



Literasi Digital dan Pendidikan Pemilih Generasi Z dengan Media Permainan Kartu

Taufiqur Rahman^{1,*}, Zein Mufarrih Muktaf², Ade Putranto Prasetyo Wijiharto Tunggal³, Elita Putri Pradipta⁴
^{1,2,4}Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jalan Brawijaya Tamantirto Kasihan Bantul, 55183, Indonesia
³Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, Jalan Siliwangi Nogotirto Gamping Sleman, 55292, Indonesia

¹Taufiqurrahman@umy.ac.id;

Artikel History:

Received: 2024-08-19 / Received in revised form: 2024-11-08 / Accepted: 2024-11-24

ABSTRACT

Social media is currently widely used to discuss politics and the resulting discourse often polarizes society. In addition to the issue of political polarization, an important issue that needs to be observed ahead of, during and after the election is the circulation of hoaxes, fake news, and hate speech between supporters of political candidates. According to the results of the Kompas R&D survey, the interest of Generation Z is large enough to use the right to vote in the 2024 election. However, their enthusiasm tends to be lower when compared to the generation above them. If in Generation Z the enthusiasm rate is at 67.8 percent, then the participants of the generation above have a percentage of 68.1-77.9 percent. For this reason, it is necessary to have alternative media that can be used as a vehicle for political education for generation Z so that their enthusiasm to participate in elections is increasing. This community service team has developed a card game as an alternative media for voter education among generation z. The result of the event using this game shows an increase of understanding of the participants from 43,33 point to 67,65 point in average out of 17 participants of the event.

Keywords: digital literacy, voter education, generation z, alternative media.

ABSTRAK

Media sosial saat ini banyak digunakan untuk membahas politik dan wacana yang dihasilkan seringkali mempolarisasi masyarakat. Selain persoalan polarisasi politik, persoalan penting yang perlu dicermati jelang, saat, dan pasca pemilu adalah beredarnya hoaks, berita bohong, dan ujaran kebencian di kalangan pendukung tokoh politik. Berdasarkan hasil survei Litbang Kompas, minat generasi Z cukup besar untuk menggunakan hak pilihnya pada pemilu 2024. Namun antusiasme mereka cenderung lebih rendah jika dibandingkan dengan generasi di atasnya. Jika pada generasi Z angka antusiasmenya berada di angka 67,8 persen, maka peserta generasi ke atas memiliki persentase sebesar 68,1-77,9 persen. Untuk itu perlu adanya media alternatif yang dapat dijadikan wahana pendidikan politik bagi generasi Z agar semangatnya untuk berpartisipasi dalam pemilu semakin meningkat. Tim pengabdian masyarakat ini telah mengembangkan permainan kartu sebagai media alternatif pendidikan pemilih pada generasi z. Hasil acara dengan menggunakan permainan ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dari rata-rata 43,33 poin menjadi 67,65 poin dari 17 peserta acara.

Kata Kunci: literasi digital, pendidikan pemilih, generasi z, media alternatif.

*Taufiqur Rahman.

