

Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Literasi Digital Dalam Bentuk Prototyping di Desa Bulu Cina

Viridyra Tasril^{1*}, Muhammad Iqbal², Adinda Silvana Dewi¹, Endicha Eklis Syahputra¹, Anwar Suhut³

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

²Fakultas Sains dan Teknologi, Magister Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

³Yayasan Gugah Nurani Indonesia, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}viridyra@dosen.pancabudi.ac.id, ²muhammadiqbal@dosen.pancabudi.ac.id, ³adindasilvanadewi@gmail.com,

⁴dika38330@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: viridyra@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak–Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital pada anak-anak melalui pendekatan inovatif yang disebut "Pojok Literasi". Dalam era teknologi modern, kemampuan untuk memahami dan menggunakan alat-alat digital adalah keterampilan yang penting. Penelitian ini dilakukan di Aula kantor Desa Bulu Cina, dimana Tim PKM bekerjasama dengan mitra yaitu Yayasan Gugah Nurani Indonesia untuk mengembangkan potensi masyarakat di Desa Bulu Cina. Penelitian ini mengimplementasikan program sosialisasi literasi digital di pojok literasi anak dengan fokus pada penguatan keterampilan membaca, menulis, dan memahami konten digital. Metode yang digunakan meliputi workshop interaktif, diskusi kelompok kecil, dan kegiatan praktik. Materi yang disajikan mencakup pengenalan kepada berbagai platform digital, penggunaan alat pencarian, dan pentingnya kritisisme digital dalam mengonsumsi informasi online. Selain itu, program ini juga menekankan aspek keamanan online dan etika digital. Metode kegiatan sosialisasi ini melibatkan dosen, tim GNI, serta mahasiswa dalam pelaksanaannya. Hasil dari sosialisasi ini menunjukkan bahwa dari 30 orang anak-anak yang bisa memahami makna dari literasi digital hanya sekitar 78,93% yang memahami.

Kata Kunci: Literasi Digital; Sosialisasi; Pojok Literasi; Anak-Anak; Masyarakat Desa

Abstract–This activity aims to improve children's understanding and digital literacy skills through an innovative approach called "Literacy Corner". In the era of modern technology, the ability to understand and use digital tools is an essential skill. This research was conducted at the Bulu Cina Village office hall, where the PKM Team collaborated with partners, namely the Gugah Nurani Indonesia Foundation, to develop the potential of the community in Bulu Cina Village. This research implemented a digital literacy socialization program at the children's literacy corner with a focus on strengthening the skills of reading, writing, and understanding digital content. The methods used included interactive workshops, small group discussions and practical activities. The materials presented included an introduction to various digital platforms, the use of search tools and the importance of digital criticism in consuming online information. In addition, this program also emphasizes aspects of online safety and digital ethics. The method of this socialization activity involves lecturers, the GNI team, and students in its implementation. The results of this socialization showed that out of 30 children who could understand the meaning of digital literacy, only about 78.93% understood.

Keywords: Digital Literacy; Socialization; Literacy Corner; Children; Village Community

1. PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan seperangkat keterampilan dan kemampuan seseorang atau kelompok sosial yang digunakan saat berinteraksi dengan teknologi digital (Fitri, Romli, and Pd 2022). Menurut data Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII), terdapat 210 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022. Dari jumlah tersebut penetrasi pengguna internet usia 5-12 tahun sebesar 62,43 persen dan usia 13-18 tahun sebesar 99,16 persen menjadikannya kelompok usia dengan penetrasi usia tertinggi. Deputi Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Anak, Perempuan, dan Pemuda Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) Woro Srihastuti Sulistyaningrum menjelaskan, banyaknya anak-anak dan remaja yang menggunakan media internet merupakan fenomena baru yang belum pernah dihadapi sebelumnya. Maka dari itu, menurutnya perlu ada literasi digital untuk anak-anak dan remaja.

Menurut (Kaseng, Usman, and Ibrahim 2023), anak-anak diusia remajaratara-rata memiliki sifat emosi yang kurang stabil dan kebanyakan belum bisa mengontrol emosinya dengan baik, ketidakmampuan anak-anak diusia remaja dalam mengartikan literasi digital berimbas pada karakter dan sifat perilaku mereka. Pendidikan dikuatkan dengan berbasis karakter dengan menggunakan standar kompetensi pada abad 21 dengan memiliki kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi.

