

---

---

## Pendampingan Literasi Digital di SDN 2 Pomahan Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo

Rifky Kamila Ramadhani<sup>1</sup>, Nanik Setyowati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; rifkykamila12@gmail.com

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; isnasetyo100585@gmail.com

---

### Abstract

The purpose of this community service research is to introduce and increase digital literacy knowledge for early childhood. The method used is a qualitative method with an ABCD (Asset Based Community Development) approach that emphasizes empowerment, understanding of the potential and challenges possessed to improve quality individually and in groups. The object of this service is students in grades 4-6 of SDN 2 Pomahan. The result of this community service is an increase in insight or information in the world of digital literacy for children. This service is carried out in order to prepare children so that they are not easily carried away in the form of negative impacts with the development of increasingly sophisticated technology and so that they can adapt properly through the use of digital media, especially gadgets effectively and ethically. The conclusion of this service is a positive contribution in terms of gadget utilization and how to process the information obtained properly.

---

### Keywords

Digital; Literacy; Pomahan; Elementary School; Technology

---

### Corresponding Author

Rifky Kamila Ramadhani

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; rifkykamila12@gmail.com

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang dinamis atau mudah berubah dan terus menunjukkan kemajuan yang begitu pesat dalam segala aspek bidang kehidupan, seperti pada era sekarang yang disebut sebagai era kekinian atau modern yang menghasilkan banyak perubahan-perubahan sosial yang terjadi di kalangan masyarakat. Pengaruh teknologi menjadikan orang-orang begitu bergantung akan kehadirannya, terlebih setelah kemunculan internet dimana orang-orang dengan mudah memperoleh beragam macam informasi.

Perkembangan teknologi membawa sebuah pengaruh besar terhadap perkembangan pendidikan, khususnya dalam dunia digital. Teknologi digital telah tersebar luas, namun masih banyak orang yang belum dapat memanfaatkan teknologi ini secara efektif sehingga dapat menimbulkan penyalahgunaan teknologi digital. Penyalahgunaan teknologi digital dapat berdampak positif dan negatif bagi kehidupan pribadi dan sosial. Dampak positifnya selain sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana music atau hiburan ,



jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi.(arimbi, 2022) Adapun dampak negatif yang bisa dirasakan ialah mudah tersebar luas berita palsu atau yang bisa kita sebut berita hoax. Terjadinya cyberbullying, pelecehan seksual, kecanduan media sosial dan lain-lain juga merupakan dampak negatif dari keamanan anak di platform digital.(Rizal dkk., 2022) Oleh karena itu literasi digital perlu dipelajari untuk pencegahan penyalahgunaan teknologi, khususnya pada anak-anak.

Sejak usia dini, anak-anak sudah mengenal beragam teknologi, terutama pada teknologi yang berbentuk gadget. Gadget adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya.(Pudyastuti & Kariyadi, 2023) Gadget atau bisa kita sebut handphone menjadi sebuah aktifitas keseharian anak-anak yang sudah lebih dulu mengenalnya. Salah satu dampak lain dari penggunaan gadget terlihat pada pergeseran nilai kearifan lokal.(Zuniadi, 2018) Maksud dari pernyataan tersebut ialah zaman sekarang sebagian anak-anak sudah mengalami kecanduan terhadap game online yang menggantikan peran permainan tradisional zaman dulu. Bahkan permainan itu sudah dapat diakses di gadget sehingga ringkas dan sederhana. Dan hal ini menjadikan anak lupa waktu sehingga waktu belajar juga digunakan untuk bermain game online.

Berbagai macam informasi yang tersedia di internet membuat kebanyakan orang kebingungan dalam pemilahan informasi yang bermanfaat dan yang tidak bermanfaat. Maka dengan adanya fenomena tersebut, pengetahuan literasi media sangat dibutuhkan sebagai modal bagi khalayak khususnya bagi anak-anak supaya memiliki kemampuan dalam memilah dan mengevaluasi isi media dengan tajam dan teliti sehingga mampu memanfaatkan isi media sesuai dengan kebutuhannya. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi harus diiringi dengan kemampuan literasi digital yang baik di kalangan masyarakat.(Sari dkk., 2021)

Pengetahuan tentang literasi sangat dibutuhkan di sekolah dasar. Karena dengan literasi dapat mendukung keberhasilan seseorang dalam menangani berbagai persoalan, melalui kemampuan literasi, seseorang tidak saja memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga bisa mendokumentasikan sepenggal pengalaman yang menjadi rujukan di masa yang akan datang. Budaya literasi juga memiliki banyak manfaat diantaranya yaitu menambah kosa kata, menambah wawasan dan informasi baru, meningkatkan kemampuan interpersonal, serta melatih diri dalam kemampuan menangkap makna dari suatu informasi yang sedang dibaca. Maka dari itu, dilakukan sosialisasi tentang literasi penggunaan digital bagi anak-anak untuk menyadarkan seberapa pentingnya literasi digital di zaman teknologi yang semakin canggih ini.