Tel.: +6281230592734

Email:taufiqurrahman@umy.ac.id

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang kian pesat menjadikan berbagai aktivitas didominasi oleh kegiatan yang memanfaatkan media digital (Dhiman, 2023). Sektor pendidikan, bisnis, dan pemerintah memanfaatkan media digital sebagai bentuk adaptasi perkembangan teknologi yang dilaksanakan dengan berbagai penyesuaian. Pemanfaatan media digital tentu tidak lepas dari perkembangan internet yang berdampak pada kemudahan akses segala bentuk informasi yang ingin diperoleh. Kenyamanan yang ditawarkan oleh internet berimplikasi pada peran dunia maya yang lebih kompleks seperti dua sisi pisau. Salah satu kenyamanan mendapatkan sumber informasi melalui media sosial dikarenakan dapat membuka ruang diskusi berbagai opini Masyarakat (Zempi, dkk, 2023). Media sosial saat ini dimanfaatkan sebagai wadah edukasi dan diskusi mengenai politik serta pembentukan wacana publik. Di satu sisi, kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi internet dapat digunakan untuk membangun masyarakat yang ramah dan beradab, di sisi lain, kenyamanan ini dapat memicu eksese negatif karena penyalahgunaan atau penggunaan yang tidak proporsional. Kebebasan dalam pengelolaan sumber informasi yang diterima menjadikan keberagaman pemahaman yang justru dapat mempolarisasi masyarakat. Hal tersebut akan semakin buruk apabila kelompok politik, sistem politik, dan organisasi politik berusaha menggunakan platform digital media sosial sebagai kekuatan yang memungkinkan untuk melakukan propaganda politik melalui isu yang disebarluaskan tanpa adanya filtrasi maupun verifikasi dari publik. Menurut Tapsell, terdapat dua jenis kampanye politik dalam pemilihan umum, yang pertama adalah kampanye melalui wacana formal yang digerakkan oleh media arus utama dan yang kedua adalah kampanye berbeda melalui platform media sosial yang subversif, bawah tanah dan didasarkan pada politik identitas dan disinformasi (Tapsell, 2020).

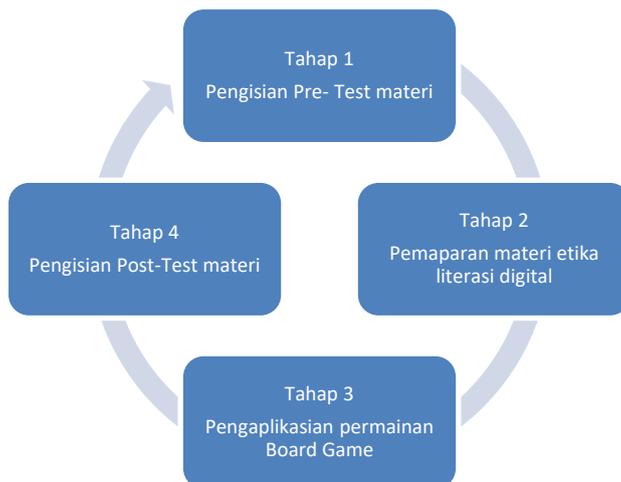
Selain isu polarisasi politik, hal penting yang perlu diperhatikan adalah propaganda politik melalui penyebaran isu hoaks, berita bohong, dan ujaran kebencian antar pendukung calon politik yang terjadi sebelum, selama dan setelah terjadinya kontestasi politik. Komunikasi dunia maya yang beradab dapat dicapai dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk pengembangan pendidikan dan ekspresi ide dan identitas secara bertanggung jawab, sebaliknya peluang penyalahgunaan terjadi dalam berbagai bentuk seperti penyampaian berita palsu (hoax, berita palsu), berbagai tindak pidana di dunia maya (cybercrime), atau perilaku antisosial di dunia maya (Lim, 2017). Kemudahan akses dalam mengelola informasi seringkali dimanfaatkan sebagai media penyebaran isu hoaks dalam masyarakat yang tidak hanya bertujuan untuk membohongi publik melainkan juga memutarbalikan fakta yang terjadi (Aisyah & Yasmin, 2022). Berita hoaks serta ujaran kebencian merupakan aspek yang tidak lepas dari perkembangan teknologi yang melekat pada masyarakat serta dapat terjadi baik pada masyarakat perkotaan maupun yang berada di pedesaan. Sehingga masyarakat harus mampu mengelola informasi yang diterima dengan baik melalui pembiasaan budaya literasi digital (Hidayati, dkk, 2024).