Kegiatan PKM dilaksanakan bekerjasama dengan mitra GNI, Gugah Nurani Indonesia merupakan mitra dari Good Neighbors International, sebuah LSM pembangunan internasional dari Korea Selatan yang didirikan pada tahun 1991, dengan Status Konsultatif Umum dari Dewan Ekonomi dan Sosial Perserikatan Bangsa-Bangsa (United Nations Economic and Social Council/UN ECOSOC). Gugah Nurani Indonesia mengimplementasikan proyek-proyek yang mempromosikan dan melindungi hak-hak anak, memperkuat kemitraan, dan mengadvokasi hak-hak mereka yang paling rentan dengan cara yang hormat dan efektif. Kami bekerja melalui partisipasi aktif masyarakat dan pemangku kepentingan di wilayah kerja kami.

Literasi tiap tahunnya terus berkembang dari tahun ketahun, pemerintah sangat aktif dalam mensosialisasikan literasi dan mengarahkan dalam bentuk digital. Penerapan dilakukan dalam bidang Pendidikan berupa membuat sebuah komunitas literasi dalam kegiatan program gerakan literasi yaitu seperti siberkreasi. Kebanyakan dari gerakan literasi muncul karena adanya ketakutan berupa dampak negatif dari penggunaan sosial media dan teknologi yang dikonsumsi masyarakat sekarang (Limilia and Aristi 2019). Literasi digital diartikan sebagai kemampuan dalam memahami, mengatur, menganalisis, dan mengevaluasi informasi menggunakan teknologi digital, dimana literasi yang tidak baik dapat mengganggu psikologis remaja (Pratiwi and Pritanova 2017).

Menurut penelitiannya, memberikan materi mengenai literasi digital, memiliki tujuan untuk menguatkan budaya berliterasi digital dan menciptakan kemampuan berpikir kritis, positif, dan kreatif dalam bermedia digital di kehidupan sehari-hari. Materi literasi digital bisa dilakukan melalui praktek dalam kegiatan belajar mengajar (Tasril et al. 2023).

Dari tulisannya (Zahra 2023), Hambatan dalam pemahaman keterampilan membaca dapat terjadi faktor eksternal dan internal. Untuk faktor eksternal bisa jadi karena adanya miskonsepsi tentang keterampilan membaca pemahaman sehingga guru hanya menyampaikan apa yang dibaca saja tetapi tidak memberikan dasar teknik bagaimana memahami isi sebuah bacaan. Faktor internalnya jelas berasal dari motivasi anak sendiri, meskipun motivasi ini juga berhubungan dengan lingkungan sekitar yang dapat mendukung penguasaan keterampilan membaca dalam konteks literasi dan numerasi.

Dijelaskan pada Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwasanya tujuan pendidikan nasional adalah untuk menjadikan potensi siswa buat mempunyai kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Tujuan pendidikan tadi dibentuk supaya pendidikan itu menciptakan manusia Indonesia yg cerdas, tetapi pula berkepribadian atau lebih berkarakter. Sehingga nantinya akan melahirkan generasi-generasi bangsa yg unggul dan tumbuh berkembang menggunakan karakter yang bernafaskan nilai- nilai luhur bangsa dan agama (Nurjanah and Muhajir 2022).

Permasalahan pendidikan menjadi tantangan yang dihadapi oleh para remaja milenial di era sekarang. Menyesuaikan kegiatan belajar yang awalnya dilakukan tatap muka kemudian dirobah menjadi online, mengharuskan perlunya bagi anak-anak terhadap kecakapan dalam penggunaan teknologi didalam melaksanakan pembelajaran. Kecakapan dalam proses pembelajarn berdasarkan penelitian sebelumnya juga banyak menjadi sorotan (Gunawan and Dyatmika 2022). Untuk bisa mengakses informasi yang dilakukan oleh khalayak sebagian besar didorong oleh motif mencari informasi dan hiburan terutama bagi anak-anak, ibu rumah tangga, dan perempuan pelaku usaha (Limilia and Aristi 2019).