Adapun penelitian yang ditemukan, yaitu penelitian oleh Astrid Kusuma Rahardaya dan Irwansyah, tahun 2021 yang berjudul "Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19". Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah membahas tentang literasi digital. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan

penelitian ini adalah objek yang diteliti sebelumnya tentang penggunaan media sosial tiktok sebagai sarana digital dan objek yang diteliti sekarang adalah literasi penggunaan digital.

Penelitian lainnya yaitu oleh Lalu Delsi Samsumar dkk. Tahun 2022 yang berjudul “Membangun Literasi Digital di Kalangan Siswa SD/MI, SMP/MTs di Desa Setiling Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah” Perbedaan penelitian sebelumnya adalah penelitian sebelumnya membahas tentang pembangunan literasi digital, sedangkan penelitian ini membahas tentang literasi penggunaan digital. Persamaan dengan penelitian sebelumnya ialah membahas tentang literasi digital.

Penelitian lainnya yaitu oleh Erni Novita Sari dkk, tahun 2021 yang berjudul “Peran Literasi Digital dalam Menangkal Hoax di Masa Pandemi (Literature Review)”. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang adalah penelitian sebelumnya membahas tentang penanggulangan berita Hoax, sedangkan penelitian ini membahas tentang literasi penggunaan digital. Persamaan penelitian keduanya ialah membahas tentang pentingnya literasi digital.

Penelitian lainnya yaitu oleh Putri Limilia dan Nindi Aristi, tahun 2019 yang berjudul “Literasi Media Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis” Perbedaan penelitian sebelumnya ialah penelitian sebelumnya membahas tentang sebuah tinjauan sistematis tentang literasi media dan digital. Sedangkan penelitian sekarang membahas tentang literasi penggunaan digital. Persamaan penelitian keduanya ialah membahas tentang literasi digital.

Penelitian lainnya yaitu oleh Muhammad Wildan Sahidillah dan Prarasto Miftahurrisqi, tahun 2019 yang berjudul “Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa” Perbedaan penelitian sebelumnya yaitu objek yang diteliti sebelumnya tentang whatsapp sebagai media literasi digital. Sedangkan objek penelitian sekarang yaitu penggunaan gadget sebagai literasi digital. Persamaan keduanya yaitu membahas tentang literasi digital. Tujuan pengabdian ini adalah pengenalan dan peningkatan pengetahuan literasi digital bagi anak-anak usia dini, khususnya anak-anak sekolah dasar kelas 4-6. Supaya menjadi bekal mereka dalam menghadapi era teknologi yang semakin canggih dengan segala dampak yang menyertainya.

## 2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pendekatan pada pengabdian ini yaitu ABCD (Asset Based Community Development) yang diorientasikan untuk menggali dan menemukan berbagai persoalan atau potensi yang dimiliki oleh masyarakat sekaligus mengelaborasinya dalam bentuk program publik media sosial (Ridwan et al., 2021). Sumber data yang didapat dari hasil observasi dan wawancara guru SDN 2 Pomahan. Dalam prinsip ini metode ABCD merupakan Teknik menemukan dan mengenali suatu kemampuan masyarakat agar bisa mengelola aset, kekuatan, dan potensi yang mereka miliki. Sehingga dipandang mampu menggerakkan dan

memotivasi mereka untuk melakukan perubahan sekaligus menjadi pelaku utama perubahan. (Nurdiyah, Rika Dwi, Irvan, Serliah, 2016). Proses ini meliputi 4 tahap yaitu Discovery, Dream, Design, Destiny.

#### 1. *Discovery*

Proses pencarian ini tentang hal-hal positif yang sedang dialami oleh siswa-siswi SDN 2 Pomahan, atau pengalaman-pengalaman keberhasilan dimasalalu. Proses ini melalui tahap observasi dan wawancara. Adapun beberapa pertanyaan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- a. Apakah pengalaman pencapaian terbaik di SDN 2 Pomahan?
- b. Apakah ada keluhan wali murid mengenai siswanya? khususnya siswa kelas 4-6 SD?

#### 2. *Dream*

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap sebelumnya, didapat informasi bahwa kelas wali murid mulai membayangkan masa depan yang diharapkan pada anak-anaknya. Pada tahap ini, setiap wali murid mengeksplorasi harapan dan impian mereka baik untuk anak-anaknya. Inilah saatnya para siswa memikirkan hal-hal besar dan membayangkan hasil-hsil yang ingin dicapai.

