



PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL PARA PEJUANG MEDIA LEMBAGA PENDIDIKAN DAKWAH AL BAHJAH CIREBON

Clara Novita Anggraini¹, Mirah Pertiwi², Dudi Rustandi³, Devi Tri Aprilianza⁴, Ocha Trisepta Rachmadiani⁵, Dewa Ayu Aksamala Gangga Paramitha⁶

^{1,2,3,4,5,6} Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

[*claranovitaang@telkomuniversity.ac.id](mailto:claranovitaang@telkomuniversity.ac.id), mirah.pertiwi@gmail.com, drustandi@telkomuniversity.ac.id,
devitriaprilianza@student.telkomuniversity.ac.id, ochatriseptar@student.telkomuniversity.ac.id,
dewaaksamala@student.telkomuniversity.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima 25 Juni 2022
Direvisi 29 Juni 2022
Disetujui 21 Juli 2022
Tersedia Online 29 Juli 2022

ABSTRAK

Setiap tahunnya, trend pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan. Akan tetapi, peningkatan penggunaan internet turut dibarengi dengan peningkatan dampak negatif media digital yang terjadi pada masyarakat. Misalnya ketidakmampuan membedakan antara informasi yang kredibel dan berita bohong (hoaks). Sayangnya, kebanyakan hoaks yang beredar merupakan informasi yang memiliki irisan dengan agama. Oleh karena itu, Telkom University bekerja sama dengan Lembaga Pendidikan Dakwah (LPD) Al-Bahjah menyelenggarakan pembelajaran literasi digital dakwah untuk para pegiat media yang dinamakan pejuang media. Pejuang media LPD Al Bahjah adalah para santri yang mengelola media siar sebagai sarana dakwah secara digital. Media yang dikelola antara lain youtube, instagram, dan radio. Pelatihan melalui pemaparan materi dan diskusi interaktif mengenai Skill Literasi Digital dilakukan secara onsite di kawasan LPD Al-Bahjah Cirebon. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan PKM ini berlangsung, kegiatan pembelajaran literasi digital dakwah bagi pejuang media LPD Al-Bahjah telah bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan pemahaman, meningkatkan skill literasi digital dakwah para pejuang media LPD Al-Bahjah pada tingkat kognitif.

Keyword: Literasi Digital, Hoaks Agama, Pejuang Media, LPD Al-Bahjah

Korespondensi:

Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu, Bandung, 40257
Indonesia
E-mail : claranovitaang@telkomuniversity.ac.id

ORCID ID: 0000-0002-2068-4935

Penulis Pertama: Clara Novita Anggraini
<https://doi.org/10.25124/charity.v5i2a.4690>

Page 65 - 71 © The Authors. Published by Directorate of Research and Community Service, Telkom University.
This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. Pendahuluan

Tingkat pengguna internet Indonesia terus mengalami kenaikan setiap tahunnya. Pada tahun 2019, kenaikan pengguna internet mencapai 8,9% (25,5 juta orang) dari tahun 2018. Penetrasi internet di Indonesia sebesar 73,7% (196,7 juta penduduk) dari seluruh populasi Indonesia yang mencapai 267 juta orang (APJII, 2020). Memasuki tahun 2021, prosentasenya naik menjadi 78,6 %, atau menjadi 202,35 juta pengguna internet di Indonesia (Bestari, 2022). Besarnya penetrasi internet di Indonesia tidak diimbangi dengan tingginya indeks pembangunan teknologi informasi dan komunikasi (*ICT Development Index*). Indonesia menempati posisi 114 dunia atau kedua terendah di G20 setelah India (Jayani, 2020). Salah satu subindeks *ICT Development* yang memiliki skor paling rendah adalah keahlian digital (BPS, 2019). Masalah ini menimbulkan berbagai efek negatif seperti penyebaran *hoaks* yang masif.

