



## **Smart village and media convergence: Implementasi teknologi informasi dan komunikasi**

**Adli<sup>1</sup>, Intan Putri<sup>1\*</sup>, Dendi<sup>1</sup>, Nanda Syukerti<sup>1</sup>, Ahmad Iman Mulyad<sup>2</sup>, Rizki Eriyansyah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Sumatera Selatan, Palembang, Indonesia

<sup>2</sup>Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang, Indonesia

\*email Koresponden Penulis: [intanputri@uss.ac.id](mailto:intanputri@uss.ac.id)

### **Info Artikel**

#### **Riwayat Artikel**

**Diajukan:** 2023-05-03

**Diterima:** 2023-06-22

**Diterbitkan:** 2023-07-06



**Lisensi:** cc-by-sa

Copyright © 2023 Penulis

### **ABSTRAK**

*Smart village secara khusus merupakan sebuah pengembangan dari konsep smart city. Pada dasarnya, konsep smart village merupakan sebuah konsep dimana sebuah desa dapat menyelesaikan permasalahannya dengan baik serta harus didukung oleh beberapa komponen agar penerapannya memberikan dampak positif dan maksimal. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Smart village digagas untuk memanfaatkan teknologi informasi bagi masyarakat sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam melaksanakan program pelayanan publik yang lebih berkualitas dengan memanfaatkan teknologi informasi. Tidak hanya berfokus pada penerapan teknologi di Pekon saja, Smart Village juga diharapkan dapat mengubah kondisi masyarakat menuju keadaan yang lebih baik dan sejahtera, menumbuhkan kesadaran di masyarakat akan pentingnya sebuah inovasi dalam usaha kecil yang berpotensi menciptakan kewirausahaan, dan meningkatkan kualitas pelayanan di Pekon. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendapat sambutan yang sangat baik, terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti kegiatan. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan yaitu adanya kegiatan berkelanjutan berupa pembinaan sejenis dan selalu diselenggarakan secara periodik di Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung.*

**Kata Kunci:** *village; media convergensi; media online*

### **Cara mensitasi artikel:**

Adli, Putri, I., Dendi, Syukerti, N., Mulyad, A. I., & Eriyansyah, R. (2023). Smart village and media convergence: Implementasi teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 4(1), 215–227. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i1.19932>

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dalam konteks pemerintah dimulai sejak diberlakukannya Instruktur Presiden Nomor 3 Tahun 2013, Lebih tepatnya dalam hal ini adalah manajemen tata kelola pemerintah daerah, pemerintah desa



khususnya, dengan mendayagunakan teknologi informasi dan komunikasi terkini. Tujuan dari *smart village* ini adalah untuk mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik (*good governance*) yang didukung oleh data yang akurat sebagai dasar penyusunan perencanaan pembangunan daerah, dan pengelolaan pemerintah berbasis elektronik (*e-governance*).

Perkembangan teknologi informasi dalam konteks masyarakat terjadi hampir diseluruh aspek kehidupan sehari hari sudah terjadi konvergensi teknologi yang telah mereduksi kebiasaan tradisional masyarakat dan digantikan dengan kebiasaan yang modern berbasis teknologi informasi. Perkembangan Teknologi informasi merupakan hal yang tidak bisa dihindari, terlebih pada saat ini penguasaan teknologi informasi dijadikan sebagai salah satu indikator kemajuan suatu negara (Ngafifi, 2014). Dalam konteks Indonesia, perkembangan teknologi informasi terjadi hampir diseluruh aspek, mulai dari penyelenggaraan pemerintah sampai dengan kehidupan masyarakat. Pola komunikasi berkembang melalui media teknologi seperti telepon seluler dan pola transaksi jual beli berkembang secara online sejalan dengan perkembangan *smart city*, dalam konteks yang lebih kecil yaitu desa sudah mulai diterapkannya konsep desa berbasis teknologi, informasi atau disebut dengan *Smart Village and Media Convergence* (Muklason et al., 2022). Meskipun belum ada satu kesepakatan mengenai konsep *Smart Village and Media Convergence*, tetapi secara umum suatu desa dapat dikatakan sebagai desa cerdas apabila desa tersebut secara inovatif menggunakan teknologi informasi untuk mencapai peningkatan kualitas hidup, efisiensi daya saing dalam aspek ekonomi, sosial dan lingkungan. Untuk mewujudkan Indonesia yang maju di masa depan, desa-desa perlu punya kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi. Konsep desa cerdas (*smart village*) bakal mengubah desadesa di Indonesia menjadi lebih siap menyongsong masa depan (Priatna et al., 2022).

