E- ISSN : 2985-6671

JURDIAN
JURNAL PENGABDIAN BUKIT PENGHARAPAN

Literasi sebagai Fondasi dalam Membangun Generasi Muda yang Cerdas dan Berwawasan pada Pelajar Kelas 9 di SMPN 7 Medan

Vibrianna Daulay[1], Claudia Solo Syalomita Sitompul[2], Refa Carina Br Brahmana[3], Mohammad Aufa Nasution[4], Alief Al Aziz Rizky[5], Bisru Hafi[6]
Universitas Sumatera Utara[1,2,3,4,5,6]
Email: vibrianna7@gmail.com, bisru.hafi@usu.ac.id

ABSTRAK

Literasi memainkan peran penting dalam membentuk peserta didik yang cerdas, kritis, serta mampu merespons informasi dalam kehidupan sehari-hari secara bijak. Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan program sosialisasi literasi dan kontribusinya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai literasi, khususnya dalam membedakan antara fakta, opini, dan hoaks. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, yang didukung oleh deskripsi kualitatif mengenai proses pembelajaran, partisipasi peserta didik, dan hasil evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Medan dan melibatkan 26 peserta didik kelas sembilan. Data dikumpulkan melalui observasi, sesi tanya jawab, permainan edukatif bertajuk "Fakta atau Hoaks", serta tes akhir (post-test) yang diselenggarakan melalui platform Wayground. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan sosialisasi dan pembelajaran interaktif tersebut. Permainan edukatif mendorong peserta didik untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi secara kritis, sementara hasil tes akhir menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi, dengan nilai rata-rata 82,8 dari 100. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa pendidikan literasi dapat menjadi landasan bagi pengembangan generasi muda yang cerdas, berwawasan luas, kritis, serta bertanggung jawab dalam menerima dan menyebarkan informasi.
Kata kunci: literasi, peserta didik, berpikir kritis, sosialisasi, fakta dan hoaks

ABSTRACT

Literacy plays an essential role in shaping students who are intelligent, critical, and able to respond wisely to information in daily life. This study aims to describe the implementation of a literacy socialization program and its contribution to improving students' understanding of literacy, particularly in distinguishing facts, opinions, and hoaxes. This research used a descriptive method with a quantitative approach, supported by qualitative descriptions of the learning process, student participation, and evaluation results. The activity was conducted at SMP Negeri 7 Medan and involved 26 ninth-grade students. Data were collected through observation, question-and-answer sessions, an educational game entitled "Fact or Hoax," and a post-test administered through the Wayground platform. The results showed that students were actively involved in the socialization and interactive learning activities. The educational game encouraged students to analyze and evaluate information critically, while the post-test indicated that most students had a good understanding of the material, with an average score of 82.8 out of 100. Overall, the program demonstrated that literacy education can serve as a foundation for developing young generations who are intelligent, insightful, critical, and responsible in receiving and disseminating information.
Keywords: *literacy, students, critical thinking, socialization, fact and hoax*

E- ISSN : 2985-6671

JURDIAN
JURNAL PENGABDIAN BUKIT PENGHARAPAN

PENDAHULUAN

Literasi adalah salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki setiap orang terutama bagi para pelajar. Literasi bukan hanya keterampilan membaca dan menulis tetapi juga berarti keterampilan memahami dan menerapkan informasi yang telah didapat. Di tengah perkembangan teknologi dan kemudahan akses informasi, kemampuan literasi semakin dibutuhkan agar seseorang tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu memahami dan menilai kebenarannya. Kemampuan tersebut diperlukan agar seseorang dapat memanfaatkan informasi secara tepat dalam kehidupan sehari-hari (Sari & Setiawan, 2023).

