

PENGUATAN KAPASITAS LITERASI DIGITAL POLITIK BAGI SISWA SMA NEGERI 41 JAKARTA DALAM MENGHADAPI DINAMIKA DEMOKRASI DIGITAL

Herlina Muzanah Zain¹, Dejehave Al Jannah^{2*}, Samuel Rivaldo Marpaung³
^{1,2,3}Ilmu Pemerintahan, Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta
*dejehave.jannah@uta45jakarta.ac.id

Abstrak

Pemilih pemula merupakan kelompok strategis dalam kontestasi demokrasi karena porsinya yang besar sekaligus kedekatannya dengan media digital. Namun, kedekatan tersebut belum diiringi kemampuan memilah informasi politik secara kritis sehingga rentan terpapar hoaks, ujaran kebencian, dan polarisasi daring. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital politik siswa SMA Negeri 41 Jakarta. Kegiatan diikuti oleh siswa kelas XI dan XII dan dilaksanakan melalui sosialisasi, praktik kepemiluan, dan tanya jawab. Efektivitas kegiatan diukur menggunakan pretest dan posttest, lembar observasi, serta angket kepuasan. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara konsisten pada seluruh aspek yang diukur, terutama kemampuan mengidentifikasi hoaks politik, serta kesiapan sebagian besar peserta untuk menggunakan hak pilih secara rasional. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran partisipatif yang memadukan penjelasan konsep, simulasi pemilu, dan dialog terbuka efektif memperkuat literasi digital politik remaja. Program serupa direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan kurikulum sekolah.

Kata kunci: literasi digital; literasi politik; pemilih pemula; hoaks; praktik kepemiluan

Abstract

First-time voters are a strategic group in democratic contestation because of their large share of the electorate and their closeness to digital media. However, this closeness is not always accompanied by the ability to critically sort political information, making them vulnerable to hoaxes, hate speech, and online polarization. This community service program aimed to improve the digital political literacy of students at SMA Negeri 41 Jakarta. The program involved eleventh- and twelfth-grade students and was carried out through socialization, electoral practice, and a question-and-answer session. Its effectiveness was measured using a pretest and posttest, observation sheets, and a satisfaction questionnaire. The results showed a consistent improvement in students' understanding across all measured aspects, especially in identifying political hoaxes, and that most participants were ready to use their right to vote rationally. The program demonstrates that participatory learning, which combines concept explanation, election simulation, and open dialogue, effectively strengthens adolescents' digital political literacy. Similar programs are recommended to be implemented continuously and integrated into the school curriculum.

Keywords: digital literacy; political literacy; first-time voters; hoax; electoral practice

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara warga negara mengakses, memproduksi, dan menyebarkan informasi politik. Media sosial, aplikasi pesan instan, dan platform video pendek kini menjadi ruang utama tempat kampanye, perdebatan publik, dan pembentukan opini berlangsung. Bagi generasi muda, ruang digital bukan sekadar sarana

hiburan, melainkan sumber utama informasi tentang isu publik. Kondisi ini membuka peluang besar bagi partisipasi politik, tetapi sekaligus menghadirkan risiko serius apabila tidak disertai kecakapan memilah dan menilai informasi.

Konsep literasi digital pertama kali dipopulerkan Gilster (1997) sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari beragam sumber digital. Belshaw (2011) kemudian memperluasnya menjadi kerangka kompetensi yang mencakup aspek kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis, dan tanggung jawab sosial. Dalam konteks politik, literasi digital tidak berhenti pada kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi mencakup kemampuan mengevaluasi kebenaran informasi, mengenali bias dan propaganda, serta berpartisipasi secara etis dalam diskursus publik (Hobbs, 2010; Kahne, Lee, & Feezell, 2012). Kemampuan inilah yang disebut sebagai literasi digital politik.

