

PEMBERDAYAAN LITERASI DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK PENGENALAN TEKNOLOGI BAGI ANAK-ANAK

Fita Mustafida*, Naufal Axelle Firdaus, Muhammad Dwi Ramadhani, Nina Amaniati, Ana Nur Qomariyah

Universitas Islam Malang, Malang, Indonesia

*email Koresponden Penulis: fita.mustafida@unisma.ac.id

Abstrak

Dalam era digital yang semakin berkembang, literasi digital menjadi aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda. Program Kandidat Sarjana Mengabdikan (KSM) yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Islam Malang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital berbasis budaya lokal bagi anak-anak di desa. Program ini mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran melalui permainan tradisional yang dimodifikasi secara digital dan pelatihan penggunaan aplikasi dasar seperti penggunaan typing Land untuk mengenalkan keyboard dan Microsoft Word. Metode yang digunakan meliputi survei, observasi, serta eksperimen lapangan yang melibatkan partisipasi aktif anak-anak, orang tua, dan masyarakat desa. Hasil dari program menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman anak-anak terhadap literasi digital, termasuk aspek teknis dan etika berinternet. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, program ini diharapkan menjadi model pemberdayaan literasi digital yang berkelanjutan dan berbasis budaya lokal.

Kata Kunci:

literasi digital; budaya lokal; teknologi; pelatihan

PENDAHULUAN

Literasi merupakan suatu kemampuan individu dalam mengolah dan memahami informasi ketika melakukan kegiatan membaca dan menulis. Dengan kata lain, literasi adalah seperangkat keterampilan dan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, serta memecahkan masalah dalam kehidupannya sehari-hari. Seseorang dengan kemampuan literasi yang baik akan mampu mendapatkan dan menggunakan informasi secara efisien dan efektif, mengevaluasi informasi secara kritis dan sesuai dengan kompetensinya, serta mampu menggunakan informasi yang didapat secara akurat dan kreatif. Daya literasi sangat dibutuhkan sebagai kekuatan dalam menanamkan budaya literasi pada diri sendiri. Daya literasi yaitu kekuatan menggunakan dan memanfaatkan berbagai hal untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap ditandai dengan berbagai aktivitas positif seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Daya literasi ini dapat dilihat dari berbagai komponen literasi informasi. Akan tetapi, budaya literasi pada era milenial semakin ditinggalkan. Masyarakat yang dimanjakan oleh teknologi yang serba instan, cenderung menjadi

masyarakat yang suka hal-hal instant. Misalnya, mereka lebih suka menonton film daripada membaca buku, mereka lebih suka bermain handphone daripada membaca buku. Maka, ketika beritanya hoax yang beredar, masyarakat dengan mudah percaya karena mereka tidak mempunyai inisiatif untuk mencari kebenarannya dengan cara membaca. Maka, budaya literasi Indonesia menjadi semakin tertinggal dengan negara lain.

Kebiasaan membaca sangat penting. Namun, beberapa kendala dan alasan biasanya diungkapkan karena malas dan isi karya sastra yang kurang menarik. Hal ini membuat budaya literasi di era milenial semakin mengkhawatirkan sebab minimnya kesadaran akan budaya berliterasi terhadap karya sastra yang ada. Kebanyakan membaca ketika ada perlunya saja, sehingga saat ini berkurangnya karya-karya sastra baru yang dihasilkan oleh generasi penerus bangsa di era milenial. Faktor lain yang memengaruhi rendahnya literasi adalah kurangnya motivasi dan keingintahuan padahal dengan membaca kita dapat membuka jendela-jendela ilmu pengetahuan. Seseorang pasti mendapatkan informasi-informasi yang lebih akurat dan tidak diragukan lagi. Iklan-iklan yang banyak mengeksploitasi tubuh perempuan, sinetron-sinetron menjual mimpi, game online yang membius, konten-konten media sosial seperti face book, youtube, instagram, tweeter, whatshap, line dan sebagainya yang sangat memikat sehingga dapat menghipnotis khalayaknya. Mereka menciptakan budaya ketergantungan bagi khalayaknya. Dengan demikian budaya buruk ini harus diantisipasi dengan budaya literasi media. Literasi media perlu disosialisasikan secara terus menerus kepada masyarakat sampai mereka betul betul menyadari bagaimana cara mengkonsumsi media dengan benar (Novianti, 2019:220).

