

## Literasi Digital Bagi Kaum Muda Gereja Batak Karo Protestan (GBKP) untuk Meningkatkan Penguasaan dan Pemberdayaan Teknologi Informasi

Parasian D.P Silitonga<sup>1</sup>, Ketrin Stefany Br Tarigan<sup>2</sup>, Berkat Iman Jaya Hulu<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer Prodi Teknik Informatika, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

<sup>2</sup>Mahasiswa Prodi Sistem Informasi, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

<sup>3</sup>Mahasiswa Prodi Teknik Informatika, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email : parasianirene@gmail.com

### Keywords :

Literasi Digital;  
Orientasi Masa Depan;  
Jambur Digital  
Kekelengen; Revolusi  
Industri 4.0.

### Abstrak.

*Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Literasi digital merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Penerapan kebijakan tersebut harus didorong sebagai respons atas masuknya kehidupan pada era revolusi industri 4.0. Sebagai salah satu ranah kehidupan yang harus menyiapkan generasi penerus pada masa depan, pendidikan harus berada pada garis terdepan dalam mengimplementasikan literasi digital. Jambur Digital Kekelengen hadir di Kabanjahe sebagai sebuah wujud kerjasama antara PT. Pegadain Persero, GBKP, dan SBM ITB Bandung. Sejak diresmikan pada tanggal 26 November 2021 hingga saat ini, berbagai program dan kegiatan telah dilaksanakan yaitu komunitas gathering berupa lomba desain video kreatif dan desain grafis, hingga pelatihan orientasi masa depan dan literasi digital. Melalui kerjasama tersebut diharapkan akan menjadi tempat bagi generasi muda untuk dapat belajar dan berbagi serta mempraktikkan teknologi informasi secara langsung. Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan sebagai upaya membantu pemahaman literasi digital bagi kaum muda khususnya kaum muda Gereja Batak Karo Protestan (GBKP) agar dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan baik dan benar serta dapat melakukan penyaringan terhadap informasi untuk memastikan bahwa nilai informasi tersebut adalah benar atau tidak.*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License

## Pendahuluan

Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya [1]. Literasi digital merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Penerapan kebijakan tersebut harus didorong sebagai respons atas masuknya kehidupan pada era revolusi industri 4.0 [2]. Sebagai salah satu ranah kehidupan yang harus menyiapkan generasi penerus pada masa depan, pendidikan harus berada pada garis terdepan dalam mengimplementasikan literasi digital.

Implementasi literasi digital sangat membuat masyarakat untuk menjadi jauh lebih bijak dalam menggunakan serta mengakses teknologi. Dalam bidang teknologi, khususnya informasi dan komunikasi, literasi digital berkaitan dengan kemampuan penggunaannya. Kemampuan untuk menggunakan teknologi sebijak mungkin demi menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif [3].

Kompetensi literasi digital diperlukan masyarakat, khususnya kaum muda agar memiliki sikap kritis dalam menyikapi informasi. Generasi muda perlu diberikan edukasi berkaitan dengan aturan main ketika menerapkan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Kebebasan yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan masyarakat untuk memproduksi dan mengonsumsi informasi, maka dari itu diperlukan kompetensi literasi digital untuk menjembatani kebutuhan akan informasi dan edukasi informasi yang sehat. Setiap lahirnya teknologi baru akan mempengaruhi cara pencarian informasi (Rodin & Nurizqi, 2020).

Jambur Digital Kekelengen hadir di Kabanjahe sebagai sebuah wujud kerjasama antara PT. Pegadain Persero, GBKP, dan SBM ITB Bandung. Sejak diresmikan pada tanggal 26 November 2021

hingga saat ini, berbagai program dan kegiatan telah dilaksanakan yaitu komunitas *gathering* berupa lomba desain video kreatif dan desain grafis, hingga pelatihan orientasi masa depan dan literasi digital. Melalui kerjasama tersebut diharapkan akan menjadi tempat bagi generasi muda untuk dapat belajar dan berbagi serta mempraktikkan teknologi informasi secara langsung.

