

---

---

**Membangun Minat Belajar Anak-anak Pesisir Melalui Gerakan Literasi Media Digital Pemutaran Film Nasional Pendidikan**

Syahlan Mattiro\*, Sigit Ruswinarsih, Laila Azkia  
Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

\*[lintangmattiro@ulm.ac.id](mailto:lintangmattiro@ulm.ac.id)

**ABSTRACT**

*The concept of learning media has two aspects that cannot be separated or mutually support each other, namely hardware or equipment (hardware) and material or materials that can be called software (software). Based on the results of the service, it shows the importance of stimulating children's education through media, one of the media for viewing films, where most children find it easier to understand the material well through documentaries, where films are able to capture and convey the messages and benefits of films. To further strengthen the enthusiasm of the children on this island, the Team tried to gather input from community leaders, one of which was that the idea of establishing a Reading Garden began where there were already indications that many of their children began to experience a decline in their enthusiasm for learning in formal schools where these schools have been closed for almost 2 years and there has been no teaching and learning process as usual due to the symptoms of the Covid-19 pandemic. This condition is exacerbated by the lack of learning facilities or learning resources on their island where the position of the island is indeed very difficult to reach by transportation due to having to go through sea crossings.*

*Keywords: Interest in Learning, Literacy, Digital, Film*

**ABSTRAK**

Konsep media pembelajaran mempunyai dua segi yang satu sama lain tak dapat dipisahkan atau saling menunjang yaitu perangkat keras atau peralatan (hardware) dan materi atau bahan yang dapat disebut perangkat lunak (software). Berdasarkan dari hasil pengabdian menunjukkan Pentingnya stimulasi pendidikan anak melalui media yang salah satu media tontonan film dimana sebagian besar anak-anak lebih mudah memahami materi dengan baik melalui film documenter, dimana film mampu menangkap dan menyampaikan pesan dan manfaat film. Untuk lebih menebalkan semangat anak-anak di Pulau ini maka Tim mencoba menghimpun masukan dari tokoh-tokoh masyarakat yang salah satunya adalah Ide pendirian Taman Baca bermula dimana sudah ada indikasi banyaknya anak-anak mereka yang mulai mengalami



penurunan semangat belajar di sekolah-sekolah formal dimana sekolah-sekolah tersebut hampir 2 tahun diliburkan dan tidak ada proses belajar- mengajar seperti biasa akibat gejala pandemi Covid-19. Kondisi ini diperparah oleh minimnya fasilitas belajar atau sumber-sumber belajar yang ada di Pulau mereka dimana posisi Pulau yang memang sangat susah dijangkau transportasi diakibatkan harus melalui jalur penyebrangan laut.

Kata Kunci: Minat Belajar, Literasi, Digital, Film

How to cite: Mattiro, S., Ruswinarsih, S., Azkia, L. (2022). Membangun Minat Belajar Anak-anak Pesisir Melalui Gerakan Literasi Media Digital Pemutaran Film Nasional Pendidikan. *Carmin: Journal of Community Service*, 2(2), 49-58.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi pendidikan masa kini tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung peningkatan proses pembelajaran, baik yang ada ditingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pada hakikatnya, pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik. Di dalam proses pembelajaran ini, dalam menyampaikan materi atau bahan ajar dapat memakai media. Media itu sendiri digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran yang sering disebut dengan media pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan jaman dimana sekarang ini teknologi mendominasi ternyata juga berdampak dalam dunia pendidikan. Adanya kemajuan tersebut tidak mungkin dihindari, hal ini disebabkan kemajuan teknologi beriringan dengan kemajuan pengetahuan itu sendiri. Untuk generasi-generasi yang sekarang, tanpa mereka sadari mereka telah diperkenalkan oleh orang tua maupun lingkungannya dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini, sehingga mayoritas anak telah terbiasa dengan kehadirannya. Sebab itulah teknologi juga dipergunakan dalam menyampaikan pembelajaran disekolah.

Selama satu dekade terakhir ini, Pemerintah Indonesia sangat serius melaksanakan kebijakan pembangunan di sektor pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama melalui pengalokasian anggaran pendidikan yang mencapai 20% dari total anggaran pembangunan. Program yang diprioritaskan antara lain, untuk pembangunan sarana dan prasarana pendidikan, perpustakaan, pengadaan buku-buku, biaya operasional sekolah, bea siswa, sampai pada program wajar dan pendidikan gratis bagi masyarakat miskin (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016).