Berdasarkan data, isu hoaks paling menonjol adalah politik, agama, dan disusul posisi oleh isu kesehatan. Ketiga isu hoaks ini saling berkelindan, seperti disampaikan oleh Samsudin, Chief in Editor Jurnal Bimas Islam Kementerian Agama dalam suatu seminar (Assifa, 2021). Pesantren sebagai Lembaga Pendidikan/ edukasi memiliki peranan penting dalam melawan dan menangkal isu-isu hoaks yang berkaitan dengan agama atau hoaks secara umum, karena pada dasarnya segala jenis hoaks bertentangan dengan agama.

Keresahan hoaks agama juga dirasakan oleh para pejuang media Lembaga Pendidikan Dakwah (LPD) Al-Bahjah Cirebon. Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan tim PKM Telkom University dengan pimpinan pejuang media, hoaks agama selalu terjadi dan membutuhkan tanggapan khusus. Jika tidak segera ditangkal dapat menimbulkan isu negatif yang berlarut-larut dimasyarakat. Konten media penangkal isu hoax juga mendapat perhatian tertinggi ditandai dengan jumlah viewers. Pejuang media memiliki peran signifikan dalam memberikan edukasi terkait hoaks kepada ummatnya. Oleh karena itu, mengenal dan memahami skill literasi digital menjadi urgent bagi para pejuang media LPD Al-Bahjah.

Lembaga Pendidikan Dakwah (LPD) Al Bahjah merupakan salah satu lembaga agama yang aktif menyebarkan dakwah melalui media digital seperti akun Instagram @albahjahtv dan saluran Youtube Al-Bahjah TV. Akun-akun media sosial mereka dikelola secara profesional oleh para santri Al Bahjah yang dikenal sebagai Pejuang Media.

Jumlah pengikut kedua akun tersebut cukup tinggi, yaitu 82K *followers* untuk Instagram dan 2,93 *subscribers* pada Youtube. Hal ini membuat Al Bahjah memiliki potensi yang besar sebagai *influencer* kelompok warganet dalam menangkal *hoaks*, terutama yang bertema agama, melalui dakwah di media sosial. Dengan memahami skill literasi digital, diharapkan para pejuang media dapat mengenali, menyikapi dan merancang pesan media penangkal hoaks agama yang efektif dan massif.

2. Metodologi

Berdasarkan permasalahan dan capaian tujuan, tim PKM menekankan pembelajaran literasi digital pada pemahaman konsep, bagaimana skill literasi digital dapat digunakan sebagai solusi dalam menangkal hoaks agama. Skill literasi digital yang diberikan merujuk pada model literasi digital Jenkins (2009) dengan sebelas poin keterampilan literasi media baru/internet (mulai dari kemampuan mengakses, simulasi, analisis (verifikasi dan evaluasi), apropriasi, *cognitive intelligence*, *transmedia navigation*, negosiasi, partisipasi sampai dengan kolaborasi).

Diskusi dengan metode tanya jawab dilakukan setelah sesi pemberian materi. Sesi ini dilakukan untuk mengkontekstualisasikan materi terhadap kegiatan produksi media yang dilakukan para pejuang media. Selama proses penyampaian materi dan diskusi, dilakukan observasi untuk mengukur keberhasilan pencapaian tujuan PKM. Selain itu, peserta mengisi kuesioner guna mengukur kepuasan peserta dalam mengikuti program PKM.



Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran literasi dakwah untuk pejuang media LPD Al-Bahjah

Guna melengkapi pemahaman konsep skill literasi digital untuk membangun kemampuan berpikir kritis, diberikan pula sesi materi keterampilan praktis. Ada tiga materi lain yang diberikan yaitu optimalisasi manajemen produksi konten siaran ABTV, public speaking dan optimalisasi manajemen sosial media. Selain itu, tim PKM Telkom University juga melakukan sharing session dengan pimpinan pesantren Al-Bahjah yaitu Buya Yahya. Dalam sharing session dilakukan elaborasi peluang kerjasama secara berkelanjutan antara tim PKM Telkom University dan LPD Al-Bahjah.



