



PENGUATAN LITERASI DIGITAL PADA PELAJAR DI DESA RAHIA
MELALUI PROGRAM KULIAH KERJA AMALIAH UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH BUTON

Oleh

Manan¹, Azaz Akbar², Kamarudin³, Hijrawatil Aswat⁴, Suarti⁵, Didin Adri⁶
^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Muhammadiyah Buton

Email: ¹rajataaladzan@gmail.com, ²azaz.akbar23@gmail.com, ³akamarudin1453@gmail.com,
⁴hijrawatil171208@gmail.com, ⁵suartilaupe64@gmail.com, ⁶adri.didin@gmail.com

Article History:

Received: 14-10-2022

Revised: 24-10-2022

Accepted: 05-11-2022

Keywords:

Literasi Digital, Pelajar
Desa, Program KKA

***Abstract:** Penguatan literasi digital pada pelajar di Desa Rahia melalui program Kuliah Kerja Amaliah Universitas Muhammadiyah Butondengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dari aspek kognitif, afektif, sampai pada psikomotorik pelajar di Desa Rahia pada teknologi. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa, pertama Pelajar di Desa Rahia Adiktif terhadap game dan acuh terhadap pengembangan diri setelah melakukan pendampingan Pelajar di Desa Rahia memilih meluangkan waktu untuk belajar dibandingkan dengan bermain game. Kedua Pelajar gagap teknologi, namun setelah Menyampaikan materi tentang dasar-dasar computer baik software, hardware, maupun brainware, maka Pelajar di Desa Rahia mempunyai pengetahuan daar tentang komputer baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ketiga Pelajar di Desa Rahia belum mampu mengoperasikan computer setelah diberikan perlakuan berupa demonstrasi sampai praktik langsung oleh peserta, maka Pelajar menjadi paham dalam mengoperasikan computer baik dasar-dasar seperti mengaktifkan dan mematikan computer, sampai cara memanfaatkan software seperti word dan exel sekaligus menggunakan perangkat luar seperti printer. pengabdian ini, diharapkan ada kegiatan lanjutan untuk menindaklanjuti program ini dalam mendukung Gerakan literasi digital yang berorientasi pada peserta didik yang ada dilingkungan pedesaan.*

© 2022 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Kata kunci yang paling signifikan dalam bidang pendidikan adalah belajar. Tanpa belajar, tidak akan ada pendidikan, dan tanpa pendidikan, tidak akan ada pembelajaran yang akan membantu menciptakan orang yang baik. Belajar adalah proses yang bertujuan untuk mendapatkan banyak pengalaman; proses mengamati, mengamati, dan memahami apa yang sedang dipelajari. Karena belajar merupakan modifikasi atau penguatan tingkah laku melalui pengalaman belajar, maka belajar bukanlah suatu hasil tetapi suatu proses yang bertujuan pada berbagai pengalaman. (Sakerebau, 2018). Selain itu pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni tidak dapat dihindarkan lagi. Mendapatkan informasi cukup sederhana hari ini. Pengguna media digital dapat dengan

mudah bertukar informasi satu sama lain. Informasi bisa datang dari berbagai tempat. Peluncuran satelit dalam negeri (satelit PALAPA) pada 16 Agustus 1976, merupakan terobosan informasi terbesar yang pernah dialami bangsa Indonesia. (Yaumi, 2011). Era digital tidak dapat dielakkan lagi. Siapapun dapat dengan mudah memanfaatkannya dengan baik (Pratiwi & Pritanova, 2017). Kenyamanan dipengaruhi secara positif oleh kemajuan teknologi dan konektivitas di satu sisi, tetapi negatif di sisi lain. Karena kemajuan teknologi, pencemaran nama baik, penghinaan, prostitusi, penculikan, dan bullying, misalnya, dapat menimbulkan kesedihan pada anak-anak dan remaja.

