

LITERASI DIGITAL SEBAGAI LANGKAH AWAL SISWA DALAM MEMBERANTAS HOAX DAN UJARAN KEBENCIAN

Sulwan Permana*¹, M. Zilhan Salman Ramadhan², Muhamad Abdu Fatah³, Saepul Anwar⁴, Siti Rohmah⁵, Galih Ibrahim⁶, Siti Aulia Farhani⁷, R Muhammad Arya Fajar Sastradipraja⁸, Muhammad Naufal Rizky⁹, Zaenal Arif¹⁰, Sarah Nurlatifah¹¹, Asep Abdul Rohman¹², Fajar Al-husein¹³, Tio Ramdhani¹⁴, Muhammad Faisal Muharam¹⁵, Yadziz Siddik Al Jamami¹⁶, Diky Kristiawan¹⁷, Faiz Mahatir Muhammad¹⁸, Asti Ananta¹⁹, Icha Aulia Putri²⁰, Ira Nurachma Saumi²¹, Imamudin²².

¹⁻²²Institut Teknologi Garut, Garut, Indonesia

Program Studi Teknik Industri, Teknik Informatika, Teknik Sipil, Arsitektur, Sistem Informasi
Email: *sulwanpermana.itg.ac.id

Abstrak. Literasi digital adalah kompetensi yang mencakup kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan menilai informasi yang tersedia melalui berbagai platform digital. Keterampilan ini tidak hanya mencakup penggunaan teknologi secara teknis, tetapi juga kemampuan untuk menilai kredibilitas informasi dan menerapkan etika dalam lingkungan digital. Era informasi yang terus berkembang, literasi digital menjadi semakin penting untuk partisipasi aktif dalam masyarakat digital, baik dalam konteks pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sehari-hari. Tantangan utama dalam meningkatkan literasi digital termasuk kesenjangan akses terhadap teknologi, kurangnya pendidikan yang memadai, serta risiko penyebaran misinformasi. Siswa-siswa yang masih rentan terhadap hoax dan ujaran kebencian perlu diberikan pemahaman melalui literasi digital. Permasalahan yang sering terjadi di masyarakat adalah kurang kehati-hatian dalam menggunakan sosial media. Tujuan dari kegiatan literasi digital ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang hoax dan ujaran kebencian. Oleh karena itu, literasi digital harus dipandang sebagai kompetensi esensial yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup aspek sosial yang krusial dalam menghadapi dinamika dunia digital saat ini. Pendekatan penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisis.

Kata Kunci: *hoax, literasi digital, sosial media, ujaran kebencian.*

I. PENDAHULUAN

Desa Cilawu merupakan desa yang terletak di Kecamatan Cilawu, Kabupaten Garut, dimana desa ini memiliki luas sekitar 173,45 m². Berdasarkan data yang tersedia, Desa Cilawu memiliki 2 sekolah, salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Garut yang terletak di Jalan Garut – Tasikmalaya KM.8, RW 8, Kampung Cigasong, Desa Cilawu. Sekolah ini merupakan sekolah terintegrasi digital, setiap pembelajarannya selalu diiringi dengan perangkat digital. Rata-rata siswa di sekolah ini menggunakan dan mengakses sosial media di kehidupan sehari-hari mereka.

Literasi digital adalah kompetensi yang mencakup kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan menilai informasi yang tersedia melalui berbagai platform digital. Pentingnya literasi digital bagi para siswa tersebut sebagai langkah awal dan juga pembekalan dalam bersosial media di lingkungan masyarakat pada perkembangan digital saat ini. Namun perkembangan digital ini seperti pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana yang efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum (Marwa & Fadhlana, 2021). Literasi digital merupakan salah satu jenis literasi dari berbagai jenis kemajuan literasi yang muncul terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi. Literasi digital menurut (Dewi et al., 2021) adalah kemahiran seseorang dalam memahami konten-konten digital. Pemahaman mengenai literasi, mayoritas memahami bahwa hal tersebut hanya sekedar kemahiran untuk membaca dan menulis. Pada periode awal

kemajuan literasi, literasi ditafsirkan sebagai kemahiran untuk memakai bahasa dan video dalam wujud yang beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, mengungkapkan dan merefleksikan ide secara kritis. Kemajuan selanjutnya memberitahukan bahwa literasi berkaitan dengan situasi serta penerapan sosial menurut (Aveny et al., 2023).