Gambar 2. Dokumentasi *sharing session* Tim PKM dengan Pimpinan LPD Al-Bahjah Buya Yahya

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Dalam pelaksanaannya 42 orang pejuang media aktif mengikuti sampai akhir sesi. Tanggung jawab mereka sebagai pejuang media adalah admin sosial media, tim kreatif ABTV, desainer dan editor grafis, Humas, staf IT, tim EO, tim Radio Qu, marketing, operasional media, *music arranger*, *programmer*, dan BMT. Berikut adalah pemaparan poin-poin pokok materi skill literasi digital yang disampaikan:

Pertama, konsep bermain di ranah digital, termasuk bagaimana mengekspresikan diri sebagai Pejuang media. Materi ini menekankan pada pemahaman cara/strategi agar para pejuang media dapat menjadi sosok *problem solver* di era digital.

Kedua Simulasi, Kecakapan ini menuntut agar pejuang media bisa belajar lebih banyak dari dunia digital yang serba baru dengan melakukan berbagai eksperimen yang bisa menjadi bekal bagi pejuang media. *Ketiga Performance*, yaitu kemampuan untuk Mengadopsi Identitas Alternatif dalam melakukan Improvisasi dan Penemuan.

Keempat Apropriasi, yaitu kemampuan untuk mencicipi dan mencampur ulang konten media secara berarti. Kehadiran berbagai konten media digital harus mampu dimanfaatkan oleh pejuang media untuk memberikan edukasi kepada masyarakat. *Kelima Multitasking*, bagaimana kemampuan pejuang media dalam mencermati lingkungan digital sehingga dapat menjadi objek dan medan dakwah jika terdapat hal-hal yang bertentangan dengan ajaran agama.

Keenam Distribusi Kognisi, yaitu kemampuan berinteraksi dengan alat atau aplikasi sehingga bisa memperluas jaringan dan membangun kapasitas dari pejuang media Al-Bahjah. Menggunakan berbagai macam aplikasi dapat memperluas audiens dan medan dakwah.

Ketujuh Kecerdasan Kolektif, yaitu kemampuan untuk mengumpulkan pengetahuan dan membandingkan hasil pemikiran dengan orang lain untuk tujuan bersama. Pejuang media Al-Bahjah harus mampu melebur dengan kecerdasan yang dimiliki pengguna lain sehingga dakwah yang dilakukan membumi dan dapat dipahami audiens.

Kedelapan penilaian (judgment), merupakan kemampuan untuk melakukan evaluasi sumber pengetahuan atau informasi. Dalam konteks ini, kemampuan berpikir kritis pejuang media diperlukan untuk menyeleksi setiap informasi yang akan disampaikan kepada audiens. *Kesembilan Navigasi Transmedia*, yaitu kemampuan untuk menjelajahi berbagai media dakwah tentang suatu isu dalam berbagai ragam media digital.

Kesepuluh jaringan (networking), yaitu kemampuan untuk mencari, mensintesis, dan menyebarkan informasi melalui berbagai saluran pada media digital sehingga dakwah yang dilakukan oleh Pejuang media dapat dilakukan secara massif. *Kesebelas adalah negosiasi*, yaitu kemampuan menghormati perbedaan. Begitu beragam nilai dan paham dalam dunia digital, para pejuang media juga harus memahami keragaman tersebut sehingga menjadi nilai dalam berdakwah.

Setelah semua materi diberikan, sesi diskusi diadakan untuk mempertajam pemahaman kritis beserta kemampuan praktis produksi media yang lebih spesifik.