#### 3. *Design*

Pada tahap selanjutnya, mulai merumuskan strategi, proses dan system, membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi yang mendukung terwujudnya perubahan yang diharapkan. Pada tahap ini semua hal positif dimasa lalu ditransformasi menjadi kekuatan untuk mewujudkan perubahan yang diharapkan (*dream*)

#### 4. *Destiny*

Di tahap akhir. Para siswa mengimplementasikan berbagai hal yang sudah dirumuskan pada tahap design. Tahap ini berlangsung ketika komunitas secara *continue* menjalankan perubahan, memantau perkembangannya, dan mengembangkan dialog, pembelajaran dan inovasi-inovasi baru.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan metode pendampingan dan sosialisasi. Kegiatan yang dilaksanakan berupa sosialisasi literasi digital. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam kegiatan ini :

Tahapan	Hasil Kegiatan
Perencanaan	Observasi di sekolah dan melakukan wawancara terhadap guru-guru SDN 2 Pomahan, Adapun hasil observasi menyatakan bahwa terdapat keluhan wali murid yang mengeluhkan anak-anak kecanduan game online sehingga lupa waktu
Sosialisasi	Perizinan dan koordinasi kepada sekolah yang bersangkutan

	terkait pengadaan sosialisasi literasi penggunaan digital bagi siswa-siswi kelas 4-6. Rencana kegiatan ini dipercaya akan membantu siswa pemahaman tentang penggunaan dan pemanfaatan gadget. Dan disepakati bahwa akan diadakan di Hari Sabtu, 29 Juli 2023 bertempat di Mushola
Pelaksanaan	Literasi penggunaan digital bagi siswa-siswi kelas 4-6. Hasilnya menambah pengetahuan atau wawasan lebih mendalam tentang literasi digital.

Pelaksanaan observasi baru dilakukan minggu ketiga dikarenakan sekolah mulai masuk di minggu ketiga setelah liburan panjang kenaikan kelas atau semester dua. Pada tahap awal kegiatan, ada dua agenda utama yang dilakukan yaitu observasi dan wawancara. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan dengan berkunjung ke SDN 2 Pomahan untuk meminta izin kepada Kepala Sekolah juga Wali Kelas, kemudian menemui guru-guru yang saat itu beberapa sedang berada di sekolah. Dari hasil wawancara awal, guru-guru menceritakan keluhan orang tua wali mengenai kekhawatiran mereka akan dampak negatif dari gadget, apalagi banyak dikeluhkan mengenai sebagian anak yang susah lepas dari kecanduan gadget sebab game online yang disediakan. Anak-anak mereka banyak yang menghabiskan waktu bermain game di smartphone saat di rumah, termasuk di sela-sela waktu yang harusnya digunakan untuk belajar.



Gambar 1 Kegiatan wawancara dan sosialisasi kegiatan di SDN 2 Pomahan

**Sabtu, 24 Juli 2023. Literasi penggunaan digital untuk siswa kelas 4-6 SDN 2 Pomahan**

Kegiatan sosialisasi tentang literasi penggunaan digital ini dilaksanakan pada tanggal 30 Juli 2023 yang bertempat di mushola SDN 2 Pomahan dengan sasaran siswa-siswi kelas 4-6. Kegiatan ini berjalan selama 45 menit dengan 30 menit sosialisasi literasi penggunaan digital dan 15 menit digunakan untuk sesi tanya jawab. Kegiatan ini memanfaatkan media LCD Proyektor guna menambah pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan. Adapun kegiatan pada tahap pelaksanaan yaitu tentang sosialisasi tentang literasi penggunaan digital. Materi yang disampaikan diantaranya penjelasan tentang media digital, pentingnya literasi digital, pemanfaatan media digital, mengenai batasan waktu

yang baik menggunakan gadget, juga jarak yang baik sekitar 40-50 cm antara gadget dengan penglihatan, karena kita juga harus menjaga kesehatan mata. Lamanya penggunaan alat elektronik gadget dan smartphone sangat mempengaruhi kesehatan mata. (Irayani et al., 2021)

Dalam sosialisasi ini juga dijelaskan betapa pentingnya penggunaan *whatsapp* sebagai sarana untuk menyimpan dan mengirim dokumen berbentuk pdf, Microsoft word, excel, dan powerpoint. Maka disini dijelaskan bahwa kita bisa mendapatkan buku-buku pdf melalui fitur whatsapp yang dapat mengirim dokumen, sehingga tidak memerlukan kabel maupun flashdisk. Selain bisa digunakan menyimpan dokumen dengan bentuk atau format di atas, WhatsApp juga bisa meneruskan pesan, sehingga memudahkan apabila siswa ingin berbagi dengan teman yang lain (Sahidillah & Miftahurrisqi, 2019)

