



Melawan Hoaks, Berkawan dengan Fakta: Pelatihan Literasi Digital di Kandang Pustaka "Kirik Nguyuh" melalui Pemahaman Metode Sejarah

Galun Eka Gemini¹, Sari Sri Handani², Dena Mustika³

Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Bale Bandung

e-mail: galungemini@unibba.ac.id, sarisrihandani@unibba.ac.id,

denamustika@unibba.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melalui internet dan media sosial telah mengubah pola kehidupan sosial masyarakat. Selain memberikan kemudahan komunikasi dan akses informasi, media sosial juga berpotensi menimbulkan penyebaran hoaks dan pelanggaran hukum akibat rendahnya literasi digital. Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Komunitas Kandang Pustaka "Kirik Nguyuh", Desa Girimukti, Kecamatan Kasokandel, Kabupaten Majalengka, yang beranggotakan 50–70 remaja usia sekolah. Metode pengabdian menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat (community education) yang bersifat partisipatif dan interaktif melalui penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan praktik literasi digital. Kegiatan juga memanfaatkan pemahaman metode sejarah untuk mengkaji perkembangan teknologi komunikasi dan perubahan perilaku masyarakat dalam bermedia sosial. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dalam mengenali informasi hoaks, menggunakan media sosial secara kritis, cerdas, dan bijak, serta memanfaatkannya sebagai peluang berwirausaha. Luaran kegiatan berupa publikasi ilmiah dan publikasi pada media massa lokal maupun regional.

Kata Kunci: *Hoaks, Kandang Pustaka, Kirik Nguyuh, Literasi Digital, Metode Sejarah.*

Abstract

Advances in information and communication technology through the internet and social media have transformed social patterns in society. Although social media facilitates communication and access to information, it also has the potential to cause negative impacts, such as the spread of misinformation. Social media users can become both victims and spreaders of misinformation if they lack adequate digital literacy. This situation calls for a critical, intelligent, and prudent approach to social media use in order to avoid misinformation and legal violations, including those related to the ITE Law. This community service program was carried out at the "Kirik Nguyuh" Kandang Pustaka Community, located in Girimukti Village, Kasokandel Subdistrict, Majalengka Regency. This community consists of 50–70 school-aged teenagers and was selected because its members are active on social media and the location is easily accessible to the implementation team. The activity was carried out using a historical method to understand the development of communication technology and changes in community behavior regarding social media use over time. The activity aimed to improve digital literacy, promote the wise use of social media, and encourage its utilization as an entrepreneurial opportunity. The results included scientific publications and articles in local and regional media.

Kata Kunci: *Digital Literacy, Historical Methods, Hoax, Kandang Pustaka, Kirik Nguyuh.*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital, terutama internet, telah menghadirkan perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Internet telah mengubah cara individu berkomunikasi, memperoleh informasi, bekerja, belajar, hingga berinteraksi dalam kehidupan sosial. Gilster (2017) menyatakan bahwa literasi digital telah menjadi kompetensi fundamental di era masyarakat jaringan, di mana kemampuan mengakses dan mengevaluasi informasi secara kritis menjadi kebutuhan sehari-hari. Transformasi tersebut merupakan bagian dari dinamika masyarakat modern yang sulit dihindari maupun dipisahkan dari aktivitas sehari-hari, sehingga masyarakat dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dan memanfaatkan internet secara tepat dan bertanggung jawab.

Keberadaan internet dan media sosial, pada satu sisi, mempercepat akses informasi dan komunikasi serta memotong sekat ruang dan waktu yang selama ini menjadi kendala. Namun pada sisi lain, penggunaan yang tidak kritis, cerdas, dan bijaksana berpotensi menimbulkan dampak negatif, yaitu diperoleh dan disebarluaskannya informasi hoaks yang bertentangan dengan ketentuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Nasrullah (2015) menegaskan bahwa media sosial tidak hanya menjadi ruang komunikasi, tetapi juga arena produksi dan distribusi informasi yang tidak selalu terverifikasi kebenarannya.

