kerap dilanda banjir pada musim penghujan yang mengakibatkan terganggunya aktivitas masyarakat di desa tersebut.

Desa Telangkah terdiri dari 10 Rukun Tetangga (RT) yang dipimpin oleh ketua RT. Desa Telangkah dipimpin oleh seorang kepala desa yang dipilih melalui Pemilihan Kepala Desa (Pilkades). Administrasi desa dilaksanakan di kantor desa dan aktivitas bersama masyarakat desa seringkali dilakukan di balai desa.

Berdasarkan profil kecamatan di Kabupaten Katingan tahun 2016, Desa Telangkah memiliki 685 keluarga dengan total jumlah penduduk 3098 jiwa. Proporsi antara jumlah penduduk laki-laki dan perempuan di desa ini kurang lebih sama. Penduduk Desa Telangkah memiliki mata pencaharian yang bervariasi, antara lain PNS, pekerja perusahaan kelapa sawit, pekerja tambang emas, petani, pencari ikan, dan pekerjaan lainnya.

Desa Telangkah memiliki fasilitas Pendidikan dari TK hingga SMP, sedangkan untuk SMA dan Pendidikan tinggi mereka harus ke desa atau kota terdekat untuk dapat mengenyam Pendidikan pada tingkat tersebut. Desa Telangkah telah memiliki aliran listrik, jaringan komunikasi dan air minum sehingga warga desa bisa memiliki penerangan, komunikasi dan air bersih dengan memadai.

Desa Telangkah memiliki kurang lebih 300 penduduk usia muda (remaja dan pemuda) yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Para pemuda ini tentunya adalah harapan bagi kemajuan desa ini di masa yang akan datang. Baik atau buruknya perkembangan Desa Telangkah di masa depan bergantung pada keberhasilan para pemuda desanya dalam menghadapi tantangan dan menjadi pribadi yang memiliki keterampilan serta kompetensi yang diperlukan pada era disrupsi teknologi ini.

Era disrupsi adalah istilah yang dipakai untuk keadaan yang sebenarnya terjadi akibat dari perubahan keadaan yang berawal dari perkembangan teknologi informasi yang merupakan sebuah inovasi baru dan berpotensi menggantikan sistem lama dengan teknologi digital (Suwardana dalam Waruwu, 2020). Hal ini ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat dan inovatif di berbagai bidang kehidupan. Perubahan teknologi informasi yang sangat cepat sudah dirasakan dalam bidang pendidikan, industri, dunia usaha, bahkan dapat dirasakan dalam perubahan interaksi antara manusia yang satu dengan manusia lainnya.

Renald Kasali menyatakan era disrupsi merupakan sebuah era peralihan, membuat informasi menyebar di media sosial semakin cepat dan efisien, sehingga menimbulkan efek pembaruan informasi secara cepat dan berpengaruh tanpa disadari (Waruwu, 2020). Sorotan Renald Kasali ini menekankan pada pembaruan informasi yang terjadi di masyarakat secara cepat bahkan tidak disadari oleh masyarakat itu sendiri. Pembaruan yang tidak disadari ini bisa memiliki dampak negatif bagi masyarakat yang tidak siap untuk menghadapinya.

Dampak negatif era disrupsi teknologi antara lain nampak dalam perubahan hubungan sosial di dalam tatanan masyarakat yang menyebabkan kemerosotan moral (Cahyono dalam Waruwu, 2020), kejahatan dunia online (Sudibyo dalam Waruwu, 2020), informasi yang tidak tersaring, perilaku konsumtif, membuat sikap menutup diri, berpikir sempit, pemborosan pengeluaran, meniru perilaku buruk, dan mudah terpengaruh oleh hal yang tidak sesuai dengan kebudayaan suatu negara (Hope dalam Harmadi, 2020).

Selain dampak negatif dari era disrupsi teknologi, muncul juga tantangan yang akan dihadapi oleh pemuda di masa depan. Profesor Christensen menyatakan bahwa 65% anak-anak kita yang kini memulai sekolah nantinya bakal mendapatkan pekerjaan-pekerjaan yang saat ini belum ada; 75 juta (42%) pekerjaan manusia akan digantikan oleh robot dan *artificial intelligence* pada tahun 2022 (World Economic Forum, 2018); 60% universitas di seluruh dunia akan menggunakan teknologi *virtual reality* (VR) pada tahun 2021 untuk menghasilkan lingkungan pembelajaran yang imersif (Harmadi, 2020). Tantangan yang sungguh berat ini harus mampu dihadapi oleh para pemuda agar memiliki masa depan yang gemilang dan penuh harapan.

Pemuda Desa Telangkah merupakan bagian dari generasi muda yang harus dipersiapkan agar berdaya dan memiliki optimisme dalam menghadapi tantangan di era

disrupsi teknologi. Pemberdayaan generasi muda Desa Telangkah menjadi tanggungjawab bersama berbagai pihak yang harus dikerjakan dengan serius, salah satunya oleh Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Palangka Raya sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi yang ada di Kalimantan Tengah. IAKN Palangka Raya harus bekerja sama dengan masyarakat untuk mempersiapkan generasi muda Desa Telangkah agar memiliki daya di era disrupsi teknologi.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah salah satu usaha IAKN Palangka Raya untuk memberdayakan masyarakat, khususnya generasi muda agar mampu menghadapi tantangan era disrupsi teknologi sekarang ini. IAKN Palangka Raya perlu bekerjasama dengan masyarakat sebagai rekan kerja untuk memberdayakan pemuda, dalam hal ini pemuda di Desa Telangkah. Kebutuhan pemuda Desa Telangkah dalam menghadapi era disrupsi teknologi ini akan diidentifikasi melalui proses penelitian mendalam secara partisipatori dan ditindaklanjuti dalam berbagai bentuk kegiatan PKM berbasis penelitian tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Masalah apa yang dihadapi pemuda Desa Telangkah dalam era disrupsi teknologi?
2. Bagaimana cara menyelesaikan masalah-masalah prioritas yang dihadapi pemuda Desa Telangkah dalam era disrupsi teknologi?
3. Bagaimana perkembangan pemecahan masalah yang dilakukan secara partisipatoris bersama penduduk, khususnya pemuda Desa Telangkah dalam era disrupsi teknologi?

