

Penguatan Literasi Digital Untuk Anak Pesisir Inklusif di Lapak Baca Komunitas OKL Street Library

¹⁾Krisantus J. Tey Seran, ²⁾Oktavianus Klau Lekik

¹⁾Teknologi Informasi, Pertanian, Universitas Timor, Indonesia

²⁾Founder OKL Street Library, Tahak Debunaru, Malaka, Indonesia

Email: krisantusteyseran@unimor.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

PkM
TIK
Multimedia
Teknologi
Minlearn
OKL Street Library

Era Industri era 4.0 mewajibkan semua pekerjaan manusia diselesaikan menggunakan komputer tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Banyak aplikasi yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran di sekolah berbasis TIK. Hal ini sangat membantu proses belajar siswa secara mandiri di luar sekolah. OKL Street Library merupakan salah satu tempat edukasi di luar sekolah (non formal) yang memberikan banyak kegiatan yang berkaitan dengan pelatihan pengembangan kemampuan anak-anak yang berada di daerah inklusif perbatasan RI-Timor Leste. Kegiatan PkM kali ini memperkenalkan sebuah aplikasi teknologi pembelajaran berbasis media interaktif bernama MinLearn. Aplikasi ini berjalan di smartphone android dan membahas materi pengenalan komputer kepada siswa sekolah dasar di kelas 5 dan 6. Dalam kegiatan ini ada beberapa tahapan metode yang dilakukan tim pengabdian seperti pemberian materi kepada peserta, diskusi dan pendampingan oleh mahasiswa Prodi TI Universitas Timor, dan latihan terbimbing menggunakan aplikasi MinLearn. Hasil dari pelatihan ini membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak-anak di Lapak Baca OKL Street tentang pengertian dari TIK, kelebihan dan kekurangan TIK, dan pengertian aplikasi.

ABSTRACT

Keywords:

PkM
ICT
Multimedia
Technology
Minlearn
OKL Street Library

The industrial era of 4.0 has undeniably obliged all human works to be computerized, including the works in the field of education. Plenty of computer applications have been nowadays developed to assist the computer-based learning at schools. It is obvious that by applying such system helps students' self-learning process out of school. OKL street library is one of the nonformal out of school education unit, which provides various activities related to competence development training for children of inclusive zone of the Indonesia Timor Leste Border. For my community service this time, I introduced an interactive media-based learning technology application called MinLearn. Such application can be operated on android smartphone and is suitable for discussing computer introduction teaching materials to students of years 5 and 6. The community server applied a couple of methods in presenting the materials to the participants such as discussions, Timor University IT students' companionship and guided training utilizing MinLearn application. The result of this service helps develop the knowledge and the understanding of the participants of OKL street library stall on ICT meaning, surplus and deficiency of ICT, and app meaning.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

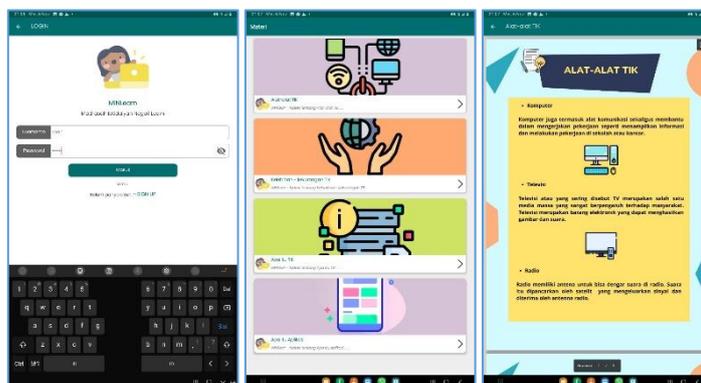


I. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) era industri 4.0 saat ini mendorong setiap pekerjaan manusia diselesaikan menggunakan komputer (Fitriani et al., 2019; Khomarudin et al., 2018; Putriani & Hudaidah, 2021; Rusydiyah, 2019). Dalam bidang pendidikan banyak aplikasi yang dikembangkan dalam