Data terkini yang dirilis oleh Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) sepanjang tahun 2024 berhasil mengidentifikasi sebanyak 1.923 konten hoaks, dengan jumlah tertinggi terjadi pada bulan Oktober 2024 sebanyak 215 konten. Wahyuni (2018) dalam kajiannya tentang kebijakan literasi digital lintas negara menyimpulkan bahwa rendahnya kemampuan literasi digital merupakan faktor utama rentan terhadap penyebaran hoaks, terutama di kalangan pengguna muda yang belum memiliki kemampuan verifikasi memadai. Temuan serupa dikemukakan oleh Supratman (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial oleh digital native didominasi oleh perilaku konsumsi konten yang bersifat pasif dan emosional, bukan reflektif.

Kondisi ini menjadi perhatian serius mengingat kelompok remaja merupakan pengguna aktif media sosial dengan intensitas tinggi. Buckingham (2015) menyatakan bahwa generasi muda yang tumbuh di era digital memiliki keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, namun belum tentu dibekali kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi konten yang mereka konsumsi. Hal ini diperparah oleh karakteristik psikologis remaja yang cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi, kebutuhan pengakuan sosial, dan kecenderungan mengikuti tren lingkungan sebaya tanpa proses verifikasi terlebih dahulu (Prensky, 2016). Oleh karena itu, upaya pendampingan dan

edukasi tentang literasi digital menjadi penting dilakukan oleh berbagai pihak, termasuk perguruan tinggi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Sejumlah penelitian pengabdian masyarakat sebelumnya menunjukkan efektivitas program pelatihan literasi digital berbasis komunitas dalam meningkatkan kesadaran dan kemampuan masyarakat dalam menangkal hoaks. Frau-Meigs (2020) menekankan bahwa intervensi literasi digital yang efektif harus melampaui sekadar transfer pengetahuan teknis dan mencakup pembentukan sikap kritis, etika bermedia, serta tanggung jawab sosial dalam ekosistem informasi digital. Sejalan dengan itu, Hobbs (2017) menyarankan pendekatan pembelajaran aktif yang memungkinkan peserta membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, termasuk melalui metode simulasi dan role playing.

Adapun pemilihan objek kegiatan adalah Komunitas Kandang Pustaka "Kirik Nguyuh", berlokasi di Desa Girimukti, Kecamatan Kasokandel, Kabupaten Majalengka. Komunitas ini beranggotakan 50-70 remaja usia sekolah SMP dan SMA yang aktif menggunakan media sosial, namun masih memerlukan pembinaan literasi digital. Melalui pendekatan metode sejarah sebagai kerangka verifikasi informasi, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kemampuan peserta dalam memilah dan memverifikasi informasi secara kritis dari media sosial; (2) mendorong penggunaan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab; serta (3) memanfaatkan media sosial sebagai peluang berwirausaha di era digital.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat (*community education*) yang bersifat partisipatif dan interaktif. Langkah-langkah operasional disesuaikan dengan karakteristik permasalahan, potensi komunitas, dan budaya masyarakat setempat. Adapun tahapan pelaksanaan yang ditempuh adalah sebagai berikut.

Pertama, tahap sosialisasi program. Informasi kegiatan disampaikan kepada siswa/i SMP dan SMA yang tergabung dalam Komunitas Kandang Pustaka "Kirik Nguyuh" melalui pengumuman di papan berita komunitas, penyebaran pamflet melalui media sosial, serta koordinasi dengan pihak sekolah dan pengurus komunitas. Pendekatan sosialisasi ini mengacu pada prinsip difusi inovasi yang menekankan pentingnya komunikasi melalui saluran yang akrab bagi target sasaran (Rogers, 2017).

Kedua, tahap koordinasi antara tim pelaksana dengan mitra komunitas. Koordinasi dilakukan untuk menetapkan rancangan kegiatan, waktu pelaksanaan, pembagian peran, serta penyiapan sarana dan prasarana. Keterlibatan aktif guru Bimbingan dan Konseling (BK) dari sekolah-sekolah asal peserta turut dilibatkan guna membantu memahami karakteristik dan kondisi peserta sehari-hari.