C. Tujuan

1. Mengidentifikasi masalah yang dihadapi pemuda Desa Telangkah dalam era disrupsi teknologi
2. Menentukan cara menyelesaikan masalah-masalah prioritas yang dihadapi pemuda Desa Telangkah dalam era disrupsi teknologi secara partisipatoris
3. Mendeskripsikan perkembangan pemecahan masalah yang dilakukan secara partisipatoris bersama penduduk, khususnya pemuda Desa Telangkah dalam era disrupsi teknologi

D. Manfaat

1. Bagi pemuda Desa Telangkah
 - a. Memberikan wawasan dan keterampilan baru terkait pengembangan diri pribadi pemuda untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan era disrupsi teknologi
 - b. Menjadi wadah pembelajaran interaksi sosial yang sehat dan toleran di tengah perbedaan
2. Bagi aparat Desa Telangkah
Menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan untuk merancang pembinaan bagi pemuda Desa Telangkah
3. Bagi gereja
Menjadi masukan dalam perencanaan dan pelaksanaan pelayanan dan pembinaan pemuda gereja Desa Telangkah

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. Strategi Pelaksanaan

Pengabdian masyarakat berbasis penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metodologi *Participatory Action Research* (PAR). *Participatory Action Research* adalah istilah yang memuat seperangkat asumsi yang mendasari paradigma baru ilmu pengetahuan dan bertentangan dengan paradigma pengetahuan tradisional atau kuno. Asumsi-asumsi baru tersebut menggaris bawahi arti penting proses sosial dan kolektif dalam mencapai kesimpulan-kesimpulan mengenai “apa kasus yang sedang terjadi” dan “apa implikasi perubahannya” yang dipandang berguna oleh orang-orang yang berbeda pada situasi problematis, dalam mengantarkan untuk melakukan penelitian awal (Afandi, 2013:41).

PAR terdiri dari tiga kata yang selalu berhubungan seperti daur (siklus), yaitu partisipasi, riset dan aksi. Artinya hasil riset yang telah dilakukan secara partisipatif kemudian diimplementasikan ke dalam aksi. Aksi partisipatif yang benar akan menjadi tepat sasaran. Sebaliknya, aksi yang didasarkan pada riset aksi yang tidak memiliki dasar permasalahan dan kondisi subyek penelitian yang sebenarnya akan menjadi kontraproduktif. Namun, setelah aksi bukan berarti lepas tangan begitu saja, melainkan dilanjutkan dengan evaluasi dan refleksi yang kemudian menjadi bahan untuk riset kondisi subyek penelitian setelah aksi. Begitu seterusnya hingga kemudian menjadi sesuatu yang ajeg. Oleh Stephen Kemmis proses riset aksi digambarkan dalam model cyclical seperti spiral. Setiap *cycle* memiliki empat tahap, yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.

Sebelum masuk ke dalam empat tahap *cycle* di atas, dilakukan langkah-langkah identifikasi masalah dengan cara melakukan wawancara mendalam, survey dan *Focus Group Discussion* (FGD). Secara lengkap, tahapan pelaksanaan kegiatan PKM berbasis penelitian ini mengikuti langkah-langkah dalam pelaksanaan metode PAR sebagai berikut:

1. Persiapan sosial terlibat langsung dalam kehidupan kelompok sosial masyarakat.
2. Identifikasi data, fakta sosial. Mengamati dan mengidentifikasi realitas sosial, biasanya muncul berupa keluhan-keluhan masyarakat atau permasalahan

3. Analisis sosial mendiskusikan/mengurai realitas sosial, untuk menemukan isu sentral atau kata kunci (fokus masalah). Mempertanyakan terus-menerus, mengapa masalah itu terjadi, bagaimana hubungan-hubungan antar kelompok sosial yang ada.
4. Menilai posisi masyarakat dalam peta hubungan-hubungan antar kelompok masyarakat tersebut
5. Perumusan masalah sosial
6. Mengorganisir gagasan-gagasan yang muncul guna mencari peluang-peluang yang mungkin bisa dilakukan bersama guna memecahkan masalah dengan memperhatikan pengalaman-pengalaman masyarakat di masa lalu (keberhasilan dan kegagalannya)
7. Merumuskan rencana tindakan strategis yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut (menentukan apa, kapan, dimana dan siapa serta bagaimana)
8. Pengorganisasian sumber daya, dengan mengidentifikasi siapa yang harus diajak bekerjasama dan siapa yang akan menghambat.
9. Aksi untuk perubahan
10. Observasi evaluasi (untuk menilai keberhasilan dan kegagalan/*learning experience*)

B. Kajian Teori

1. Disrupsi Teknologi

a. Pengertian Disrupsi Teknologi

Kata “disrupsi” dalam *Cambridge Advanced learner’s Dictionary*, berasal dari akar kata *disrupt* yang memiliki makna “mencegah sesuatu, khususnya sistem, proses, atau peristiwa untuk berlangsung atau terjadi seperti biasanya”; sedangkan kata *disruptive* memiliki makna “menyebabkan masalah sehingga sesuatu tidak berjalan sebagaimana biasanya”. Berdasarkan makna dari kamus tersebut, dapat dipahami bahwa disrupsi adalah sesuatu yang menyebabkan perubahan sehingga mengganggu kebiasaan dan dimaknai dengan negatif karena hal tersebut menimbulkan masalah.

Menurut Christensen dalam Yulizar dan Farida (2019) *disruption* adalah menggantikan ‘pasar lama’ industri dan teknologi, dan menghasilkan suatu kebaruan yang lebih efisien dan menyeluruh. Disrupsi yang dimaksudkan oleh Christiansen ini memiliki dua makna yaitu merusak tatanan namun juga memiliki makna kreatif. Merusak

tatanan, karena menggantikan hal lama yang telah menjadi kebiasaan. Kreatif, karena di sisi lain inovasi kreatif menciptakan hal baru yang lebih efisien dan menyeluruh.

Disrupsi (*disruption*) adalah inovasi menggantikan sistem lama dengan teknologi digital yang lebih efisien dan bermanfaat (Kasali dalam Yulizar dan Farida, 2019). Makna disrupsi menurut Kazali ini mengindikasikan hal yang sama dengan yang diungkapkan oleh Kristiansen karena maknanya juga mengganti yang lama dengan yang lebih baik. Kebiasaan lama berubah menjadi kebiasaan baru yang dianggap lebih bermanfaat.

Era disrupsi merupakan era yang ditandai perubahan yang fundamental dalam kehidupan di masyarakat sebagai dampak dari inovasi teknologi untuk merespon kebutuhan konsumen di masa yang akan datang (Rosyadi dalam Yulizar dan Farida, 2019). Makna disrupsi menurut Rosyadi ini menyoroti perubahan yang mendasar dalam kehidupan bermasyarakat, artinya perubahan terjadi di semua lini kehidupan karena dasarnya sudah berubah dan perubahan tersebut tidak terhindarkan. Perubahan yang dimaksud Rosyadi ini juga mengindikasikan adanya perubahan yang terjadi secara terus menerus dari konsumen.

Era disrupsi teknologi dan revolusi digital adalah istilah lain dari revolusi industri 4.0 (Yahya dalam Yulizar dan Farida, 2019). Fokus utama masyarakat industri adalah penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup. Pada era digital ini Indonesia memasuki era informasi dan komunikasi global (Kemenristekdikti, 2018). Yahya dalam hal ini mengaitkan secara langsung istilah disrupsi dengan teknologi, yang mengindikasikan bahwa telah terjadi perubahan besar dalam dunia teknologi sehingga mengakibatkan disrupsi.