Budaya literasi harus dipupuk sejak dini, dari para orang tua di lingkungan keluarga. Para orang tua seharusnya mengajarkan anak-anak mereka untuk senang membaca di rumah. Salah satu cara dalam meningkatkan budaya literasi di rumah yaitu dengan memberikan bacaan karya sastra. Oleh karena, anak-anak suka dengan bacaan-bacaan yang berkarakter. Karya sastra memiliki unsur-unsur intrinsik yang dapat membuat anak seolah-olah ikut andil dalam alur cerita yang diciptakan di dalam karya sastra. Tokoh-tokoh yang digambarkan dengan watak-watak protagonis dapat mencuri perhatian anak sehingga anak dapat meneladani sikap-sikap yang digambarkan oleh tokoh.

Literasi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk dapat menggunakan potensi serta keterampilan dalam mengolah dan juga memahami informasi saat melakukan kegiatan atau aktivitas membaca dan menulis. Hal tersebut merupakan konsep awal literasi. Namun, literasi berkembang tidak hanya membaca dan menulis, literasi merupakan kemampuan manusia dalam mengkomunikasikan segala informasi dengan sesama manusia (Windarti, 2018:49). Literasi sangat banyak sekali manfaatnya, salah satu keuntungan dari literasi ini diantaranya adalah dapat melatih diri untuk dapat lebih terbiasa dalam membaca serta juga dapat membiasakan seseorang untuk dapat menyerap informasi yang dibaca dan dirangkum dengan menggunakan bahasa yang dipahami. Dengan berliterasi, dapat membantu meningkatkan

wawasan serta pengetahuan seseorang dalam menggunakan informasi secara efektif dan efisien. Sedangkan literasi digital merupakan pemanfaatan media digital sebagai upaya dalam mewujudkan budaya literasi. Digitalisasi merupakan salah satu fenomena perkembangan teknologi yang mengganti bentuk fisik menjadi bentuk berbasis daring (Windarti, 2018:50). Sedangkan literasi digital diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga dapat menemukan dan memilih informasi secara kritis, berkefektifitas, berkolaborasi dengan oranglain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial budaya yang berkembang (Nurlela, Narulita, dan Wajdi, 2018:449-450).

Karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru (Kurnianingsih, Rosini, dan Ismayati, 2017:63). Literasi digital memanfaatkan teknologi internet dalam menyampaikan dan mengkomunikasikan kegiatan literasi. literasi digital adalah literasi informasi yang membekali khalayak dengan kemampuan untuk mencerna, memahami, menyeleksi, dan mendapatkan kembali (*to retrieve*) informasi di tengah banjir informasi yang terjadi (Kurnia dan Astuti, 2017:153).

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis pemberdayaan Masyarakat. Kegiatan ini melibatkan masyarakat secara aktif dalam setiap tahapan pelaksanaan dengan pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal. Pelaksanaan kegiatan akan melibatkan berbagai pihak, seperti guru, orang tua, tokoh masyarakat, serta anak-anak sebagai sasaran utama. Kegiatan dilakukan di Desa Tulus Besar, Kecamatan Tumpang. Adapun metode dilakukan mengikuti tahapan berikut: 1) Analisis Kebutuhan dengan Mengidentifikasi tingkat literasi digital anak-anak serta budaya lokal yang dapat diintegrasikan. 2) Penyusunan Materi – Mengembangkan modul berbasis budaya lokal, seperti cerita digital dan permainan edukatif. 3) Pelaksanaan Literasi Digital – Mengadakan workshop interaktif untuk anak-anak, 4) Evaluasi dan Pendampingan – Mengukur perkembangan literasi digital anak-anak dan membentuk komunitas digital desa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan program menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan minat serta pemahaman anak terhadap literasi digital. Dibahas sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Kegiatan yang diawali dengan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan tokoh masyarakat, guru, dan orang tua untuk memahami tingkat literasi digital anak-anak serta mengidentifikasi budaya local yang dapat diintegrasikan dalam materi pembelajaran teknologi. Menurut Vygotsky (1978), lingkungan sosial memiliki peran penting dalam proses belajar anak, termasuk dalam mengenalkan teknologi. Anak-anak lebih mudah memahami konsep baru jika dikaitkan dengan pengalaman dan budaya yang sudah mereka kenal (Rogoff, 2003). Dengan demikian, pemetaan kebutuhan yang dilakukan dalam tahap ini akan memastikan bahwa intervensi berbasis teknologi dapat disesuaikan dengan latar belakang sosial dan budaya di desa tulus besar, kecamatan tumpang. Selanjutnya disusun materi pembelajaran yang dikembangkan dengan mengaitkan teknologi dengan budaya lokal. Hal ini mencakup pengembangan modul, bahan ajar berbasis cerita rakyat digital, permainan tradisional berbasis aplikasi, dan dokumentasi seni local menggunakan media digital.