Etika dalam bersosial media patut ditanamkan sejak dini agar para siswa tertib dalam bersosial media. Selain itu juga, banyaknya *hoax* dan ujaran kebencian menjadi hal yang sering ditemui di kalangan sosial media saat ini, di mana hal tersebut sangat mengancam bagi masyarakat, yang dapat merugikan individu maupun kelompok (Alfi & Halwati, 2021). Menurut (Jusnita & Ali, 2022), Interaksi antar masyarakat dalam konteks digital menjadi peluang munculnya berbagai penipuan, pelecehan, dan ujaran kebencian. *Hoax* adalah informasi yang sebenarnya tidak benar tetapi tampak benar. Masyarakat dengan mudah dapat diadu domba dengan adanya *hoaks*, sehingga mudah terjadi kegaduhan. Oleh karena itu, Pemerintah sangat melarang penyebaran informasi yang tidak benar. *Hoaks* biasanya mengandung ujaran kebencian yang dapat menghasut, menyudutkan, dan bahkan memprovokasi agama, tokoh ideologi, dan lain lain (Koto, 2021). Hal ini terjadi ketika interaksi non-tatap muka antar orang-orang di media sosial mendorong keberanian untuk mengungkapkan pendapat atau pernyataan yang melibatkan penghinaan, ujaran kebencian, dan perundungan. Informasi ini dibuat oleh individu atau kelompok untuk tujuan tertentu dan menyebar dengan sangat cepat (Hendyan et al., n.d.).

(Tresnawati et al., 2023) menyebutkan bahwa dikarenakan media sosial memiliki sifat yang memungkinkan akun anonim dengan latar belakang yang berbeda-beda dapat berkontribusi untuk menulis dan menyebarkan informasi, pesan, atau bahkan berita. Kondisi tersebut memungkinkan banyak orang yang tidak bertanggungjawab memanfaatkan media sosial sebagai kanal untuk membuat dan menyebarkan beragam berita bohong dan menyesatkan (*hoaks*).

Masyarakat perlu menggaris bawahi masalah tentang ujaran kebencian dan *hoax*, karena masalah tersebut dapat menjalar dengan cepat di lingkungan kehidupannya, dan juga perlu diwaspadai. Pendidikan literasi digital harus ditanamkan sejak dini, terutama pada para siswa sekolah menengah atas atau kejuruan. Menurut (Meilinda et al., 2020), mayoritas pengguna internet di Indonesia berada dalam rentang usia 18-25 tahun. Jumlah golongan pengguna muda usia ini bahkan hampir setengah (49%) dari total jumlah pengguna internet di Indonesia yang mencapai 88,1 juta di tahun 2014 kemarin. Hal tersebut memperlihatkan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk ke dalam kategori remaja. Remaja dengan usia tersebut sedang memasuki usia remaja awal dan usia remaja pertengahan, yang merupakan masa dimana remaja masih mencari identitas terhadap kelompok sosialnya, namun belum disertai kematangan fisik dan psikisnya (Alexander et al., 2023). Selain itu juga menurut (Aprila et al., 2022) dan (Nilasari et al., 2023), dengan adanya media sosial dan banyak digunakan pada kalangan remaja sehingga menimbulkan beberapa dampak negatif diantaranya kurang sopan santun yang menggunakan bahasa gaul karena tidak bisa membedakan komunikasi dunia nyata dan dunia maya. Maka dari itu, kegiatan ini berfokus pada remaja siswa – siswa sekolah menengah kejuruan sebagai target literasi digital pemberantasan ujaran kebencian dan *hoax*.