Ketiga, tahap pelaksanaan pelatihan. Pelatihan dilaksanakan dengan metode ceramah interaktif, tanya jawab, role playing (permainan peran), dan refleksi (Susilana & Riyana, 2022). Materi disampaikan oleh tiga pemateri dengan bidang keahlian yang saling melengkapi: (1) Dena Mustika, M.Pd., menyampaikan materi tentang era globalisasi, perkembangan teknologi informasi, dampaknya terhadap kehidupan, dan karakteristik Generasi Z; (2) Galun Eka Gemini, S.Pd., M.Hum., menyampaikan materi tentang metode sejarah sebagai pendekatan verifikasi informasi, meliputi empat tahap: heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi; serta (3) Sari Sri Handani, M.Pd., menyampaikan materi tentang tantangan dan peluang penggunaan internet dan media sosial, dengan fokus pada kewirausahaan digital.

Keempat, tahap evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan partisipatif selama kegiatan berlangsung, diskusi reflektif di akhir sesi, dan penilaian keterlibatan peserta. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep literasi digital, kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri hoaks, serta motivasi untuk menggunakan media sosial secara lebih kritis dan produktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas Kirik Nguyuh merupakan organisasi berbasis komunitas yang bergerak di bidang seni, pendidikan, sosial, dan budaya, berdiri sekitar tahun 2013 di Desa Girimukti, Kecamatan Kasokandel, Kabupaten Majalengka. Nama "Kirik Nguyuh" berasal dari bahasa Jawa yang secara harfiah berarti anjing kencing – sebuah pilihan nama yang disengaja bersifat "nyeleneh" dan provokatif agar mudah diingat oleh masyarakat. Fokus kegiatan rutin komunitas ini meliputi penanaman bibit pohon, penyelenggaraan sekolah alam, vaksinasi sosial, pembukaan Kelas Literasi (Kandang Pustaka), pembelajaran aksara Sunda, serta Festival Gamelan Sorawatu sebagai upaya pelestarian alat musik tradisional berbahan batu alam.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi dan Pengarahan Program Pelatihan Literasi Digital di Komunitas Kandang Pustaka "Kirik Nguyuh"

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, sebagaimana terlihat pada Gambar 1, kegiatan sosialisasi dan pengarahan dihadiri oleh

peserta yang antusias. Temuan lapangan menunjukkan bahwa mayoritas peserta memiliki tingkat akses dan intensitas penggunaan media sosial yang sangat tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka memanfaatkan media sosial tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai sumber utama informasi, hiburan, dan interaksi sosial. Namun demikian, tingginya intensitas penggunaan tersebut belum sepenuhnya diikuti oleh kemampuan literasi digital yang memadai, terutama dalam hal mengidentifikasi kredibilitas sumber informasi dan memverifikasi kebenaran konten yang diterima (Mossberger et al., 2016).

Kondisi ini menempatkan remaja pada posisi rentan terhadap paparan misinformasi, disinformasi, maupun hoaks yang beredar masif di ruang digital. Kerentanan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh keterbatasan literasi digital, tetapi juga oleh karakteristik perkembangan psikologis pada usia remaja. Pada fase ini, individu cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kebutuhan akan pengakuan sosial, dan kecenderungan kuat untuk mengikuti tren yang berkembang di lingkungan sebayanya—sering kali mendorong perilaku berbagi informasi secara spontan tanpa proses verifikasi yang memadai (Prensky, 2016; Baym, 2015).



Gambar 2. Penampilan Seni Budaya Komunitas Kandang Pustaka "Kirik Nguyuh" sebagai Wujud Aktivitas Kreatif Anggota Komunitas

Gambar 2 memperlihatkan salah satu aktivitas kreatif anggota komunitas dalam bidang seni pertunjukan, yang merefleksikan karakter komunitas Kirik Nguyuh sebagai ruang ekspresi budaya bagi generasi muda. Konteks ini menjadi landasan penting dalam merancang pendekatan pelatihan yang bersifat kontekstual, sesuai dengan latar belakang dan minat peserta. Pendekatan pemahaman metode sejarah yang digunakan dalam kegiatan pelatihan memberikan perspektif komprehensif kepada peserta mengenai dinamika perkembangan teknologi komunikasi dari masa ke masa.