Berdasarkan alasan tersebut, pengabdian pada masyarakat ini dilakukan sebagai upaya membantu pemahaman literasi digital bagi kaum muda khususnya kaum muda Gereja Batak Karo Protestan (GBKP) agar dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan baik dan benar serta dapat melakukan penyaringan terhadap informasi untuk memastikan bahwa nilai informasi tersebut adalah benar atau tidak.

## Metode Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan bekerjasama dengan Moderamen Gereja Batak Karo Protestan (GBKP). Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi analisa terkait dengan kerangka pemecahan permasalahan, realisasi pemecahan masalah, penetapan khalayak sasaran serta metode pelaksanaan kegiatan.

### 2.1. Kerangka Pemecahan Permasalahan

Pemecahan permasalahan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah terkait dengan peningkatan keterampilan dan pengetahuan kaum muda Gereja Batak Karo Protestan (GBKP) tentang dan tantangan teknologi informasi khususnya dalam bidang pendidikan. Selain itu, kegiatan pengabdian ini dilakukan sebagai wujud peningkatan kerjasama antar lembaga khususnya Universitas Katolik Santo Thomas Medan Moderamen Gereja Batak Karo Protestan (GBKP).

### 2.2. Realisasi Pemecahan Permasalahan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Jumat dan Sabtu, 11 Maret 2022 dan 12 Maret 2022 dari jam 14.00 wib s.d 16.00 wib yang dilakukan di Jambur Digital Kekelengen Kabanjahe. Kegiatan adalah berupa penyampaian materi dan praktek langsung dengan Zoom Meeting, Google Meet, Youtube dan aplikasi WhatsApp.

### 2.3. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran yang dipilih adalah para kaum muda Gereja Batak Karo Protestan (GBKP) yang terhimpun dalam komunitas Permata GBKP. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di Jambur Digital Kekelengen Kabanjahe. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan metode penjelasan, sharing, tanya jawab serta praktek secara langsung. Adapun materi yang disampaikan pada kegiatan ini adalah pemanfaatan Zoom Meeting, Google Meet, Youtube, dan aplikasi WhatsApp.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan memberikan materi pelatihan dan dengan praktek secara langsung berkaitan dengan Zoom Meeting dan Google Meet, serta akses informasi Youtube dan pemanfaatan media komunikasi WhatsApp. Hasil kegiatan disajikan seperti pada Gambar 1 dan Gambar 2.



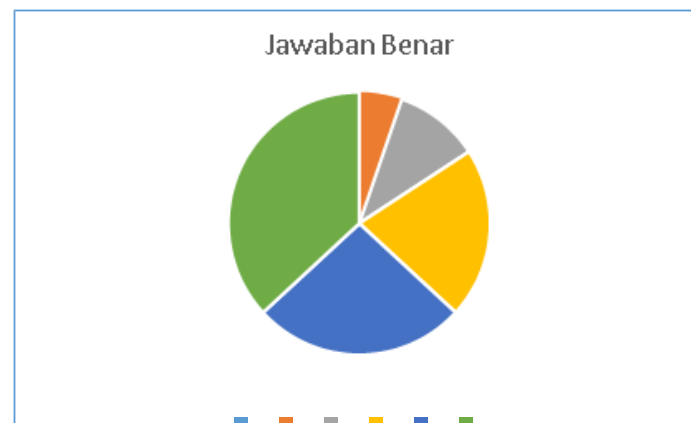
Gambar 1. Praktek Pelatihan Kepada Permata GBKP