Berdasarkan berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa disrupsi teknologi adalah perubahan mendasar yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat akibat dari inovasi teknologi sehingga terjadi perubahan kebiasaan. Disrupsi teknologi tidak dapat dihindari sehingga harus dihadapi dengan bekal hidup yang cukup. Disrupsi teknologi memiliki dua kata kunci yaitu perubahan dan inovasi.

b. Dampak Disrupsi Teknologi

Perubahan dalam tatanan kehidupan bermasyarakat terjadi dalam era disrupsi teknologi yang kemudian diperkuat dan dipercepat dengan terjadinya pandemi Covid-19 di seluruh belahan dunia. Masyarakat dunia yang sebagian besarnya terbiasa untuk berinteraksi langsung dalam melakukan aktivitas dipaksa berinteraksi secara daring karena pembatasan-pembatasan yang dilakukan untuk mencegah virus Covid-19 tersebar luas. Kemajuan dalam dunia digital yang sangat cepat juga mendukung perubahan tersebut di atas.

Disrupsi teknologi berdampak dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Setiawan dalam Yulizar dan Farida (2019) ada dampak positif dan negatif era disrupsi. Dampak positif era disrupsi yaitu:

- 1) Informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya;
- 2) tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam penyelesaian pekerjaan;
- 3) munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat;
- 4) Meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi;
- 5) munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online, diskusi online yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan; dan
- 6) munculnya e-bisnis seperti toko online yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan mendapatkannya.

Sedangkan dampak negatif era disrupsi yaitu:

- 1) Ancaman pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena akses data yang mudah dan menyebabkan orang plagiatis akan melakukan kecurangan;
- 2) Ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi; dan
- 3) Ancaman penyalahgunaan pengetahuan untuk melakukan tindak pidana seperti menerobos sistem perbankan, berita bohong, ujaran kebencian

Menurut Hamid dalam Yulizar dan Farida (2019) dampak positif era disrupsi antara lain:

- 1) dimudahkannya konsumen dalam mencukupi kebutuhan dengan harga lebih murah;
- 2) terjadi transfer teknologi menuju yang lebih modern;
- 3) memacu persaingan berbasis inovasi untuk memperbaiki layanannya;
- 4) inovasi yang dilakukan akan memberikan kesempatan lapangan kerja yang baru; dan
- 5) meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

Era disrupsi mengubah perilaku manusia di berbagai sektor secara mendasar. Sektor ekonomi, pendidikan, sosial, politik serta berbagai sektor lain mengalami perubahan ke arah digitalisasi yang memberi dampak positif sekaligus negatif. Era disrupsi juga memunculkan generasi milenial, dengan memenuhi kebutuhan pola pikir eksponensial, dan *corporate mindset* (Lasmawan dalam Arifianto, 2021).

Pada era disrupsi teknologi, manusia dituntut untuk menguasai dan menggunakan teknologi dalam berbagai lini kehidupan. Manusia mengalami kesulitan ketika tidak mampu menguasai teknologi yang mempermudah dan membuat kehidupan sehari-hari lebih efisien dan praktis. Pada era disrupsi saat ini, manusia dituntut menggunakan teknologi untuk mengatur segala aspek kehidupan demi efektivitas dan efisiensi kerja sehari-hari. Manusia menggunakan teknologi digital untuk melakukan berbagai aktivitas yang sederhana seperti memesan makanan hingga aktivitas yang kompleks seperti membangun sistem dalam organisasi.

Di era digital ini manusia semakin mengandalkan jejaring di setiap aspek kehidupannya untuk saling berinteraksi dan berkolaborasi, baik dalam dunia nyata maupun dunia maya. Jejaring semakin dibutuhkan ketika manusia kini hidup sebagai masyarakat berkebudayaan postmodern (Wulandari dalam Arifianto, 2021). Manusia tidak mampu lepas dari teknologi dan menjadi bagian dari era disrupsi digital yang menggantikan kebudayaan lama. Kemajuan teknologi informasi digital yang pesat mengakibatkan arus informasi yang tak terbatas menjadi pemicu kemajuan hidup sekaligus juga memicu perilaku di luar norma tanpa adanya kontrol.

Efek negative muncul ketika manusia berjejaring menggunakan media sosial pada era disrupsi. Menurut Tsaniyah & Juliana (2019), permasalahan yang muncul dari penggunaan

media sosial saat ini antara lain adalah persepsi sebagian pengguna yang membuat dikotomi atau pembagian yang ketat antara dunia maya dan dunia nyata. Mereka menganggap bahwa di balik setiap sesuatu yang bersifat virtual dan anonimitas seorang pengguna dapat berbuat semaunya, termasuk mencaci maki, melakukan perisakan (*cyber bullying*), menebar ujaran kebencian (*hate speech*), dan menyebar kabar bohong (*hoax*).

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa era disrupsi teknologi tidak hanya memiliki dampak positif bagi kemajuan umat manusia namun juga memiliki dampak yang negatif.

2. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Secara umum yang dimaksud dengan literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknis (Syaripudin, 2017). Pengertian ini mengandung makna bahwa literasi digital mencakup semua kemampuan yang diperlukan dalam menggunakan teknologi digital. Literasi digital tidak hanya sekedar mampu menggunakan teknologi digital tetapi juga mampu memanfaatkannya dengan benar sehingga mendatangkan manfaat bagi penggunanya.

Berdasarkan asal katanya, literasi berasal dari bahasa Latin "*literature*" dan bahasa Inggris "*letter*". Kata literasi pada umumnya tidak lepas dari kata buku, karena berliterasi dikatakan saat membaca sebuah buku. Padahal literasi bukan hanya dengan membaca buku saja, tetapi berliterasi juga bisa dilakukan pada saat membaca kejadian yang sedang terjadi di lingkungan sekitar, karena literasi juga merupakan kemampuan setiap individu dalam menggunakan keahlian yang dimilikinya (Lestari & Erwanto, 2021).

Literasi pada awalnya adalah kemampuan membaca dan menulis serta berhitung. Literasi ini kemudian dianggap sebagai literasi lama dengan munculnya literasi baru yaitu literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Kemudian pada saat revolusi industri 4.0, muncul istilah literasi digital yang dikemukakan oleh Gilster yaitu literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan

sehari-hari (Lestari & Erwanto, 2021). Literasi baru ini haruslah dikuasai oleh masyarakat pada era disrupsi teknologi sebagai modal untuk berkiprah dalam kehidupan bermasyarakat (Fitriani & Aziz, 2019)

Eshet dalam Lestari & Erwanto (2021) menyatakan bahwa literasi digital lebih dari kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif. Literasi digital juga merupakan sebetuk cara berpikir tertentu. Berdasarkan pernyataan Eshet tersebut, literasi digital dapat dimaknai sebagai cara pikir dalam dunia digital.

