

ApriadeYoutamaVol4_No1_JPK

M

by Apriade Youtama

Submission date: 14-Apr-2022 11:53AM (UTC+0700)

Submission ID: 1810365314

File name: ApriadeYoutamaVol4_No1_JPKM.pdf (576.85K)

Word count: 2168

Character count: 13846

Sosialisasi Literasi Digital Bagi Remaja dan Calistung Untuk Anak-Anak di Desa Telukbuyung Karawang

*Apriade Voutama¹⁾, Ultach Enri²⁾, Iqbal Maulana³⁾, Elfina Novalia⁴⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang

^{2,3}Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang

⁴Sistem Informasi, Fakultas Teknik Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang

Correspondence author: Apriade Voutama, apriade.voutama@staff.unsika.ac.id, Karawang, Indonesia

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memaksa pengguna untuk selalu mengikuti. Setiap bidang tidak luput memanfaatkan teknologi guna membantu dan memaksimalkan hasil yang diperoleh salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Semua kegiatan pendidikan mulai beralih memanfaatkan teknologi untuk semua aktifitasnya tidak hanya guru tetapi juga remaja dan anak-anak di Sekolah Dasar dan Menengah Pertama harus menggunakan teknologi sebagai salah satu proses pembelajarannya. Pengabdian dengan tema sosialisasi literasi digital untuk remaja dan anak-anak bertujuan untuk memperkenalkan teknologi dan manfaat teknologi. Sosialisasi dimulai dari pengenalan dasar komputer, pelatihan komputer dasar seperti pelatihan *Microsoft Office*, Internet sehat yang diberikan kepada remaja dan pelatihan *Calistung* baik secara manual dan menggunakan secara komputerisasi untuk tingkat anak-anak. Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk remaja dan anak-anak di Desa Telukbuyung Kabupaten Karawang. Sehingga dengan adanya pelatihan ini dapat membantu remaja dan anak-anak di Desa tersebut mengenal dan mendapatkan manfaat dari teknologi sehingga dapat membantu dalam proses kegiatan pendidikan mereka.

Kata Kunci: Teknologi, Literasi Digital, Komputer, Microsoft Office, Calistung.

Abstract

Rapid technological developments force users to always follow. Every field does not escape using technology to help and maximize the results obtained, one of which is in the field of education. All educational activities are starting to switch to using technology for all their activities, not only teachers but also teenagers and children in elementary and junior high schools must use technology as one of the learning processes. The service with the theme of digital literacy socialization for teenagers and children aims to introduce technology and the benefits of technology. The socialization started from the introduction of basic computers, basic computer training such as Microsoft Office training, healthy Internet given to teenagers and Calistung training both manually and using computerized for children level. This service activity is carried out for teenagers and children in Telukbuyung Village, Karawang Regency. So that this training can help teenagers and children in the village recognize and get the benefits of technology so that it can help in the process of their educational activities.

Keywords: Technology, Digital Literacy, Computers, Microsoft Office, Calistung.

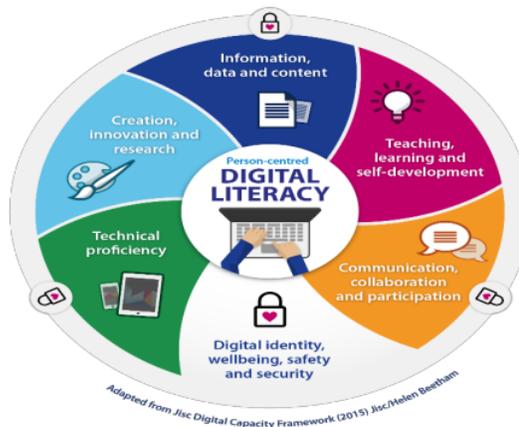
PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin berkembang dengan pesat saat ini membuat semua bidang memanfaatkan teknologi, dengan adanya pemanfaatan teknologi dapat mempermudah proses kegiatan baik dari segi tempat dan waktu hingga biaya (Santiari et al., 2021). Salah satu yaitu dibidang Pendidikan dimana proses belajar-mengajar sebahagian besar sudah beralih memanfaatkan teknologi, baik dari aktifitas pembelajaran, kegiatan lain yang berkaitan sudah banyak menggunakan dan memanfaatkan teknologi (Novalia et al., 2020). Beragam media teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran seperti perangkat komputer, laptop, gadget, dan proyektor sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien (Voutama et al., 2021). Dengan adanya teknologi informasi dapat lebih mudah dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam dunia pendidikan diperlukan sistem informasi akademik yang digunakan untuk mempermudah proses tersebut mengolah data siswa, guru dan menghasilkan laporan akademik dan proses belajar-mengajar (Amalia et al., 2020).