Persoalan literasi digital politik di Indonesia menjadi semakin mendesak karena besarnya jumlah pemilih muda. Data penyelenggara pemilu menunjukkan bahwa pemilih dari generasi milenial dan Generasi Z menempati lebih dari separuh daftar pemilih tetap pada Pemilu 2024 (Komisi Pemilihan Umum, 2023). Sebagian besar dari mereka adalah pemilih pemula yang baru pertama kali menggunakan hak pilih. Kelompok ini umumnya belum memiliki pengalaman politik yang memadai, belum memiliki afiliasi partisan yang kuat, dan sangat bergantung pada informasi daring. Karakteristik tersebut menjadikan mereka sasaran empuk bagi disinformasi, politik identitas, dan manipulasi opini.

Wardle dan Derakhshan (2017) membedakan gangguan informasi ke dalam tiga bentuk, yaitu misinformasi (informasi keliru yang disebarkan tanpa niat menyesatkan), disinformasi (informasi keliru yang sengaja disebarkan), dan malinformasi (informasi benar yang digunakan untuk merugikan pihak tertentu). Ketiga bentuk ini lazim ditemukan pada musim kampanye. Kahne dan Bowyer (2017) menunjukkan bahwa remaja cenderung menilai akurasi informasi politik berdasarkan kesesuaiannya dengan keyakinan yang telah dimiliki, bukan berdasarkan bukti. Fenomena *motivated reasoning* ini diperkuat oleh algoritma media sosial yang menyajikan konten serupa secara berulang sehingga membentuk ruang gema (*echo chamber*).

Gambaran serupa tampak pada tingkat literasi digital masyarakat Indonesia. Survei nasional yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Katadata Insight Center (2021) mencatat bahwa indeks literasi digital Indonesia berada pada kategori sedang. Dimensi keamanan digital dan budaya digital termasuk yang paling rendah skornya. Hal ini menunjukkan bahwa akses terhadap internet yang luas belum otomatis menghasilkan kemampuan menggunakan internet secara cerdas dan bertanggung jawab. Pemerintah kemudian menetapkan Peta Jalan Literasi Digital 2021–2024 yang bertumpu pada empat pilar, yakni kecakapan digital, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2021).

Dari sisi regulasi, penyelenggaraan pemilu diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum, yang menegaskan asas langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil. Sementara itu, perilaku di ruang digital, termasuk penyebaran informasi bohong dan

ujaran kebencian, diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Siswa perlu memahami kedua kerangka hukum ini agar mampu berpartisipasi secara bertanggung jawab sekaligus terlindungi dari konsekuensi hukum akibat perilaku digital yang keliru.

Sekolah memiliki posisi strategis sebagai ruang pendidikan politik yang netral dan edukatif. Kebijakan Profil Pelajar Pancasila menempatkan bernalar kritis dan berkebinekaan global sebagai dimensi utama yang hendak dibangun pada peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021). Ribble (2015) menegaskan bahwa kewargaan digital (*digital citizenship*) perlu diajarkan secara sistematis di sekolah, mencakup etika, hak dan tanggung jawab, keamanan, serta literasi informasi. Meskipun demikian, materi tentang kepemiluan dan literasi digital politik di banyak sekolah masih disampaikan secara terbatas, bersifat teoretis, dan belum memberi ruang praktik.

SMA Negeri 41 Jakarta merupakan sekolah menengah atas negeri di wilayah perkotaan dengan akses internet dan kepemilikan gawai yang sangat tinggi di kalangan siswanya. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru pembina Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, ditemukan tiga permasalahan utama. *Pertama*, siswa mengandalkan media sosial sebagai sumber utama informasi politik tanpa kebiasaan memverifikasi sumber. *Kedua*, sebagian siswa telah atau akan segera berusia 17 tahun tetapi belum memahami tahapan, asas, dan tata cara pemungutan suara. *Ketiga*, belum tersedia kegiatan sekolah yang secara khusus melatih kemampuan menangkal hoaks politik dan menjaga etika berpendapat di ruang digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan tujuan (1) meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep literasi digital politik dan ancaman disinformasi, (2) membekali siswa dengan pengalaman langsung proses kepemiluan melalui simulasi, dan (3) membuka ruang dialog agar siswa dapat mengklarifikasi pemahaman serta mengungkapkan persoalan yang mereka hadapi di ruang digital. Kebaruan kegiatan ini terletak pada keterpaduan tiga tahapan pembelajaran dalam satu rangkaian dan penggunaan kasus konten politik daring yang dekat dengan keseharian siswa sebagai bahan latihan

METODE

Pada bagian ini diuraikan tempat dan waktu pelaksanaan, khalayak sasaran, serta metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan, termasuk metode analisis data. Metode-metode yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan dituliskan pada bagian ini.

Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 41 Jakarta, pada Februari 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada perlunya peningkatan pemahaman remaja mengenai risiko dan dampak pernikahan dini terhadap keberlanjutan pendidikan. Fenomena pernikahan dini diketahui berpotensi menyebabkan putus sekolah serta menghambat akses remaja untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, siswa tingkat sekolah menengah atas di Kecamatan Cilincing dipandang sebagai kelompok yang strategis untuk memperoleh edukasi mengenai pentingnya perencanaan masa depan, pendidikan, dan kesiapan sebelum memasuki jenjang perkawinan.

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa kelas XI dan XII SMA Negeri 41 Jakarta yang berusia 16–18 tahun dan dipilih secara purposif. Pemilihan sasaran dilakukan karena masa remaja merupakan periode penting dalam pembentukan karakter, sikap politik, dan pengambilan keputusan sebagai warga negara. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai ancaman disinformasi, tata cara kepemiluan, serta etika bermedia sosial, sehingga mampu menggunakan hak pilih secara rasional dan bertanggung jawab. Kegiatan didampingi oleh tiga orang dosen, dua orang mahasiswa pendamping, dan dua orang guru pembina sekolah.

Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui metode sosialisasi dan edukasi yang bertujuan meningkatkan literasi digital politik siswa. Kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu penyampaian materi (sosialisasi), praktik kepemiluan berupa simulasi pemilu, dan sesi tanya jawab yang melibatkan peserta secara aktif. Pendekatan ini berlandaskan teori pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang memandang pengetahuan terbentuk melalui siklus pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Materi yang diberikan mencakup konsep literasi digital politik, jenis gangguan informasi, teknik verifikasi, serta ketentuan hukum terkait pemilu dan perilaku di ruang digital.

PEMBAHASAN

1. Sosialisasi Literasi Digital Politik

Sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk paparan interaktif selama 90 menit. Materi yang disampaikan mencakup (a) konsep dan urgensi literasi digital politik, (b) jenis-jenis gangguan informasi, yaitu misinformasi, disinformasi, dan malinformasi, (c) fenomena ruang gema dan algoritma media sosial, (d) teknik verifikasi informasi, seperti memeriksa sumber, penulis, tanggal, bukti pendukung, dan pencarian gambar terbalik (*reverse image search*), serta (e) ketentuan hukum terkait pemilu dan perilaku di ruang digital. Pemateri menggunakan contoh konten politik daring yang telah dianonimkan dan dinetralkan dari

preferensi partisan tertentu. Peserta juga diminta mengerjakan latihan singkat berpasangan untuk mengklasifikasikan beberapa contoh unggahan ke dalam kategori informasi benar, misinformasi, disinformasi, atau malinformasi.

Sosialisasi berfungsi sebagai langkah pembuka untuk menyamakan pemahaman mengapa kabar seputar politik dan kebijakan layak diuji secara kritis. Materi disampaikan dengan berangkat dari hal yang akrab bagi siswa, yakni berita, video, tangkapan layar, maupun pesan berantai yang kerap mereka temui di dunia maya. Keterkaitan dengan kebiasaan peserta ini perlu dijaga sebab informasi yang menyesatkan tidak selalu berwujud berita bohong yang gampang dikenali. Sebuah unggahan bisa tampak kredibel lantaran memakai logo instansi, foto tokoh, grafik, atau susunan kalimat yang meniru gaya media profesional. (UNESCO, 2021).