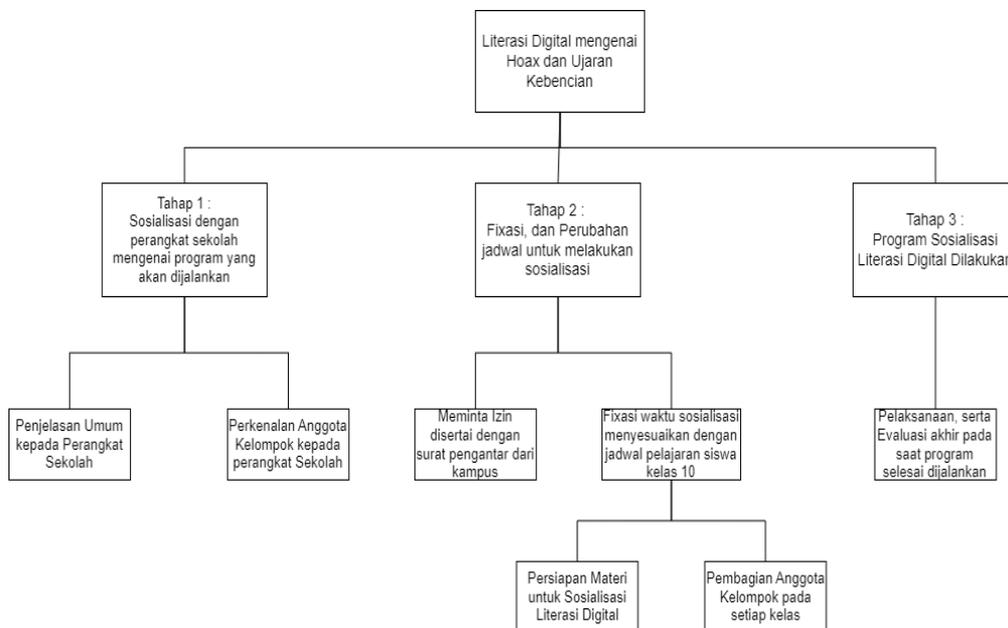
Berdasarkan observasi yang dilakukan, oleh peserta Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Institut Teknologi Garut mengenai perilaku penggunaan internet oleh siswa sekolah, dapat diketahui bahwa selain aktif dalam melakukan pencarian informasi dalam internet untuk keperluan tugas akademik, siswa sekolah di Desa Cilawu juga berperan aktif dalam menjadi penyedia content (*content provider*) dalam berbagai jejaring sosial yang dimilikinya. Oleh karena itu, peserta KKN melakukan kegiatan literasi digital ke Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 10 Garut sebagai program kerja, sekaligus memecahkan permasalahan yang dihadapi di lingkungan tersebut. Program kerja tersebut juga sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam menghadapi perkembangan digital saat ini, sehingga bisa berdampak positif untuk masyarakat.

II. METODE

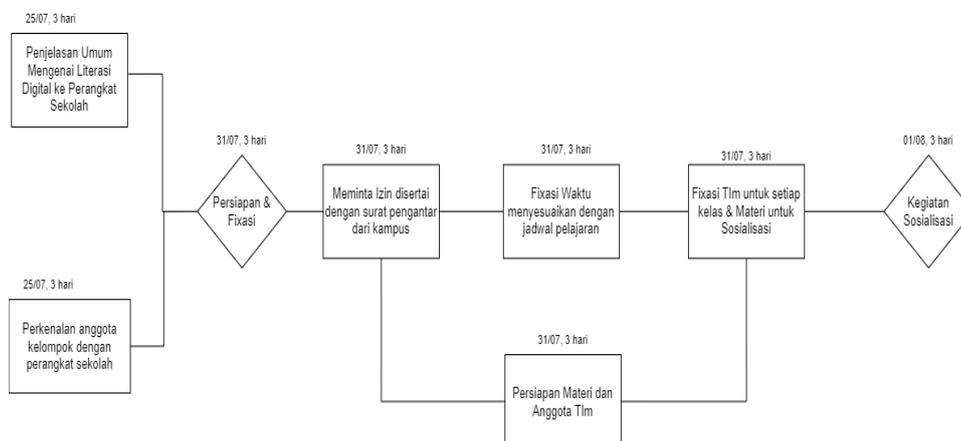
Kegiatan Literasi Digital mengenai *hoax* dan ujaran yang bertempat di SMKN 10 Garut dilaksanakan untuk memenuhi program kerja kelompok 17 dari program studi Teknik Informatika