Sejalan dengan itu, kemudahan yang telah di ciptakan oleh adanya teknologi ini kebanyakan tidak di gunakan dan di manfaatkan dengan baik bagi sebagian orang. Sehingga yang awalnya teknologi memberikan berbagai dampak positive, sekarang malah menimbulkan beberapa efek negative. Mulai dari munculnya beberapa perilaku menyimpang yang di sebabkan oleh teknologi, dan juga menimbulkan beberapa efek negative bagi anak-anak yang sudah mulai kenal dan menggunakan teknologi seperti HP dan juga laptop. Kebebasan orang tua dalam memberikan izin kepada anak mengakses beberapa teknologi tanpa adanya pengawasan dan pemantauan yang baik, yang membuat anak-anak malah menggunakan teknologi untuk sesuatu yang negative (Lukman et al., 2017).

Perkawinan antara pendidikan dan Teknologi telah menghasilkan banyak sekali peluang dalam hal mulai dari bisnis, namun isu ini lebih dari itu dimana isi mengenai signifikansi perilaku manusia dalam belajar (learning about learning) semakin besar dan menghasilkan sebuah data besar (big data) (Efgivia, 2019).

Kondisi ini mengharuskan peserta didik untuk melek dengan kemajuan teknologi untuk dapat menyerap berbagai informasi dan dapat memanfaatkan teknologi sebagai pendukung dalam kemudahan beraktifitas. Dilansir dari media, mantan Menteri Pendidikan, Anis Rasyid Baswedan yang sekarang tengah menjabat Gubernur DKI Jakarta mengemukakan pendapat bahwa proyeksi Pendidikan abad XXI terdiri dari tiga komponen besar yaitu, karakter, kopetensi, dan literasi. Dengan demikian maka kemampuan suatu bangsa untuk terus mendorong perubahan yang semakin baik salah satunya mendorong penguatan literasi teknologi masyarakatnya.

Hasna dalam Kompasiana menjelaskan bahwa di era globalisasi ini, manusia tidak pernah lepas dari teknologi. Perkembangan teknologi yang pesat pada masa ini telah menjadikan beberapa perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat, terutama pada negara-negara berkembang. Yang dulunya masyarakat hidup dengan bentuk yang tradisional kini berubah kebentuk yang modern. Karena dalam kehidupan kita di masa mendatang, sektor teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan sektor yang sangat dominan. Siapa pun yang handal teknologi maka dia akan menjadi seorang pemimpin dalam dunianya. Teknologi sangat berperan dalam berbagai bidang (Lukman et al., 2017).

Sasaran pengabdian yang perlu diperkuat adalah unit pemerintahan terkecil, yakni desa. Desa memiliki keunikan tersendiri, mengingat unit ini merupakan ujung dari sasaran setiap kebijakan.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka kegiatan pengabdian yaitu penguatan literasi teknologi kepada masyarakat, dengan studi kasus di pada pelajar di Desa Rahia, Kecamatan Gu, Kabupaten Buton dengan bekerjasama dengan pemerintah Desa melalui program Kuliah Kerja Amaliah (KKA) Universitas Muhammadiyah Buton.