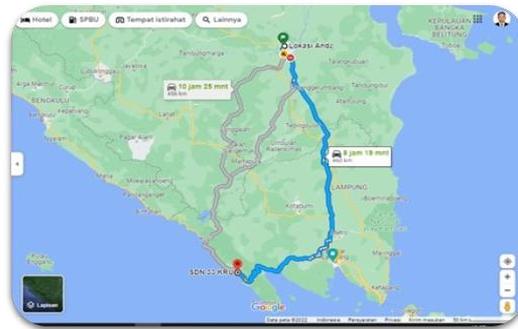
Perkembangan teknologi menurut semua pihak untuk dapat mengaplikasikannya disegala bidang untuk itu pemerintah desa yang harus menerapkan teknologi informasi dalam pengelolaan aktivitas keseharian masyarakat dalam meningkatkan kemajuan desa. Perlu adanya pengembangan *Smart Village and Media Convergence* bagi desa yang ingin maju. Untuk menerapkan *Smart Village and Media Convergence* perlu dilengkapi dengan wifi atau jaringan internet yang lancar untuk mengakses. Sehingga mempermudah masyarakat dalam mengelolah *Smart Village and Media Convergence*, namun masyarakat dan perangkat desa belum sepenuhnya memahami dan menerapkan *Smart Village and Media Convergence* dalam pekerjaan. Maka dari itu berbagai team perlu melakukan pendampingan dan pelatihan penggunaan *Smart Village and Media Convergence* bagi masyarakat dan perangkat desa khususnya Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung. *Smart Village and Media Convergence* yang secara umum dapat digambarkan sebagai desa yang cerdas dengan melakukan inovasi sosial yang inovatif berbasis platform digital atau teknologi informasi guna meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat yang ada di desa. *Smart Village and Media Convergence* juga diharapkan untuk mengefisienkan dalam mengupayah daya saing terhadap desa

dalam aspek suatu kehidupan masyarakat setempat dalam bidang sosial, ekonomi lingkungan.

Penggunaan teknologi informasi saja namun lebih dari itu yaitu adanya upaya pengembangan dan pendayagunaan potensi desa Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung selaras dengan peningkatan nilai ekonomi dan peningkatan kualitas hidup masyarakat untuk menjembatani menjadi masyarakat informasi berbasis digital. *Smart Village and Media Convergence* merupakan salah satu program unggulan guna mensinergikan Pembentukan melalui pelatihan dan pemberdayaan sehingga di harapkan menjadi model percontohan dalam berbagai desa di sekitarnya. Konsep *Smart Village and Media Convergence* menjadikan desa melek akan informasi, perkembangan teknologi informasi dan membangun keunggulan masyarakat yang melek akan literasi digital sehingga dapat menjadikan nilai tambahan terutama dalam penyelenggaraan pemerintahan desa yang bersifat internal maupun eksternal.

Kota Krui yang merupakan kota tua yang sudah berdiri sejak ratusan tahun silam di Teluk Stabas menjadi Ibukota Kabupaten Pesisir Barat yang dibentuk berdasarkan UU No. 22 Tahun 2012 tentang Pembentukan Daerah Otonom Baru (DOB) Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung. Pesisir Barat memiliki luas  $\pm$  2.889,88 km<sup>2</sup> atau 8,39% dari Luas Wilayah Provinsi Lampung, dan secara administratif terdiri dari 11 Kecamatan, dengan 116 Pekon dan 2 Kelurahan (UU No. 22 : 2012, n.d.). Berdasarkan Pra-riset dengan mewawancarai Peratin Pekon Suka Maju didapatkan informasi bahwa terdapat salah satu Pekon yang dapat dikategorikan sebagai wilayah atau daerah yang perlu mendapatkan perhatian lebih dari pemerintah (perlunya pengembangan desa/kelurahan yang bertumpu pada pemahaman masyarakat bahwa setiap masyarakat, apapun profesi dan status sosialnya dapat menjadi warga yang kompeten). Hal ini juga, menjadi alasan dasar Pekon Suka Maju sebagai daerah sasaran Program Peningkatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK ORMAWA) tahun 2022. Pekon Suka Maju beralamatkan di jalan Lintas Barat, Pekon Suka Maju, Kecamatan Ngaras, Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung.