dan dibantu oleh program studi Teknik Sipil, Teknik Industri, Sistem Informasi, dan Arsitektur sekaligus sebagai pengabdian kepada masyarakat dalam perkembangan digital dan pemecahan masalah yang sering dihadapi di kalangan masyarakat juga. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu penyuluhan, demonstrasi, serta presentasi interaktif antar siswa dengan anggota kelompok. Media yang digunakan yaitu *Power Point*, *Handphone*, dan *Video*. Tempat kegiatan ini berada di kelas SMKN 10 Garut, dimana anggota kelompok kami dibagi menjadi beberapa tim untuk melakukan demonstrasi ke setiap kelas.

Rangkaian kegiatan kami dirangkum menggunakan WBS (*Work Breakdown Structure*), Dimana WBS tersebut berisi perencanaan, hingga pelaksanaan kegiatan tersebut dari awal sampai akhir. Menurut (Fatia et al., 2022) *Work Breakdown Structure* (WBS) adalah dekomposisi hirarki yang berorientasi pada hasil kerja yang akan dilaksanakan tim pengembang untuk mewujudkan tujuan proyek. WBS adalah landasan perencanaan, pelaksanaan, pengendalian, pemantauan, dan pelaporan proyek yang efektif. Selain pengembangan dalam proyek, WBS juga dapat digunakan sebagai struktur rangkaian sebuah acara, dengan membagi rangkaian – rangkaian acara tersebut agar lebih efektif. Rangkaian kegiatan tersebut sebagaimana tampak pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Work breakdown structure Literasi Digital Hoax dan Ujaran Kebencian



Gambar 2. Diagram Alur Aktivitas Literasi Digital

Selain WBS, rangkaian acara tersebut dibuat ke dalam diagram alur aktivitas, di mana rangkaian tersebut dibagi lagi menjadi kegiatan dan sub kegiatan yang lebih rinci, agar mudah dipahami dan juga jelas dalam penetapan waktunya. Menurut (Ismanto et al., 2020) Diagram alur aktivitas adalah diagram perilaku dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem. Menggunakan notasi, simbol, dan aturan formal, diagram ini umumnya diterapkan dalam pemodelan sistem perangkat lunak. Sebagai diagram perilaku, diagram aktivitas menekankan pada penggambaran proses atau tindakan yang terjadi dalam sistem yang sedang dimodelkan.

Dari dua diagram di atas, dapat diketahui bahwa rangkaian kegiatan tersebut dilaksanakan jauh hari, dikarenakan adanya kendala dalam permintaan surat pengantar dari kampus sebagai syarat untuk perizinan dari pihak sekolah. Maka dari itu, untuk rangkaian *milestone* ke dua, dilaksanakan setelah mendapat surat pengantar dari kampus. Untuk sumber daya yang diperlukan dalam kegiatan ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Sumber Daya Penelitian

No	Aktivitas	Manusia	Perangkat
1	Penjelasan Umum Literasi Digital ke Perangkat Sekolah	Semua Anggota Kelompok	Handphone, Buku Catatan, Kamera
2	Perkenalan Anggota Kelompok dengan Perangkat Sekolah	Semua Anggota Kelompok	Kamera
3	Permintaan Izin Disertai Surat pengantar dari kampus	M. Zilhan Salman Ramadhan, Muhammad Naufal Rizky	Handphone
4	Fixasi Tim, Materi, dan Waktu untuk Sosialisasi	Semua Anggota Kelompok	Laptop, Microsoft Power Point, Handphone
5	Kegiatan Sosialisasi	Semua Anggota Kelompok	Laptop, Microsoft Power Point, Handphone, Proyektor

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Aktivitas

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, melibatkan semua siswa kelas 10 di SMKN 10 Garut dari berbagai jurusan. Terdapat 12 kelas untuk siswa angkatan kelas 10 dengan total siswa sekitar \pm 300 orang. Para siswa juga merupakan pengguna aktif media sosial dalam kehidupan sehari – hari mereka seperti *Whatsapp, Instagram, TikTok, Facebook*, dan lain sebagainya. Selain itu juga, para siswa menggunakan *Game* sebagai media berinteraksi dengan teman dekat, ataupun teman jauh nya. Bukan hanya untuk berinteraksi tetapi para siswa juga memanfaatkan media sosial sebagai sarana hiburan mereka di waktu luang, salah satu platform nya adalah *TikTok* dan *Game Online*.