Dewasa ini, anak-anak di sekolah tumbuh dengan perangkat lunak multimedia,

VCR, Internet, dan berbagai gadget elektronik-game dan mainan yang mereka sukai. Apa implikasi perkembangan baru ini terhadap pembelajaran dan pengajaran? Apa peran sekolah/guru dan masyarakat untuk memfasilitasi cara baru dalam membangun pengetahuan dan menyebarkan informasi ini? Hal inilah yang memang suka atau tidak suka, setuju ataupun tidak setuju kita sebagai pengontrol perkembangan anak dalam hal pendidikan harus pun melakukan dan mengikuti proses ini, jika tidak maka arah pendidikan anak-anak akan jauh dari yang diharapkan.

Pengaruh “Media Baru” demikian besar terhadap masyarakat secara individu maupun kelompok. Berbagai penelitian telah membuktikan betapa dahsyatnya pengaruh media baru dalam hidup bermasyarakat terutama berpengaruh pada generasi muda dalam hal ini tidak terlepas pula pada anak-anak. Pengaruhnya diantaranya terjadi perubahan pola dan bentuk komunikasi antara anak dengan orang tua, antara remaja dalam lingkungan pertemanannya. Perubahan pola pikir yang cenderung mengumbar self disclosure di media baru terutama di sosial media, serta kecenderungan menjadi lebih konsumtif. Keadaan ini telah disampaikan oleh Mc Luhan (Juliana Kurniawati, 2016) dengan Teori Determinisme Teknologi yang menggambarkan mengenai pengaruh media. Media begitu mudah mempengaruhi kehidupan keseharian kita tanpa kita sadari akan pengaruh dan dampak yang ditimbulkan dari kehadirannya. Media memberi informasi, menghibur, menyenangkan dan terkadang mengganggu kita, bahkan media sendiri mampu menurunkan derajat kita yang dapat dijual pada penawar tertinggi. Media mampu mendefinisikan kita bahkan membentuk realitas kita (Baran, 2011).

Salah satu metode yang dilaksanakan dalam Pengabdian ini adalah pemutaran film Nasional anak yang berlatar belakang pendidikan. Film merupakan salah satu cara yang bisa dipakai di dalam proses pembelajaran bagi anak-anak. Karena film termasuk di dalam salah satu media pembelajaran yaitu media audio-visual. Di dalam karakteristiknya, film memiliki banyak kesamaan dengan video baik itu di dalam kelebihan maupun kekurangan dari film itu sendiri. Namun, biasanya di dalam pembelajaran, penggunaan media film bukan media yang utama melainkan metode kedua yang dipakai di dalam pelajaran. Artinya, biasanya setelah menonton film akan dijelaskan kembali tentang pelajaran apa yang terkandung dari alur cerita yang ditampulkan dalam film tersebut.

Film, saat ini sudah menjadi media yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak umum. Pesan yang disampaikan bisa apa saja, sesuai dengan yang ingin menyampaikan, baik itu hiburan, informasi, ataupun pendidikan. Keefektifan film dalam menyampaikan pesan disebabkan sifatnya yang audio visual, menampilkan gambar dan suara yang hidup. Dengan sifat tersebut, film dapat bercerita dengan singkat dan jelas dalam waktu yang terbatas. Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian (Karima et al., 2021). Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

## **METODE**

Pengabdian ini dilaksanakan di Pulau Kerayaan dengan sasaran adalah anak-anak yang adadiwilayah kegiatan. Bentuk kegitan yang dilakukan dengan sosialisasi dan penyuluhan. Sebelum Sosialisasi dilakukan, hal pertama adalah bersama-sama dengan Mitra Pengabdian melakukan survey pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di masyarakat. Hasil survei ini menemukan bahwa :

- 1) Berkurangnya minat belajar anak-anak yang ada di Pulau Kerayaan
- 2) Penting tenaga pengajar dari luar selain guru sekolah formal untuk datang ke Pulau mereka dalam menambah pengajaran anak-anak-anak mereka
- 3) Tidak adanya buku bacaan yang tersedia bagi anak-anak usia sekolah, ditambah lagi Perpustakaan yang disediakan oleh Pemerintah Desa tidak ada sama sekali.

