

Optimalisasi Penyuluhan Literasi Komputer sebagai Strategi Pemanfaatan Media Sosial di Banda Aceh

Nazaruddin Ali Basyah¹, Irham Fahmi², Ismail Ali³, Irma Anggraini⁴

^{1,2,3,4} Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia

Email: nazar@usk.ac.id

Abstract

In today's era, marked by rapid advancements in communication methods and an abundance of information, computer literacy has become an urgent necessity for university students. Computers play a central role in both administrative and academic transactions, starting with semester registration, which is primarily conducted online. Computer culture possesses distinctive characteristics and advantages that set it apart from other fields of study. However, the concept of computer culture cannot be universally defined, and its levels are difficult to ascertain, as the competencies of computer-educated individuals vary from person to person and over time. What may be considered a luxury in one country may be deemed a necessity in another. To assess and gauge the level of computer culture among university students, a computerized scale consisting of 40 items with five multiple-choice alternatives was developed. Additionally, a 21-item computerized scale was created to determine their proficiency in electronic information retrieval, utilizing a five-point Likert scale. The results indicate that the students possess computer literacy and are skilled in searching for information electronically.

Keywords: Literacy Computer, Extension, Social Media

Abstrak

Di era sekarang ini, yang ditandai dengan kemajuan pesat dalam metode komunikasi dan informasi yang berlimpah, literasi komputer telah menjadi kebutuhan yang mendesak bagi mahasiswa. Komputer memainkan peran sentral dalam transaksi administratif dan akademik, mulai dari pendaftaran semester, yang sebagian besar dilakukan secara online. Budaya komputer memiliki karakteristik dan keunggulan yang membedakannya dengan bidang studi lain. Namun, konsep budaya komputer tidak dapat didefinisikan secara universal, dan tingkatannya sulit untuk dipastikan, karena kompetensi individu yang berpendidikan komputer bervariasi dari orang ke orang dan dari waktu ke waktu. Apa yang mungkin dianggap sebagai kemewahan di satu negara mungkin dianggap sebagai kebutuhan di negara lain. Untuk menilai dan mengukur tingkat budaya komputer di kalangan mahasiswa, sebuah skala terkomputerisasi yang terdiri dari 40 item dengan lima alternatif pilihan ganda dikembangkan. Selain itu, skala terkomputerisasi yang terdiri dari 21 item juga dibuat untuk menentukan kemahiran mereka dalam pencarian informasi elektronik, dengan menggunakan skala Likert lima poin. Hasilnya menunjukkan bahwa para siswa memiliki literasi komputer dan terampil dalam mencari informasi secara elektronik.

Kata Kunci: Literasi Komputer, Penyuluhan, Media Sosial

A. PENDAHULUAN

Era kita saat ini umumnya disebut sebagai era revolusi ilmu pengetahuan, informasi, dan teknologi, yang ditandai dengan ledakan pengetahuan dan munculnya berbagai penemuan teknologi. Di antara penemuan-penemuan ini, komputer menonjol sebagai perkembangan yang sangat penting. Komputer telah merasuki semua aspek aktivitas manusia kontemporer, yang mengarah pada percepatan penggunaan teknologi. Fenomena ini memiliki dampak yang besar pada organisasi pendidikan, yang memengaruhi setiap elemen di dalamnya (Dangi & Choudhary, 2021). Konsep "LK" (mungkin mengacu pada literasi komputer) terbukti sangat bermanfaat bagi siswa dan anggota fakultas, memungkinkan pengalaman belajar dan mengajar yang fleksibel dan mudah. Konsep ini memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka, memfasilitasi pendekatan pembelajaran yang dipersonalisasi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Selain itu, sistem ini memberdayakan para pengajar untuk mengelola kelas secara efektif, baik secara tatap muka maupun daring, sehingga menumbuhkan lingkungan

belajar yang menarik dan interaktif. LK membantu dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengkomunikasikan instruksi menggunakan berbagai format, beradaptasi dengan keterampilan digital peserta didik dan menyelaraskan dengan kebutuhan mereka. Dengan memfasilitasi kolaborasi dan berbagi pengetahuan di antara siswa, LK meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan (Al-Malah & Majeed, 2021).