Sayono (2021) menjelaskan bahwa metode sejarah merupakan serangkaian prosedur penelitian yang digunakan untuk mengkaji dan merekonstruksi peristiwa masa lalu melalui tahapan yang sistematis. Tahapan tersebut meliputi heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi. Putra

(2021) menjelaskan bahwa metode sejarah merupakan bagian penting dalam proses merekonstruksi peristiwa masa lalu, dengan memanfaatkan sumber sejarah secara kritis agar penulisan sejarah dapat menghasilkan pemahaman yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam konteks kegiatan ini, tahapan metode sejarah diadaptasi sebagai kerangka verifikasi informasi digital: (1) heuristik, yaitu mengumpulkan berbagai sumber informasi yang relevan dari internet; (2) kritik sumber, yaitu menguji kesahihan, kredibilitas, dan ketidakberpihakan sumber; (3) interpretasi, yaitu menafsirkan konten secara kritis dengan mempertimbangkan konteks sosial-historis; dan (4) historiografi, yaitu menyusun kesimpulan yang objektif, terarah, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Peserta diajak memahami bahwa perubahan dari media komunikasi konvensional menuju media digital telah mengubah karakteristik produksi dan distribusi informasi secara fundamental. Jika sebelumnya validitas informasi lebih banyak ditentukan oleh otoritas lembaga penerbit, maka pada era digital, tanggung jawab verifikasi berpindah sepenuhnya kepada masing-masing individu sebagai pengguna media. Dalam konteks ini, literasi digital tidak lagi terbatas pada kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, melainkan mencakup kemampuan berpikir kritis, mengevaluasi informasi secara rasional, memahami konteks sosial suatu pesan, serta mempertimbangkan konsekuensi penyebaran informasi (Eshet-Alkalai, 2016; Potter, 2020).



Gambar 3. Pertunjukan Teater Komunitas Kandang Pustaka "Kirik Nguyuh" sebagai Refleksi Kreativitas dan Ekspresi Anggota

Gambar 3 menunjukkan pertunjukan teater yang menjadi salah satu medium ekspresi kreatif komunitas. Dimensi kreatif dan performatif komunitas ini dimanfaatkan sebagai referensi dalam merancang sesi role playing pada kegiatan pelatihan. Kegiatan role playing yang dilaksanakan memberikan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual dan reflektif. Simulasi penyebaran informasi hoaks memperlihatkan bagaimana sebuah informasi yang belum terverifikasi dapat menyebar dengan sangat cepat melalui mekanisme berbagi

ulang (*sharing*) dan reproduksi pesan di berbagai *platform* media sosial (Romly, 2018). Peserta mulai memahami bahwa tindakan sederhana seperti menekan tombol "bagikan" memiliki konsekuensi sosial yang luas, mulai dari munculnya konflik sosial, pembentukan opini publik yang keliru, hingga potensi pelanggaran hukum berdasarkan UU ITE.

Analisis lebih lanjut dari jalannya diskusi dan refleksi menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan kesadaran tentang pentingnya menjadi konsumen informasi yang kritis. Frau-Meigs (2020) menegaskan bahwa pendidikan literasi digital yang efektif harus melampaui sekadar penyampaian pengetahuan dan menyentuh dimensi pembentukan nilai, sikap, serta tanggung jawab etis dalam bermedia. Sejalan dengan itu, Jenkins et al. (2018) menekankan pentingnya budaya partisipasi yang cerdas dalam ekosistem digital, di mana setiap individu tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga produsen konten yang bertanggung jawab. Pergeseran paradigma dari pengguna pasif menuju kreator konten yang produktif inilah yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam era transformasi digital saat ini.