Sosialisasi melalui diskusi secara langsung dengan Orang tua dan tokoh masyarakat di daerah itu dengan menekankan pendidikan anak. Orangtua memegang peranan paling penting dalam perkembangan hidup seseorang. Orangtua memiliki tujuan dan kepercayaan atau keyakinan-keyakinan yang mereka pegang kuat untuk anak-anak mereka. Mereka memiliki gaya hidup yang ingin mereka wariskan, perilaku-perilaku khusus yang mereka gunakan dalam rangka mewujudkan tujuan-tujuan yang ingin mereka capai dalam diri anak-anak mereka. Tujuan yang orang tua miliki bagi perkembangan anak-anak mereka didasarkan atas konteks pemberian perhatian dan perilaku-perilaku yang dihargai dalam budaya mereka. Begitu pula dengan para orangtua di Pulau Kerayaan. Para orangtua menginginkan anak-anaknya untuk bisa dididik menjadi orang yang berguna dimasa. Terkadang para orangtua juga was-was dengan kondisi anak mereka dalam pendidikan.

Untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian dilaksanakan dengan menggunakan metodekooperatif-partisipatif, yang melibatkan partisipasi masyarakat khususnya Tim Mitra Karang Taruna dan kerja sama antara masyarakat. Adapun metode dan tahap-tahapan yang dilaksanakan dan dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan kegiatan : Kegiatan ini merupakan komunikasi dengan pemerintah perangkat Desa setempat. Pada tahap ini juga diidentifikasi stakeholder yang relevan dapat berpartisipasi dalam kegiatan ini dan kebutuhan logistik lapangan yang perlu dipersiapkan.
2. Rapat Formal : Sebelum pelaksanaan kegiatan di lapangan, terlebih dahulu melakukan rapat formal dengan mitra dan pemerintah setempat untuk menjelaskan maksud dan tujuan pengabdian masyarakat sekaligus izin pelaksanaan kegiatan di Pulau Kerayaan
3. Sosialisasi dan zation and Focus Group Discussion (FGD) : Sosialisasi kegiatan dilakukan di depan masyarakat untuk memberikan pemahaman tentang tentang bagaimana pentingnya Pendidikan. Di dalam FGD ini menggali partisipasi masyarakat untuk peduli terhadap keberlangsungan Pendidikan anak-anak mereka.

4. Aksi Lapangan : Aksi Lapangan berupa pemutaran film nasional Pendidikan dengan memutar film *Jermail* dan *Laskar Pelangi*. Kedua film ini dianggap mewakili kondisi social masyarakat Pulau.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Selintas Tentang Pulau Kerayaan**

Pulau Kerayaan merupakan pulau yang terdiri dari dua desa, diantaranya desa Pulau Kerayaan yang terletak di bagian selatan dan Desa Pulau Kerayaan utara yang terletak dibagian utara. Kedua desa dulunya merupakan satu desa yang dimekarkan mengingat jumlah penduduknya yang berkembang pesat. Menurut para tokoh setempat penamaan Desa Pulau Kerayaan berasal dari kata “Kerayaan” yang berarti “Kerajaan” istilah tersebut dipengaruhi dari cara pengejaan yang berubah yang disebabkan oleh logat suku sekitarnya. Yang artinya kata kerajaan menunjukkan pada penduduk asli Desa Pulau Kerayaan yang merupakan keturunan dari Raja Banjar.

Suku pertama yang menghuni Desa Pulau Kerayaan adalah suku Banjar yang kemudian disusul masuknya suku Mandar sekitaran tahun 1940-an. Suku banjar yang masih bertahan dan berbaur di Desa Pulau Kerayaan dapat kita temui dibagian Kerayaan Utara. Mereka merupakan salah satu keturunan Raja Banjar. Selain itu pulau kerayaan juga memiliki peninggalan sejarah berupa Meriam yang diduga meninggalkan pejuang Indonesia pada zaman colonial belanda. Meriam tersebut berada di Desa Pulau Kerayaan (bagian selatan).

Pada sekitaran tahun 1940-an suku Mandar masuk di Pulau Kerayaan yang merupakan gelombang pertama. Suku Mandar berasal dari Sulawesi yang melakukan perpindahan ke pulau kerayaan. Dan dilanjutkan pada gelombang ke- dua yang merupakan arus pengungsi yang berkategori besar terjadi pada tahun 1960-an yang sebabkan terjadinya pemberontakan Darul Islam/ tentara islam Indonesia (DI/TII) di Sulawesi yang dilakukan oleh Kahar Muzakkar dan kemudian disusul oleh pemberontakan pasukan 710 yang dipimpin oleh Andi Selle (Alimuddin, 2005).