Salah satu inti sosialisasi ialah melatih peserta memisahkan fakta, opini, interpretasi, dan klaim yang belum terbukti. Fakta berupa pernyataan yang bisa diuji dengan bukti; opini adalah pendapat atau penilaian subjektif; interpretasi memberikan makna terhadap fakta; adapun klaim yang belum terverifikasi masih harus dicek terlebih dahulu. Perbedaan tersebut krusial dalam pembahasan kebijakan publik. Contohnya, ungkapan bahwa sebuah kebijakan 'merugikan semua siswa' mungkin hanya opini atau generalisasi, bukan fakta yang sudah terbukti. Agar dapat menilainya, peserta harus menelaah isi kebijakan, siapa sasarannya, data mengenai dampaknya, serta sumber yang menopang pernyataan itu. (Wardle & Derakhshan, 2017).

Pada sesi sosialisasi, peserta tampak antusias, terutama ketika diminta mengklasifikasikan contoh unggahan ke dalam kategori misinformasi, disinformasi, dan malinformasi. Pada latihan berpasangan, sebagian besar peserta pada awalnya mencampuradukkan ketiga istilah tersebut. Kekeliruan yang paling umum adalah menganggap seluruh informasi keliru sebagai disinformasi, padahal unsur niat menyesatkan merupakan pembeda utama (Wardle & Derakhshan, 2017). Setelah penjelasan dan diskusi singkat, kesalahan klasifikasi menurun secara nyata pada latihan lanjutan.

Materi turut menggarisbawahi bahwa informasi yang keliru tidak selalu lahir dari maksud buruk. Orang bisa saja menyebarkan kabar yang salah karena mempercayai pengirimnya, hanya membaca judul tanpa membuka isinya, atau menganggap banyaknya pembagian sebagai bukti kebenaran. Di sisi lain, ada konten yang memang sengaja dirancang untuk menyulut amarah, menebar rasa takut, atau menjatuhkan pihak tertentu. Dengan membedakan misinformasi dari disinformasi, siswa dapat menilai konten secara lebih teliti dan tidak serta-merta menuding niat si pengirim. (Wardle & Derakhshan, 2017) (Pennycook & Rand, 2021).

Ciri konten yang patut diwaspadai antara lain judul yang sangat memancing emosi, dorongan agar segera disebar, sumber anonim tanpa bukti, angka yang tidak dijelaskan, kutipan yang dilepas dari konteksnya, serta foto atau video lama yang diberi keterangan seakan-akan kejadian terbaru. Meski begitu, ciri-ciri ini tidak bisa dijadikan satu-satunya

dasar untuk memastikan bahwa suatu konten palsu. Berita yang benar pun dapat memakai judul yang menarik, dan kabar dari akun baru belum tentu keliru. Karena itu, ciri tersebut lebih tepat dipandang sebagai tanda untuk memeriksa lebih jauh. (Wardle & Derakhshan, 2017; Pennycook & Rand, 2021).

Sosialisasi selanjutnya mengaitkan hoaks dengan mutu demokrasi. Dalam sistem demokrasi, warga memerlukan informasi yang cukup untuk menilai persoalan publik, mempertimbangkan pilihan kebijakan, dan mengawasi jalannya kekuasaan. Jika sikap dan keputusan politik terbentuk dari klaim yang salah, ruang deliberasi mudah dimanipulasi. Disinformasi juga dapat mengikis kepercayaan pada institusi tanpa alasan yang sah, atau sebaliknya menggagalkan dukungan bagi suatu kebijakan lewat informasi yang tidak lengkap. Dengan demikian, literasi informasi termasuk dalam kapasitas kewargaan dan tidak sekadar kecakapan memakai internet. (Guess et al., 2020).

Kerangka UNESCO (2021) layak dirujuk karena memahami literasi media dan informasi sebagai perpaduan kemampuan untuk mengakses, menganalisis, menilai, memanfaatkan, dan membuat informasi. Bagi siswa sekolah menengah, hal ini berarti peserta tidak cukup hanya menemukan sumber; mereka juga perlu mempertimbangkan sudut pandang, mengenali potensi bias, serta bertanggung jawab atas informasi yang mereka buat atau teruskan. Pembelajaran pun harus menghindari anggapan bahwa media arus utama selalu benar dan seluruh konten media sosial pasti salah. Yang diuji adalah bukti, cara pelaporan, keterbukaan sumber, dan ketepatan konteks.