Masyarakat Pekon Suka Maju rerata dengan bermata pencarian berkebun Kelapa Sawit dan sebagian lainnya 20% petani (bersawah), serta 5% berwirausaha seperti membuka warung. Tingkat pendidikan yang dienyam masyarakat Pekon Suka Maju yaitu sebagian besar memiliki tingkat pendidikan rendah (tidak Sekolah-Sekolah Dasar), untuk lulusan Sekolah Menengah Pertama-Sekolah Menengah Atas hanya untuk anak-anak kelahiran tahun 2000-an, yang merupakan sasaran potensial untuk program ini. Hal ini juga dapat dilihat fasilitas pendidikan tertinggi yang dimiliki Pekon Suka Maju yaitu Sekolah Menengah Pertama. Minimnya fasilitas pendidikan membuat masyarakat Pekon Suka Maju kurang memiliki kepekaan sosial tentang pentingnya pendidikan yang baik untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat Pekon Suka Maju. Selain ini, dengan semakin berkembangnya teknologi komunikasi dan keterbukaan informasi yang ada terutama yang ada di media online atau internet, membuat masyarakat Pekon Suka Maju rentan terhadap informasi-informasi yang salah atau hoax serta pemanfaatan media *online* atau internet yang tidak tepat.



Gambar 1. Denah lokasi Pekon Suka Maju

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu: menjelaskan *Smart Village and Media Convergence: Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi* di Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung. Selanjutnya, manfaat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, antara lain (a) Masyarakat dan Perangkat Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung mendapatkan pembelajaran *Smart Village and Media Convergence: Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*; (b) Masyarakat dan Perangkat Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung mendapatkan tambahan pengetahuan mengenai pembelajaran *Smart Village and Media Convergence: Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

## METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu metode diskusi. Pemilihan metode diskusi yang tepat merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan dari kegiatan pengabdian ini dapat berjalan efektif. Diskusi yang *fun* atau menyenangkan menjadi metode pelaksanaan yang tepat dengan sasaran masyarakat dan perangkat dapat menangkap atau memahami materi mengenai *Smart Village and Media Convergence: Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk diskusi, dan peserta mendapatkan kesempatan untuk memberikan pertanyaan. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah masyarakat dan perangkat di Pekon. Pelaksanaan kegiatan ini akan dilaksanakan pada hari Selasa, 09 Agustus 2022 bertempat Balai Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung.

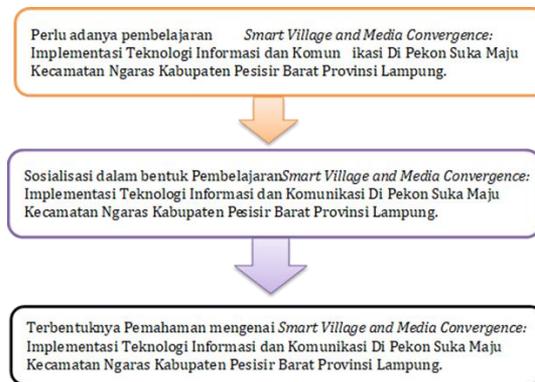
Tabel 1. Waktu pelaksanaan kegiatan

No	Kegiatan	Minggu ke		
		1	2	3
1	Pengamatan awal	■		
2	Penyusunan proposal kegiatan	■		
3	Pelaksanaan kegiatan		■	
4	Penulisan hasil kegiatan		■	
5	Evaluasi dan rencana tindak lanjut			■