Kegiatan PKM yang dilakukan oleh (Mardiana et al. 2022), Keberhasilan kegiatan PKM ditunjukkan dengan antusiasnya siswa yang mengikuti kegiatan dan siswa mampu menjawab pertanyaan, mengulangi menjelaskan materi serta informasi yang diperoleh dari guru setelah kegiatan dan hasil evaluasi menunjukan 91% peserta memahami bagaimana mencari informasi untuk pembelajaran. Kegiatan pengabdian dilakukan untuk menyokong berhasilnya pembelajaran online karena siswa dapat mencari informasi, membaca, menyimak, melalui media digital seperti blog, media sosial, web maupun youtube, dan dapat mengikuti pembelajaran tiap mata pelajaran yang berlangsung secara online.

Literasi Digital merupakan sebuah kemampuan dalam penggunaan media digital misalnya alat komunikasi yang biasa dikenal dengan smartphone dimana menggunakan sistem operasi android (samsung, oppo, vivo, xiami, dll), serta ios (i-phone) menggunakan jaringan internet dalam mengakses informasi yang bertujuan dalam menyelesaikan pekerjaan, mengevaluasi informasi, serta menyebarkan informasi, dan menjalin komunikasi (Sari et al. 2023).

Kurangnya minat baca anak-anak dan remaja disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya daya beli dan kurangnya ketersediaan buku-buku bacaan umum dan pelajaran yang menarik untuk dibaca. Di samping itu, Bagi sebagian kecil anak-anak dan remaja yang membaca, mereka lebih suka membaca buku-buku yang tidak bermanfaat (Habiburrahman and Fatmawati 2020). Didesa Bulu Cina anak-anak tingkat SMP Sebagian dari mereka sudah memiliki gadget sendiri, ataupun pinjem milik orang tua. Gadget dalam sehari digunakan mereka lebih lama untuk bermain games dibanding dalam pembelajaran untuk kepentingan Pendidikan. Tujuan dari dilakukannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak di desa Bulu Cina akan pemahaman dalam penggunaan literasi secara digital, apa saja penggunaan literasi digital yang sudah mereka terapkan di lingkungan Pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODE PELAKSANAAN

Implementasi yang dilakukan dalam pemecahan masalah dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, yaitu dengan memberikan sosialisasi dalam mengenalkan produk prototype pemahaman literasi digital kepada anak-anak di desa Bulu Cina. Tim pengabdian terlibat secara langsung dalam kegiatan sebagai narasumber, sedangkan untuk

proses dokumentasi dibantu oleh mitra pengabdian. Adapun tahapan pengabdian yang dilakukan bisa dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

2.1 PERSIAPAN KEGIATAN PKM

Persiapan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) adalah tahap awal yang sangat penting sebelum kegiatan PkM dilakukan. Tahap ini melibatkan berbagai aktivitas dan proses untuk mempersiapkan semua aspek yang diperlukan agar kegiatan PkM berjalan dengan baik dan efektif. Tahap persiapan ini merupakan dasar yang kuat untuk pelaksanaan yang sukses dalam kegiatan PkM, dengan persiapan yang baik, kegiatan ini memiliki peluang lebih besar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan manfaat yang signifikan (Gs et al. 2023).

Pada tahapan ini dilakukan assesment lapangan dalam bentuk kegiatan survei, observasi dan wawancara. Pelaksanaan survey merupakan kegiatan mengumpulkan data yang digunakan sebagai bahan untuk menganalisis ataupun mengevaluasi gambaran detail tentang suatu hal yang diteliti (Mauliddhia et al. 2023).

Dalam melakukan wawancara, pewawancara bisa memperoleh informasi yang lebih rinci dari responden. yang terdiri dari dua orang responden untuk membahas masalah manusia atau sosial tertentu. Untuk melakukan wawancara dapat menggunakan panduan wawancara (Khodijah Ismail 2022).

Pelaksanaan kegiatan wawancara dilakukan oleh tim PKM dengan mewawancari beberapa orang anak-anak sekolah tingkat SMP dan SMA yang ada didesa untuk memperoleh gambaran pemahaman anak-anak terhadap literasi digital.

2.2 Pelaksanaan Kegiatan PKM

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan mengadakan pelatihan dan melakukan simulasi penggunaan media prototype. Tahapan dalam pelaksanaan pelatihan terdiri dari demonstrasi, pendampingan, dan pengamatan respon sasaran (Susanta, Koto, and Susanto 2023).