Tantangan yang terjadi yaitu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi bagi remaja dan anak-anak. Hal ini sangat berpengaruh bagi mereka sejauh mana mereka tahu dan mengerti seperti apa teknologi sekarang ini (Voutama & Novalia, 2021). Penengenalan teknologi yang tidak diiringi dengan edukasi maka tidak memberikan hasil yang positif dan cenderung tidak terarah bahkan negatif dan juga pengetahuan dan pemanfaatan teknologi yang minim juga tidak efektif untuk kelangsungan proses berkembang dan tingkat pendidikan pada mereka (Voutama, 2018). Salah satu upaya yang perlu dilakukan yaitu memberikan pengenalan dan sosialisasi terhadap teknologi dengan konsep sosialisasi literasi digital untuk remaja dan anak-anak baik siswa Sekolah tingkat pertama dan Sekolah dasar (Triyono et al., 2019). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Desa Telukbuyung Karawang dengan target yaitu remaja dan anak-anak di desa tersebut. Kegiatan Pengabdian tidak hanya melibatkan Dosen dan mahasiswa sehingga program yang dibuat pada kegiatan pengabdian ini bisa menyesuaikan dengan kemampuan dan kreatifitas mahasiswa sehingga kegiatan ini lebih interaktif dan komunikatif.

² Literasi digital merupakan sebuah pengetahuan dan harapan untuk menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan dalam mencari, menemukan, menggunakan, menciptakan informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, arif, cerdas, cermat, tepat, dan taat hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Mulyani et al., 2020). Literasi digital juga merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mengkomunikasikan informasi atau konten

tersebut dengan pengetahuan secara teknis dan kognitif (ismah. KUSDARYANI, 2020).



Gambar 1: Diagram Literasi Digital

Berdasarkan gambar 1 di atas pengertian literasi digital menurut buku berjudul Literasi Digital Edisi 1997 adalah kemampuan seseorang menggunakan informasi dalam berbagai bentuk, baik yang berasal dari sumber komputer juga ponsel (Mubaroh et al., 2020). Sedangkan menurut Belsaw tahun 2012 menyimpulkan bahwa literasi digital sebagai pengetahuan dan keahlian seseorang dalam menggunakan media digital. Prinsip dalam pengembangan literasi digital yaitu, kompetensi digital yang pada keterampilan, pendekatan, perilaku, dan konsep (Irdhayanti, 2021). Selain itu, ada juga penggunaan digital sendiri lebih berfokus kepada penerapan keterampilan. Adanya transformasi digital tentu saja yang dibutuhkan yaitu dari inovasi dan kreativitas, sebagai bagian penting dalam proses digitalisasi (Cahyana et al., 2021). Tentu saja hal ini akan terasa manfaatnya dalam bentuk pengimplementasian berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan diri, pengetahuan dan kehidupan keterampilan lain, salah satunya adalah peningkatan literasi bagi remaja dan anak-anak dalam penggunaan media dan literasi digital agar dapat membantu meningkatkan motivasi dan meningkatkan semangat pengetahuan (Hasan, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Target luaran yang pada kegiatan pengabdian ini adalah “Sosialisasi Literasi Digital Bagi Remaja dan Calistung Untuk Anak-Anak di Desa Telukbuyung Karawang” yang dilaksanakan pada tanggal 26 Desember 2021. Pihak yang terlihat pada kegiatan ini yaitu beberap Dosen dan melibatkan 20 Mahasiswa yang terbagi dalam bagian tugas dimana pada kegiatan ini lebih menfokuskan mahasiswa dalam proses kegiatan ini sehingga mahasiswa dapat menambah pengetahuan dan *soft skill* serta untuk tujuan agar peserta lebih mudah berinteraksi dan aktif dalam kegiatan sosialiasi dan pembelajaran literasi digital tersebut (Pencegahan et al., 2021).

Pelaksanaan dilakukan secara berurutan sesuai dengan kerangka kegiatan berikut.