Gambaran umum mekanisme pelaksanaan kegiatan yang terdapat pada Tabel 2. merupakan bentuk diskusi. Diskusi menjadi metode pelaksanaan yang tepat dengan sasaran masyarakat dan perangkat dapat menangkap atau memahami materi mengenai *Smart Village and Media Convergence: Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

Tabel 2. Susunan pelaksanaan kegiatan

No	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Pembukaan	Moderator
2	Panel	Pemateri
3	Tanya-jawab atau <i>fun game</i>	Pemateri dan peserta.
4	Penutupan	Moderator



Gambar 2. Skema pemecahan masalah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perkembangan Teknologi Informasi Pekon Sukamaju masih dalam proses berkembang dalam menyampaikan informasi masih dilakukan secara manual dan potensi desa yang kurang terpublikasi, dengan itu masyarakat Pekon Suka Maju masih kesulitan dalam menerima informasi dari pemerintah desa maupun menyampaikan berbagai saran dan aspirasi masyarakat (Priatna et al., 2022). Perkembangan pembangunan Pekon masih rancu dalam penerapannya. Masih sedikit yang mengetahui pondasi atau modal utama dalam membangun desa yang maju. Sebagian besar literatur hanya membahas penerapan teknologi pada masing-masing permasalahan desa tersebut, padahal selain teknologi masih banyak hal atau komponen yang membuat desa maju yaitu melalui konsep *smart village* (Hadian & Susanto, 2022). Konsep *smart village* sebagaimana telah dijelaskan dalam pendahuluan diterapkan secara berbeda di desa-desa di Indonesia yang berimplikasi kepada inkonsistennya capaian penerapan smart village beserta indikator penilaian keberhasilannya (Premana et al., 2022). Hal tersebut memunculkan dorongan untuk mengonstruksikan pemahaman *smart village* agar terjalin kesinambungan antara pemahaman konseptual dengan empiris.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan tatap muka menggunakan metode diskusi. Kegiatan pengabdian kepada

masyarakat dengan judul *Smart Village and Media Convergence: Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi* dilaksanakan pada hari Selasa, 9 Agustus 2022 bertempat Balai di Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung. Kegiatan ini dihadiri oleh masyarakat dan perangkat Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung.



Gambar 3. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Adapun pokok pembahasan atau materi yang disampaikan yaitu: Pertama, Literasi Media. Internet sendiri merupakan suatu *network* (jaringan) yang menghubungkan setiap komputer yang ada di dunia dan membentuk suatu komunitas maya yang dikenal sebagai *global village* (desa global). Salah satu bentuk dari keberadaan *new media* adalah fenomena munculnya *social Network* (jejaring sosial) yang lebih dikenal sebagai media sosial. Media sosial atau jejaring sosial merupakan aktivitas sosial yang tidak hanya dilakukan di dalam dunia nyata tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya (*unreal*). Setiap orang dapat menggunakan jejaring sosial sebagai sarana komunikasi, membuat status, berkomentar, berbagi foto dan video selayaknya berada dalam lingkungan sosial (Tamburaka, 2012).

Media internet (*media online*), sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa modern, yang berdampak secara sosial, kultural, politik, ekonomi, dan kebudayaan sangat luar biasa. Pada tingkat individual, telah terciptanya perubahan mendasar terhadap pemahaman tentang identitas. Sistem komunikasi sosial yang dijumpai oleh komputer (*computer mediated communication*) telah melenyapkan batas-batas identitas itu sendiri di dalamnya (Sumadiria, 2006).

Meski di Indonesia, literasi media atau melek media baru populer sekitar tahun 2000-an, literasi media memiliki sejarah yang cukup panjang. Sejarah literasi media dimulai pada tahun 1964 saat UNESCO mengembangkan prototipe model program pendidikan media yang akan dijalankan di seluruh dunia. Pada dasarnya, literasi media ini merupakan upaya pembelajaran bagi khalayak media sehingga menjadi khalayak yang berdaya hidup di tengah dunia yang disebut sesak-media (*media saturated*). Sedangkan masuknya pendidikan media untuk mencapai melek media mulai masuk ke dalam kurikulum sekolah, pada tahun 1970-an.