Pada pelaksanaan kegiatan PKM, tim melakukan sosialisasi mengenai penggunaan prototype aplikasi literasi digital untuk mengetahui pemahaman anak-anak terhadap maksud dari literasi digital. Dimana dari tampilan prototipe memberikan beberapa game sederhana seputar menjawab persoalan literasi. Setelah dilakukannya sosialisasi, tim PKM menyebarkan angket untuk mendapatkan feedback dari pengguna terhadap desain aplikasi yang dibuat. Supaya kedepannya dalam pengembangan aplikasi bisa mendapatkan status acceptable dari pengguna.

2.3 Evaluasi Kegiatan PKM

Melakukan evaluasi untuk menilai efektifnya atau tidaknya suatu kegiatan. Caranya dengan melakukan pre dan post-test. Kemudian hasilnya dianalisa secara sederhana dan diambil suatu kesimpulan. Jika nilai post-test didapatkan lebih tinggi dari pada nilai pre-test, maka kegiatan sosialisasi yang diberikan bisa meningkatkan wawasan peserta (Murlan et al. 2023).

Untuk bisa mengetahui apakah anak-anak peserta sosialisasi memahami apa yang disampaikan oleh narasumber, maka tim PKM melakukan membuat sesi tanya jawab untuk mengetahui apakah jawaban yang diberikan audience sesuai atau tidak, serta untuk mengetahui apakah ada peserta lain yang memberikan pendapat. Pendapat dan jawaban yang diberikan oleh peserta bisa menjadi bahan untuk evaluasi tentang pemahaman peserta dan efektifitas dari penyampaian informasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Bulu Cina merupakan salah satu desa yang berada di wilayah perkebunan. Bulu Cina sebelah Utara berbatasan dengan Desa Lama, sebelah Selatan berbatasan dengan Paya Bakung, sebelah Barat berbatasan dengan Tandam

Hilir I, dan sebelah Timur berbatasan dengan Desa Klambir. Wilayah Desa Bulu Cina terbagi menjadi dua bagian, wilayah yang dikelola (dikuasai) oleh PTPN II dan wilayah yang dikelola oleh masyarakat setempat. Luas wilayah yang dikelola oleh PTPN II mencapai 2.905 Ha, sedangkan luas wilayah yang dikelola oleh masyarakat mencapai 3.686 Ha. Tanah di bawah kekuasaan PTPN II adalah tanah perkebunan yang ditanami oleh tiga komoditas utama; Tembakau Deli, Tebu dan Kelapa Sawit. Sedangkan tanah yang dikelola langsung oleh masyarakat terdiri dari lahan pertanian seluas kurang lebih 760 Ha, dan ladang atau tegalan seluas kurang lebih 254 Ha.

Desa Bulu Cina dilihat dari segi Pendidikan yang juga menjadi tolak ukur kemajuan pembangunan suatu daerah ataupun bangsa. Maka tak heran jika di Negara-negara maju seperti Amerika Serikat, Inggris serta Negara maju lainnya banyak terdapat sekolah dan Universitas berkualitas Internasional yang salah satu peminatnya adalah Warga Negara Indonesia. Semakin banyak masyarakat yang berpendidikan tinggi di suatu daerah maka akan semakin banyak pula lapangan kerja yang akan tercipta. Dari sini dapat disimpulkan bahwa memang pendidikan telah dijadikan kebutuhan pokok disamping sandang, pangan dan papan.

Literasi adalah keterampilan kunci yang memungkinkan seseorang untuk memahami, menggunakan, dan berpartisipasi dalam dunia informasi dan pengetahuan. Jika anak-anak di desa tidak memiliki pemahaman tentang literasi, hal ini dapat menghambat perkembangan mereka di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan peluang ekonomi di masa depan. Adapun solusi dari masalah tersebut diantaranya:

- Program Sosialisasi Literasi: Mengadakan program atau kegiatan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan kesadaran tentang literasi di antara anak-anak desa. Ini bisa termasuk lokakarya, seminar, atau kegiatan berbasis permainan yang menarik.
- Membangun Pojok Literasi: Menciptakan ruang atau pojok di desa yang didedikasikan untuk membaca dan belajar. Dalam pojok literasi, anak-anak dapat memiliki akses ke buku-buku dan sumber daya literasi lainnya.
- Menggunakan Teknologi: Memanfaatkan teknologi seperti komputer dan internet untuk memberikan akses ke sumber daya digital dan pelatihan literasi digital.
- Mendorong Minat Membaca: Mengadakan program membaca bersama, menghadirkan penulis atau cerita-teller lokal, atau memfasilitasi kelompok diskusi buku dapat membantu meningkatkan minat membaca di kalangan anak-anak.
- Evaluasi dan Pengukuran: Mengukur kemajuan dan evaluasi efektivitas program-program literasi yang diimplementasikan adalah penting untuk memastikan bahwa tujuan yang diinginkan tercapai.