Di sisi lain, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa media sosial memiliki potensi besar sebagai sarana pemberdayaan generasi muda apabila dimanfaatkan secara produktif. UNICEF (2019) dalam laporan "*Growing Up in a Connected World*" menegaskan bahwa konektivitas digital yang bijak dapat membuka peluang pembelajaran, kreativitas, pembangunan jaringan sosial, hingga pengembangan kewirausahaan bagi generasi muda. Penguatan literasi digital harus dipandang sebagai bagian dari upaya pembangunan sumber daya manusia di era masyarakat digital. Keberhasilan program tidak hanya bergantung pada intervensi sesaat melalui penyuluhan, tetapi memerlukan kolaborasi berkelanjutan antara keluarga, sekolah, komunitas, dan pemerintah dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat, kritis, dan bertanggung jawab.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan masyarakat, khususnya generasi muda, baik dalam bentuk kemudahan akses informasi maupun potensi penyebaran informasi yang tidak benar atau hoaks. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada Komunitas Kandang Pustaka "Kirik Nguyuh" di Desa Girimukti, Kecamatan Kasokandel, Kabupaten Majalengka, peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya sikap kritis, cerdas, dan bijaksana dalam menggunakan media sosial. Pendekatan metode sejarah yang dipadukan dengan ceramah interaktif, role playing, dan refleksi terbukti efektif membantu peserta memahami dinamika perkembangan media sosial, tantangan yang ditimbulkannya, serta peluang positif yang dapat dimanfaatkan, termasuk dalam bidang kewirausahaan digital. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil mendorong peserta untuk bertransisi dari pengguna media sosial yang pasif menuju kreator konten yang lebih kritis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, penguatan literasi digital pada kalangan remaja perlu dilakukan secara

berkelanjutan melalui kolaborasi antara komunitas, keluarga, sekolah, dan pemerintah guna menciptakan generasi yang mampu memanfaatkan teknologi digital secara bertanggung jawab, produktif, dan berdampak positif bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Baym, N. K. (2015). *Personal connections in the digital age* (2nd ed.). Cambridge: Polity Press.
- Buckingham, D. (2015). Defining digital literacy: What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10(S1), 21–35. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2015-Jubileumsnummer-03>
- Eshet-Alkalai, Y. (2016). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93–106.
- Frau-Meigs, D. (2020). Digital media and information literacy: Issues of definition and scope. *Journal of Media Literacy Education*, 12(1), 17–30. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2020-12-1-2>
- Gilster, P. (2017). *Digital literacy*. New York: John Wiley & Sons.
- Hobbs, R. (2017). *Create to learn: Introduction to digital literacy*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2018). *Participatory culture in a networked era*. Cambridge: Polity Press.
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2024). *Laporan penanganan konten hoaks tahun 2024*. Jakarta: Komdigi RI.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & Hamilton, A. (2016). Measuring digital citizenship: Mobile access and broadband. *International Journal of Communication*, 10(1), 1–28.
- Nasrullah, R. (2015). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Potter, W. J. (2020). *Media literacy* (9th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Prensky, M. (2016). *Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids*. New York: Teachers College Press.
- Putra, P. (2021). Prinsip demokratisasi arsip: Suatu konsep untuk menjembatani antara kearsipan, penulisan sejarah, dan pascamodernisme. *Khazanah: Jurnal Pengembangan Kearsipan*, 14(1). <https://doi.org/10.22146/khazanah.56741>
- Rogers, E. M. (2017). *Diffusion of innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
- Romly, A. M. (2018). *Jurnalistik online: Panduan mengelola media online*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sayono, J. (2021). Langkah-langkah heuristik dalam metode sejarah di era digital. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 15(2), 369–376.
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan media sosial oleh digital native. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>

- Susilana, R., & Riyana, C. (2022). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- UNICEF. (2019). *Growing up in a connected world*. Florence: UNICEF Office of Research – Innocenti.
- Wahyuni, H. I. (2018). Kebijakan literasi media digital: Perbandingan lintas negara. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 22(1), 43–56. <https://doi.org/10.22146/jsp.34386>