Sekarang di desa Pulau Kerayaan terdapat suku-suku yang berbaur diantaranya suku Banjar, suku Mandar, suku Jawa, suku Bugis dan suku Madura. Diantara suku tersebut dominan yang berdomisili adalah suku Mandar di Pulau Kerayaan yang secara otomatis menjadikan bahasa Mandar menjadi bahasa sehari-hari Penduduk Desa Pulau Kerayaan. Sedangkan dari sistem pemerintahan dalam desa Pulau Kerayaan Dulunya mengikiut ke Kecamatan Pulau Laut Selatan yang kemudian terjadi pemekaran pada tahun 2007 sehingga desa Pulau Kerayaan masuk ke dalam lingkungan Kecamatan Pulau Laut Kepulauan hingga sekarang.

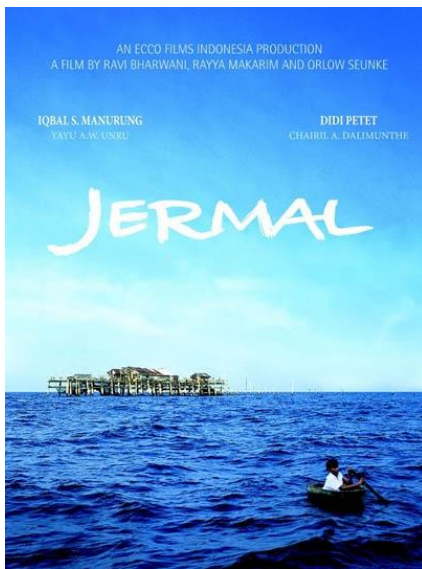
Gambar 1 : Pulau Kerayaan Ketinggian 300 Meter Dari udara



## B. Hasil Pengabdian

Dalam kegiatan Pengabdian ini, pemutaran film dilaksanakan pada malam hari setelah selesai sholat Isya dengan mengambil tempat dalam ruangan Sekolah Menengah Atas (SMUN 2) Pulau laut Kepulauan, sekolah tersebut tepat berada di Kampung Parappe RT. 07. Ada beberapa film yang diputar atau ditayangkan :

### **Film Pertama JERMAL :**



Jermal (Internasional: Fishing Platform) merupakan film drama dari Indonesia yang dirilis pada tanggal 12 Maret 2009. Film ini disutradarai oleh Ravi Bharwani dan dibintangi antara lain oleh Didi Petet, Yayu Aw Unru, Iqbal S. Manurung, dan Chairil A. Dalimunthe. Film ini mengangkat tema tentang isu pekerja anak yang kerap dipekerjakan di jermal yang berlokasi di tengah lautan perairan Indonesia. Sinopsis.

Setelah kematian ibunya, Jaya (Iqbal S. Manurung) yang berusia 12 tahun dikirim ke ayahnya, Johar (Didi Petet), yang bekerja sebagai supervisor di sebuah jermal (pangkalan nelayan yang bertengger di panggung di tengah-tengah laut). Johar terkejut, tidak pernah tahu ia memiliki seorang putra, dan menolak anak itu sebagai anaknya. Namun ia tidak dapat membawa Jaya kembali ke daratan karena masa lalunya yang kelam, Johar terpaksa menerima Jaya sebagai pekerja di jermal tersebut.

Menghadapi penolakan konstan dari ayahnya dan terus diintimidasi oleh anak-anak lain yang bekerja di jermal tersebut, Jaya memutuskan untuk mengambil nasib ke tangannya sendiri. Dia berharap akan diterima dan belajar keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk bertahan hidup di jermal.



Jaya semakin menjadi seperti anak-anak lain: seorang yang tangguh namun kasar, sedangkan Johar terpaksa bertahap menghadapi dan menerima masa lalunya. Akhirnya, baik Johar maupun Jaya belajar bahwa mereka terikat oleh masa lalu mereka, bersatu dengan ruang di mana mereka berada, serta terhubung oleh kebenaran yang tak terhindarkan.