Sarana pendidikan yang ada di Desa Buluh Cina cukup banyak yang tergambar pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Sarana Pendidikan di Desa Bulu Cina

No	Jenis Sekolah	Jumlah	Jumlah Murid
1	TK	4	89
2	SD Negeri	7	1155
3	Madrasah Ibtidaiyah	2	248
4	SMP Swasta	2	258
5	Madrasah Tsanawiyah	3	458
6	SMA Swasta	2	247
7	SMK	2	265
Jumlah		22	2747

Pada proses pelaksanaan program pengabdian yang perlu ditinjau ulang kembali adalah kesiapan mitra dan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian serta perlu dievaluasi kembali tindak lanjut dari proses pengabdian sehingga benar-benar dapat dimanfaatkan sebaik mungkin sehingga memberikan manfaat yang berkepanjangan bagi anak-anak sekolah.

Peserta pada Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang, Kec. Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang. Kegiatan dilakukan dengan metode sosialisasi untuk menjelaskan simulasi penggunaan aplikasi dalam bentuk prototyping.

Kegiatan Sosialisasi Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang telah dilaksanakan sesuai dengan jadwal. Metode dan rencana pelaksanaan sosialisasi ini dapat terlaksana setelah melakukan diskusi dengan pihak GNI dan kepala desa Bulu Cina, sehingga para peserta (anak-anak sekolah) sudah di jadwalkan untuk menghadiri dan mengikuti kegiatan sosialisasi ini.

Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang ini dengan melihat pemahaman anak-anak pada saat penjelasan sosialisasi, Pada kegiatan ini akan menjelaskan :

- Penjelasan kepada anak-anak terlebih dahulu apa itu literasi, kemudian pemanfaatan literasi digital.
- Menjelaskan tujuan disosialisasikan prototype aplikasi yang dibuat
- Manfaat yang didapatkan dari simulasi aplikasi ini nantinya

Pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang, Kec. Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang, dilakukan dengan metode tatap muka pada bulan Oktober 2023. Kegiatan sosialisasi dimudahkan dengan adanya kesempatan kami bersosialisasi ke anak-anak

sekolah yang dikumpulkan dalam satu aula. Saat kegiatan sosialisasi berlangsung, untuk memudahkan para anak-anak dalam memahami aplikasi, dijelaskan secara perlahan serta secara langsung menggunakan handphone mereka bagi yang membawa handphone.

Kegiatan dilaksanakan oleh ketua beserta anggota Program Kemitraan Masyarakat dan Kerjasama kolaborasi dengan pihak GNI pada Desa Bulu Cina, Kec. Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang dengan mendatangi langsung Lokasi Kegiatan dan berinteraksi langsung dengan kepala desa dan anak-anak sekolah dimana peran dosen memberikan Penjelasan sosialisasi Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang dalam bentuk simulasi prototype. Mahasiswa membantu dosen dengan segala persiapan yang dibutuhkan dilapangan, memberikan penjelasan konsep mengenai apa itu literasi digital dan contohnya dalam kegiatan Pendidikan disekolah.



Gambar 2. Penjelasan sosialis Kegiatan PKM oleh Dosen



Gambar 3. Penjelasan sosialis Kegiatan PKM oleh mahasiswa

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Basicnya literasi digital merupakan sebuah keterampilan dalam mencari, memahami, mengakses, mengevaluasi, menyimpan, menganalisis, mempergunakan, menciptakan dan atau memproduksi dan menyebarkan informasi dalam berbagai bentuk media baik secara online ataupun offline (Kurniasih 2023).

Pada saat pelaksanaan kegiatan, situasi dan kondisi Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang kurang kondusif. Karna tidak semua siswa memiliki handphone dan bisa

mempraktekkannya sendiri. Kegiatan ini berupaya untuk mengetahui tingkat partisipasi, respon dan pemahaman terhadap paparan materi sosialisasi yang disampaikan kepada anak-anak sekolah. Dari sisi partisipasi, yang ditargetkan mengikuti pelatihan ini adalah para siswa/I SMP dan SMA. Dalam kenyataannya, hampir semua peserta hadir dan ikut berpartisipasi aktif dan ada beberapa yang pasif selama kegiatan pelatihan berlangsung. Kemudian, respon peserta terhadap kegiatan pelatihan ini menunjukkan dukungan yang positif dan memandang perlu untuk mengembangkan kegiatan sejenis yang dapat berkesinambungan.