4. Tahap Pelaksanaan Kegiatan.

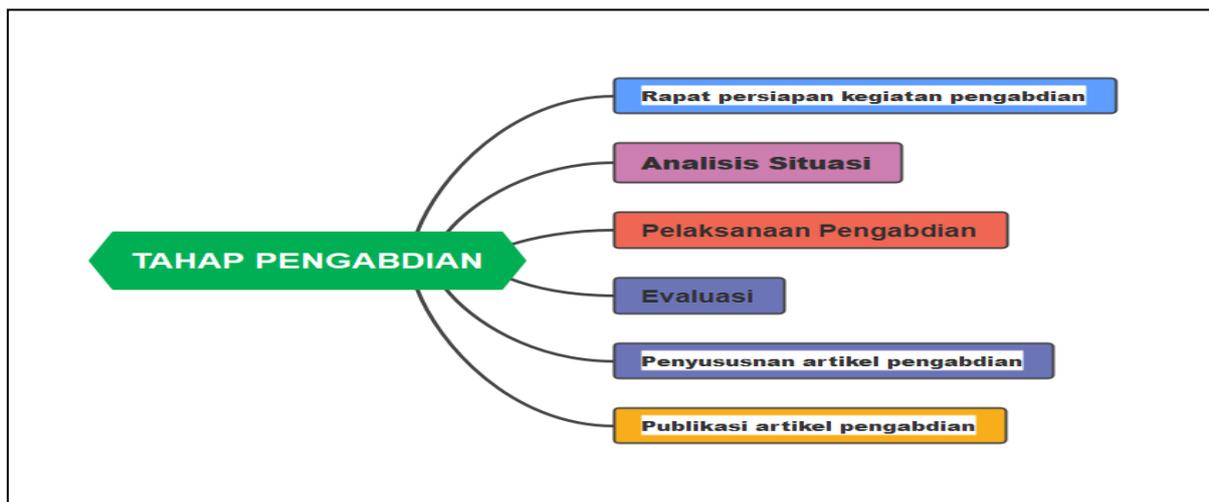
Pada tahapan ini, pengabdian melakukan proses pendampingan kepada pelajar di Desa Rahia Kecamatan Gu, Kabupaten Buton Tengan dari Tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

5. Tahap Evaluasi terdiri atas:

Pemberian kuis berupa pertanyaan kepada peserta.

6. Publikasi Karya

Tahapan ini adalah tahapan penyusunan artikel pengabdian sampai publikasi karya pengabdian pada jurnal pengabdian yang dituju. Tahapan skema kegiatan pengabdian ini secara spesifik dapat dilihat pada bagan berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan kegiatan ini terdiri dari beberapa langkah yakni:

Rapat Persiapan Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian ini diawali dengan persiapan rapat dengan pemerintah Desa Rahia. Hasil dari tahapan ini yakni penetapan kegiatan rapat yang dilaksanakan pada Sabtu, 24 September Tahun 2022, yang dilaksanakan di Kantor Desa Rahia Kecamatan Gu, Kabupaten Buton Tengah. Melalui Mahasiswa yang mengikuti program Kuliah Kerja Amaliah (KKA) Universitas Muhammadiyah Buton yang didampingi oleh dosen pendamping, maka rangkaian seminar program dihadiri oleh beberapa elemen, baik dari pemerintah desa, unsur masyarakat, dan pimpinan sekolah di kecamatan Gu, baik tingkat sekolah dasar, sampai pada menengah serta babinkantibmas Desa Rahia.

Analisis Situasi

Analisis kondisi awal dimaksudkan untuk membandingkan kehendak teori yang seharusnya yang terjadi di lapangan tentang pemahaman digital pelajar di Desa Rahia dengan apa yang sudah diketahui pelajar Desa Rahia, sehingga dapat menyimpulkan persoalan dan pendekatan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian.

Pada kajian awal tentang literasi digital di Desa Rahia menunjukkan kondisi bahwa pelajar di Desa Rahia sudah aktif memanfaatkan handphone, tetapi masih sebatas pada kategori memanfaatkan fitur game, baik online maupun offline. Sedangkan pemahaman tentang pemanfaatan teknologi berupa computer/laptop masih sangat

terbatas dan cenderung gaptek. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa factor, yang secara umum dibagi menjadi dua yakni factor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal yang dimaksudkan yaitu rendahnya motivasi pelajar untuk menggali informasi tentang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan computer. Disamping itu sarana yang disediakan oleh orang tua tidak representative untuk mendukung kecakapan literasi digital pada pelajar di Desa Rahia.

2. Faktor Eksternal

Ada beberapa hal yang menjadi penyebab rendahnya literasi digital pelajar desa Rahia jika ditinjau dari factor eksternal : (a) Lingkungan masyarakat yang tidak mendukung, (2) Pelajaran sekolah yang tidak menekankan pengetahuan dan kecakapan literasi digital, (c). Merembahnya game pada mobile (handphone) yang membuat pelajar adiktif dan acuh pada pengembangan diri.