Gambar 2: Kerangka Kegiatan

Berikut uraian penjelasan untuk setiap alur Sosialisasi literasi digital Bagi Remaja dan Calistung Untuk Anak-Anak di Desa Telukbuyung Karawang, sebagai berikut:

1. Tahapan Perencanaan dan Analisis Permasalahan

Tahap perencanaan dan analisis permasalahan merupakan bagian awal rangkaian kegiatan dimana kegiatan ini melakukan observasi dengan pihak terkait yaitu Desa Telukbuyung Karawang dengan masyarakat dan tokoh setempat dengan merumuskan rencana kegiatan yang berfokus kepada remaja dan anak-anak di Desa, perencanaan jadwal, dan proses kegiatan pengabdian yang dilakukan.

2. Tahapan Sosialisasi dan Persiapan Kegiatan

Sosialisasi persiapan kepada tim pengabdian dan melakukan sosialisasi/undangan kepada Pihak terkait baik dari tokoh Desa, Masyarakat dan Remaja dan Anak-anak yang ikut dalam kegiatan ini serta sosialisasi kepada bagian-bagian yang terliba lainnya.

3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap ini adalah tahapan inti kegiatan yaitu proses pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dengan prokes kesehatan ketat pada masa pandemi. Pada tahapan ini memiliki *Rounddown* acara yang dikategorikan menjadi tiga bagian utama:

a. Acara pembukaan

- Pembukaan acara baik dari pihak mitra dan tim pengabdian.

b. Acara Pelatihan

- Pengenalan Literasi Digital
- Pelatihan Microsoft Office, Penggunaan Internet sehat
- Calistung secara manual dan komputerisasi.

- c. Acara penutup
 - Penutup dari kegiatan acara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses sosialisasi melibatkan mitra yaitu Desa Telukbuyung Karawang yang difokuskan kepada remaja dan anak-anak di Desa tersebut. Kegitana ini bertujuan untuk menambah wawasan mereka sehingga dapat memanfaatkan teknologi untuk membantu proses belajar mengajar dan agar mereka tidak tertinggal dan dapat mengikuti pemanfaatan teknologi yang pesat ini. Disamping itu juga dapat menumbuhkan semangat dan ide kreatifitas mereka dalam menggunakan teknologi dan memahami penggunaan teknologi dan internet yang sehat.

Kegiatan ini terdiri dari pihak penyelenggara pengabdian yaitu dosen dan mahasiswa. Keterlibatan mahasiswa bertujuan untuk memberikan kontribusi yang lebih menarik seiringa dengan zaman milenial dengan ide kreatifitas yang dapat diberikan kepada remaja dan anak-anak di Desa sehingga lebih menjadi interaktif. Kegiatan pengabdian ini meliputi beberpa susunan acara sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa

Minggu, 26 Desember 2021, Desa Telukbuyung Karawang		
Waktu	Acara	Keterangan
07.30-08.30	Keberangkatan panitia menuju Desa	Panitia
08.30-09.00	Persiapan di Desa, sambutan panitia,	Panitia
09.00-12.00	Pengenalan Literasi digital bagi masyarakat, remaja dan anak-anak di Desa	Panitia & Peserta
12.00-13.00	Ishoma	Tempat : Masjid Desa
13.00-15.00	PECEL (Pelatihan Microsoft Office) bagi remaja dan anak-anak dan internet sehat.	Panitia & Peserta
15.00-17.00	Calistung untuk anak-anak di Desa	Panitia & Peserta
17.00-17.30	Ekskul, Belajar Bermain.	Panitia & Peserta
17.30-18.00	Penutupan Kegiatan, makan bersama	Panitia & Peserta
18.00-18.30	Persiapan kembali ke Kampus	Panitia
18.30-20.30	Kembali ke Kampus	Panitia

Kegiatan dimulai dari persiapan di Desa yaitu sambutan baik dari tokoh Desa dan Panitia yaitu Dosen yang melaksanakan kegiatan. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan selama 1 hari dengan pembagian beberapa sesi. Sesi pertama yaitu pengenalan literasi digital yang dihadiri oleh lebih dari 80 orang termasuk masyarakat, orang tua peserta dari remaja dan anak-anak. Pada sesi kedua sosialisasi difokuskan kepada remaja dan anak-anak dengan

kegiatan Pelatihan Microsoft Office dan penggunaan internet sehat yang dihadiri 50 peserta. Pada sesi tiga yaitu kegiatan Calistung anak-anak yang dihadiri sekitar 30 peserta.