Menurut pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami dan menyebarluaskan informasi. Sedangkan Buckingham menyatakan bahwa digital literasi juga berkaitan dengan empat komponen penting yaitu: representasi, bahasa, produksi dan khalayak (Lestari & Erwanto 2021).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa literasi digital adalah keterampilan menggunakan teknologi informasi digital untuk mengakses, mengolah, menggunakan dan menyebarluaskan informasi.

b. Pengukuran Literasi Digital

Ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur literasi digital. *Digital Literacy Across the Curriculum* (Hague & Payton dalam Nasionalita & Nugroho, 2020) dijelaskan ada 8 komponen literasi digital, yaitu:

- 1) *Functional Skill and Beyond*, merupakan komponen pertama berkaitan dengan operasional teknologi. Berkaitan dengan kemampuan *ICT-Skills* seseorang dan relasinya dengan konten dari berbagai media. Penggunaan operasional dari teknologi juga berkaitan dengan familiaritas terhadap teknologi, keterjangkauan alat teknologi, penggunaan teknologi dan menghasilkan data, kesadaran mengenai copyright dan mampu menghasilkan produk akhir dari teknologi;
- 2) *Creativity*, merupakan komponen *creativity* berkaitan dengan cara berpikir dan membangun serta membagikan pengetahuan dalam berbagai macam ide dengan memanfaatkan teknologi digital. Dalam hal ini *creativity* disebut mencakup; (1) kreasi produk atau keluaran dalam berbagai format dan model dengan memanfaatkan teknologi digital; (2) kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif

meliputi perencanaan, merajut konten, mengeksplorasi ide ide dan mengontrol proses kreatifnya;

- 3) *Collaboration*, merupakan komponen *Collaboration* didasarkan pada sifat teknologi digital itu sendiri. Teknologi digital menyediakan peluang peluang untuk bekerjasama dalam tim. Teknologi digital juga membuka proses partisipasi yang kemudian membuka dukungan untuk kolaborasi. Komponen ini menekankan partisipasi individu dalam proses dialog, diskusi dan membangun gagasan gagasan lainnya untuk menciptakan pemahaman. Misalnya, kemampuan berpartisipasi dalam ruang digital, mampu menjelaskan dan menegosiasikan gagasan-gagasan dengan orang lain di grup;
- 4) *Communication*, merupakan seseorang yang terliterasi digital berarti menjadi orang yang mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital. Komunikasi yang efektif dan literasi digital erat dengan kemampuan membagikan pemikiran, gagasan dan pemahaman. Selain itu memiliki kemampuan memahami dan mengerti audiens (sehingga ketika membuat konten mereka memperkirakan kebutuhan audiens dan dampaknya);
- 5) *The Ability to find and select Information*, merupakan komponen ini menitikberatkan pada kemampuan mencari dan menyeleksi informasi pada *digital literacy across the curriculum*. Kemampuan ini berkaitan dengan bagaimana berpikir hati-hati mengenai bagaimana proses pencarian informasi dan menggunakan sumber secara selektif;
- 6) *Critical Thinking and Evaluation*, merupakan komponen ini menekankan bahwa jangan hanya menerima informasi dan memaknai informasi secara pasif saja tapi sebaiknya juga berkontribusi, menganalisis dan menajamkan berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi;
- 7) *Cultural and Social Understanding*, merupakan praktik literasi digital sebaiknya sejalan dengan konteks pemahaman sosial dan budaya;
- 8) *E-Safety*, merupakan komponen *E-Safety* menekankan pada pada pilihan pilihan yang menjamin keamanan saat pengguna bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi dengan teknologi digital.

Sedangkan Kominfo Indonesia melakukan pengukuran literasi digital dengan mengacu pada “*A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills*” (UNESCO, 2018). Melalui survei, responden diminta untuk mengisi 28 pertanyaan yang disusun menjadi 7 pilar, 4 sub-indeks, dan sebuah Indeks Literasi Digital. Pengukuran indeks literasi digital tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Adapun cara yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur indeks literasi digital pemuda Desa Telangkah adalah menggunakan survey literasi digital yang dibuat oleh Kominfo berdasarkan kerangka di atas.

c. Upaya Peningkatan Literasi Digital

Indeks Literasi Indonesia pada tahun 2020 berada di tingkat sedang. Artinya masih banyak hal yang perlu dilakukan agar bisa menjadi lebih baik. Ada banyak upaya yang bisa dikerjakan untuk meningkatkan indeks literasi digital, diantaranya dengan melakukan pelatihan-pelatihan literasi digital, memasukkan literasi digital di dalam kurikulum sekolah, dan memberikan penyuluhan-penyuluhan masyarakat terkait literasi digital.

BAB III

PELAKSANAAN PENGABDIAN & DISKUSI KEILMUAN

A. Gambaran Kegiatan

1. Identifikasi Masalah (persiapan sosial, identifikasi data, analisis sosial, menganalisis hubungan masyarakat, merumuskan masalah sosial)

Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) pertama-tama berkoordinasi dengan tokoh masyarakat setempat yaitu pendeta jemaat GKE Telangkah untuk mendapatkan data-data awal mengenai kondisi Desa Telangkah. Setelah berkoordinasi dan menyepakati waktu kunjungan ke Desa Telangkah, tim PKM mengunjungi Desa Telangkah. Namun pada saat yang ditentukan, tim PKM tidak dapat melakukan kunjungan tersebut karena kendala banjir besar di Kabupaten Katingan termasuk di Desa Telangkah. Setelah kondisi banjir telah surut dan jalan menuju desa tersebut bisa diakses, akhirnya tim PKM dapat mengunjungi Desa Telangkah. Pada saat kunjungan pertama tersebut, warga desa, khususnya gereja sedang melakukan kerja bakti membersihkan sisa-sisa lumpur akibat banjir. Karena itu tim PKM ikut membantu kegiatan tersebut dengan maksud mendekati diri kepada warga Telangkah. Selanjutnya tim PKM melakukan beberapa cara untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Wawancara dengan pemuda, pengurus gereja dan perangkat desa Telangkah

Pada tahap awal identifikasi masalah, dilakukan wawancara mendalam (kisi-kisi wawancara terlampir) dengan pihak-pihak terkait sebagai berikut:

- 1) Sekretaris Desa Telangkah
- 2) Pendeta Jemaat GKE Telangkah : Pdt. Indah Karuniawati
- 3) Ketua Pemuda GKE Telangkah : Ki Yuan
- 4) Orangtua dari pemuda Desa Telangkah : Bapak Winerdie & Bapak Sumsinarta
- 5) Pemuda Desa Telangkah : Keizia Wulandari & Rojena

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa pihak tersebut di atas didapati fakta-fakta sebagai berikut:

- 1) Pemuda Desa Telangkah hampir semuanya memiliki *smartphone* yang mereka gunakan untuk *meeting online* untuk keperluan pembelajaran di masa pandemic, bermain game online, mendengarkan musik, belanja online, mengakses layanan

kesehatan dan pendidikan, menonton Youtube, menggunakan media sosial (Facebook, Instagram, Twitter, dan lainnya), mencari informasi, berkomunikasi, hingga menonton tayangan berbayar. Hal ini mengindikasikan bahwa pemuda Desa Telangkah sangat aktif menggunakan teknologi digital dalam kehidupan mereka sehari-hari.