**Gambar 4.** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Kemampuan literasi media merupakan kemampuan dan keinginan untuk membuat kemajuan dalam memahami isi, memperhatikan dan menyaring informasi luar, Pemahaman dan *respect* terhadap kekuatan pesan media., kemampuan untuk membedakan emosi dari reaksi yang beralasan ketika merespons isi dan tindakan yang menurutnya. Pengembangan harapan yang dipertinggi dari isi media. Seseorang menggunakan media untuk mengisi waktu luang. Ketika memutuskan untuk menonton televisi, kita biasanya mengganti saluran sampai menemukan saluran yang cocok. Pengetahuan konvensi '*genre*' dan kemampuan untuk menerima ketika terjadi penggabungan. Istilah '*genre*' merujuk kepada macam-macam ekspresi dalam bermacam-macam media. Kemampuan untuk berpikir kritis tentang pesan media, tidak hanya kredibilitas sumber. Adapun tujuan Literasi Media, antara lain: Penguatan akses terhadap informasi, mendukung dan menumbuh kembangkan lingkungan pendidikan, menginspirasi untuk mengembangkan akses terhadap berbagai sumber informasi, Mengembangkan pemikiran kritis, Memahami kreativitas pemanfaatan, dan evaluasi atas media masa sebagai kesenian, Mengenali informasi sebagai landasan penyusunan pesan (Stanley & Davis, 2014).

Selanjutnya, pembahasan dalam pengabdian masyarakat Pekon Sukamaju ini mengenai konvergensi media adalah integrasi media lewat digitalisasi yang dilakukan oleh industri media. Konvergensi media dilakukan untuk menghasilkan serta menerbitkan sebagai konten media melalui alat dan alat infrastruktur teknologi, untuk memanfaatkan oleh audiens yang beragam. infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi sebagai pipa penyaluran data dan informasi dari satu tempat ke tempat lainnya. perkembangan teknologi digital merupakan hasil rekayasa akal, pikiran, dan kecerdasan manusia yang tercermin dalam kemajuan ilmu pengetahuan. Selanjutnya memberikan manfaat dalam segala aspek kehidupan manusia. Manfaat digitalisasi informasi yaitu menciptakan masyarakat informasi artinya dengan adanya informasi digital, masyarakat semakin mudah dalam mendapatkan informasi yang diinginkan sehingga masyarakat informasi semakin tumbuh.

Konvergensi digunakan untuk menggambarkan perubahan teknologi industri, budaya, sosial yang datang bersama sama, dari industri sebelumnya yang berpisah dan terkait dengan pekerjaan terampil. Aturan dan tata cara penggunaan

internet sebagai alat komunikasi atau pertukaran data antar-sekelompok orang dalam sistem yang termediasi internet (Tedre et al., 2006). Sama seperti aturan etika di dunia nyata, netiquette juga mendorong para pengguna untuk taat pada aturan etis dan moral yang meskipun tidak tertulis untuk menciptakan ruang bersama yang nyaman, tentram, dan damai. Hal-hal tidak etis seperti, ujaran kebencian, *bullying*, akses konten pornografi, menyebar berita palsu (*hoax*), judi online, penipuan, dan lain sebagainya sering dilakukan saat berselancar di internet.