membantu proses kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah. Tujuannya agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus selalu dibimbing oleh guru. Saat ini sudah banyak model teknologi pembelajaran yang dipakai dalam membantu poses pembelajaran (Supianti, 2018). Sebagai contoh salah satu alternatif yang dipakai pada saat pandemi Covid-19 kemarin, menggunakan metode pembelajaran kelas daring (*online*) menggunakan *zoom*, *google meet*, *edmodo* dan *google classroom* (Assidiqi & Sumarni, 2020; Firman et al., 2021; Kusnayat et al., 2020; Putra & Nisaurasyidah, 2020). Kelebihan dari platform *edmodo* dan *google classroom* adalah materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat terdokumentasi (tersimpan) dengan baik di kelas, sehingga siswa dapat mengakses materi dan mengerjakan tugas kapan saja dan dimana saja (Su'uga et al., 2020). Selain aplikasi yang sudah disebutkan, ada juga aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dikembangkan berbasis multimedia interaktif (Mustika Ilmiani et al., 2020; Wulandari et al., 2017). Tujuannya agar menarik pengguna aplikasi ini dalam menggunakannya khususnya para peserta didik (siswa). Dalam aplikasi pembelajaran multimedia selain menampilkan teks dan gambar, bisa menampilkan suara, animasi, video, dan latihan soal atau kuis (Ariani, 2019; Aziz Ardiansyah, 2020).

Dalam kegiatan pengabdian kali ini diperkenalkan sebuah aplikasi pembelajaran multimedia interaktif bernama MinLearn (Apyanti, 2022). Aplikasi ini bisa berjalan di *smartphone* maupun tablet yang memiliki sistem operasi android. Minlearn berisi materi tentang pengenalan dasar TIK, Kelebihan dan Kekurangan TIK, dan pengertian aplikasi, serta kuis yang dikerjakan di akhir dari pembelajaran. Aplikasi ini sangat mudah digunakan karena sangat *user friendly*, yakni mudah dipahami oleh peserta didik khususnya siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Tampilan Minlearn, Login, Daftar Materi, dan Materi

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di Lapak Baca OKL *Street Library* (Blegur, Tey Seran, & Lestari, 2022). Alasan dipilih lokasi ini karena berada di daerah kawasan 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar) dan berada di dekat perbatasan Negara Republik Indonesia dan Timor Leste (Blegur, Tey Seran, Lestari, et al., 2022). Dengan letak yang berada dalam daerah perbatasan tentunya akan menjadi salah satu prioritas utama dan menjadi perhatian serius dari berbagai pihak baik pemerintah pusat maupun daerah. Di daerah perbatasan saat ini, kemampuan penguasaan teknologi (literasi digital) menjadi fokus utama dari berbagai kalangan khususnya dari pemerhati dunia pendidikan, karena kurangnya fasilitas pendidikan yang memadai di daerah inklusif, khususnya yang masuk dalam lingkaran 3T.

OKL *Street Library* didirikan pada tahun 2020 di saat pandemi covid sedang berlangsung. Tujuan dari Lapak baca ini adalah menjadi salah satu tempat pendidikan non formal yang mengajarkan berbagai macam keterampilan kepada anak-anak yang berada di sekitar tempat ini. Banyak literasi yang diperkenalkan kepada peserta didik dalam komunitas ini, salah satunya adalah literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan media digital dalam mengolah sebuah informasi (jurnal 8). Anak-anak yang berada di komunitas ini sebagian besar (90%) masih berada di bangku sekolah dasar. Banyak dari mereka yang masih belum paham tentang penggunaan *smartphone* saat ini.



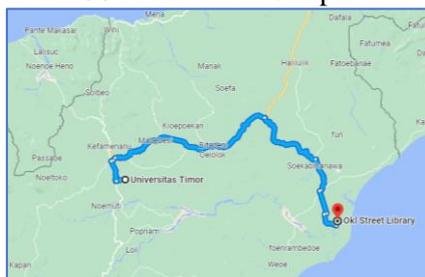
Gambar 2. Anak-anak di Lapak Baca OKL Street Library

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan pentingnya pemahaman teknologi untuk anak yang berada di usia dini (Azis, 2016; Sufa & Setiawan, 2017). Apalagi di era digital saat ini yang mewajibkan penguasaan dan pemanfaatan TIK di semua bidang kehidupan manusia. Penguasaan teknologi diharuskan sejak dini karena teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia saat ini.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengenalkan kepada peserta didik di lapak baca ini tentang pemanfaatan teknologi *smartphone* sebagai media bantu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian anak-anak yang berada di pesisir inklusif mendapatkan pengetahuan tentang TIK dan fungsi lain dari *smartphone* android selain sebagai media komunikasi biasa seperti menelpon dan mengirimkan pesan.

II. MASALAH

Lapak Baca OKL *Street Library* berada di Desa Debnaruk Railor Tahak, Kabupaten Malaka. Lokasi ini berjarak kurang lebih 96,2 Km dari Universitas Timor, Kefamenanu Kabupaten Timor Tengah Utara. Waktu tempuh perjalanan dibutuhkan sekitar 2 Jam 30 Menit untuk sampai di tempat ini.