- 2) Dirasa perlu oleh semua pihak untuk menggunakan gadget secara bijaksana. Beberapa pemuda mengaku bahwa mereka masih belum bisa bijaksana dalam menggunakan gadget. Hal negatif yang dirasa perlu untuk diubah adalah waktu dalam penggunaan gadget, Sebagian besar dari pemuda yang diwawancara merasa bahwa mereka banyak membuang waktu untuk bermain gadget dan merasa yang mereka lakukan tersebut tidak produktif. Selain itu, hal yang perlu diperbaiki adalah proses verifikasi berita yang disebarakan melalui media sosial. Kiyuan menyatakan bahwa: “Ada banyak pemuda yang menyebarkan berita tanpa mengecek dulu kebenaran berita tersebut sehingga mereka menjadi penyebar hoaks.”
- 3) Terjadi tindakan yang tidak pantas karena sosial media. Ada pemuda yang berkenalan di media sosial dan kemudian kabur dari rumah karena ingin bersama dengan kenalan di dunia maya tersebut. Selain itu terjadi pergaulan bebas karena menonton konten pornografi.
- 4) Desa Telangkah memiliki masalah besar terkait penyalahgunaan narkoba di kalangan pemuda. Menurut perangkat desa dan orangtua pemuda, ada cukup banyak pemuda yang terlibat masalah narkoba. Walaupun telah dilakukan berbagai upaya seperti penyuluhan dan pengarahan, masih saja pemuda-pemuda tersebut menyalahgunakan narkoba. Bahkan ada warga yang menjuluki Desa Telangkah sebagai kampung narkoba. Melalui pertanyaan lebih lanjut, diidentifikasi bahwa permasalahan ini terkait dengan kurangnya aktivitas produktif dari para pemuda untuk mengisi waktu luang mereka, ketika mereka memiliki banyak waktu luang malah digunakan untuk bermain game dan juga mengonsumsi narkoba. Banyaknya waktu luang yang tidak produktif ini disebabkan karena sedikitnya pilihan pekerjaan bagi para pemuda Desa Telangkah sehingga terjadi banyak pemuda yang menganggur dan melakukan hal-hal yang negatif untuk mengisi waktu luang mereka.

5) Sebagian pemuda merasa optimis menghadapi masa depan di era disrupsi teknologi, namun ketika dipaparkan kenyataan tentang dampak disrupsi teknologi bagi pekerjaan di masa depan, beberapa menjadi tidak cukup optimis untuk berhasil di masa depan.

b. Survey Indeks Literasi Digital

Tim Pengabdian kepada Masyarakat membuat survey indeks literasi digital berdasarkan survey yang telah disusun oleh Kominfo dan menyebarkan survey tersebut kepada 26 orang pemuda Desa Telangkah sebagai responden. Butir angket terdiri dari 32 butir soal dengan skala 1-5. Berdasarkan hasil perhitungan survey, pemuda Desa Telangkah memiliki rata-rata indeks literasi digital 3,635 yang masuk dalam kategori sedang berdasarkan tabel di bawah.

Tabel Kategori Indeks Literasi Digital

Rentang	Kategori
1-1,99	Buruk
2-3,99	Sedang
4-5	Baik

Adapun nilai indeks literasi digital terendah adalah 3,06 yang berada pada kategori sedang dan nilai indeks literasi digital tertinggi adalah 4,46 yang ada pada kategori baik. Data ini mengindikasikan bahwa masih perlu peningkatan indeks literasi digital bagi pemuda Desa Telangkah.

c. *Focus Group Discussion*

Berdasarkan hasil wawancara dan survey yang dilakukan, tim PKM melakukan *Focus Group Discussion (FGD)* bersama dengan perangkat desa, Karang Taruna dan pemuda Desa Telangkah. Tim PKM mendeskripsikan hasil temuan sebelumnya dan berdiskusi bersama-sama dengan seluruh peserta FGD tentang masalah prioritas yang ingin diselesaikan. Tercetus masalah kurangnya fasilitas olahraga dan musik pada saat FGD, namun akhirnya disepakati bahwa permasalahan yang perlu diselesaikan adalah masalah literasi digital serta kurangnya kegiatan produktif pengisi waktu luang bagi

para pemuda Desa Telangkah. Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, dibuatlah rencana pelaksanaan kegiatan PKM bagi pemuda Desa Telangkah.

2. Membuat Rencana Kegiatan dan Mengorganisasi Sumber Daya

Berdasarkan rumusan masalah sosial yang ingin diselesaikan bersama dengan masyarakat, didiskusikanlah berbagai alternatif kegiatan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui proses diskusi bersama dengan masyarakat, tercapailah kesepakatan untuk melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

Nama Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Luaran
<p>Pembinaan Literasi Digital</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cerdas bermedia sosial 2. Ibadah Pemuda “Pemuda Kristen yang menjadi berkat lewat Media Sosial” 3. Mendampingi anak dalam menggunakan teknologi informasi 4. Menggunakan Teknologi Informasi untuk Pengembangan Diri 	<p>Pemuda Desa Telangkah dapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. memahami makna Literasi Digital 2. memiliki kecakapan dasar bermedia digital 3. mempraktekkan cara aman bermedia digital 4. menjadi berkat lewat media sosial 5. mengembangkan diri lewat teknologi informasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. meningkatnya pemahaman pemuda mengenai literasi digital 2. terbentuknya Kelompok Informasi Masyarakat (KIM)
<p>Pola Pikir Wirausaha & Budidaya Jamur Tiram: Alternatif Pengisi Waktu Luang</p>	<p>Pemuda Desa Telangkah dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. memiliki pola pikir wirausaha 2. mendapatkan masukan tentang alternatif penggunaan waktu luang yang produktif dan memiliki nilai ekonomis. 	<p>Terbentuknya kelompok pemuda yang mampu membudidayakan jamur tiram hingga memiliki nilai ekonomis</p>

Perangkat Desa Telangkah bersama masyarakat yang mengikuti diskusi bersama dengan tim PKM menyambut baik kesepakatan tersebut dan perangkat desa menyatakan siap mendukung terlaksananya kegiatan tersebut demi kemajuan Desa Telangkah. Perencanaan kegiatan dilakukan selama 2 minggu yang melibatkan Tim PKM, perangkat desa, serta masyarakat. Selama 2 minggu dilakukan perencanaan yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Persiapan kegiatan pembinaan literasi digital yang melibatkan narasumber dari Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Kalimantan Tengah. Tim PKM berdiskusi dengan dinas tersebut untuk merancang kegiatan terkait pembinaan literasi digital. Berdasarkan diskusi tersebut ditunjuklah dua orang narasumber yang akan membantu tim PKM untuk kegiatan pembinaan literasi digital
- b. Koordinasi dengan perangkat desa terkait pembuatan rumah jamur dan menghubungi narasumber pelatihan budidaya jamur untuk mempersiapkan pelatihan budidaya jamur tiram
- c. Persiapan kebutuhan kegiatan PKM yang dilakukan oleh tim PKM bersama dengan gereja dan perangkat Desa Telangkah
- d. Persiapan internal tim PKM yang meliputi pembagian tugas, pengaturan sumber daya yang diperlukan dan persiapan materi yang akan disampaikan dari internal tim PKM.