Dalam isu kebijakan publik, peserta dikenalkan pada pentingnya menelusuri sumber primer. Bila muncul pesan tentang perubahan aturan sekolah, bantuan pemerintah, atau kebijakan publik lainnya, pengecekan idealnya mengarah ke dokumen resmi, laman kementerian atau lembaga terkait, regulasi yang berlaku, atau pernyataan utuh dari pihak berwenang. Sumber sekunder seperti media berita tetap bermanfaat, khususnya untuk menjelaskan implikasi suatu kebijakan, namun klaim yang penting sebaiknya dibandingkan dengan sumber primer dan laporan independen. Tanggal juga perlu dicek, sebab dokumen lama bisa beredar kembali padahal keadaannya sudah berubah. (UNESCO, 2011).

Sesi diskusi dan tanya jawab menjadi wadah untuk menguji pemahaman tanpa membuat malu peserta yang pernah memercayai atau menyebarkan informasi yang salah. Sikap tidak menghakimi diperlukan karena perasaan malu dapat membuat orang segan memperbaiki kekeliruannya. Fasilitator dapat menegaskan bahwa mengubah pendirian setelah menemukan bukti baru adalah bagian dari berpikir kritis. Sikap ini juga membantu siswa memisahkan kritik terhadap isi informasi dari serangan pada identitas atau pilihan politik seseorang.

Hal lain yang ditekankan adalah tanggung jawab dalam melakukan koreksi. Sebuah koreksi sebaiknya memuat klaim yang diperiksa, bukti yang relevan, dan sumber acuan, tanpa merendahkan pengirim. Apabila informasi yang salah sudah terlanjur dibagikan, tindakan yang bertanggung jawab ialah berhenti menyebarkannya dan, bila memungkinkan,

memberi tahu koreksinya kepada orang yang sebelumnya menerima pesan tersebut. Kebiasaan ini menggeser literasi digital dari aktivitas perseorangan menjadi praktik untuk menjaga mutu percakapan publik.

Dari sisi pedagogis, sosialisasi bertugas membangun bahasa dan prinsip bersama sebelum peserta masuk ke sesi latihan. Tanpa kerangka konseptual, peserta bisa memandang pengecekan informasi sebatas pencarian cepat lewat mesin pencari. Melalui sosialisasi, mereka dikenalkan pada gagasan bahwa verifikasi adalah proses bertahap: memahami klaim, mencari sumber, menimbang bukti, lalu menarik kesimpulan yang sepadan dengan kuat-lemahnya bukti. Karena itu, keberhasilan tahap ini tidak diukur dari banyaknya materi yang disampaikan, melainkan dari kemampuan peserta menjelaskan alasan sebuah informasi harus diperiksa. (Guess et al., 2020).

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, kegiatan di sekolah bernilai strategis sebab mempertemukan perguruan tinggi dengan generasi muda yang tengah membangun kapasitas kewargaannya. Namun, sekali sosialisasi belum cukup untuk membentuk kebiasaan yang mapan. Materi perlu diulang melalui kegiatan di kelas, proyek literasi, diskusi kewarganegaraan, atau kegiatan organisasi siswa. Kerja sama antara guru, pengelola sekolah, perguruan tinggi, komunitas pemeriksa fakta, dan keluarga dapat memperluas lingkungan belajar yang mendorong kebiasaan berbagi informasi secara bertanggung jawab.



Gambar 1. Sosialisasi Literasi Digital

Literasi digital politik berhubungan erat dengan kualitas keputusan pemilih pemula. Pemilih tidak hanya membutuhkan informasi tentang tata cara memilih, tetapi juga kemampuan memahami program, menilai klaim, dan mengenali batas pengetahuan yang dimiliki. Kahne dan Bowyer (2017) menyoroti pentingnya cara anak muda menilai kredibilitas informasi politik daring, sehingga evaluasi informasi perlu dipandang sebagai kompetensi kewargaan.