Generasi Z merupakan generasi yang mendominasi penggunaan media sosial saat ini, dimana menjadikan generasi ini lebih mudah terpapar segala bentuk informasi termasuk persoalan berita hoaks dan ujaran kebencian. Usia generasi Z saat ini berkisar antara 12 – 29 tahun yang sering diistilahkan dengan generasi net atau generasi internet (Simamora, dkk, 2024). Kontestasi politik seperti pemilu dimana masyarakat diharuskan berkontribusi dalam proses demokrasi tersebut peran generasi Z tentu sangat penting, dimana generasi Z harus berperan aktif dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Namun, apakah generasi Z memiliki minat yang tinggi untuk berpartisipasi khususnya dalam proses demokrasi atau kontetasi politik. Menurut hasil survei tim Research and Development Kompas, minat Generasi Z cukup besar untuk menggunakan hak pilih pada pemilu berikutnya. Namun, antusiasme mereka cenderung lebih rendah jika dibandingkan dengan generasi di atas mereka.

Dalam sebuah penelitian disebutkan bahwa generasi Z perlu diberikan strategi pendidikan yang secara bijak mengintegrasikan teknologi yang dapat meningkatkan keterampilan pemrosesan informasi dan literasi digital (Prasetyo, dkk, 2024). Kreativitas yang dapat melibatkan mereka dalam proses pembelajaran menjadikan hal yang menarik untuk dilakukan. Untuk itu, perlu adanya media alternatif yang dapat dijadikan media pendidikan politik bagi Generasi Z yang mampu melibatkan secara aktif dalam proses edukasi dan pembelajaran bagi Generasi Z.

2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini diawali dengan melakukan riset untuk menggali dan mengetahui aspirasi pemilih dari Generasi Z. Kemudian, menentukan dan melakukan penyesuaian media edukasi pemilih agar menyenangkan dan sesuai dengan karakter Generasi Z. Media edukasi pemilih yang akan ditawarkan berupa permainan kartu yang disiapkan khusus untuk edukasi pemilih. Aktivitas selanjutnya adalah melakukan kegiatan pelatihan literasi digital dengan melibatkan Pimpinan Cabang Pemuda Muhammadiyah Kasihan dan Pimpinan Cabang Nasyi'atul 'Aisyiyah Kasihan Bantul sebagai peserta. Pada kegiatan pelatihan ini juga dilaksanakan praktek permainan kartu dengan melibatkan peserta. Peserta pelatihan juga diminta untuk mengerjakan soal pre-test maupun post-test yang disiapkan untuk mengukur pemahaman serta efektivitas edukasi literasi digital melalui permainan board game.



Bagan 1. Alur Metode Pelaksanaan Kegiatan Literasi Digital dan Pendidikan Pemilih

3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat pengembangan media alternatif untuk pendidikan pemilih Generasi Z dimulai pada awal tahun 2024. Program ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan pemilih generasi Z dalam proses pendidikan demokrasi yang dilanjutkan dengan penentuan media alternatif yang akan digunakan. Selanjutnya dilakukan proses pembuatan board game dengan menyesuaikan isi dengan perkembangan isu hoaks yang beredar semasa pemilu 2024. Indikator pembelajaran dalam board game didasarkan pada empat pilar literasi digital yang dirumuskan oleh Siberkreasi. Pada Selasa 28 Mei 2024 diselenggarakan kegiatan pelatihan literasi digital di Sekar Mataram Bangunjiwo yang berlokasi di Gedongan, Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul. Pada kegiatan ini Tim Pengabdian Masyarakat bertujuan memberikan edukasi kepada para pemilih generasi Z agar dapat bijak dalam memahami isu yang beredar terutama menjelang Pilkada serentak pada November mendatang. Kegiatan ini mengusung tema dengan judul “Literasi Digital dan Pendidikan Pemilih Generasi Z.”