3. Melaksanakan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah direncanakan bersama dengan masyarakat Desa Telangkah dilaksanakan dalam waktu 3 (tiga) hari. Kegiatan terkait literasi digital dilaksanakan dengan menggandeng Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Kalimantan Tengah. Kegiatan PKM terkait Literasi Digital diikuti oleh pemuda Desa Telangkah dan juga kaum ibu Desa Telangkah yang juga tertarik dengan kegiatan tersebut.

Tim PKM telah mengkoordinasikan kegiatan pembinaan literasi digital tersebut dengan perangkat desa dan karang taruna Desa Telangkah agar banyak pemuda di Desa Telangkah mau mengikuti kegiatan tersebut. Pada saat kegiatan berlangsung di balai desa, nampak para pemuda Desa Telangkah tidak cukup antusias dengan kegiatan yang dilaksanakan. Hanya 5 (lima) pemuda saja yang mengikuti kegiatan tersebut dari ratusan

pemuda yang ada di Desa Telangkah. Ketika ditelusuri lebih lanjut, ada pemuda yang tidak mengetahui kegiatan tersebut. Ada pula yang sedang bekerja atau ke luar kota. Namun cukup banyak pula yang memang tidak ingin mengikuti kegiatan tersebut.

Kegiatan pembinaan literasi digital berisi beberapa hal penting terkait dunia digital yang perlu dipahami oleh masyarakat. Narasumber menjelaskan cara-cara bijak bersosial media, cara menangkal hoaks, keamanan digital dan juga Kelompok Informasi Masyarakat (KIM). Dijelaskan bahwa kita perlu waspada akan keamanan data pribadi kita di dalam era digital.

Pada saat kegiatan pembinaan literasi digital, peserta pembinaan lebih tertarik tentang keamanan digital. Beberapa orang peserta mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait keamanan digital. Sebagian besar peserta baru disadarkan tentang keamanan digital pada saat mengikuti pembinaan literasi digital.

Jumlah pemuda yang mengikuti kegiatan menjadi meningkat secara signifikan ketika kegiatan tersebut dilaksanakan di gereja bersamaan dengan ibadah pemuda. Ada lebih dari 20 orang yang hadir pada saat pembinaan dilakukan di gereja. Nampak bahwa koordinasi pemuda gereja berjalan lebih baik. Pada saat pembinaan literasi digital di gereja, lebih dititik beratkan pada pemuda Kristen seharusnya menjadi berkat di media digital.

Kegiatan selanjutnya untuk menjawab permasalahan mengisi waktu luang dengan kegiatan produktif, adalah pembinaan tentang pola pikir wirausaha dan pelatihan budidaya jamur tiram. Kedua kegiatan ini juga mengalami masalah yang sama yaitu kurang berminatnya pemuda akan kegiatan tersebut sehingga kegiatan lebih banyak diikuti oleh kaum ibu Desa Telangkah.

Kegiatan pembinaan pola pikir wirausaha diikuti dengan antusias oleh peserta. Beberapa peserta menyatakan bahwa setiap orang harus memiliki pola pikir wirausaha agar tidak terlindas oleh arus disrupsi teknologi. Setelah pembinaan pola pikir wirausaha, pelatihan budidaya jamur diikuti dengan antusias oleh seluruh peserta. Dalam kegiatan ini nampak bahwa kaum ibu lebih tertarik tentang prospek budidaya jamur tiram dan pengolahannya. Pada pelatihan ini dijelaskan secara rinci oleh narasumber tentang cara budidaya jamur serta alternatif-alternatif pengolahan jamur sehingga memiliki nilai ekonomis yang lebih tinggi daripada jamur tiram segar.

Berdasarkan fakta kurangnya pemuda Desa Telangkah dalam kegiatan PKM dapat diidentifikasi masalah baru yang ada di Desa Telangkah yaitu kurangnya partisipasi kaum muda/ pemuda Desa Telangkah dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat. Kemudian masalah berikutnya adalah organisasi yang ada di Desa Telangkah termasuk perangkat Desa Telangkah masih belum mampu mengorganisasi dengan baik masyarakat yang menjadi sasaran kegiatan pengabdian. Permasalahan ini merupakan permasalahan yang dihadapi oleh tim PKM dalam mengajak masyarakat secara aktif dan partisipatoris dalam membangun diri dan komunitasnya.

4. Mengevaluasi Kegiatan

Setelah seluruh kegiatan berlangsung, dilaksanakanlah evaluasi kegiatan bersama dengan perangkat desa Telangkah. Adapun hasil evaluasi dari kegiatan PKM adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan PKM yang dilaksanakan sebenarnya sangat bermanfaat namun kurang mendapat respon positif dari pemuda Desa Telangkah. Hal ini kemungkinan terjadi karena kurang terorganisirnya pemuda Desa Telangkah secara keseluruhan. Karang Taruna masih belum bisa menggerakkan pemuda Desa Telangkah untuk terlibat aktif dalam kegiatan bermanfaat semacam ini.
- b. Perangkat desa mengharapkan kegiatan serupa masih akan dilakukan di Desa Telangkah agar budidaya jamur tiram dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi pengolahan hasil jamur tiram
- c. Tim PKM mengharapkan perangkat desa mengkoordinasi dengan baik pemeliharaan bibit jamur tiram yang telah diserahkan sebanyak 300 baglog kepada Desa Telangkah bersama dengan tempat budidaya yang telah dibangun.
- d. Disepakati bahwa kelompok ibu PKK yang mengikuti kegiatan PKM untuk selanjutnya melakukan kegiatan pemeliharaan terhadap jamur tiram yang telah diberikan.
- e. Akan dibentuk 1 tim Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) sebagai tindak lanjut dari kegiatan literasi digital dan budidaya jamur.
- f. Pemuda yang mengikuti kegiatan literasi digital menyatakan bahwa ada penambahan pemahaman yang baru tentang literasi digital dari pembinaan yang telah dilaksanakan.