Gambar 5. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Lebih lanjut, setelah pembahasan konvergensi media, maka yang perlu diketahui oleh masyarakat yaitu mengenai *Cyber crime* dapat diartikan sebagai segala bentuk tindak kriminal atau perbuatan melanggar hukum yang memanfaatkan teknologi komputer berbasis pada kecanggihan perkembangan teknologi internet. Sedangkan penjahat cyber adalah orang yang melakukan tindakan ilegal dengan niat bersalah atau melakukan kejahatan dalam konteks kejahatan dunia maya (Poonia, 2014). Sama seperti Kejahatan konvensional, *cyber crime* juga terdiri dari banyak tipe. Berbagai bentuk kejahatan yang dapat dikategorikan sebagai *cyber crime*, diantaranya *email crime*, *hacking*, *cyber terrorism*, *financial crime*, *cyber pornography*, *cyber stalking*, dan sebagainya. Termasuk salah satu bentuk *cyber crime* adalah penyebaran berita palsu (*hoax*), yaitu artikel berita yang sengaja dibuat untuk menyesatkan pembaca (Firmansyah, 2017). Kehati-hatian dalam mengunggah atau memposting segala sesuatu pada media sosial sangat diperlukan sehingga tidak terjebak dalam *cyber crime* serta pelanggaran norma dan etika.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi bahaya *cyber crime* untuk masyarakat Pekon Sukamaju adalah melindungi komputer. *Cyber crime* seringkali dilakukan pelaku melalui penyebaran virus melalui internet. Setidaknya setiap pengguna komputer perlu mengaplikasikan beberapa program untuk menjaga keamanan, yaitu antivirus, *antispyware*, dan *firewall*. Fungsi dari ketiga aplikasi tersebut menjaga perangkat komputer dari virus yang semakin beragam. Persepsi masyarakat Indonesia terhadap keamanan internet dengan pemasangan anti-virus sebesar 58,52% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2017). Menjaga privasi (identitas diri), pelaku *cyber crime* pastinya tidak akan

melakukan kejahatan menggunakan identitasnya sendiri melainkan memanfaatkan identitas orang lain. Oleh sebab itu, kerahasiaan identitas bagi segenap pengguna internet sangat penting, dan jangan sesekali memberitahukan identitas penting seperti NIK, nomor rekening, tanggal lahir, dan sebagainya kepada orang lain yang belum dikenal, karena akan sangat mudah disalahgunakan oleh pelaku kejahatan *cyber*.

Mengamankan email, Salah satu bentuk *cyber crime* yang paling mudah dan sering digunakan pelaku adalah penyerangan email. Pengguna email harus waspada setiap menerima atau mengirim email yang belum diketahui identitasnya dengan jelas. Jika menerima email dari seseorang yang tidak diketahui identitasnya dengan pesan yang aneh atau mengarahkan pada *link* tertentu maka sebaiknya abaikan. Melindungi *ID/account*. Penggunaan kata sandi dalam sebuah aplikasi selain mudah diingat juga harus bervariasi (susah ditebak). Setiap kali membuat 106 kata sandi pada sebuah aplikasi sebaiknya menggunakan kombinasi angka, huruf, dan simbol, agar tidak mudah diketahui orang lain atau dibajak. Membuat *back up* atau salinan data. Para pengguna komputer sebaiknya memiliki salinan dari dokumen pribadinya, baik dokumen pribadi yang berupa foto, musik, atau yang lainnya. Data-data tersebut akan terselamatkan apabila sewaktu-waktu terjadi pencurian data atau ada kesalahan pada sistem komputer. Selalu *Up to Date* dan mencari informasi. Pelaku *cyber crime* selalu melihat adanya celah-celah pada sistem komputer calon korbannya saat melakukan kejahatannya. *Cyber crime* selanjutnya yaitu *hoax* adalah informasi yang dipalsukan, melenceng dari kebenaran. Berita bohong yang di buat oleh orang-orang tidak bertanggung jawab ini memiliki tujuan untuk memperkeruh suasana dan mengalihkan isu. Berita *hoax* dikemas secara menarik seolah-olah berita tersebut adalah berita benar mulai dari judul, pendahuluan, isi, dan penutup pada berita *hoax*. Berita akan terus disebar ke berbagai sosial media sehingga banyak orang membaca dan percaya.



Gambar 6. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan perubahan besar dalam kehidupan masyarakat. Internet menjadi salah satu jenis teknologi informasi yang fenomenal belakangan ini, tak dapat dipungkiri hadirnya internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dan mendapatkan hiburan. Literasi digital adalah kemampuan

menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. memperluas pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari (Ramadani et al., 2020). Literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam menyeleksi informasi dari internet, yaitu: Relevansi atau penilaian tentang jauh mana informasi yang dikandung suatu sumber informasi sesuai dengan salah yang akan dibahas. Selanjutnya, akurasi (*accuracy*) adalah menentukan keakuratan suatu informasi sering kali menjadi alasan untuk mengkritisi suatu sumber informasi. Otoritas reputasi atau faktor utama untuk menilai otoritas dari suatu sumber informasi adalah pengetahuan dan keahlian penanggung jawab pembuat informasi.