Pemaparan materi oleh Tim Pengabdian Masyarakat dilaksanakan selama kurang lebih 1 jam mengenai “Etika Literasi Digital” mengikuti pedoman yang dirumuskan oleh Siberkreasi. Dalam kesempatan pelatihan tersebut, narasumber menyampaikan tentang bagaimana etika yang ada dalam bersosial media serta disampaikan beberapa contoh fenomena yang berkaitan dengan etika dalam literasi digital dan bersosial media. Di akhir, narasumber juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi terkait materi yang telah disampaikan.



Gambar 1. Pemaparan Materi di Awal Kegiatan

Setelah dilakukan pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi permainan kartu Literasi Digital untuk mengklasifikasikan bentuk etika dalam literasi digital serta digunakan sebagai media untuk mengaplikasikan bentuk teknologi tepat guna bagi peserta sehingga mampu membantu peserta memahami materi yang telah disampaikan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas empat orang dengan masing - masing anggota diberikan kartu jawaban dari setiap petunjuk yang akan dibacakan. Setiap kelompok wajib memiliki jawaban yang sama diantara anggotanya. Kelompok yang paling cepat menjawab petunjuk dan benar akan mendapatkan poin.



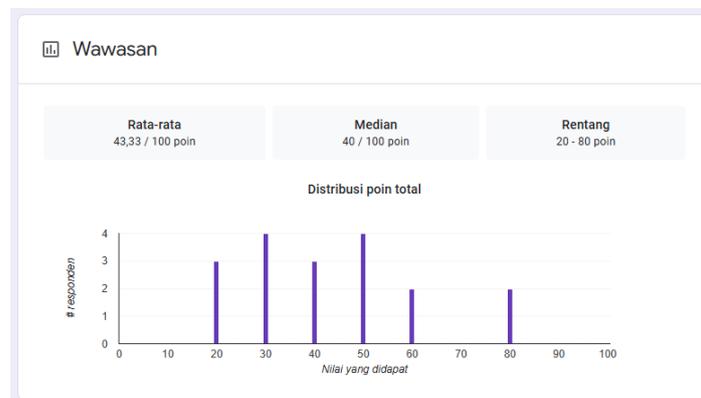
Gambar 2. Permainan Kartu



Gambar 3. Peserta sedang bermain kartu

Pada kegiatan ini, peserta juga diberikan soal pre test dan post test untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta serta mengukur keberhasilan dari pengaplikasian teknologi yang digunakan.

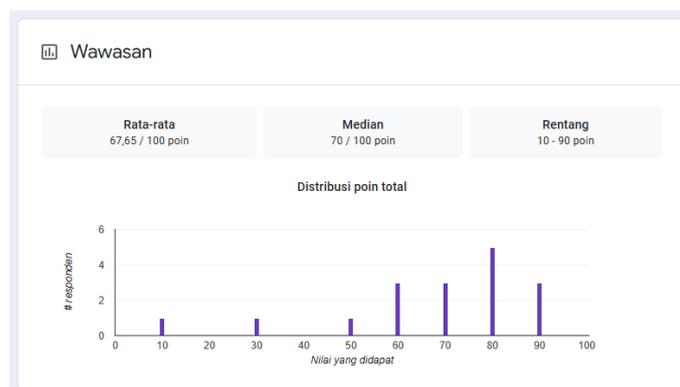
Terdapat 18 orang total peserta yang hadir, namun hanya terdapat 17 orang peserta yang mengerjakan soal pre-test dan post-test. Gambaran tentang peningkatan hasil perolehan nilai peserta pada saat mengerjakan pre-test dan post-test yang dapat dilihat dari screenshot diagram berikut ini:



Gambar 4. Hasil Perolehan Nilai Pre-Test

Gambar 4 diatas adalah hasil perolehan nilai peserta pada saat mengerjakan soal pre-test yang dilaksanakan sebelum pemaparan materi dan pengaplikasian board game. Hasil menunjukkan bahwa rata – rata perolehan nilai peserta berada di angka 43,33 poin dengan nilai tertinggi berada pada angka 80 yang diperoleh 2 orang peserta.