Gambar 3. Lokasi OKL Street Library

Salah satu masalah yang dihadapi oleh anak-anak pesisir inklusif di sekitar tempat ini adalah ketidaktahuan pemanfaatan alat-alat TIK dalam mendukung proses pembelajaran. Terbatasnya dukungan dan fasilitas di sekolah menyebabkan lambatnya pemahaman tentang literasi digital yang sudah seharusnya dikuasai oleh mereka yang terlahir di masa Gen Z dan Gen Alpha. Untuk itu dalam kegiatan PkM kali ini dilakukan pelatihan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Guna membuka pemahaman mereka tentang kemampuan atau kelebihan dari *smartphone* saat ini yang sudah dilengkapi dengan fitur yang canggih, terlepas dari fungsi utama yaitu mengirimkan pesan dan melakukan panggilan/telepon. Materi yang diajarkan dalam pengabdian ini berkaitan dengan pengenalan dan pemanfaatan TIK.



Gambar 4. Founder dan Tim Pengabdian

III. METODE

Ada tiga metode yang dipakai dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat kali ini yaitu:

- Melalui kegiatan diskusi dengan Founder Lapak Baca OKL Street Library

Dalam tahapan ini Tim Pengabdian melakukan diskusi sebelumnya dengan *Founder* (Oktavianus Klau Lekik) tentang materi literasi digital yang akan disajikan kepada anak-anak yang ada di lapak baca ini.



Gambar 5. Diskusi Tim Pengabdian bersama founder OKL Street Library

- b) Melalui tanya jawab dengan anak-anak yang berada di Lapak Baca OKL Street Library Pada tahap ini tim pengabdian melakukan tanya jawab dengan anak-anak yang berada di Lapak Baca ini. Tim Pengabdian menggali sejauh mana pemahaman mereka mengenai literasi digital, khususnya tentang materi TIK yang akan disajikan.



Gambar 6. Kegiatan tanya jawab sebelum pemberian materi

- c) Dengan melakukan latihan terbimbing Merupakan tahapan akhir dan inti dari kegiatan PkM kali ini yakni, memberikan materi terkait TIK serta implementasi penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini pengabdian dibantu oleh mahasiswa/i dari Program Studi Teknologi Informasi berjumlah 12 orang. Kegiatan berlangsung kurang lebih 90 menit.



Gambar 7. Pemberian materi dan pembimbingan menggunakan *smartphone*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta di Lapak Baca yang mengikuti kegiatan kali ini berjumlah lebih dari 31 anak. Tempat berlangsung PkM pada hari Rabu tanggal 31 Agustus 2022 di Desa Railor Tahak Debunaru. Kegiatan ini dimulai dari jam 15.00 sampai dengan jam 17.00 WITA. Adapun hasil dari kegiatan ini yaitu:

1. Pelatihan dilakukan di Lapak Baca OKL *Street Library*, semua peserta mengikuti dengan penuh antusias, dikarenakan pertama kali diperkenalkan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan *smartphone* bagi anak-anak di komunitas ini.



Gambar 8. Antusiasme peserta dalam pelatihan

2. Materi pelatihan yang dibahas adalah pengenalan di bidang TIK antara lain: pengertian dari TIK, kelebihan dan kekurangan TIK, dan pengertian aplikasi. Materi pembahasan dikemas secara sederhana dengan menampilkan gambar serta penjelasan singkat agar mudah dipahami oleh peserta yang didominasi oleh anak sekolah dasar.



Gambar 9. Materi pelatihan dikemas secara sederhana

3. Mahasiswa Prodi TI sangat aktif dalam mendampingi dan membimbing peserta selama kegiatan berlangsung. Setiap mahasiswa mendampingi beberapa anak sehingga terbentuk beberapa kelompok kecil, sehingga memudahkan dalam penjelasan penggunaan *smartphone*. Di akhir pelatihan anak-anak dibimbing untuk mengerjakan kuis yang ada untuk setiap materi yang baru saja selesai dipelajari.