Menurut Bruner (1996), pendekatan pembelajaran berbasis budaya memungkinkan anak-anak memahami konsep teknologi melalui skema yang sudah mereka kuasai sebelumnya. Selain itu, Warschauer (2004) menekankan bahwa literasi digital yang sukses harus kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Oleh karena itu, mengaitkan teknologi dengan budaya lokal akan membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi anak-anak desa.

2. Pemberdayaan literasi digital berbasis budaya local untuk pengenalan Teknologi bagi anak-anak di Desa

Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan literasi digital dilakukan dengan pengenalan teknologi melalui permainan tradisional yang dimodifikasi secara digital yaitu Aplikasi Typing Land, serta aplikasi word untuk mengolah dokumen. Menurut Piaget (1952), anak-anak belajar lebih baik melalui eksplorasi dan interaksi langsung dengan lingkungan mereka. Kegiatan workshop interaktif ini sejalan dengan konsep experiential learning dari Kolb (1984), yang menekankan bahwa pengalaman langsung dapat mempercepat pemahaman konsep baru. Selain itu, penelitian oleh Livingstone & Helsper (2007) menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dan guru dalam literasi digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran teknologi di kalangan anak-anak.

Dari evaluasi yang dilakukan, terdapat peningkatan pemahaman anak dalam aspek literasi digital, baik dalam penggunaan teknologi maupun dalam memahami etika berinternet. Selain itu, keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam mendukung program ini juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pemberdayaan literasi digital berbasis budaya lokal.

Setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan survei sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur perkembangan pemahaman literasi digital anakanak. Selain itu, pendampingan rutin dilakukan melalui kelompok belajar atau komunitas digital berbasis desa dengan penyediaan media daring (grup WhatsApp

atau website lokal) untuk berbagi informasi dan hasil karya anak-anak. Menurut Bloom (1956), evaluasi yang baik harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, evaluasi dalam kegiatan ini tidak hanya mengukur pemahaman anak-anak terhadap teknologi, tetapi juga sejauh mana mereka mampu menggunakannya secara aktif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembentukan komunitas digital berbasis desa sesuai dengan konsep *community of practice* dari Wenger (1998), yang menekankan bahwa pembelajaran berkelanjutan terjadi melalui interaksi dalam komunitas sosial yang mendukung.

Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan literasi digital pada anak-anak di desa dengan pendekatan berbasis budaya lokal. Hal ini sejalan dengan teori literasi digital yang dikemukakan oleh Gilster (1997), yang menekankan bahwa literasi digital bukan sekadar kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga pemahaman kritis terhadap konten digital. Melalui metode yang diterapkan, anak-anak lebih mudah memahami teknologi karena dikaitkan dengan elemen budaya yang mereka kenal. Pendekatan ini didukung oleh teori pembelajaran kontekstual (Johnson, 2002), yang menekankan pentingnya mengaitkan pengalaman belajar dengan lingkungan nyata untuk meningkatkan pemahaman. Workshop interaktif dan pembuatan konten digital berbasis budaya lokal berhasil meningkatkan keterampilan digital anak-anak sekaligus memperkuat kecintaan mereka terhadap warisan budaya, sebagaimana ditekankan dalam konsep *culturally relevant pedagogy* oleh Ladson-Billings (1995).