3.2. Pembahasan

Hasil observasi selama proses PKM berjalan menunjukkan kesimpulan bahwa skill play/bermain (fungsional) pejuang media LPD Al-Bahjah sudah sangat baik, hal ini dapat dilihat dari pertanyaan-pertanyaan spesifik seperti konsep pembuatan short movie, teknologi editing video, strategi launching music video dan timeline terbaik untuk publikasi event besar. Berbagai pertanyaan ini mengindikasikan penguasaan keterampilan teknis dalam produksi konten media. Dengan terjawabnya semua

pertanyaan teknis oleh tim PKM, didapatkan pemahaman cara dalam meningkatkan skill ini pada level yang lebih tinggi.

Pada skill performance, pada awalnya para pejuang media belum terlalu percaya diri dalam menampilkan diri. Hal ini dapat dilihat dari diskusi mengenai kemampuan public speaking, cara membangun kedekatan dengan audience, cara mengatasi ketergantungan dalam membaca script dan juga cara mengemas konten bagi akhwat bercadar. Setelah mendapatkan jawaban dari tim PKM, para pejuang media mendapatkan pemahaman mengenai bagaimana cara berani menampilkan diri dan bangga dengan identitas pejuang media dakwah yang dimiliki.

Pada skill apropriasi, pada awalnya pejuang media LPD Al-Bahjah belum banyak berkreasi dengan pendekatan budaya dan trend yang sedang muncul dimasyarakat. Muncul pula pertanyaan bagaimana cara mengemas konten tangkal hoaks agar tidak menyinggung pihak-pihak tertentu. Mengenai konten Instagram ABTV dengan pembicara bercadar, dapat diberikan solusi melalui skill apropriasi dengan cara *mix and match* konten media dengan budaya dan trend yang dikemas berdasarkan nilai yang dimiliki LPD Al-Bahjah.

Pada skill multitasking, muncul pertanyaan mengenai cara mengatur waktu antara kegiatan sebagai seorang santri dengan rutinitas yang dimiliki dan peran sebagai pejuang media agar dapat konsisten membuat *short movie*. Kemudian pertanyaan mengenai kemampuan berbicara ketika melakukan siaran radio agar kalimat yang keluar sejalan dengan konten yang telah dipikirkan dan direncanakan. Dengan jawaban terstruktur mengenai tahapan produksi *short movie* dan tips menguasai materi public speaking, pejuang media mendapatkan pemahaman mengenai skill multitasking.

Pada skill distribusi kognisi, kecerdasan kolektif, penilaian/*judgement* dan transmedia navigasi, serta skill negosiasi, pada awalnya merupakan skill paling rendah yang dimiliki oleh para pejuang media. Hal ini ditandai dengan banyaknya pertanyaan tentang konsep pembuatan konten terutama pada situasi mendadak, cara menyikapi kejadian tak terduga saat melakukan *public speaking*, serta cara membuat konten informative dan menarik. Kelemahan dalam hal konsep yang membutuhkan banyak riset media dan bekal pengetahuan, dapat dipenuhi dengan jawaban terstruktur dari tim PKM. Terutama untuk memperluas analisis konten media dengan rating tinggi.

Pada skill networking atau berjejaring, tim PKM memberikan jawaban teknis mengenai pembuatan timeline publikasi konten/acara, membuka peluang bagi *citizens journalism* dari para santri untuk menampilkan konten-konten kreatif mengenai kegiatan sehari-hari di LPD Al-Bahjah, tips berkolaborasi dengan influencer/lembaga/tokoh publik dalam melakukan promo music video di semua platform media, serta cara membangun *engagement* melalui media sosial.

Dari pemaparan hasil observasi, para pejuang media Al Bahjah telah mendapatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai skill literasi digital yang belum dikuasai. Melalui diskusi timbal balik yang terjadi, pejuang media Al-Bahjah telah mendapatkan solusi terhadap permasalahan hoaks agama pada khususnya dan pengembangan konten serta manajemen media pada umumnya, melalui pemahaman terhadap skill literasi digital.