Pelaksanaan Pengabdian

Tahap awal pengabdian dimulai dengan pengenalan kompetensi peserta yang akan didampingi terkait dengan pengetahuan pengoperasian computer. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengenal kondisi lingkungan sosial keluarga dari peserta. Kegiatan ini juga dimaksudkan untuk mencairkan kegiatan yang direncanakan akan berlangsung dalam kurun waktu 1 bulan. Kegiatan berikutnya adalah pemetaan peserta sesuai dengan tingkatan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, dan sekolah tingkat atas untuk memetakan kemampuan psikomotorik masing-masing peserta secara jelas.

Tahap pelaksanaan pengabdian tim melakukan pengenalan computer kepada peserta dengan menunjukkan perangkat computer secara real kepada pelajar. Tahap ini dianggap sangat menentukan

Pada pelatihan ditahap awal, tim memperkenalkan teori-teori dasar computer mulai dengan memperkenalkan Hardware (Perangkat Keras) yang terdiri dari Piranti Masukan (Input Device): (Keyboard, Mouse, Trackball, Pointing Stick, Touchpad, Lightpen, Scanner) dan Piranti keluaran (Output Device) : (Printer, Plotter, Monitor, Speaker, Dll.

Kegiatan ini tim juga memperkenalkan Software (Perangkat Lunak) seperti:

- a. Sistem Operasi (Operating System): Microsoft Windows, Unix, Linux, Mac OS
- b. Program Aplikasi (Applications Programs)
- c. Bahasa Pemrograman (Programming Language)
- d. Program Bantu (Utility)

Sedangkan kegiatan akhir pada tahap ini menjelaskan Brainware (Perangkat Manusia)

Berikut Dokumentasi kegiatan yang dimaksud:



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan pelatihan tahap pertama.

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan demonstrasi dihadapan para peserta dengan harapan peserta tidak hanya mengenal melalui imajinasi, tetapi jauh dari itu, peserta dapat menyaksikan langsung sistem dan perangkat yang telah dijelaskan sekaligus kegunaanya. Kegiatan ini dianggap berhasil, mengingat antusias peserta yang sangat tinggi, hal ini didukung dengan kompetensi dari tim yang dapat mencairkan suasana pada saat demonstrasi.

Berikut gambar dokumentasi kegiatan yang dimaksud:



Gambar 3. Dokumentasi pada demonstrasi kepada peserta kegiatan.

Kegiatan pengabdian ini, selain dilakukan di Kantor Desa Rahia, juga ditindaklanjuti di Posko peserta Kuliah Kerja Amaliah maupun di Sekolah. Kegiatan ini dimaksudkan untuk membangun suasana yang akrab antara tim dengan peserta.

Pada tahapan kegiatan ini, tim memperkenalkan kepada peserta dasar-dasar computer mulai dengan cara mengaktifkan dan melakukan log out computer sampai pada pengenalan alat untuyk mengetik (Microsoft word)

Berikut dokumentasi kegiatan yang diadakan di Posko KKA:



Gambar 4. Kegiatan pendampingan literasi digital di Posko KKA

Selanjutnya tim melakukan kunjungan di sekolah untuk melakukan pelatihan dan pendampingan kepada peserta. Pada kegiatan ini, tim mengajak siswa satu persatu untuk melakukan praktik langsung di hadapan kelas, dengan tujuan selain memperkenalkan computer kepada peserta juga membangun moral kepercayaan diri dari siswa.

Berikut kegiatan yang dimaksud yang dapat ditunjukkan melalui dokumentasi:



Gambar 5. Dokumentasi praktek di sekolah.