Guru dan orang tua yang terlibat juga menunjukkan peningkatan pemahaman dalam mendampingi anak-anak menggunakan teknologi secara bijak, sesuai dengan konsep digital parenting yang dikemukakan oleh Livingstone dan Helsper (2007). Selain itu, terbentuknya komunitas digital desa menjadi sarana berkelanjutan bagi anak-anak dan masyarakat dalam mengembangkan keterampilan digital mereka. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan literasi digital tetapi juga mampu menjaga dan melestarikan budaya lokal dalam era digital, sebagaimana dijelaskan oleh Warschauer (2004) dalam studinya tentang akses dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Dengan hasil yang positif ini, diharapkan program KSM-T UNISMA dapat menjadi model dalam upaya pemberdayaan literasi digital bagi anak-anak dengan tetap mempertahankan kearifan lokal sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Hasil Pelaksanaan program literasi digital ini bertujuan agar Pemerintah Desa khususnya masyarakat di Desa Tulusbesar, Dusun Sumbersari Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang memberikan evaluasi secara langsung dan memberikan literasi digital kepada anak desa agar dapat menjadi salah satu keterampilan penting bagi anak agar dapat mengakses informasi dengan mudah dan efektif.

Kegiatan pelatihan, sosialisasi dan bakti sosial yang dilakukan oleh Mahasiswa KSM-T Unisma Kelompok 36 dalam pelaksanaannya di lapangan juga didampingi dan selalu di support oleh Perangkat dusun dan desa. Sehingga dalam pelaksanaan anggota KSM-T dapat mengetahui dan merancang kegiatan agar sesuai dengan keadaan yang ada di lapangan, sehingga maksimal dalam pelaksanaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan kegiatan KSM-T kelompok 36, dapat disimpulkan bahwa program kerja KSM-T kelompok 36 dalam Mendukung Peningkatan literasi digital anak telah menunjukkan hasil yang positif dalam memfasilitasi akses aplikasi typing land dan Microsoft word bagi anak didesa Tulusbesar.

Pelaksanaan program Kandidat Sarjana Mengabdikan (KSM) sebagai upaya pemberdayaan literasi digital berbasis budaya lokal bagi anak-anak desa telah memberikan hasil yang positif. Program ini berhasil meningkatkan pemahaman dan minat anak-anak dalam penggunaan teknologi digital, baik dalam aspek teknis maupun dalam memahami etika berinternet. Metode pembelajaran berbasis budaya lokal terbukti efektif dalam menarik perhatian anak-anak dan mempermudah pemahaman mereka terhadap teknologi.

Selain itu, keterlibatan masyarakat, termasuk orang tua dan pemerintah desa, menjadi faktor kunci dalam kesuksesan program ini. Partisipasi aktif mereka dalam mendukung literasi digital bagi anak-anak berkontribusi pada keberlanjutan program dan memberikan dampak positif bagi komunitas secara keseluruhan.

Dengan hasil yang diperoleh, diharapkan bahwa model pembelajaran ini dapat diterapkan secara lebih luas guna meningkatkan literasi digital di kalangan anak-anak desa. Pemerintah desa dan masyarakat mendukung inisiatif serupa untuk memastikan bahwa setiap anak memiliki akses dan keterampilan digital yang memadai dalam menghadapi tantangan dunia modern.

DAFTAR RUJUKAN

- Harapan, H., Itoh, N., Yufika, A., Winardi, W., Keam, S., Te, H., Megawati, D., Hayati, Z., Wagner, A. L., & Mudatsir, M. (2020). Coronavirus disease 2019 (COVID-19): A literature review. *Journal of Infection and Public Health*, 13(5), 667–673.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran, dan mitra yang dilakukan oleh Japelidi. *Jurnal Informasi*, 47(?), ?. <https://journal.uny.ac.id/index.php/informasi/article/view/16079>
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga pustakawan sekolah dan guru di wilayah Jakarta Pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), ?. <https://jurnal.ugm.ac.id/jpkm/article/view/25370>

- Novianti, D., & Fatonah, S. (2019). Budaya literasi digital pada ibu-ibu rumah tangga. *Jantra: Jurnal Antropologi—Isu-Isu Sosial Budaya*, 21(2), ?. <http://jurnallantropologi.fisip.unand.ac.id/index.php/jantro/article/view/149>
- Nurlela, R. S., Nutulita, S., & Wajdi, F. (2018). Peranan literasi digital dalam mengidentifikasi urgensi wisata religi. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Oktaviani, M., Aulia, R. N., & Narulita, S. (2018). Telaah literasi digital dalam mengidentifikasi minat masyarakat terhadap wisata religi di Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Windarti, A. (2018). Literasi digital dan perilaku kecurangan akademik dalam dimensi fraud triangle. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.