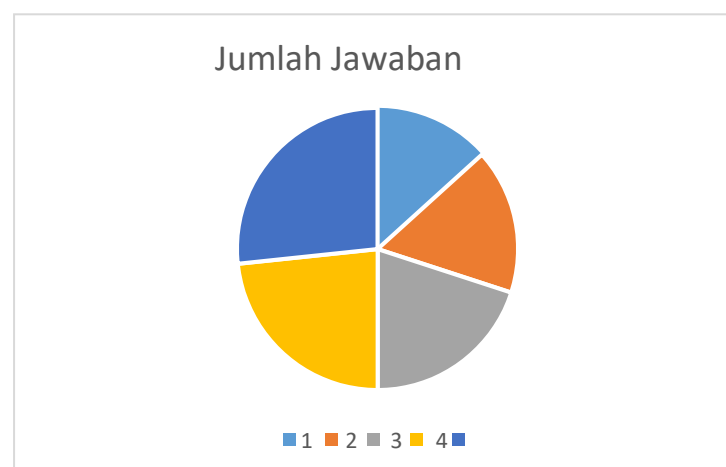
Gambar 2. Penjelasan Literasi Digital Kepada Permata GBKP

Untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian yang dilakukan, diberikan pra-test dan post-test bagi peserta. Pra-test dan post test dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan yang dilakukan terhadap peserta terkait dengan materi literasi digital yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan pada pra-test dan post-test adalah berupa pilihan ganda dan essay.

Pra-test dan post test pada kegiatan pengabdian ini dilakukan kepada 15 orang peserta. Perbandingan hasil test saat pra-test dan post-test pada kegiatan pengabdian ini disajikan pada grafik pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Grafik Hasil Test Sebelum Pelatihan



Gambar 4. Grafik Hasil Test Setelah Pelatihan

## Simpulan dan Saran

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini antara lain :

1. Literasi digital memberikan kontribusi yang sangat besar demi peningkatan kualitas sumber daya manusia.
2. Pemahaman yang baik terkait literasi digital dapat menghambat berbagai informasi yang tidak baik bahkan yang menjerumuskan bagi generasi muda.
3. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi wadah kerjasama perguruan tinggi dengan kelompok masyarakat.
4. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat disarankan dilaksanakan secara rutin dengan bentuk yang bervariasi dan dengan jangka waktu yang tidak terlalu singkat.

## Daftar Pustaka

- [1] K. S. Diputra, N. K. D. Trisiantari, and I. N. L. Jayanta, "Gerakan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar," *JCES (Journal Character Educ. Soc.*, vol. 3, no. 1, pp. 118–128, 2020, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES>.
- [2] M. S. R. Maulana, "IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH, SEBUAH KENISCAYAAN," *Ekp*, 2017. <https://disdikbb.org/news/implementasi-literasi-digital-di-sekolah-sebuah-keniscayaan/> (accessed Aug. 11, 2021).
- [3] V. K. M. Putri, "Literasi Digital: Pengertian, Prinsip, Manfaat, Tantangan dan Contoh," 2021. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/15/142539669/literasi-digital-pengertian-prinsip-manfaat-tantangan-dan-contoh> (accessed Aug. 11, 2021).
- [4] L.E.P. Hartanti, "Anak Perlu Literasi Digital, Terapkan Sejak SD," 2021. <https://magdalene.co/story/literasi-digital-penting-diterapkan-sejak-sekolah-dasar> (accessed Aug. 11, 2021).
- [5] A. Asari, T. Kurniawan, S. Ansor, A. Bagus, and N. Rahma, "Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di," *BIBLIOTIKA J. Kaji. Perpust. dan Inf.*, vol. 3, pp. 98–104, 2019.
- [6] K. Murdy and A. N. Putri, "Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa STKIP 'Aisyiyah Riau,'" *J. Inov. Pendidik. Ekon.*, vol. 10, no. 1, p. 71, 2020, doi: 10.24036/011084550.
- [7] R. Rodin and A. D. Nurrisqi, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang," *Pustakaloka*, vol. 12, no. 1, pp. 72–89, 2020, doi: 10.21154/pustakaloka.v12i1.1935.