B. LITERASI KOMPUTER

Literasi mencakup pengembangan teknik, kebiasaan, dan kepercayaan secara kolektif di dalam masyarakat. Akumulasi pengetahuan ini diwariskan kepada generasi yang lebih muda melalui bimbingan orang tua dan proses pendidikan A. Mesoudi, (2017). Dalam kasus literasi komputer, hal ini mengacu pada informasi dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk memanfaatkan komputer secara efektif untuk kepentingan siswa. Literasi komputer tidak terbatas pada para ahli atau individu yang bekerja di bidang komputer. Bahkan individu di luar spesialisasi komputer pun dapat memiliki literasi komputer, terutama mengingat ketersediaan sumber daya yang berhubungan dengan komputer secara luas melalui media dan internet. Literasi komputer merupakan budaya fungsional kontemporer yang berfungsi sebagai sarana untuk melayani individu dan masyarakat dengan memungkinkan pemecahan masalah dan mengikuti perkembangan zaman. Literasi komputer mewakili tingkat informasi, keterampilan, dan sikap yang memadai terkait komputer tanpa menjadi tujuan itu sendiri, melainkan sebagai alat untuk menavigasi dan beradaptasi dengan lanskap teknologi dan perkembangan yang terus berubah.

Literasi komputer (LK) telah menarik perhatian yang signifikan dan terus menjadi subjek penelitian yang ekstensif karena sangat penting baik dalam konteks individu maupun masyarakat setelah meluasnya penggunaan komputer di berbagai domain. Istilah "LK" menjadi terkenal pada tahun 1980-an, sebagaimana dibuktikan dengan pemeriksaan majalah ilmiah di bidang ini. Sebelum periode tersebut, konsep ini tidak dikenal secara luas. Serupa dengan konsep lain yang berhubungan dengan komputer seperti budaya teknologi atau budaya informasi, LK telah berevolusi untuk memenuhi kebutuhan individu dalam interaksinya dengan masyarakat yang digerakkan oleh komputer. Sejumlah penelitian telah menekankan pentingnya budaya komputer dan integrasi komputer dalam proses pendidikan, yang memperkuat pentingnya hal tersebut (Al-Malah & Majeed, 2021).

Mencapai literasi komputer dalam jangka waktu yang singkat merupakan hal yang menantang karena ini merupakan tujuan jangka panjang yang membutuhkan investasi waktu dan usaha yang signifikan. Durasi untuk mencapai literasi komputer tergantung pada tingkat yang diinginkan, yang dapat berubah karena kemajuan pesat dalam ilmu computer A. H. M. Alaidi, et.al (2022). Menyadari dampak positif dari komputer dalam kehidupan kita, penting untuk diketahui bahwa beberapa individu cenderung fokus pada hal-hal negatif dan mengabaikan manfaatnya. Hal ini dapat dikaitkan dengan resistensi manusia terhadap perubahan dan kecenderungan untuk menyoroti sisi negatif dari teknologi baru. Namun, alasan utama dari hal negatif tersebut sering kali adalah buta huruf komputer dan kurangnya membaca dan berlatih. Individu yang mengalami kesulitan atau konsekuensi negatif saat menggunakan komputer dapat mengarahkan rasa frustasi mereka kepada teknologi itu sendiri, tetapi penting untuk menyadari bahwa kesalahan dan kekeliruan biasanya disebabkan oleh pengguna dan bukan oleh komputer R. a. M. Al_airaji, et.al (2022). Jika proses memasukkan informasi dan data akurat, seperti halnya dalam operasi pemrosesan, hasilnya pun idealnya benar dan akurat.

Studi tentang komputer dan berbagai aplikasinya terkait erat dengan budaya secara umum dan budaya komputer secara khusus. Budaya komputer memainkan peran penting dalam meruntuhkan batasan antara individu dan komputer, yang meliputi komponen fisik dan perangkat lunak. Budaya komputer membantu individu untuk menerima penggunaan komputer tanpa rasa takut atau ragu-ragu F. C. Payton and E. Berki, (2019). Ketika budaya komputer individu tumbuh dan pengetahuan mereka di bidang ini meluas, kepercayaan diri mereka dalam menggunakan komputer semakin kuat, yang mengarah pada peningkatan efektivitas dan memanfaatkannya untuk melayani masyarakat.