Gambar 10. Pedampingan dan Pengerjaan Kuis Materi TIK

V. KESIMPULAN

Kegiatan PkM kali ini bertemakan Literasi Digital mendapat respon positif dari relawan lapak baca komunitas OKL *Street Library*, juga antusiasme dari anak-anak saat pelatihan berlangsung. Melalui Pelatihan ini anak dapat menggunakan digital dengan baik untuk pembelajaran. Tim Pengabdian dari Unimor Prodi TI khususnya mahasiswa merasa senang dan bangga dapat mengaplikasikan ilmunya secara langsung kepada masyarakat. Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil PkM ini yakni, 1) Pelatihan dengan menggunakan *smartphone* seperti ini merupakan hal yang baru bagi anak pesisir inklusif sehingga perlu melakukan pelatihan berkelanjutan berbasis pada digital. 2) Masih kurangnya fasilitas pendukung dalam

proses belajar mengajar di Lapak Baca Komunitas OKL *Street Library* seperti internet, laptop, *smartphone*, dll. Ada juga saran yang bisa dilakukan di masa mendatang oleh tim PkM lainnya di tempat ini antara lain: 1) Lapak Baca ini perlu bersinergi dengan pihak kampus, lembaga pendidikan formal lainnya untuk mengadakan pelatihan digital seperti ini secara berkelanjutan. 2) Perhatian dari pemerintah daerah dalam mendukung fasilitas untuk kelancaran program di Lapak Baca Komunitas OKL *Street Library*.



Gambar 11. Foto bersama anak-anak di Lapak Baca OKL SL

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada *Founder* (Oktavianus Klau Lekik,) dan *Volunteer* di OKL *Street Library*, yang sudah memberikan kesempatan dan tempat untuk terlaksananya kegiatan PkM kali ini. Juga kepada mahasiswa/i Program Studi Teknologi Informasi Universitas Timor yang sudah membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini antara lain: Roswita Nahak, Maria Anisia Hoar Moruk, Adrianus Seran, Agustinus Yasvin Nahak, Bruno Fransiskus Seran, Maria Fransiska Bria, Dionisius Krisantus Amsikan, Dionisius Oktavianus Klau, Antonia Silvia Indriyani Bria, Gilvino Nahak, Maria Adriyanti Nahak, Matilde Getrudis Mali. Tidak lupa bagi pengembang aplikasi MinLearn (Nurliah Apryanti), serta semua pihak yang terlibat dan mendukung kelancaran kegiatan ini. Sukses selalu dan Tuhan memberkati kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Apryanti, N. (2022). *Multimedia Pembelajaran TIK Bagi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Minlearn (Studi Kasus Pada MIN Kefamenanu)* [Mobile Computing]. Universitas Timor.
- Ariani, R. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. In *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* (Vol. 5, Issue 2).
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). *Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.*
- Azis, W. A. (2016). *Analisis Kualitatif Pemanfaatan Komputer Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 2).
- Aziz Ardiansyah, A. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1).
- Blegur, W. A., Tey Seran, K. J., & Lestari, A. K. D. (2022). Penguatan Literasi Mangrove di OKL SL bagi Keberlanjutan Ekologis Mangrove di Desa Debanaruk Kabupaten Malaka. *Jati Emas*, 6(3), 37–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.36339/je.v6i3.638>
- Blegur, W. A., Tey Seran, K. J., Lestari, A. K. D., & Nahak, A. Y. (2022). Pembelajaran Peta Pikir (Mind Mapping) di Taman Baca OKL Street Library Desa Railor Kecamatan Malaka Tengah Kabupaten Malaka. *Jati Emas*, 6(1), 25–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.36339/je.v6i1.559>
- Firman, Sari, A. P., & Firdaus. (2021). Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Berbasis Konferensi Video: Refleksi Pembelajaran Menggunakan Zoom dan Google Meet. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 03(2), 130–137.
- Fitriani, Y., Ikhsan, D., & Aziz, A. (2019). Literasi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding SENASBASA*, 1, 100–104. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA>
- Khomarudin, A. N., Efriyanti, L., & Tafsir, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Jurnal Educative*, 3(1), 72–87.
- Kusnaty, A., Hifzul Muiz, M., Sumarni, N., Salim Mansyur, A., & Yuliati Zaqiah, Q. (2020). *Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa* (Vol. 1, Issue 2).

-
- Mustika Ilmiani, A., Fuadi Rahman, N., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32.
- Putra, N. P., & Nisaurasyidah, I. (2020). Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Aplikasi Zoom Dan Whatsaap Group di Era New Normal Pada Warga Belajar Paket C di PKBM Bina Mandiri Kota Cimahi. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal UNG*, 19–24.
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>
- Rusdiyah, E. F. (2019). *Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0*.
- Sufa, F. F., & Setiawan, H. Y. (2017). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 1).
- Supianti, I. I. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 63–70. <https://doi.org/10.30653/003.201841.44>
- Su'uga, H. S., Ismayati, E., Agung, A. I., & Rijanto, T. (2020). *Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*.