Selain penyampaian materi, dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Pekon Suka Maju tersebut, diadakan juga sesi Tanya Jawab, adapun pertanyaan yang diberikan masyarakat dan perangkat Pekon Suka Maju, yaitu: Pertanyaan pertama, bagaimana penggunaan teknologi untuk memudahkan pekerjaan perangkat Pekon Suka Maju Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung?. Pertanyaan selanjutnya, bagaimana penggunaan *Google Suite* untuk pelayanan kepada masyarakat?. Pertanyaan terakhir yaitu bagaimana penggunaan web yang sudah tidak dapat dipakai lagi atau sudah terblokir?



Gambar 7. Pemberian *reward* peserta

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, secara garis besar mencakup beberapa komponen, yaitu sebagai berikut: Keberhasilan target jumlah peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat, target peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti yang direncanakan sebelumnya 20-25 peserta baik dari masyarakat dan perangkat Pekon Suka Maju, dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 30-35 peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta mencapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dikatakan berhasil atau sukses. Ketercapaian tujuan pengabdian kepada masyarakat, Ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang Di Pekon Suka

Maju, secara umum sudah baik dan materi dapat tersampaikan secara detail, baik dengan berdiskusi maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini telah dapat tercapai. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan, ketercapaian target materi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini baik, karena materi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dapat tersampaikan secara keseluruhan. Adapun pokok pembahasan atau materi yang disampaikan, yaitu: Literasi Media, Konvergensi Media, *Cyber Crime*, Hoax, Cerdas Berinternet. Terakhir, menyangkut komponen kemampuan peserta dalam penugasan materi, kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi yang masih kurang dikarenakan mengingat peserta masih anak-anak dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Keberhasilan ini selain diukur dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan.

Berikut merupakan tabel perbandingan indikator hasil Pengabdian Kepada Masyarakat mengenai *Smart Village and Media Convergence: Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi* yang terdiri atas literasi digital, konvergensi media, *cyber crime*, *hoax*, dan cerdas berinternet.

Tabel 3. Susunan pelaksanaan kegiatan

No	Indikator	Sebelum Pengabdian Kepada Masyarakat	Sesudah Pengabdian Kepada Masyarakat
1	Literasi Digital	Masyarakat dan Perangkat Pekon belum mengetahui bagaimana pemanfaatan perangkat digital untuk dimanfaatkan untuk pelayanan yang lebih baik lagi.	Masyarakat dan Perangkat Pekon mengetahui dan memahami bagaimana pemanfaatan perangkat digital untuk dimanfaatkan untuk pelayanan kepada masyarakat.
2	Konvergensi Media	Masyarakat dan Perangkat Pekon belum beralih ke media digital atau pun online guna mempermudah pelayanan kepada masyarakat seperti pendataan masyarakat ataupun pembukuan yang dilakukan secara manual.	Masyarakat dan Perangkat Pekon sudah beralih ke media digital atau pun online guna mempermudah pelayanan kepada masyarakat seperti pendataan masyarakat ataupun pembukuan yang dilakukan secara digital dan online seperti penggunaan google form, google doc, dan lain-lainnya.
3	<i>Cyber Crime</i>	Masyarakat dan Perangkat Pekon belum mengetahui bentuk dan bahaya serta cara mengantisipasi <i>Cyber Crime</i> .	Masyarakat dan Perangkat Pekon belum mengetahui bentuk dan bahaya serta cara mengantisipasi <i>Cyber Crime</i> .
4	<i>Hoax</i>	Masyarakat dan Perangkat Pekon belum mengetahui bentuk dan bahaya serta cara mengantisipasi <i>Hoax</i> .	Masyarakat dan Perangkat Pekon belum mengetahui bentuk dan bahaya serta cara mengantisipasi <i>Hoax</i> .
5	Cerdas Berinternet	Masyarakat dan Perangkat Pekon belum mengetahui bagaimana pemanfaatan internet untuk dimanfaatkan untuk pelayanan yang lebih baik lagi dan bagaimana etika berinternet serta realitas dunia maya.	Masyarakat dan Perangkat Pekon mengetahui bagaimana pemanfaatan internet untuk dimanfaatkan untuk pelayanan yang lebih baik lagi dan bagaimana etika berinternet serta realitas dunia maya.