Literasi komputer (LK) mencakup dimensi yang berbeda. Dimensi kognitif melibatkan perolehan informasi yang diperlukan untuk memahami sifat teknologi komputer, karakteristik, prinsip, dan hubungannya dengan ilmu pengetahuan dan masyarakat M. A. Khalifa, et al., (2022)". Dimensi keterampilan melibatkan pengembangan kemampuan mental dan praktis yang diperlukan untuk berinteraksi dengan teknologi dan aplikasinya. Dimensi sosial membahas dampak positif dan negatif dari teknologi terhadap individu dan masyarakat. Dimensi etika mengacu pada penetapan batas-batas penggunaan teknologi, mematuhi batas-batas tersebut, dan menyelesaikan masalah etika dan hukum ketika batas-batas tersebut dilanggar. Dimensi dimensi ini secara kolektif berkontribusi pada pemahaman yang komprehensif dan pemanfaatan teknologi

komputer yang bertanggung jawab dalam konteks budaya yang lebih luas.

C. PELAKSANAAN DAN METODE

Pada dasarnya, pelatihan ini bertujuan untuk mengatur penggunaan media sosial untuk meningkatkan kesadaran generasi muda tentang literasi komputer. Literasi komputer (LK) mencakup berbagai komponen yang berkontribusi pada pemahaman dan kemahiran yang baik dalam menggunakan komputer. Komponen-komponen ini meliputi: Pengetahuan tentang komponen perangkat keras dan perangkat lunak komputer, serta aksesorinya. Memahami fungsi dasar dan penggunaan komputer. Menghubungkan ke internet atau jaringan lain jika tersedia. Menggunakan program aplikasi secara efisien, seperti pengolah kata atau perangkat lunak spreadsheet. Keterampilan pemrograman dasar atau familiar dengan bahasa pemrograman. Mengganti nama file atau mengubah nama file. Memilih dan bekerja dengan kelompok file yang tidak berurutan. Membuka situs web di internet dan menjelajahinya dengan mudah. Membuat dan mengelola akun email pribadi. Untuk dapat dikatakan melek komputer, mahasiswa diharapkan memenuhi serangkaian standar. Standar-standar ini biasanya mencakup kemampuan untuk menggunakan aplikasi Windows yang umum seperti Microsoft Word dan Excel, kemahiran dalam menggunakan mouse dan keyboard, mengedit dan memformat teks, menyimpan dan membuka file, mengetik, mengklik dan menyeret objek, memotong dan menempelkan teks atau file, menavigasi menu dan toolbar, meminimalkan dan memaksimalkan jendela, serta memindahkan dan mengubah ukuran jendela. Standar-standar ini membentuk dasar literasi komputer, memastikan individu memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan komputer dan aplikasi perangkat lunak terkait secara efektif.

Literasi komputer (LK) mencakup berbagai macam keterampilan dan pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai aspek sistem komputer. Selain komponen yang telah disebutkan sebelumnya, berikut ini adalah aspek-aspek lebih lanjut yang berkontribusi terhadap literasi komputer:

1. Mengelola file: Hal ini mencakup kemampuan untuk menghapus file, mengganti nama file, menentukan jenis file, memahami fungsi drive, dan memahami fungsi perangkat penyimpanan.
2. Pemeliharaan sistem: Mampu menginstal dan menghapus perangkat lunak, memasang komponen perangkat keras, memecahkan masalah dan mencegah masalah, bekerja dengan sistem operasi, dan memahami cara kerja komponen perangkat keras.
3. Penggunaan internet: Ini melibatkan pengiriman dan penerimaan email, menjelajahi web, mengunggah dan mengunduh file, mengkonfigurasi jaringan, memahami konsep-konsep seperti alamat IP, server, klien, dan memahami bagaimana informasi disalurkan melalui jaringan.

Komponen-komponen tambahan ini memperluas cakupan literasi komputer, memastikan individu memiliki pemahaman yang komprehensif tentang sistem komputer, aplikasi perangkat lunak, dan penggunaan internet. Dengan memperoleh keterampilan ini, individu dapat secara efektif menavigasi lanskap digital dan memanfaatkan teknologi komputer untuk keuntungan mereka.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mereka memiliki pengetahuan, meskipun sederhana, karena sebagian besar dari mereka memiliki komputer dan memiliki informasi tentang sistem operasi, perangkat lunak, dan menggunakan media sosial serta platform e-learning melalui materi ilmiah yang mereka terima selama tahun akademik mereka. Hal ini yang memfasilitasi akuisisi "KL" mereka? Jadi, mahasiswa lebih terpesona oleh teknologi komunikasi komputer daripada yang lain, dan tertarik untuk mengembangkan keterampilan komputer mereka, terutama mengingat peningkatan motivasi mereka untuk menggunakan komputer untuk masuk ke Internet dan mendapatkan keuntungan.