B. Diskusi Keilmuan

Pada saat identifikasi masalah, ditemukan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan dampak negatif disrupsi teknologi. Permasalahan yang terjadi pada pemuda Desa Telangkah seperti tindakan tidak patut karena media sosial sesuai dengan dampak era disrupsi yang dikemukakan oleh Setiawan dalam Yulizar dan Farida (2019) yaitu ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi. Pada saat pemuda menggunakan media sosial untuk berelasi dengan orang lain, ada kemungkinan mereka mengambil keputusan tanpa berpikir panjang. Seringkali diberitakan pemuda/ pemudi kabur dari rumah karena lari dengan kenalannya dari media sosial karena dunia digital termasuk media sosial menawarkan proses yang *instant* tanpa perlu menunggu proses yang cukup lama yang memungkinkan mereka berpikir lebih panjang.

Temuan berikutnya adalah permasalahan pemuda yang menyebarkan berita bohong karena tidak melakukan pemeriksaan kebenaran berita yang disebar. Sekali lagi hal ini merupakan dampak negatif disrupsi teknologi yang memunculkan budaya cepat dan *instant* serta kecenderungan untuk menyebarkan berita bohong kepada masyarakat seperti yang dikemukakan oleh Setiawan dalam Yulizar dan Farida (2019).

Pemuda Desa Telangkah memiliki indeks literasi digital pada tingkatan sedang. Para pemuda telah menggunakan media digital untuk hal-hal positif seperti untuk belajar online, mencari informasi maupun mengakses layanan-layanan yang bermanfaat. Tingkat literasi yang cukup baik ini memungkinkan para pemuda untuk mendapatkan hal positif dari dunia digital di era disrupsi teknologi seperti yang diungkapkan Setiawan yang didukung juga oleh pendapat Hamid dalam Yulizar dan Farida (2019), bahwa dampak positif dari disrupsi teknologi adalah menyediakan media belajar yang mudah diakses, peningkatan sumber daya manusia dan mempercepat transfer teknologi.

Permasalahan yang teridentifikasi pada pemuda Desa Telangkah terkait literasi digital perlu ditindaklanjuti dengan pembinaan terkait literasi digital agar para pemuda bijak dalam menggunakan media digital. Literasi digital memang terkait erat dengan era disrupsi teknologi karena literasi digital adalah literasi baru yang harus dikuasai oleh masyarakat pada era disrupsi teknologi sebagai modal untuk berkiprah dalam kehidupan bermasyarakat (Fitriani & Aziz, 2019). Literasi digital diperlukan pemuda Desa Telangkah agar bisa menjalani hidup yang efisien dan produktif dalam berbagai lini kehidupan karena literasi digital adalah kemampuan

menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari (Lestari & Erwanto, 2021).

Pembinaan literasi digital diperlukan agar dampak negatif dari disrupsi teknologi yaitu penyebaran berita bohong (Tsaniyah & Juliana, 2019) dapat ditanggulangi. Dengan adanya literasi digital yang baik di kalangan pemuda Desa Telangkah, akan menghasilkan generasi muda yang paham untuk tidak menyebarkan kabar bohong karena hal tersebut dapat menimbulkan konsekuensi bagi hidup mereka dan juga orang lain. Para pemuda yang memiliki literasi digital yang baik akan bijak dalam bermedia digital dan dapat menggunakan media tersebut secara produktif.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berbasis penelitian ini dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Permasalahan yang dialami pemuda Desa Telangkah dalam era disrupsi teknologi adalah permasalahan penggunaan media digital dengan bijak dan memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan produktif.
2. Solusi dari permasalahan yang dilakukan adalah rangkaian pembinaan literasi digital bagi para pemuda Desa Telangkah dan pelatihan budidaya jamur tiram untuk mengisi waktu luang dengan produktif
3. Perkembangan yang terjadi setelah kegiatan dilakukan adalah pemuda dan warga Desa Telangkah yang mengikuti kegiatan mendapatkan wawasan baru tentang menggunakan media digital dengan bijak. Peserta kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat juga mendapatkan keterampilan budidaya jamur untuk mengisi waktu luang dengan lebih produktif. Kegiatan PKM mengalami hambatan dalam melibatkan para pemuda Desa Telangkah, namun kegiatan ini tetap dirasakan manfaatnya oleh kaum ibu yang antusias mengikuti kegiatan PKM.

B. Rekomendasi Tindak Lanjut

1. Agar pemuda Desa Telangkah dapat lebih aktif dalam kegiatan-kegiatan bermanfaat yang diselenggarakan, perlu dilakukan tindakan untuk mengaktifkan organisasi kemasyarakatan dalam bidang kepemudaan seperti Kelompok Karang Taruna Desa Telangkah. Apabila organisasi ini aktif maka para pemuda akan lebih mudah dikoordinasi untuk mengikuti kegiatan.
2. Perlu dirintis Kelompok Informasi Masyarakat sebagai kelompok yang menjadi pelopor dan penggerak masyarakat Desa Telangkah untuk menggunakan media informasi digital secara bijak dan produktif.
3. Perlu adanya pendampingan bagi masyarakat Desa Telangkah agar dapat memanfaatkan dan mengembangkan hasil dari kegiatan PKM secara berkesinambungan

4. Perlu pelatihan intensif bagi dosen untuk dapat menjalankan Pengabdian kepada Masyarakat dengan metodologi yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto, Y. A. (2021). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pendidikan Ethis-Teologis Mengatasi Dekadensi Moral Di Tengah Era Disrupsi. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 6(1), 45-59.
- Fitriani, Y., & Aziz, I. A. (2019, March). Literasi Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)* (Vol. 3, No. 1).
- Harmadi, Mariani, and Agung Jatmiko. "Pembelajaran Efektif Pendidikan Agama Kristen Generasi Milenial." *PASCA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 16, no. 1 (2020): 62-74.
- Nasionalita, K., & Nugroho, C. (2020). Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 32-47.
- Lestari, Y., & Erwanto, E. (2021). Literasi Digital Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) Universitas Baturaja*, 2(1), 71-77.
- Tsaniyah, N., & Juliana, K. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Menangkal Hoaks Di Era Disrupsi. *al-Balagh : Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 4(1), 121-140.
- Waruwu, Mesirawati, Yonatan Alex Arifianto, and Aji Suseno. "Peran Pendidikan Etika Kristen dalam Media Sosial di Era Disrupsi." *JUPAK: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2020): 38-46.
- Yulizar, Y., & Farida, F. (2019, March). Kepemimpinan Kepala Sekolah Di Era Disrupsi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (Vol. 12, No. 01).
- Syaripudin, Acep., dkk. (2017). Kerangka Literasi Digital Indonesia. ICT Watch-Indonesia

LAMPIRAN

PANDUAN WAWANCARA

Nama informan :
Usia :
Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan
No. HP :
Tempat Wawancara :