Tahap Evaluasi

Tahap akhir pada kegiatan ini adalah evaluasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengukur sejauhmana keberhasilan program yang telah dilakukan. Epektifitas dari pengenalan literasi digital kepada peserta didik di Desa Rahia melalui kuliah kerja amaliah dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Sebelum dan Setelah Pelaksanaan Kegiatan

No	Kondisi Awal	Perlakuan	Kondisi Akhir
1	Pelajar di Desa Rahia Adiktif terhadap game dan acuh terhadap pengembangan diri	Melakukan pendampingan	Pelajar di Desa Rahia memilih meluangkan waktu untuk belajar dibandingkan dengan bermain game
2	Pelajar gagap teknologi	Menyampaikan materi tentang dasar-dasar computer baik software, hardware, maupun brainware.	Pelajar di Desa Rahia mempunyai pengetahuan daar tentang komputer baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
3	Pelajar di Desa Rahia belum mampu mengoperasikan komputer	Melakukan pendampingan	Pelajar menjadi paham dalam mengoperasikan computer baik dasar-dasar seperti mengaktifkan dan mematikan computer, sampai cara memanfaatkan software seperti word dan exel seklaigus menggunakan perangkat luar seperti printer.

Hasil evaluasi tersebut menunjukkan beberapa pernyataan yang membuktikan bahwa kegiatan pengabdian dalam bentuk Penguatan Literasi Digital Pada Pelajar Di Desa Rahia Melalui Program Kuliah Kerja Amaliah Universitas Muhammadiyah Buton terlihat sangat efektif melihat adanya perubahan kearah yang positif kepada para pelajar di Desa Rahia baik tingkat sekolah dasar, menengah pertama, sampai menengah atas.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini dianggap berhasil, berdasarkan beberapa argumentasi berikut yaitu *pertama* Pelajar di Desa Rahia Adiktif terhadap game dan acuh terhadap pengembangan diri setelah melakukan pendampingan Pelajar di Desa Rahia memilih meluangkan waktu untuk belajar dibandingkan dengan bermain game. *Kedua* Pelajar gagap teknologi, namun setelah Menyampaikan materi tentang dasar-dasar computer baik software, hardware, maupun brainware, maka Pelajar di Desa Rahia mempunyai pengetahuan dasar tentang komputer baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. *Ketiga* Pelajar di Desa Rahia belum mampu mengoperasikan computer setelah diberikan perlakuan berupa demonstrasi sampai praktik langsung oleh peserta, maka Pelajar menjadi paham dalam mengoperasikan computer baik dasar-dasar seperti mengaktifkan dan mematikan computer, sampai cara memanfaatkan software seperti word dan excel sekaligus menggunakan perangkat luar seperti printer.

Saran dari hasil pengabdian ini, diharapkan ada kegiatan lanjutan untuk menindaklanjuti program ini dalam mendukung Gerakan literasi digital yang berorientasi pada peserta didik yang ada di lingkungan pedesaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Buton yang telah memberi dukungan dalam kegiatan pengabdian ini. Kepada pihak Desa Rahia yang sudah memberikan ruang untuk melakukan pengabdian di Desa tersebut. Ucapan terimakasih juga kepada tim yang sudah kooperatif dalam proses pelaksanaan kegiatan sekaligus juga terimakasih kepada pihak penerbit yang sudah bersedia menerbitkan artikel pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Efgivia, M. G. (2019). Pengaruh Media Blanded Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- [2] Lukman, B., Salawati, F., & Raffi, M. (2017). Perkembangan Teknologi Pada Masyarakat Desa Mantang RT 06 Kabupaten Bintan. *Jurnal Masyarakat Maritim*. <https://doi.org/10.31629/jmm.v1i2.1680>
- [3] Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PSIKOLOGIS ANAK DAN REMAJA. *Semantik*. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1p11.250>
- [4] Sakerebau, J. (2018). Memahami Peran Psikologi Pendidikan Bagi Pembelajaran. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*. <https://doi.org/10.34307/b.v1i1.22>
- [5] Yaumi, M. (2011). NTEGRASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a6>