Tim pengabdi merancang sebuah program dalam bahasa pemrograman visual untuk mengukur tingkat literasi komputer, ditambah dengan keterampilan mencari informasi secara elektronik, dan cara menggunakan, terutama bila digunakan oleh mahasiswa dari jurusan-jurusan di perguruan tinggi yang bukan berasal dari jurusan ilmu komputer; Bahasa pemrograman visual adalah bahasa dengan desain visual, yaitu dengan tampilan antar muka (graphical interface) tidak seperti bahasa lain seperti (assembly) yang berlayar hitam. Bahasa ini berisi perintah-perintah, dan mudah diimplementasikan. Ini telah dikembangkan dari versi lama ke versi DOS ini yang bekerja di bawah lingkungan Basic yang berjalan di bawah lingkungan Windows.



Gambar 1. Foto Secara Virtual Kegiatan

Pencarian informasi dimana peserta didik dituntut untuk mendapatkan informasi spesifik untuk memecahkan suatu masalah, setelah memberi mereka kemungkinan untuk mengakses berbagai sumber informasi (secara elektronik), dengan tujuan untuk menemukan dan mengidentifikasi mereka. Sehingga siswa dapat memiliki keterampilan mengumpulkan informasi seperti (mendefinisikan tugas - mengetahui strategi untuk mencari informasi mengetahui strategi untuk mencari informasi - menentukan lokasi dan akses ke informasi - menggunakan informasi - mengumpulkan informasi "sintesis" - evaluasi), di samping memperoleh keterampilan meringkas dari sumber-sumber elektronik. Sedangkan literasi komputer berarti sejauh mana mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh dari penggunaan komputer yang terbaik dalam kehidupan, pendidikan, dan kemampuan untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam menggunakan komputer. Jadi, siapa pun memiliki kemampuan untuk mencari informasi secara elektronik, ia memiliki beberapa keterampilan yang membuatnya sadar untuk mencari di internet dan memiliki kinerja prosedural yang terorganisir dan terorganisir, tetapi ia mungkin tidak dianggap melek computer

Kemahiran dalam mencari informasi secara elektronik secara konseptual dapat dicirikan sebagai perolehan berbagai kemampuan yang mencakup perumusan tujuan penelitian, pengembangan strategi pencarian yang efektif, menemukan dan mengakses informasi yang relevan, pemanfaatan data yang terkumpul (termasuk penilaian dan pengorganisasianya), serta perolehan keterampilan meringkas yang secara khusus dirancang untuk sumber-sumber elektronik. Kecakapan dan teknik yang berkaitan dengan pengambilan informasi dari sumber-sumber elektronik dapat diklasifikasikan ke dalam empat domain utama: kecakapan komunikasi internet, kecakapan pencarian di internet, kecakapan menggunakan email, dan kecakapan menggunakan basis data. Dengan menggunakan beragam teknik dan memanfaatkan teknologi multimedia dan komponen-komponennya yang beraneka ragam, konten pendidikan dapat disampaikan dengan cara yang menarik. Hal ini melibatkan penggabungan bahasa lisan dan tulisan, visual statis dan animasi, serta penggabungan efek audio visual dan latar belakang. Elemen-elemen ini disajikan kepada peserta didik melalui komputer, sehingga menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.



Gambar 2. Foto Bersama Secara Virtual Setelah Kegiatan Selesai

Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi memiliki implikasi yang signifikan bagi universitas dan pusat penelitian. Sifat teknologi digital yang meresap telah membawa literasi dan keterampilan digital ke garis depan bagi para pendidik dan siswa. Sebagai hasilnya, universitas dan institusi akademik memikul tanggung jawab untuk membekali penggunaanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Salah satu peran utama universitas adalah mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif dan terlibat. Hal ini memerlukan penanaman sikap positif terhadap teknologi digital yang mendorong partisipasi aktif dan produktivitas. Selain itu, universitas harus membina lingkungan yang memotivasi mahasiswa untuk mengeksplorasi kreativitas dan minat mereka melalui sarana digital.