Selain media sosial, *Game Online* menjadi sarana komunikasi dan penyampaian informasi yang selalu dipakai oleh para siswa disana, dimana interaksi antara pemain satu dengan lain terjadi. *Whatsapp, Instagram, TikTok, Facebook* merupakan media sosial dan hamper digunakan oleh semua siswa. Selain sebagai hiburan, *Game Online* menurut (Juniarti, 2024), digunakan sebagai interaksi masyarakat dengan adanya fitur yang mendukung pemain agar dapat berinteraksi dengan pemain lain melalui *chat in - game*. Gambar 3 dan 4 memperlihatkan foto bersama antara mahasiswa dan perangkat sekolah serta foto kegiatan literasi di kelas.



Gambar 3. Foto Bersama Kelompok dengan Salah satu Perangkat sekolah bagian Kurikulum

Dengan antusias, perangkat sekolah menyambut hangat kedatangan anggota kelompok untuk berkenalan dan juga memberi waktu untuk menjelaskan secara singkat mengenai program literasi digital yang akan di sosialisasikan. Setelah itu, kami diminta untuk membuat surat pengantar dari kampus sebagai tanda bahwasanya program literasi digital yang dijalankan oleh kelompok 17 KKN Tematik ITG ini berjalan resmi dari kampus. Selanjutnya dapat membuat persetujuan dengan perangkat sekolah untuk melaksanakan kegiatan tersebut dan menyesuaikan dengan jam pelajaran yang kosong. Dalam pelaksanaan kegiatannya, para siswa pun sangat antusias dan lebih ingin mencari tahu apa itu *hoax* dan ujaran kebencian, serta bagaimana cara pencegahannya dalam bersosial media. Selain itu juga, kami mensosialisasikan apa itu etika dalam bersosial media sebagai bekal para siswa untuk menjelajahi dunia digital dan kami juga menjelaskan juga mengenai dampak negatif dari penyebaran *hoax* dan ujaran kebencian yang marak terjadi di media sosial terhadap para siswa.

B. Penyelesaian Masalah

Berdasarkan hasil dari kegiatan literasi digital, para siswa belajar dan mengerti apa itu dunia digital, akan tetapi, dalam menyikapi apa itu *hoax* dan ujaran kebencian, belum semua siswa dapat mengenal hal tersebut. Maka dari itu, kami mengambil materi mengenai *hoax* dan ujaran kebencian untuk kegiatan literasi digital yang telah dilaksanakan.

Dengan menggunakan metode audio visual serta pertanyaan interaktif antar siswa dan anggota kelompok, dimana siswa dapat menanyakan hal – hal yang belum dipahami, dan juga pengalaman serta pendalaman materi tentang literasi digital tersebut. Akan tetapi adanya kendala di setiap kelas tidak semua memiliki proyektor, dan juga terbatasnya sumber daya manusia kelompok kami dalam melaksanakan kegiatan tersebut, kami berusaha agar pelaksanaan kegiatan tersebut berjalan dengan lancar.