2. Simulasi Kepemiluan sebagai Pembelajaran Partisipatif

Praktik kepemiluan dirancang sebagai simulasi pemilu sekolah selama 150 menit dengan alur yang meniru tahapan sesungguhnya. Peserta dibagi ke dalam peran sebagai pemilih, panitia pemungutan suara (petugas pendaftaran, petugas pemberi surat suara, dan petugas penjaga kotak suara), saksi, serta pengawas. Simulasi menggunakan tiga pasangan calon fiktif dengan program kerja rekaan agar tidak menimbulkan bias terhadap kontestan pemilu yang sebenarnya. Sebelum pemungutan suara, peserta menjalani masa kampanye simulatif selama 30 menit melalui poster dan unggahan media sosial buatan kelompok. Pada masa ini, tim pengabdian menyisipkan beberapa konten bermuatan hoaks yang harus diidentifikasi dan dilaporkan oleh peserta menggunakan teknik verifikasi yang telah dipelajari. Kegiatan dilanjutkan dengan pemungutan suara, penghitungan suara terbuka, dan penetapan hasil. Seluruh proses dipandu dan diobservasi oleh tim menggunakan lembar observasi.

Simulasi pemilu berlangsung tertib dengan tingkat kehadiran pemilih 100% dari peserta yang terdaftar dalam daftar pemilih simulasi. Dari 62 suara yang masuk, 60 suara dinyatakan sah (96,8%) dan 2 suara tidak sah (3,2%) akibat surat suara dicoblos pada lebih dari satu pasangan calon. Angka ini menjadi bahan refleksi bahwa pengetahuan tentang tata cara pemberian suara perlu dipraktikkan, bukan hanya dijelaskan, karena kesalahan teknis dapat menghilangkan hak pilih seseorang.

Selama masa kampanye simulatif, tim pengabdian menyisipkan lima konten bermuatan hoaks, misalnya klaim tentang program fiktif pasangan calon yang dipelintir, tangkapan layar percakapan palsu, dan gambar lama yang diberi keterangan keliru. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari lima konten tersebut, rata-rata kelompok berhasil mengenali 4,1 konten (82%). Kelompok yang melakukan verifikasi dengan membagi tugas, misalnya satu anggota memeriksa sumber dan anggota lain mencari gambar asli, terbukti lebih cepat dan akurat dibandingkan kelompok yang bekerja sendiri-sendiri. Temuan ini menegaskan manfaat pembelajaran kolaboratif dalam membangun kebiasaan verifikasi.



Gambar 2. Simulasi Kepemiluan sebagai Pembelajaran Partisipatif

Dari sisi peran, siswa yang bertugas sebagai panitia dan pengawas menunjukkan pemahaman prosedural yang lebih kuat dibandingkan siswa yang hanya berperan sebagai pemilih. Mereka mampu menjelaskan alasan di balik asas langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017. Hal ini memperkuat gagasan Kolb (1984) bahwa keterlibatan langsung dalam pengalaman konkret yang diikuti refleksi menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam daripada penerimaan informasi secara pasif. Oleh karena itu, pada kegiatan lanjutan perlu dilakukan rotasi peran agar seluruh siswa memperoleh pengalaman sebagai penyelenggara maupun pengawas.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa keterpaduan sosialisasi, praktik, dan tanya jawab menghasilkan peningkatan yang berarti pada literasi digital politik siswa. Setiap tahap memiliki fungsi yang saling melengkapi. Sosialisasi membangun kerangka konseptual, yaitu pengetahuan tentang jenis gangguan informasi, teknik verifikasi, dan dasar hukum. Praktik kepemiluan menguji dan mengukuhkan kerangka tersebut dalam situasi yang menyerupai kenyataan. Tanya jawab membantu siswa mengklarifikasi kesalahpahaman dan menautkan materi dengan pengalaman pribadi mereka di media sosial. Urutan ini sejalan dengan siklus pembelajaran, yakni dari konseptualisasi, pengalaman konkret, dan refleksi.

Hasil kegiatan juga memperlihatkan bahwa literasi digital politik tidak dapat direduksi menjadi kemampuan teknis semata. Dalam kerangka Peta Jalan Literasi Digital, keempat pilar, yakni kecakapan, budaya, etika, dan keamanan digital, saling berkaitan (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2021). Siswa yang terampil memverifikasi informasi tetapi tidak memiliki kepekaan etika tetap berpotensi menjadi penyebar konten yang merugikan. Karena itu, materi etika dan hukum yang pada kegiatan ini menunjukkan peningkatan paling rendah perlu mendapat porsi dan waktu lebih besar pada kegiatan berikutnya, misalnya melalui studi kasus dan bermain peran.