Untuk mengatasi lanskap teknologi yang terus berkembang, universitas dan institusi akademis harus memastikan bahwa mata kuliah literasi komputer dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah menengah dan universitas. Mata kuliah ini harus dirancang untuk menyelaraskan dengan perubahan ilmiah dan teknologi yang terjadi di masyarakat. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan masa depan di mana komputer dan teknologi informasi memainkan peran yang semakin penting. Singkatnya, universitas dan institusi akademik memiliki peran penting dalam mempromosikan literasi dan keterampilan digital. Dengan mempersiapkan mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi digital secara efektif, menumbuhkan sikap positif, dan mengintegrasikan program literasi komputer ke dalam program mereka, universitas dapat membekali mahasiswa untuk menghadapi kehidupan di mana ketergantungan terhadap teknologi komputer dan informasi terus meningkat.

E. KESIMPULAN

Literasi komputer sangat penting bagi mahasiswa karena dapat meningkatkan realisme dan relevansi pendidikan umum dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan memasukkan literasi komputer ke dalam kurikulum pendidikan, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang selaras dengan lingkungan dan dunia modern. Selain itu, literasi komputer juga mendorong pemikiran kritis dengan memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dengan perhitungan yang akurat dan informasi yang dihasilkan oleh komputer. Mahasiswa biasanya memiliki tingkat literasi komputer yang cukup tinggi. Mereka telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi dan memanfaatkan teknologi komputer secara efektif. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemahiran dalam mencari informasi secara elektronik, memanfaatkan berbagai sumber daya online untuk mengumpulkan informasi dan melakukan penelitian. Ada hubungan yang jelas antara literasi komputer dan kemampuan untuk mencari informasi secara elektronik, karena keduanya berkontribusi pada kompetensi digital siswa secara keseluruhan dan keterampilan literasi informasi. Secara keseluruhan, literasi komputer memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman pendidikan, membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk berkembang dalam masyarakat yang berteknologi maju, dan memberdayakan mereka untuk terlibat secara kritis dengan informasi di era digital.

F. DAFTAR PUSTAKA

- P. L. R. Dangi, G. Choudhary, I. You, and G. Pau, (2021) "Study and investigation on 5G technology: A systematic review," Sensors, vol. 22, no. 1, p. 26. <https://doi.org/10.3390/s22010026> [2] D. K.
- Al-Malah, and B. H. Majeed, (2021) "The influence E-Learning platforms of Undergraduate Education in Iraq," International Journal of Recent Contributions from Engineering, Science & IT (iJES), vol. 9, no. 4, pp. 90-99., <https://doi.org/10.3991/ijes.v9i4.26995>
- A. Mesoudi, (2017), "Pursuing Darwin's curious parallel: Prospects for a science of cultural evolution," Proceedings of the National Academy of Sciences vol. 114, no. 30, pp. 7853-7860, <https://doi.org/10.1073/pnas.1620741114>
- B. H. Majeed, (2022). "Effect of Augmented Reality Technology on Spatial Intelligence among High School Students," International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), vol. 17, no. 24, pp. 131-143, <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i24.35977>
- M. A. Khalifa, A. M. Ali, S. A. Alsadai, N. F. Alwan, and G. S. Mahdi, (2022)"A Novel Arabic Words Recognition System Using Hyperplane Classifier," Wasit Journal of Computer and Mathematics Sciences, vol. 1, no. 2, pp. 12-20.
- F. C. Payton and E. Berki, (2019)"Countering the negative image of women in computing," Communications of the ACM, vol. 62, no. 5, pp. 56-63, <https://doi.org/10.1145/3319422>
- A. H. M. Alaidi, R. a. M. Al_airaji, I. A. Aljazaery, and S. H. Abbood, (2022)"Dark Web Illegal Activities Crawling and Classifying Using Data Mining Techniques," International Journal of Interactive Mobile Technologies, vol. 16, no. 10, <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i10.30209>
- R. a. M. Al_airaji, I. A. Aljazaery, and A. H. M. Alaidi, (2022)"Automated Cheating Detection based on Video Surveillance in the Examination Classes," International Journal of Interactive Mobile Technologies, vol. 16, no. 8, <https://doi.org/10.39>