1. Apakah anda menggunakan *smartphone*? Berapa lama menurut perkiraan anda waktu rata-rata anda menggunakan *smartphone* setiap hari untuk berbagai kepentingan?
2. Perlukah anda membatasi waktu anda dalam penggunaan gadget? Mengapa?
3. Apakah menurut anda, anda sudah bijak menggunakan gadget?
2. Pentingkah penggunaan media sosial digital menurut anda? Mengapa?
3. Apa saja fungsi media sosial digital menurut anda?
4. Apa saja fungsi *gadget smartphone* yang anda miliki saat ini? Apakah sebenarnya ada fungsi lain yang bisa anda manfaatkan? Sebutkan!
5. Apa yang anda bayangkan terkait pekerjaan anda di masa depan/ apa rencana anda tentang pekerjaan yang akan ditekuni?
6. Apa kaitan antara perkembangan teknologi informasi saat ini dengan pekerjaan di masa depan menurut anda?
7. Kemampuan teknologi informasi apa yang menurut anda perlu dikuasai agar dapat dapat menghadapi tantangan di masa depan?
8. Seberapa optimis anda akan meraih kesuksesan dalam dunia kerja ketika membayangkan diri anda di masa depan (min.10 tahun ke depan)? Mengapa?
9. Kebutuhan apa yang anda rasakan terkait kecakapan/ keterampilan dalam menggunakan media digital?
10. Apa saja dampak negatif penggunaan media sosial digital menurut anda?
11. Apakah ada masalah terkait teknologi digital/ teknologi informasi yang menurut anda terjadi di Desa Telangkah yang perlu diselesaikan? Jelaskan!

Jika informan adalah remaja/ pemuda Kristen:

1. Bagaimana seharusnya seorang pemuda Kristen menggunakan *gadget smartphone* menurut anda?
2. Apa yang seharusnya tidak dilakukan pemuda Kristen dalam penggunaan *gadget smartphone*?
3. Menurut anda, apakah selama ini anda sudah menggunakan *gadget smartphone* dengan benar sesuai dengan standard Alkitab? Mengapa?

ANGKET LITERASI DIGITAL

(Berdasarkan Survey Literasi Digital Kominfo dengan modifikasi)

Nama :
 Umur :
 Jenis Kelamin :
 Pendidikan terakhir/ saat ini :

Isilah angket di bawah ini dengan melingkari hal yang dirasa paling sesuai dengan kondisi anda saat ini!

Dari skala 1-5 (1=Sangat Tidak Setuju; 2= Tidak Setuju; 3=Ragu-ragu; 4= Setuju; 5=Sangat Setuju), bagaimana penilaian anda mengenai pernyataan-pernyataan di bawah ini:

No.	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya mampu mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital sesuai kebutuhan	1	2	3	4	5
2	Saya mampu menyaring data, informasi dan konten sesuai kebutuhan di media digital	1	2	3	4	5
3	Saya mampu mengarahkan/ mengatur pencarian data, informasi dan konten sesuai kebutuhan saya di media digital	1	2	3	4	5
4	Saya memiliki kemampuan menyimpan data, informasi dan konten dalam media digital	1	2	3	4	5
5	Saya terbiasa mencari tahu apakah informasi yang saya temukan di situs web benar atau salah	1	2	3	4	5
6	Saya terbiasa mencari tahu siapa penulis informasi untuk mengetahui rekam jejak/kredibilitasnya	1	2	3	4	5
7	Saya terbiasa membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar	1	2	3	4	5
8	Ketika saya berbicara dengan seseorang yang saya temui online, saya tahu cara memeriksa apakah identitas mereka nyata/benar	1	2	3	4	5
9	Saya mampu berinteraksi melalui berbagai perangkat komunikasi teknologi digital	1	2	3	4	5
10	Saya mampu berbagi data dan informasi dengan orang lain melalui teknologi digital yang sesuai	1	2	3	4	5
11	Saya selalu mempertimbangkan dan menyesuaikan cara berkomunikasi saya dengan orang yang saya tuju	1	2	3	4	5
12	Saya selalu mempertimbangkan dan menyadari keragaman budaya, agama dan usia teman di media sosial saat membagikan pesan/ informasi	1	2	3	4	5
13	Saya menuliskan berbagai opini saya dengan bahasa yang sopan	1	2	3	4	5

14	Saya siap dengan konsekuensi bahwa apa yang ditulis di internet dapat diakses banyak orang	1	2	3	4	5
15	Saya selalu mencantumkan/ meminta izin pencipta karya, baik itu tulisan, desain, foto atau gambar	1	2	3	4	5
16	Saya tidak menyebarkan informasi yang mengandung ujaran kebencian, hoaks dan fitnah	1	2	3	4	5
17	Di akun media sosial, saya mampu mengatur siapa saja yang dapat melihat postingan saya	1	2	3	4	5
18	Saya mengetahui cara melaporkan penyalahgunaan di jejaring sosial jika ada postingan yang mengandung konten negatif atau merugikan saya	1	2	3	4	5
19	Saya dapat menonaktifkan opsi untuk menunjukkan posisi geografis/ GPS saya (mis. Di Facebook/ aplikasi seluler)	1	2	3	4	5
20	Saya tidak mengunggah data pribadi di media sosial	1	2	3	4	5
21	Saya menggunakan aplikasi antivirus untuk menemukan dan menghapus virus di handphone/ computer	1	2	3	4	5
22	Saya mampu membedakan email yang berisi spam/ virus/malware dan tidak membukanya	1	2	3	4	5
23	Saya terbiasa membuat password yang aman dengan kombinasi angka, huruf dan tanda baca	1	2	3	4	5
24	Saya menyimpan data di beberapa tempat penyimpanan data termasuk penyimpanan data di internet (Google drive, Cloud,dll)	1	2	3	4	5
25	Saya mampu menghubungkan perangkat saya ke jaringan wifi	1	2	3	4	5
26	Saya mampu mengunduh/ <i>download file/</i> aplikasi dari internet	1	2	3	4	5
27	Saya mampu mengunggah/ <i>upload file</i> ke internet	1	2	3	4	5
28	Saya mampu menginstal program/ aplikasi di perangkat	1	2	3	4	5
29	Saya aktif berpartisipasi dalam ruang online dan menggunakan beberapa layanan online (misalnya layanan publik Online, Layanan bank online, belanja online...dsb).	1	2	3	4	5
30	Saya memahami bahwa penggunaan teknologi digital dapat menyebabkan resiko Kesehatan seperti kecanduan	1	2	3	4	5
31	Saya sering memperbarui keterampilan digital saya untuk mengurangi keterbatasan dan meningkatkan pengetahuan digital saya	1	2	3	4	5
32	Saya dapat menyelesaikan masalah yang muncul saat menggunakan teknologi digital.	1	2	3	4	5