Sebagai bukti adanya peningkatan hasil perolehan nilai peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan mengaplikasikan permainan kartu, gambar diagram diatas dapat dibandingkan dengan gambar diagram gambar diagram dibawah yang merupakan hasil perolahan pengerjaan soal post-test.



Gambar 5. Hasil Perolehan Nilai Post-Test

Gambar 5 diatas adalah hasil perolehan nilai peserta pada saat mengerjakan soal post-test yang dilaksanakan setelah peserta mendapatkan pemaparan materi dan mengaplikasikan permainan board game. Hasil menunjukkan bahwa rata – rata perolehan nilai peserta berada di angka 67,65 dengan nilai tertinggi di angka 90 yang diperoleh 3 orang peserta.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaplikasian permainan kartu literasi digital berjalan efektif dan dapat dijadikan alternatif media edukasi dan pembelajaran bagi pemilih generasi Z. Sehingga dapat menjadi bekal untuk berpartisipasi aktif pada proses demokrasi khususnya partisipasi dalam penyelenggaraan pemilihan umum di tingkat nasional maupun lokal.

SIMPULAN

Penggunaan permainan kartu sebagai media alternatif edukasi pemilih telah meningkatkan minat Generasi Z yang mengikuti program dibandingkan dengan hanya metode ceramah konvensional. Penggunaan permainan kartu selanjutnya dapat dilakukan dengan jumlah peserta yang lebih banyak dan durasi waktu yang lebih panjang. Dengan adanya inovasi penggunaan permainan kartu ini diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi yang dapat digunakan oleh masyarakat khususnya generasi Z dalam memahami etika literasi digital serta menghindarkan dari pengaruh isu hoax yang beredar menjelang kontestasi politik.

SARAN

Saran untuk penyelenggaraan program pengabdian masyarakat selanjutnya, agar dapat dikembangkan model permainan lain yang dapat lebih menarik minat generasi Z untuk mengikuti kegiatan pendidikan pemilih dan mampu memotivasi para pemilih muda untuk berperan lebih aktif dalam pemilihan umum di tingkat nasional maupun lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. & Yasmin, A. (2022) Hoax News and Future Treats : A Study of the Constitution , Pancasila , and the Law, *Indonesian Journal of Pancasila and Global Consttutionalism*, 1(1), 171–238. <https://doi.org/10.15294/ijpgc.v1i1.56881>
- Dhiman, B (2023) Key Issues and New Challenges in New Media Technology in 2023, *Journal of Media and Management*, 5(1), 1–4.
- Hidayati, S. Hayat, N. & Hilmiyah, M. (2024) Deteksi Hoaks Dan Ujaran Kebencian Masyarakat Daerah Terpencil Desa Bakaru Kabupaten Pinrang, *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 4 (1). <https://doi.org/10.55606/juitik.v4i1.722>

- Lim, M. (2017) Freedom to hate: social media, algorithmic enclaves, and the rise of tribal nationalism in Indonesia, *Critical Asian Studies*, 49 (3), 411–427, doi: 10.1080/14672715.2017.1341188.
- Prasetyo, R.H., Asbari, M., & Putri, S.A., (2024) Mendidik generasi z: Tantangan dan strategi di era digital,” *Journal Information System and Management.*, 3(1), 10–13. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.743>
- Simamora, I.Y., Nasution, A.A.M., Novita, D.D., Syahira, Z., Nazwa, W.S., & Siregar, R.A., (2024) Peran Generasi Z dalam Pemilu 2024 di Indonesia, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5918–5922. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13306>
- Tapsell, R. (2020) *Indonesia's Policing of Hoax News Increasingly Politicised*. ISEAS-Yusof Ishak Institute.
- Zempi, C.N., Kuswanti, A. & Maryam, S. (2023) Analisis Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Pengetahuan Politik Masyarakat, *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 116–123. <https://doi.org/10.33822/jep.v6i1.5286>