Selama kegiatan sosialisasi berlangsung, Tim pengabdian juga berupaya untuk melakukan monitoring terkait dengan proses pelatihan untuk mengetahui secara jelas kelemahan atau kekurangan yang ada. Monitoring ini juga merupakan salah satu bentuk dari penjaminan mutu kegiatan sosialisasi dan sebagai upaya memberikan garansi bagi peserta sosialisasi terhadap fungsionalitas (kebermanfaatan) dari hasil sosialisasi bagi penguatan kompetensi dalam melakukan evaluasi program khususnya dalam meningkatkan pengetahuan siswa di bidang pendidikan. Khusus untuk sesi Diskusi (Tanya Jawab), banyak peserta workshop yang mengajukan pertanyaan terkait dengan materi. Peserta sosialisasi terlihat antusias untuk dapat menguasai secara komprehensif.

Pada tahapan akhir pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang, sebagian anak-anak memang kesulitan dalam menggunakan simulasi berbasis android. Tapi setelah diarahkan dan dipraktekkan dengan seksama anak-anak perlahan bisa menggunakan produk simulasi tersebut tentunya dalam pengawasan.

Setelah penyampaian materi dan pelaksanaan Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang, Tim pengabdian berupaya untuk melakukan evaluasi terhadap implementasi dari pelatihan yang diselenggarakan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan.

Evaluasi proses ini berupaya untuk mengetahui tingkat partisipasi, respon dan pemahaman terhadap paparan materi sosialisasi yang disampaikan kepada anak-anak sekolah. Dari sisi partisipasi, yang ditargetkan mengikuti pelatihan ini adalah para siswa/I SMP dan SMA. Dalam kenyataannya, hampir semua peserta hadir dan ikut berpartisipasi aktif dan ada beberapa yang pasif selama kegiatan pelatihan berlangsung. Kemudian, respon peserta terhadap kegiatan pelatihan ini menunjukkan dukungan yang positif dan memandang perlu untuk mengembangkan kegiatan sejenis yang dapat berkesinambungan.



Gambar 4. Foto Bersama setelah usai sosialisasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang ini tidak dilakukan secara parsial, artinya setelah selesai kegiatan, selesai pula seluruh aktivitasnya. Akan tetapi, pasca kegiatan pelatihan ini, Tim pengabdian akan terus berupaya untuk menindak lanjuti kegiatan yang telah dilaksanakan dengan mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan khususnya dari aspek penguasaan penggunaan aplikasi yang kurang dikuasai oleh anak-anak sekolah.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang telah dapat terlaksana dengan baik. Dari sisi pengelolaan kegiatan,