### Film Kedua Laskar Pelangi



Film yang dulunya pernah menggencarkan Indonesia karena kekayaannya ini merupakan suatu film yang diadaptasi dari novel best seller yang ditulis oleh Andrea Hirata. Film Laskar Pelangi ini bisa dibilang telah sukses besar dengan rekor perolehan penonton yang mencapai 4.6 juta di bioskop dan feedback yang positif dari penontonnya. Mengejutkannya lagi,

ternyata novel ini merupakan novel otobiografi dari Andrea Hirata sendiri. Jadi, cerita yang tertulis di novel merupakan kisah nyata dari masa lalu penulis sendiri.

Film Laskar Pelangi ini bercerita mengenai kehidupan anak-anak di desa Gantong, Pulau Belitung pada masa sekolahnya. Diawali dengan pembukaan sekolah di SD Muhammadiyah Gantong yang hanya dihadiri 9 orang, Bapak Harfan selaku kepala sekolah sempat ingin menyerah dan menutup sekolah. Namun Bu Muslimah sebagai salah satu pengajar di SD tersebut tidak patah semangat, iapun berinisiatif untuk mencari 1 lagi murid yang mendaftar. Hingga pada akhirnya, SD Muhammadiyah Gantong kedatangan 2 siswa baru bernama Harun dan Lintang, yaitu siswa dengan keterbatasan ekonomi namun kepintaran yang luar biasa.

Laskar Pelangi itu sendiri merupakan sebuah sebutan untuk 11 siswa di sekolah tersebut karena dengan segala bakat yang berbeda-beda dan kekurangan yang mereka punya, mereka tetap satu untuk melengkapi sesamanya. Bu Muslimah yang sudah

mendedikasikan dirinya sebagai seorang guru dengan ikhlas itu uturus menanamkan ajaran-ajaran penting dalam kehidupan. Salah satu pembelajaran yang perlu diingat seperti, kita harus bisa memberi sebanyak-banyaknya, bukan menerima sebanyak-banyaknya. Prestasi-prestasi anak-anak lascar pelangi tidak hanya berhenti sampai disitu saja, hingga merekapun yang dulu sempat dipandang sebelah mata oleh masyarakat akhirnya bisa di notice dan dikagumi. Hal ini membuktikan bahwa adanya keterbatasan tidak dapat menghentikan kita untuk berprestasi dan berkembang. Hari demi hari dilalui hingga tiba saatnya dimana ayah Lintang meninggal dan Lintang sebagai salah satu anak tercedas di sekolahnya harus meninggalkan sekolah untuk bekerja dan menghidupi keluarga serta adik-adiknya.

Pentingnya stimulasi pendidikan anak sejak usia dini didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa pada umur 4 tahun, anak telah mencapai separuh dari kemampuan kecerdasannya, dan pada umur 8 tahun mencapai 80%. Salah satu media komunikasi yang saat ini efektif adalah melalui media audio visual misalnya dalam hal ini adalah melalui tontonan film. Berdasarkan hasil pengabdian sebagian besar anak-anak lebih mudah memahami materi dengan baik melalui film dokumenter ditunjukkan dengan mampu menangkap dan menyampaikan pesan dan manfaat film (Karima et al., 2021).

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk dari kata "medium" yang secara harafiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Djamarah & Zain, 2010). Media adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang tidak ada di hadapannya. Selanjutnya menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Munadi, 2008). Konsep media pembelajaran mempunyai dua segi yang satu sama lain tak dapat dipisahkan atau saling menunjang yaitu perangkat keras atau peralatan (hardware) dan materi atau bahan yang dapat disebut perangkat lunak (software). Sebagai contoh bila guru membuat gambar / tulisan pada transparansi kemudian diproyeksikan melalui OHP, maka bahan / materi pada transparan tersebut dinamakan perangkat lunak (software) sedangkan OHP itu sendiri merupakan perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran pada layar.

Dari kutipan beberapa pendapat tersebut, tim menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat penyalur pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, dan motivasi anak dalam proses pembelajaran untuk membantu pencapaian kompetensi. Media atau bahan adalah peralatan lunak (software) berisis pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam kasanah pendidikan seperti ilmu cetak-mencetak, tingkah-laku (behavior) komunikasi dan laju perkembangan teknologi



elektronik media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, computer dst).



Sementara itu ditinjau dari fungsi masing-masing perangkat media, media pendidikan terdiri atas perangkat keras (hardware) yang berfusi sebagai alat penampil, yaitu: projector slide pernakat lunak (software) yaitu program yang ditampilkan, misalnya slide, kaset, CD, dan plastic transparansi. Akhir dari kegiatan pemutaran film ini menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui model digital

sangat menggugah keinginan warga terutama anak-anak pesisir yang memang menjadi sasaran kegiatan pengabdian ini dilaksanakan.