Selain itu juga disampaikan kepada peserta mengenai pentingnya menjaga privasi. Privasi merupakan hal yang sangat penting bagi individu karena pada dasarnya seseorang pasti memiliki sisi diri yang tidak ingin diketahui orang lain dan akan ada keinginan dari individu tersebut untuk melindungi rahasia dirinya. Karena keinginan untuk melindungi privasi itu universal berlakubagi setiap orang. (Islamy et al., 2018) Data pribadi di ruang digital harus dijaga demi keamanan dan kenyamanan keluarga, serta hal lain seperti memilih aplikasi atau game yang sesuai dengan usia, dan selalu terbuka menceritakan dan berdiskusi dengan orang tua mengenai aktivitas di ruang digital yang dilakukan, sehingga internet dan gadget dapat digunakan untuk hal yang baik.



Gambar 3 Sesi tanya jawab tentang literasi digital



Gambar 2 Keadaan anak-anak di Mushola

Semua peserta dari siswa-siswi kelas 4-6 begitu antusias selama mengikuti kegiatan ini, nampak dari beberapa murid-murid yang begitu semangat selama mengikuti kegiatan ini. Kegiatan ini ditutup dengan sesi tanya jawab, terdapat pertanyaan dari murid dan beberapa disampaikan untuk dijawab guna menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Melihat fenomena budaya literasi yang menjadi perhatian krusial bagi pemerintah karena berperan dalam menciptakan sumber daya yang berkualitas dan dapat selaras dengan perkembangan zaman dan teknologi. (Silalahi dkk.,

2022)

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan ini memberikan kontribusi yang positif dalam peningkatan wawasan siswa-siswi kela 4-6 di SDN 2 Pomahan. Kegiatan pengabdian mengenai literasi digital pada siswa di SDN 2 Pomahan, telah memberikan penguatan pengetahuan kepada siswa mengenai penggunaan internet dan media digital untuk hal hal yang positif, siswa lebih memahami mengenai keamanan di dunia digital, dan pencarian sumber informasi dan konten konten yang sesuai dengan usia. Kegiatan pengabdian ini juga memberikan cara kepada siswa agar dapat mencari informasi, membaca, menyimak, melalui media digital seperti blog, media sosial, web maupun youtube, dan yang utama dapat mengikuti pembelajaran yang berlangsung secara online, dan memberikan informasi bahwa pengetahuan juga bisa didapatkan secara online, tidak harus dari buku saja.

#### REFERENSI

- Arimbi, dkk. (2022). *Rekognisi Pendidikan, Olahraga, dan Kesehatan di Masa Endemi Covid-19*. Penerbit NEM.
- Irayani, S. P., Nur, D., Sari, R., Nanda, E., Putri, E., & Fitriana, H. (2021). *Menjaga Kesehatan Mata dari Penggunaan Gadget*. 01(04), 119–124.
- Islamy, I. T., Ameron, R., Humaidi, B., & Rakhmawati, N. A. (2018). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. 11(2).
- Nurdiyah, Rika Dwi, Irvan, Serliah, N. (2016). *Panduan pelatihan dasar* (A. Rahman, Ed.; Nomor 35).
- Pudyastuti, R. R., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Penerbit P4I.
- Rizal, C., Rosyidah, U. A., Yusnanto, T., Akbar, M. R., Hidayat, L., Setiawan, J., Ilham, A., Yunus, R., Wardhani, A. K., Rahajeng, E., Nay, F. A., Irawan, J. D., Muflihah, Y., Asari, A., & Novita, Y. (2022). *Literasi Digital*. Get Press.
- Sari, E. N., Hermayanti, A., Rachman, N. D., & Faizi, F. (2021). Peran Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax Di Masa Pandemi. *Madani Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, 13(03), 225–241.
- Sahidillah, M. W., & Miftahurrisqi, P. (2019). Whatsapp sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Jurnal VARIDIKA*, 31(1), 52–57. <https://doi.org/10.23917/varidika.v1i1.8904>
- Silalahi, D. E., Handayani, E. A., Munthe, B., Simanjuntak, M. M., Wahyuni, S., Mahmud, R., Jamaludin, Laela, N. A., Sari, D. M. M., Hakim, A. R., & Safii, M. (2022). *Literasi Digital Berbasis Pendidikan*. Get Press.
- Zuniadi, I. (2018). An Analysis On Framing The News Of Lash Punishment On Gay In Aceh In Serambi Indonesia Daily Newspaper. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i2.1896>