Bagi pelajar, literasi memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan bantuan keterampilan literasi, para pelajar dapat memperoleh pengetahuan baru, memahami isi pelajaran, serta mengembangkan pola pikir yang lebih kritis. Selain itu para pelajar harus memiliki kemampuan untuk menghubungkan informasi yang mereka peroleh dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Itulah sebabnya keterampilan literasi dibutuhkan tidak hanya untuk proses belajar di sekolah tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan teknologi, akses terhadap informasi menjadi semakin mudah. Berbagai jenis informasi dapat diakses dengan cepat melalui internet dan media sosial. Namun, kemudahan tersebut juga menimbulkan tantangan karena tidak semua informasi yang beredar dapat dipastikan kebenarannya. Kemampuan literasi digital diperlukan agar seseorang mampu mencari, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari media digital secara bijak (Rusdy, 2021).

Salah satu masalah yang muncul sebagai akibat dari keterampilan literasi yang rendah adalah kurangnya ketelitian dalam menerima informasi. Informasi yang belum diketahui kebenarannya terkadang langsung dipercaya atau disebarkan tanpa pemeriksaan lebih lanjut. Hal ini dapat menyebabkan penyebaran berita bohong atau hoaks. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki kemampuan untuk membedakan fakta, opini, dan hoaks. Fakta merupakan informasi yang dapat dibuktikan kebenarannya, opini merupakan pendapat seseorang terhadap suatu hal, sedangkan hoaks merupakan informasi palsu yang dibuat seolah-olah benar. Pemahaman mengenai literasi digital dapat membantu seseorang lebih cermat dalam menilai kebenaran informasi dan mencegah penyebaran hoaks (Arini et al., 2023).

Upaya meningkatkan kemampuan literasi dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan edukatif di lingkungan sekolah. Kegiatan tersebut tidak harus terbatas pada membaca buku, tetapi juga dapat dilakukan melalui penyampaian materi, diskusi, latihan, dan permainan edukatif. Penggunaan metode yang interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa sehingga materi lebih mudah dipahami. Selain itu, kegiatan literasi juga perlu membiasakan siswa untuk berpikir kritis, memeriksa informasi, dan tidak mudah menerima suatu informasi tanpa mengetahui sumbernya (Sitorus et al., 2024).

Dengan demikian, pada kali ini kami melaksanakan kegiatan sosialisasi literasi kepada siswa kelas IX-1 di SMP Negeri 7 Medan. Tujuan kami melakukan kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman mengenai pengertian, jenis, manfaat literasi, serta untuk membantu meningkatkan kemampuan para siswa dalam membedakan fakta, opini, dan hoaks. Penyampaian materi kami lengkapi dengan permainan edukatif "Fakta atau Hoax" sebagai sarana untuk melatih pemahaman dan kemampuan berpikir kritis para siswa. Melalui kegiatan ini, diharapkan para siswa dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi serta lebih bijak dalam menerima dan menggunakan informasi dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

E- ISSN : 2985-6671

JURDIAN
JURNAL PENGABDIAN BUKIT PENGHARAPAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif sederhana yang didukung dengan deskripsi kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan, sedangkan pendekatan kuantitatif menggunakan data berupa angka yang dianalisis dengan statistik (Aini & Mansurdin, 2024, p. 353).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Medan dengan melibatkan 26 siswa kelas IX-1. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengertian, jenis, dan manfaat literasi, serta cara membedakan fakta, opini, dan hoaks. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan edukatif "Fakta atau Hoax" untuk melatih kemampuan berpikir kritis.

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan aktivitas siswa dan pemberian *post-test*. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap subjek penelitian (Ardiansyah et al., 2023). Sementara itu, tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif berupa hasil pemahaman siswa. Hasil *post-test* dari 25 siswa kemudian dianalisis menggunakan nilai rata-rata dan persentase untuk menggambarkan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan sosialisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Sosialisasi tentang Literasi





Sosialisasi ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Medan dengan melibatkan 26 siswa kelas IX-1 sebagai peserta. Tujuan utamanya adalah untuk membuka wawasan bagi siswa tentang pentingnya literasi dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini dimulai dari penyampaian materi yang mencakup pengertian literasi, contoh literasi di lingkungan sekitar, jenis-jenis literasi, manfaatnya, serta bagaimana cara membedakan fakta, opini, dan hoax. Para siswa juga diajarkan tentang pentingnya memiliki sikap bijaksana saat menerima informasi, tantangan dalam menerapkan literasi, dan cara-cara untuk meningkatkan literasi.