mulai dari persiapan, proses dan hasil telah sesuai dengan tujuan dan indikator keberhasilan yang telah dirancang. Selain itu, pemahaman dan penguasaan peserta terhadap materi-materi pelatihan yang disampaikan dapat diaplikasikan langsung dengan praktik penerapan. Sosialisasi Aplikasi Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Bulu Cina Kabupaten Deli Serdang ini dikatakan sedikit berhasil, dimana mendapat respon yang positif dari beberapa anak yang aktif berpartisipasi dalam sesi tanya jawab. Sebagian dari anak-anak bisa memahami dalam menggunakan aplikasi simulasi, sebagian lagi kurang memahami penggunaan aplikasi, karena tidak memiliki gadget untuk bisa dipraktekkan langsung. Secara keseluruhan diharapkan dengan dilakukan sosialisasi ini, dapat memudahkan para siswa SMP dan SMA dalam mengetahui apa itu literasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, Maelani, Asep Darajatul Romli, and M. Pd. 2022. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL BAGI SISWA KELAS 6 SDN CIGUNUNGSARI 1." 2(2):5980–85.
- Gs, Achmad Daengs, Rizky Khairunnisa Sormin, Zulia Almada Siregar, Riki Winanjaya, and Anjar Wanto. 2023. "Pelatihan Pembuatan Pin Press Digital Bagi Siswa Untuk Meningkatkan Keterampilan Dan Menumbuhkan Semangat Wirausaha." 4(2):142–52. doi: 10.47065/jpm.v4i2.1326.
- Gunawan, Feri, and Teddy Dyatmika. 2022. "Peningkatan Pemahaman Literasi Digital Pada Remaja Milenial Di Desa Tirto." Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 5(2):187–94. doi: 10.31294/jabdimas.v5i2.10957.
- Habiburrahman, and Riya Fatmawati. 2020. "Peningkatan Minat Baca Dan Literasi Digital Melalui Pojok Baca Interaktif Ramah Anak." Abdi Humaniora 1(2):57–64. doi: 10.24036/abdi-humaniora.v1i2.107177.
- Kaseng, E. S., M. Usman, and I. A. Ibrahim. 2023. "Sosialisasi Pengembangan Budaya Literasi Digital Di Kalangan Remaja Kampung Nelayan Kota Makassar: Sosialisasi Pengembangan Budaya Literasi Digital Di" Innawa: Jurnal ... 01(01):47–52.
- Khodijah Ismail. 2022. "Sosialisasi Koperasi Pada Perempuan Tani Desa Lancang Kuning Kabupaten Bintan." Jurnal Pengabdian Masyarakat 3(2):61–69. doi: 10.47065/jpm.v3i2.641.
- Kurniasih, Nuning. 2023. "Literasi Media Sosial: Upaya Pencegahan Pemalsuan Identitas Digital." JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat 4(1):7–13. doi: 10.47065/jpm.v4i1.1051.
- Limilia, Putri, and Nindi Aristi. 2019. "Literasi Media Dan Digital Di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis." Jurnal Komunikatif 8(2):205–22. doi: 10.33508/jk.v8i2.2199.
- Mardiana, Siska, Annisarizki, Marthalena, Liza Diniarizky Putri, and Sigit Surahman. 2022. "Literasi Digital Dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Online Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Cilegon." Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat 4(1):47–54. doi: 10.30656/ka.v4i1.3809.
- Mauliddhia, Siti Ariqah, Angeline Hosana, Zefany Tarigan, Mery Angelia, Lusya Purba, and Abigail Enggar. 2023. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Manajemen Waktu Melalui Pemberian Psikoedukasi." 4(2):212–17. doi: 10.47065/jpm.v4i2.1237.
- Murlan, Muh Wiswandi, Muhamad Bighta Pratiya, Aditya Rifki Putra, Mentari Syafar, and Ady Adriansyah. 2023. "Peningkatan Pemahaman Literasi Keuangan Dan Investasi Bodong Melalui Seminar Pendidikan." Jpm: Jurnal Pengabdian Masyarakat 4(1):50–57. doi: 10.47065/jpm.v4i1.1091.
- Nurjanah, Nisa, and Siti Nurdianti Muhajir. 2022. "Literasi Digital : Sebuah Kajian Pengabdian Kepada Masyarakat." JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat 1(3):110–17.
- Pratiwi, Nani, and Nola Pritanova. 2017. "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja." Semantik 6(1):11. doi: 10.22460/semantik.v6i1.p11-24.
- Sari, Mira Delita, Suci Lestari Handayani, Nona Wardhani, Muhammad Iwan, Bento Tkela, Zulkhaedir Abdussamad, Alif Maulana S, and Syamsul Bahri. 2023. "Peningkatan Literasi Digital Untuk Anak-Anak Di Desa Tesbatan 1." Abdi Wiralodra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 5(1):101–13. doi: 10.31943/abdi.v5i1.84.
- Susanta, A., I. Koto, and E. Susanto. 2023. "Pelatihan Pemanfaatan Media Manipulatif Matematika Materi Pengukuran Bagi Guru Sekolah Dasar." JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(4):103–8. doi: 10.47065/jpm.v3i4.704.
- Tasril, Viridya, Muhammad Iqbal, Adinda Silvana Dewi, Endicha Eklis Syahputra, and Anwar Suhut. 2023. "BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH Usability Testing Kualitas Desain UI Pemahaman Literasi Digital." 3(6):427–34. doi: 10.47065/bulletincsr.v3i6.286.
- Zahra, Mutia. 2023. "PENGARUH TEKNIK MEMBACA SCANNING TERHADAP LITERASI NUMERASI SISWA HAMPARAN PERAK."