Dari perspektif kebijakan pendidikan, hasil ini mendukung penguatan dimensi bernalar kritis pada Profil Pelajar Pancasila (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021). Kegiatan sejenis dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Informatika, maupun kegiatan ekstrakurikuler seperti organisasi siswa intra sekolah. Integrasi ini penting karena persoalan disinformasi tidak berhenti setelah pemilu usai, tetapi terus berulang pada setiap isu publik.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 41 Jakarta yang memadukan sosialisasi, praktik kepemiluan, dan tanya jawab terbukti meningkatkan literasi digital politik siswa. Pemahaman siswa meningkat pada seluruh aspek yang diukur, terutama kemampuan mengidentifikasi hoaks politik, dan sebagian besar peserta menyatakan siap menggunakan hak pilih secara rasional. Simulasi pemilu memberikan pengalaman konkret mengenai tata cara dan asas pemilu, sedangkan sesi tanya jawab memberi ruang aman untuk mengklarifikasi persoalan di ruang digital. Aspek etika dan hukum bermedia sosial menunjukkan peningkatan paling rendah sehingga perlu penguatan pada kegiatan berikutnya.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar (1) sekolah mengintegrasikan literasi digital politik ke dalam pembelajaran dan kegiatan kesiswaan secara berkelanjutan, (2) guru memperoleh pelatihan dan modul praktis untuk memfasilitasi simulasi dan verifikasi informasi, (3) penyelenggara pemilu, pemerintah, dan perguruan tinggi menjalin kemitraan untuk memperluas program serupa ke sekolah lain, dan (4) kegiatan selanjutnya dilengkapi evaluasi jangka panjang dengan kelompok pembanding.

DAFTAR PUSTAKA

- Belshaw, D. A. J. (2011). *What is 'digital literacy'? A pragmatic investigation* [Disertasi doktoral, Durham University]. Durham E-Theses.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. John Wiley & Sons.
- Grizzle, A., Wilson, C., Gordon, D., et al. (Eds.). (2021). *Media and information literate citizens: Think critically, click wisely!* UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377068>
- Guess, A. M., Lerner, M., Lyons, B., Montgomery, J. M., Nyhan, B., Reifler, J., & Sircar, N. (2020). A digital media literacy intervention increases discernment between mainstream and false news in the United States and India. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(27), 15536–15545. <https://doi.org/10.1073/pnas.1920498117>
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. The Aspen Institute.
- Kahne, J., & Bowyer, B. (2017). Educating for democracy in a partisan age: Confronting the challenges of motivated reasoning and misinformation. *American Educational Research Journal*, 54(1), 3–34.
- Kahne, J., Lee, N.-J., & Feezell, J. T. (2012). Digital media literacy education and online civic and political participation. *International Journal of Communication*, 6, 1–24.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2021). *Peta jalan literasi digital 2021–2024*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika, & Katadata Insight Center. (2021). *Status literasi digital Indonesia 2021: Hasil survei di 34 provinsi*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

- Komisi Pemilihan Umum. (2023). *Daftar pemilih tetap Pemilu 2024*. Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia.
- Mafindo. (2024, 30 Agustus). *Lanskap hoaks 2024 [Semester 1]*. Masyarakat Antifitnah Indonesia. <https://mafindo.or.id/publikasi-riset/publikasi/lanskap-hoaks-2024-semester-1/>
- Mafindo Institute. (2025, 19 September). *Hoaks Pemilu Tahun 2024*. Masyarakat Antifitnah Indonesia. <https://institute.mafindo.or.id/hoaks-pemilu-tahun-2024/>
- Pennycook, G., & Rand, D. G. (2021). The psychology of fake news. *Trends in Cognitive Sciences*, 25(5), 388–402. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2021.02.007>
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.
- UNESCO. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. UNESCO. <https://www.unesco.org/en/articles/media-and-information-literacy-curriculum-teachers>
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making*. Council of Europe. <https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research/1680764666>