Selama penyampaian materi, siswa mendapatkan penjelasan bahwa literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis, tetapi juga memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dengan tepat. Materi disampaikan secara jelas agar para siswa bisa menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Di tengah penyampaian materi, ada sesi tanya jawab yang memancing partisipasi siswa. Beberapa siswa aktif bertanya atau memberikan tanggapan. Di akhir, seorang siswa bahkan menyimpulkan materi dengan baik dan menunjukkan bahwa ia memahami isi materi yang disampaikan.

Aktivitas yang dilakukan oleh para siswa selama proses sosialisasi menunjukkan bahwa mereka aktif terlibat. Interaksi antara pemateri dan peserta juga membantu mempermudah

E- ISSN : 2985-6671
JURDIAN
JURNAL PENGABDIAN BUKIT PENGHARAPAN

pemahaman. Dengan kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya tahu apa itu literasi, tapi juga mulai sadar akan pentingnya menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pelaksanaan Games Edukatif "Fakta atau Hoax"





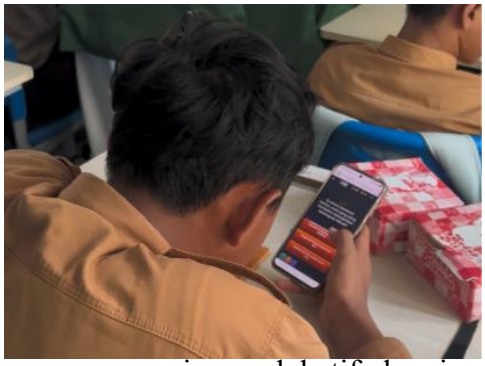
Setelah sesi penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan permainan edukatif berjudul “Fakta atau Hoax”. Dalam permainan ini para siswa bermain secara individu dan mereka harus menentukan apakah pernyataan yang diberikan adalah fakta atau hoaks. Mereka harus menganalisis dan mengevaluasi secara kritis informasi yang telah diberikan kepada mereka.

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa belajar secara interaktif, tidak hanya mendengar, tetapi juga langsung mengaplikasikan pengetahuan yang sudah didapat. Permainan ini sangat relevan dengan literasi digital, terutama dalam hal kemampuan mengevaluasi informasi dari berbagai media. Di era digital seperti sekarang, informasi bisa didapatkan dengan cepat, tetapi tidak semuanya benar. Siswa perlu tahu cara memilih informasi yang dapat dipercaya.

Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mendapat penjelasan teoritis, tetapi juga latihan langsung untuk berpikir kritis. Penggunaan games juga membuat proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan. Kegiatan ini menjadi sarana yang baik untuk memperkenalkan pentingnya sikap kritis dan bijak saat menerima informasi, terutama di tengah banjirnya informasi yang ada di dunia maya.

3. Evaluasi Pemahaman Siswa melalui *Post-Test*





Setelah penyampaian materi dan pelaksanaan permainan edukatif, kami melanjutkan dengan evaluasi lewat *post-test* menggunakan platform *Wayground*. Dari total 26 siswa yang mengikuti kegiatan sosialisasi, 25 siswa melakukan *post-test*, sedangkan 1 siswa tidak bisa ikut

karena izin mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Jadi, hasil *post-test* diproses berdasarkan data 25 siswa yang berpartisipasi.