Kegiatan ini menggunakan media edukasi berbasis multimedia yaitu berupa beberapa Laptop yang akan digunakan untuk pelatihan remaja dan anak-anak, proyektor, serta aplikasi-aplikasi komputer pendukung seperti Browser, Koneksi Internet, *Microsoft Office*, dan aplikasi calistung pendukung lainnya. Berikut beberapa dokumentasi kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3: Sambutan dari Kepala Desa & Sosialisasi Literasi Digital



Gambar 4: Pelatihan *Microsoft Office* Remaja dan Calistung anak-anak Desa

Pelatihan ini dilakukan dengan semangat dan antusias remaja dan anak-anak desa yang tinggi. Pengetahuan akan teknologi yang masih rendah menjadi faktor utama terutama bagi remaja dan anak-anak sehingga kegiatan ini mendapatkan respon yang positif baik dari masyarakat dan terutama pada peserta.

SIMPULAN

Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini memberikan respon yang positif baik dari masyarakat dan peserta yaitu remaja dan anak-anak di Desa Telukbuyung Karawang. Sosialisasi mengenai memanfaatkan literasi digital memberikan pengetahuan dan menambah wawasan yang sebelumnya masih minim pengetahuan dan manfaat dari teknologi terutama bagi remaja dan anak-anak. Selama proses kegiatan ini masih banyak

dari peserta yang belum pernah menggunakan perangkat teknologi dengan adanya pelatihan banyak dari mereka merasakan manfaat teknologi dan pelatihan ini.

REFERENSI

1. Amalia, H., Retnasari, T., & Rachmawati, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Pelayanan Akademik Rumah Tahfidz Dan Tpq Sakinah Cipayang Jakarta Timur. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 228–235. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v3i2.8550>
2. Cahyana, R., Setiawan, R., ... H. A.-J. (Jurnal, & 2021, undefined. (2021). Pembangunan Kompetensi Literasi Digital Sektor Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui# Rtikabdimas. *Journal.Ummat.Ac.Id*, 5(1), 1–8. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4969>
3. Hasan, A. (2020). Capacity Building: Literasi Digital Dan Peluang Pemanfaatan Dalam Ekonomi Rumah Tangga. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEDITEG*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.34128/mediteg.v5i1.55>
4. Irdhayanti, E. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Memaksimalkan Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. 2(2), 100–105.
5. ismah. Kusdaryani, W. S. (2020). Pengembangan UMKM Melalui Literasi Digital pada Era 4 .0 Untuk Meningkatkan Minat Berwirausaha Digital Literacy Training in The Era of 4 .0 for Small Businesses to Increase Entrepreneurship Intention. *Journal of Community Services*, 1(4), hal-175.
6. Mubaroh, S., Fujjiyanti, L., & Pratiwi, I. R. (2020). Pelatihan Pembuatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Dan Sarana Literasi Digital Guru. *Bhakti Persada*, 6(2), 107–117. <https://doi.org/10.31940/bp.v6i2.2006>
7. Mulyani, A., Putri, M. H., Yuliasatri, A., Karlina, A., & Muhtari, G. (2020). Literasi Digital Pandemi Corona Virus Desease-19 Masyarakat Desa Keresek. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(2), 68–72. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-2.68>
8. Novalia, E., Nurcahyo, G. W., Voutama, A., Studi, P., Ilmu, M., Studi, P., Informasi, S., & Karawang, U. S. (2020). *Website Implementation with the Monte Carlo Method as a Media for Predicting Sales of Cashier Applications*. 2(3), 118–131.
9. Pencegahan, U., Bantuan, M., Di, S., & Com, H. (2021). *Sosialisasi Teknologi Pengolahan Citra Secara Daring Sebagai*. 4(April), 412–416.
10. Santiari, N. P. L., Rahayuda, I. G. S., & ... (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Disain Kemasan Pada Irt Oke Juce Bali. *Widyabhakti ...*, 3(3), 84–90.

11. Triyono, T., Dwi Febriani, R., Hidayat, H., & Nora Dwi Putri, B. (2019). Pelatihan Penggunaan Teknologi Informasi Kepada Guru Bimbingan Dan Konseling. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v2i1.2829>
12. Voutama, A. (2018). Perancangan Aplikasi M-Discussion Berbasis Android Sebagai Wadah Diskusi Sekolah. *Syntax Jurnal Informatika*, 7(2), 116–124.
13. Voutama, A., Maulana, I., & Ade, N. (2021). Interactive M-Learning Design Innovation using Android-Based Adobe Flash at WFH (Work From Home). *Scientific Journal of Informatics*, 8(1), 127–136. <https://doi.org/10.15294/sji.v8i1.27880>
14. Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.920>

ApriadeYoutamaVol4_No1_JPKM

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

muhammadfaathirjr.blogspot.com

Internet Source

2%

2

Submitted to Universitas Negeri Semarang

Student Paper

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%