Gambar 4. Foto Pada Saat Kegiatan Sosialisasi Literasi Digital Berlangsung

Maka dari itu, pelaksanaan literasi digital pada siswa kelas 10 dengan jumlah 12 kelas, kami laksanakan dengan membagi tim menjadi 10 bagian, dengan satu tim terdapat 2 orang, dan alat presentasi seadanya, pelaksanaan literasi digital tersebut bisa dikatakan berhasil, dengan capaian indikator pada pemahaman siswa tentang apa itu arti hoax, ujaran kebencian, dan bagaimana cara pemberantasannya dalam bersosial media di kehidupan sehari – hari. Hasil kegiatan ini akan berdampak terhadap kehati-hatian siswa juga memperkuat bukti bahwa sosialisasi tersebut dapat dipahami oleh para siswa, dan juga sebagai penyelesaian masalah yang dihadapi para siswa tersebut dalam bersosial media.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada kegiatan KKN selama di Desa Cilawu dilaksanakan kegiatan literasi digital yaitu dengan sasaran peserta mencapai ± 300 orang peserta dari seluruh siswa kelas 10 SMKN 10 Garut, kegiatan tersebut dilaksanakan dengan cara membagi semua anggota kelompok untuk menyampaikan materi. Materi yang diangkat mengenai *hoax* dan ujaran kebencian di media sosial, pemaparan materi dilakukan dengan cara *door to door* ke setiap kelas dengan menggunakan media bantu yaitu laptop, *handphone* dan *powerpoint*. Keberhasilan dari literasi ini adalah banyaknya siswa sangat antusias dalam sesi tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan. Perlu dilakukan kegiatan literasi digital yang berkelanjutan secara lebih luas dengan sasaran masyarakat umum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan kelompok, Dosen Pembimbing Lapangan, pihak sekolah, dan Institut Teknoogi Garut yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan program literasi digital ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, I. J., Sirait, G., Sibarani, I. S., & Sitorus, L. (2023). Edukasi Literasi Digital Dalam Menangkal Penyebaran Hoax Di Masyarakat. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia*, 1(4), 1–5.
- Alfi, I., & Halwati, U. (2021). Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian (Hoax) Di Masyarakat (Studi Kasus di Desa Cinangsi Kecamatan Gandrungmagu Kabupaten Cilacap Jawa Tengah). *Al-Idaroh: Media Pemikiran ...*, 01(02), 24–35.
- Aprila, D., Mutaqien, R., Hadi, M. R. N., Alamsyah, F. R., & Zulkarnaen, A. I. (2022). Peningkatan dan Pelatihan Literasi Media Digital Anti Hoax, Bullying, dan Ujaran Kebencian di Rumah Tahfidz Quran Abulyatama. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.57119/abdimas.v1i1.1>
- Aveny, A. K. M., Trio Mahendra, Y., & Saputra, D. (2023). Literasi Digital Sebagai Upaya Menangkal Hoax di Lingkungan Masyarakat Indonesia. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(1), 36–48. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i1.22866>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Fatia, S., Safitri, A. H., Khamidatullailiyah, Y. G. N., Yaqin, M. A., & Fauzan, A. C. (2022). Pemodelan Proses Bisnis Organisasi Sekolah Berbasis Work Breakdown Structure berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 4(2), 216–241. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v4i2.147>
- Hendyan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (n.d.). *Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa*. 6(112), 142–151.
- Ismanto, Hidayah, F., & Kristinanti. (2020). Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Business Process Modelling Notation (BPMN) (Studi Kasus Unit Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P2KM) Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(1), 69. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i1.430>
- Juniarti, A. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Di Sman 04 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Penelitian*, 2, 86–94.
- Jusnita, N., & Ali, S. U. (2022). Penyuluhan Literasi Digital Anti Hoax, Bullying, dan Ujaran Kebencian pada Remaja di Kota Ternate. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 177–186. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i2.6440>
- Koto, I. (2021). *Hate Speech Dan Hoax Ditinjau Dari Undang-Undang Ite Dan Hukum Islam*. 2(1), 48–56.
- Marwa, A., & Fadhlana, M. (2021). Penyebaran Ujaran Kebencian Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam. *ADLIYA: Jurnal Hukum Dan Kemanusiaan*, 12(2), 183–203. <https://doi.org/10.15575/adliya.v12i2.4497>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1), 62–69. <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Nilasari, Y., Ali, A. M., Apriliani, R., & Mudaim, S. (2023). Penyuluhan Literasi Digital Anti Hoax , Bullying, Dan Ujaran Kebencian Pada Remaja Di Suranenggala Kulon. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 129–141.

Tresnawati, A., Darmawan, A., & Surachman, A. (2023). *Peran Penting Literasi Digital Dalam Memerangi Hoaks Dan Ujaran Kebencian Di Media Sosial Sebagai Tantangan Komunikasi Di Masyarakat Digital*. 5(2), 1–14.