Berdasarkan hasil *post-test*, diperoleh distribusi nilai peserta sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
100	9	36%
90	6	24%
80	4	16%
70	1	4%
60	1	4%
50	3	12%
30	1	4%
Total	**25**	**100%**

Berdasarkan tabel tersebut, sebanyak 9 siswa (36%) memperoleh nilai maksimal 100, diikuti 6 siswa (24%) yang memperoleh nilai 90 dan 4 siswa (16%) yang memperoleh nilai 80. Sementara itu, peserta lainnya memperoleh nilai pada rentang 30 hingga 70. Secara keseluruhan, rata-rata nilai *post-test* dari 25 peserta adalah 82,8 dari 100 poin.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh nilai yang cukup tinggi, dengan 19 siswa atau 76% dari peserta tes mendapatkan nilai minimal 80. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah 70. Perbedaan perolehan nilai ini memberikan gambaran bahwa tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang dievaluasi tidak sepenuhnya sama.

Penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi juga memberikan pengalaman pengerjaan soal secara interaktif. Platform ini juga menampilkan hasil pengerjaan dalam bentuk skor dan peringkat sehingga peserta dapat mengetahui hasil yang diperoleh. Sebagai bentuk apresiasi, hadiah diberikan kepada 3 siswa yang memperoleh nilai tertinggi dengan pengerjaan waktu yang tercepat. Pemberian hadiah tersebut diharapkan dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk lebih bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 7 Medan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah memberikan pengetahuan baru kepada para siswa tentang pentingnya literasi dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang disampaikan mencakup pengertian, jenis-jenis, manfaat, tantangan literasi, serta cara membedakan fakta, opini, dan hoax. Pembahasan tersebut diharapkan dapat membantu siswa agar lebih cermat dalam menerima informasi.

Kemudian, kegiatan ini dilanjutkan dengan permainan edukatif "Fakta atau Hoax" yang mengajak siswa untuk menentukan kebenaran suatu informasi. Melalui permainan ini, siswa dapat menerapkan materi yang telah disampaikan sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya, dilakukan *post-test* melalui platform *Wayground*. Hasilnya menunjukkan bahwa 25 siswa memperoleh nilai rata-rata 82,8 dari 100 poin. Sebanyak 19 siswa atau 76% memperoleh

nilai minimal 80. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat menjawab soal evaluasi dengan baik.

Secara keseluruhan, sosialisasi ini memberikan pengalaman belajar melalui penyampaian materi, permainan, dan evaluasi. Diharapkan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya berhenti pada kegiatan sosialisasi, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan mampu membiasakan diri untuk membaca, memeriksa kebenaran informasi, serta lebih bijak dalam menggunakan dan menyebarkan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, K., & Mansurdin. (2024). Peningkatan hasil belajar seni rupa menggunakan model Project-Based Learning di kelas IV SD Negeri 45 Bungo Pasang, Kota Padang. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 12*(2), 351–359. https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i2.16696

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Arini, D. P., Pramudito, A. A., Riyanto, & Sukarman. (2023). Peningkatan literasi digital untuk menangkal hoaks pada siswa SMP. *Indonesian Journal for Social Responsibility, 5*(2), 129–139. https://doi.org/10.36782/ijsr.v5i02.215

Rusdy, M. (2021). Pengaruh literasi digital terhadap pencegahan informasi hoaks pada remaja di SMA Negeri 7 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pekommas, 6*(2), 77–84. https://doi.org/10.56873/jpkm.v6i2.4271

Sari, D. A. K., & Setiawan, E. P. (2023). Literasi baca siswa Indonesia menurut jenis kelamin, growth mindset, dan jenjang pendidikan: Survei PISA. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8*(1), 1–16. https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873

Sitorus, C. E., Oviletta, M. F., Lestari, C. C., Hutabarat, Y. H. A., & Handoyo, E. R. (2024). Edukasi penyaringan berita hoaks pada remaja SMP Negeri 12 Yogyakarta. *GIAT: Jurnal Teknologi untuk Masyarakat, 3*(2), 100–110. https://doi.org/10.24002/giat.v3i2.9145