## SIMPULAN

Mengutip kalimat “Buahnya pendidikan yaitu matangnya jiwa, yang akan dapat mewujudkan hidup dan penghidupan yang tertib dan suci dan manfaat bagi orang lain. (Ki Hadjar Dewantara, Bapak Pendidikan Indonesia)”. Mungkin pengalaman Paulo Freire dalam bersentuhan dengan buku dapat menjelaskan fenomena itu. Freire, tokoh pendidikan yang pernah menjadi Menteri Pendidikan Brazil, mengatakan bahwa buku bagus memungkinkan pembaca untuk memahami fenomena dunia. Buku bagus yang membuatnya kagum adalah buku yang mampu membantunya mengerti kenyataan, sesuatu yang konkret.

Teks Laskar Pelangi menggambarkan peristiwa puluhan tahun lalu di sebuah daerah miskin di Pulau Belitung, namun masyarakat membacanya sebagai fenomena kekinian yang riil dihadapinya. Teks tentang masa lalu, setelah melalui proses transformasi di kepala pembaca, berubah menjadi teks kontekstual yang dituangkan dalam bentuk sebuah film. Inilah, barangkali, yang menjelaskan mengapa buku Laskar Pelangi dewasa ini Ketika dituangkan dalam bentuk gambaran visual semakin mampu menjadi bahan literasi terkhusus bagi anak-anak yang memang bisa dijadikan media baru dalam membangun semangat belajar mereka.

Antusiasme masyarakat Pulau Kerayaan dalam hal ini anak-anak pesisir mendorong tim pelaksana pengabdian mengikuti fokus kebijakan pendidikan yang mengarah pada kecakapan abad ke-21 (literasi, kompetensi, dan karakter) diformulasikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Ini kemudian menginisiasi lahirnya Gerakan Indonesia Membaca dan Gerakan Literasi Sekolah. Pengaruh New Media atau “Media Baru” demikian besar terhadap masyarakat secara individu maupun

kelompok. Berbagai penelitian telah membuktikan betapa dahsyatnya pengaruh media baru dalam hidup bermasyarakat terutama berpengaruh pada generasi muda dalam hal ini terhadap anak-anak.

Berdasarkan dari hasil pengabdian menunjukkan Pentingnya stimulasi pendidikan anak sejak adalah melalui media audio visual misalnya dalam hal ini adalah melalui tontonan film. Untuk lebih menebalkan semangat anak-anak di Pulau ini maka Tim Pengabdian mencoba menghimpun masukan dari tokoh-tokoh masyarakat yang salah satunya adalah Ide pendirian Taman Baca bermula dari hasil diskusi antara Tim dengan beberapa warga yang bercerita tentang banyaknya anak-anak mereka yang mulai mengalami penurunan semangat belajar di sekolah-sekolah formal dimana sekolah-sekolah tersebut hampir 2 tahun diliburkan dan tidak ada proses belajar-mengajar seperti biasa akibat gejala pandemi Covid-19. Kondisi ini diperparah oleh minimnya fasilitas belajar atau sumber-sumber belajar yang ada di Pulau mereka dimana posisi Pulau yang memang sangat susah dijangkau transportasi diakibatkan harus melalui jalur penyebrangan laut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alimuddin, R. (2005). *Orang Mandar Orang Laut, Kebudayaan Bahari Mandar Mengarungi Gelombang Perubahan Jaman*. Jakarta: KPG
- Baran, S. (2011). *Pengantar Komunikasi massa: literasi media dan budaya*. Jakarta: Salemba Humanika
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta
- Juliana Kurniawati. (2016). *Literasi Media digital mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*. *Jurnal Komunikator*, 08/02.
- Karima, E. R., Ginanjar, A., & Artikel, S. (2021). *Implementasi Literasi Digital Melalui Film Dokumenter Dalam Pelaksanaan Pembelajaran IPS (Kelas VII di SMP 2 Grogol Kab. Sukoharjo)* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- Munadi, S. (2008). Transformasi Teknologi Pada Pendidikan Kejuruan. In *Seminar Internasional Optimasi Pendidikan Kejuruan dalam Pembangunan SDM Nasional dan Konvensi Nasional ke IV APTEKINDO*