Selanjutnya, hasil kuesioner kepuasan mengikuti PKM yang diisi oleh peserta mencapai angka 90,5% pada jawaban setuju dan sangat setuju.

Tabel 1. Rekap hasil kepuasan peserta

| Penilaian terhadap kegiatan | Jumlah faktor yang dipertimbangkan | | | | |
|---|------------------------------------|----|---|----|----|
| | STS | TS | N | S | SS |
| Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta | - | - | 3 | 23 | 16 |
| Materi yang disampaikan sangat bermanfaat | - | - | 1 | 36 | 5 |

| | | | | | |
|---|---|-------|------|-------|-------|
| Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup | - | 13 | 7 | 22 | - |
| Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami | - | - | - | 36 | 6 |
| Tim panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan | - | - | - | 6 | 36 |
| Masyarakat berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan dimasa yang akan datang | - | - | - | 10 | 32 |
| Jumlah | 0 | 13 | 11 | 133 | 95 |
| Persentase | | 5,2% | 4,4% | 52,8% | 37,7% |
| Jumlah S dan SS (%) | | 90,5% | | | |

3.3. Luaran

Luaran dari program PKM Pembelajaran Literasi Digital Dakwah Bagi Pejuang media LPD Al-Bahjah antara lain dua publikasi di media massa, video dokumentasi, artikel ilmiah PKM yang akan dimuat pada jurnal Charity Telkom University dan keberlanjutan kerjasama antara Telkom University dan LPD Al-Bahjah.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat “Pembelajaran Literasi Digital Bagi Pejuang Media LPD Al-Bahjah” berhasil dengan baik. Dari hasil observasi terutama saat diskusi dapat disimpulkan bahwa tujuan PKM terhadap pemahaman konsep skill literasi digital peserta telah dicapai. Pada rekap kuesioner kepuasan terhadap pelaksanaan PKM, penilaian para pejuang media yang menjawab 90,5% untuk jawaban setuju dan sangat setuju. Persona tim PKM juga dinilai ramah dan responsif. Saran dalam PKM ini adalah keberlanjutan program dengan pendalaman materi (pada masing-masing skill literasi digital) dan pendampingan kecakapan praktis sampai dikuasai secara handal oleh para pejuang media. Melalui keberlanjutan secara berkala, dapat diukur peningkatan skill literasi digital pejuang media pada ranah kritis melalui riset yang integratif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini, Clara Novita. *Potret terpaan TIK dan Perubahan Budaya pada Masyarakat Agraris Indonesia*. Jurnal Kaganga Komunika. 2021, Vol.3, hal: 53-66
- [2] APJII, *Survey Pengguna Internet APJII 2019-q2 2020: ada kenaikan 25,5 juta pengguna internet baru di RI*. <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI74November2020.pdf>. [Accessed Desember 2021].
- [3] Assifa, F. (2021) *Berita Hoaks di Indonesia Meningkatkan Mayoritas Soal Agama, Politik, dan Kesehatan*. diakses tanggal 20 Desember 2021 melalui <https://www.kompas.com/tren/read/2021/06/05/153205565/berita-hoaks-di-indonesia-meningkat-mayoritas-soal-agama-politik-dan?page=all>. [Accessed Desember 2021].
- [4] Bestari, N.P. (2022) *76,8% Warga RI sudah Pakai Internet, Tapi banyak PR-nya*, diakses tanggal 20 Januari 2022 melalui <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220120142249-37-309046/768-warga-ri-sudah-pakai-internet-tapi-banyak-pr-nya>. [Accessed Desember 2021].
- [5] BPS, *Indeks Pembangunan Teknologi, informasi, dan Komunikasi/ICT Development Index 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- [6] Jayani. 2020. *Pembangunan Teknologi Indonesia Tertinggal di Negara G20*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/28/pembangunan-teknologi-indonesia-tertinggal-di-negara-g20>. [Accessed Desember 2021].
- [7] Jenkins, H., et al. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. London: MIT Press.