## SIMPULAN

Tingkat keberhasilan target jumlah peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat, target peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti yang direncanakan sebelumnya 20-25 peserta baik dari masyarakat dan perangkat Pekon Suka Maju, dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 30-35 peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta mencapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dikatakan berhasil atau sukses. Ketercapaian tujuan pengabdian kepada masyarakat, Ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang Di Pekon Suka Maju, secara umum sudah baik dan materi dapat tersampaikan secara detail, baik dengan berdiskusi maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini telah dapat tercapai. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan, ketercapaian target materi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini baik, karena materi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dapat tersampaikan secara keseluruhan. Adapun pokok pembahasan atau materi yang disampaikan, yaitu: Literasi Media, Konvergensi Media, *Cyber Crime*, *Hoax*, Cerdas Berinternet. Terakhir, menyangkut komponen kemampuan peserta dalam penugasan materi, kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi yang masih kurang dikarenakan mengingat peserta masih anak-anak dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Keberhasilan ini selain diukur dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendapat sambutan yang sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Secara umum sudah baik dan materi dapat disampaikan secara detail baik dengan berdiskusi. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa sana sebagai berikut: adanya kegiatan berkelanjutan yang berupa pembinaan sejenis dan selalu diselenggarakan secara periodik kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2017). *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. <https://apjii.or.id/Survei2017>
- Firmansyah, R. (2017). Web Klarifikasi Berita untuk Meminimalisir Penyebaran Berita Hoax. *Jurnal Informatika*, 4(2), 230-235. <https://doi.org/10.31294/ji.v4i2.2138>
- Hadian, N., & Susanto, T. D. (2022). Pengembangan Model Smart Village Indonesia: Systematic Literature Review. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 4(2), 77-85. <https://doi.org/10.37823/insight.v4i2.234>
- Muklason, A., Soedarso, S., Sutikno, S., Setiawan, S., Suryani, A., & Endarko, E. (2022). Smart Village Desa Klagen Berbasis Aplikasi Digital untuk

- Pencapaian Layanan Desa Prima. *Sewagati*, 7(2), 148–157.  
<https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i2.9>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Poonia, A. S. (2014). Cyber Crime: Challenges and its classification. *International Journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science (IJETTCS)*, 3(6), 119–121.
- Premana, A., Sucipto, H., & Widianoro, A. (2022). Pengembangan Desa Berbasis Smart Village (Studi Smart Governance pada Pelayanan Prima Desa Tegalgreja). *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian Dan Inovasi*, 1(1), 43–54.  
<https://journal.insankreasimedia.ac.id/index.php/JILPI>
- Priatna, W., Khaerudin, M., Warta, J., & Lestari, T. S. (2022). Penerapan Aplikasi Pelayanan Desa Untuk Implementasi Smart Village Di Desa Cimacan. *Jurnal Pengabdian Pelita Bangsa*, 3(2), 1–8.  
<https://doi.org/10.37366/jabmas.v3i02.1448>
- Ramadani, R. F., Setiawati, & Nastsir, M. (2020). Cerdas dan Bijak Memanfaatkan Internet melalui Kounikasi Belajar. *Indonesian Journal Of Adult and Community Education*, 2(1), 50–64.  
<https://doi.org/10.17509/ijace.v2i1.28291>
- Stanley, B. J., & Davis, D. K. (2014). *Teori Komunikasi Massa : Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*. Salemba Humanika.
- Sumadiria, A. H. (2006). *Bahasa jurnalistik : panduan praktis penulis dan jurnalis* (R. S. Karyanti (ed.)). Simbiosis Rekatama Media.
- Tamburaka, A. (2012). *Agenda setting media massa*. Raja Grafindo Persada.
- Tedre, M., Kamppuri, M., & Kommers, P. (2006). An approach to global netiquette research. *IADIS International Conference on Web Based Communities 2006*, 367–370.