



## **Pemberdayaan Literasi Media dan Teknologi kepada Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19**

**Masadji Sukma Mulya<sup>1)</sup>, Asep Saepulrohimi<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup>Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati [masadjisukmamulya@gmail.com](mailto:masadjisukmamulya@gmail.com)

<sup>2)</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [asepsaepulrohimi@uinng.ac.id](mailto:asepsaepulrohimi@uinng.ac.id)

### **Abstrak**

Pandemi Covid-19 membuat masyarakat mengubah kebiasaan pada aktivitas mereka. Dan media digital juga teknologi berperan penting dalam membantu masyarakat untuk menjalani kegiatan sehari-hari. Adanya heterogenitas dalam masyarakat perkotaan menjadikan kesibukan pada kebiasaan secara langsung beralih melalui media dan teknologi. Dalam aspek pendidikan, anak-anak dan remaja diharuskan belajar dari rumah atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Adanya adaptasi baru tersebut menjadikan teknologi dan media digital menjadi kebutuhan utama dalam aktivitas di masa pandemi. Pengabdian yang dilakukan untuk membentuk masyarakat yang menggunakan teknologi juga memiliki kemampuan dan kebermanfaatan dalam menggunakan media digital. Adapun bagi remaja dan anak-anak mampu mengelola dan cermat dalam mempraktikkan teknologi di masa pandemi agar tidak terjerumus untuk melakukan yang bukan seharusnya dilakukan. Metode pengabdian KKN-DR yang dilakukan melalui media teknologi berupa media sosial yang sudah dimiliki oleh semua masyarakat setempat. Hasil pengabdian yang didapatkan adalah berfungsi dan berjalannya penggunaan media dan teknologi yang dipergunakan pada masyarakat seperti komunikasi jarak jauh. Selain itu kebermanfaat teknologi dapat digunakan oleh para remaja dan anak-anak dalam aktivitas sehari-hari yaitu penggunaan aplikasi desain grafis.

**Kata Kunci:** Aktivitas, Digital, Media, Pandemi, Teknologi

### **Abstract**

*The Covid-19 pandemic has forced people to change their habits in their activities. And digital media and technology play an important role in helping people to carry out their daily activities. The existence of heterogeneity in urban society makes the busyness of habits directly switch through media and technology. In the aspect of education, children and youth are required to learn from home or Distance Learning (PJJ). The existence of this new adaptation makes technology and digital media a major requirement in activities during the pandemic. The service that is carried out to form a society that uses technology also has the ability and usefulness in using digital media. As for teenagers and children, they are able to manage and be careful*

*in practicing technology during a pandemic so they don't fall into doing what they shouldn't do. The KKN-DR service method is carried out through technological media in the form of social media that is already owned by all local people. The results of the service obtained are the functioning and running of the use of media and technology used in the community such as long-distance communication. In addition, the benefits of technology can be used by teenagers and children in their daily activities, namely the use of graphic design applications.*

**Keywords:** *Activities, Digital, Media, Pandemic, Technology*

## **A. PENDAHULUAN**

Kondisi pandemi Covid-19 yang belum mereda membuat aktivitas dan kebiasaan masyarakat Indonesia harus berubah mengikuti aturan yang ada. Pekerjaan yang biasanya dilakukan di kantor beralih menjadi di rumah melalui media perangkat komputer ataupun gawai.

Hal ini juga menyebabkan segala aktivitas produktif menjadi beralih dan melalui perantara dan jadwal yang berlaku di tiap daerah bahkan tempat kerja. Masyarakat diwajibkan untuk menaati peraturan yang ada seperti menggunakan masker, mencuci tangan menggunakan sabun, menghindari kerumunan. Selain itu juga adanya aturan jam malam untuk aktivitas masyarakat menjadi keharusan dalam menekan angka penyebaran virus corona. Bukan hanya itu, aktivitas jual beli juga diberlakukan aturan untuk tidak makan ditempat (*Dine in*), adanya pembatasan jam beroperasi atau berjualan. Hal ini menyebabkan menurunnya penghasilan bagi mereka yang tengah memiliki usaha.

Aktivitas masyarakat juga terhambat di tempat tinggal pada daerah manapun. Dipertanian masyarakat diwajibkan untuk *Work From Home* atau WFH yang disesuaikan dengan daerah atau wilayah masing-masing. Kebijakan tersebut membuat hampir banyak pekerja melakukan pekerjaannya dari rumah. Aturan WFH ini juga membuat masyarakat menjadi disibukkan dengan aktivitas pekerjaan dan rumah tangga. Namun, aturan lain juga berlaku seperti 50% kuota pekerja yang hadir secara langsung atau *Work From Office* atau WFO yang bisa dilakukan pada daerah atau wilayah yang tidak rentang penyebaran virus corona.

Peralihan aktivitas kebiasaan masyarakat ini menyebabkan peran media dan teknologi sangat diperlukan. Media sosial seperti *Whatsapp, Instagram, Youtube*, dan *Facebook* menjadi sering dipergunakan setiap hari. Hal ini selaras juga dalam berita digital Media Indonesia, yang memuat bahwa Pimpinan *Facebook* di Indonesia mengatakan komunitas *Online* tumbuh di masa pandemi. Adanya aktivitas digital ini terjadi hampir diseluruh dunia. Di Indonesia sendiri beberapa *platform* seperti *Instagram, Whatsapp*, dan *Youtube* menjadi populer karena adanya peralihan pekerjaan dan aktivitas yang mengharuskan mereka untuk berkegiatan di media sosial tersebut. Bagi yang bekerja WFH mereka lebih menggunakan pertemuan secara virtual

melalui *Zoom Meeting* dan *Google Meet* serta berbagai *platform* penyedia layanan pertemuan virtual. Dan hal ini terjadi pada setiap masyarakat yang bekerja di kantor atau sekolah.

Menurut Menteri Koinfo yang dimuat dalam berita website Koinfo, ada peralihan konfigurasi penggunaan internet. Biasanya lebih banyak dilakukan diperguruan, sekolah, dan tempat publik. Namun sekarang sudah merambah pada tempat tinggal, perumahan, dan pemukiman. Hal ini membuat masyarakat pemukiman melakukan aktivitas mereka sejak masa pandemi.

Wilayah RT.003/RW.005 Perumahan Citramas Indah, Kelurahan Batu Besar, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau merupakan salah satu contoh tingginya aktivitas media sosial yang terjadi karena kondisi Pandemi Covid-19. Masyarakat setempat menjadi melakukan berbagai aktivitas melalui media sosial dan *platform* digital guna memudahkan pekerjaan mereka. Masyarakat setempat sangat memanfaatkan media sosial untuk beraktivitas seperti bercengkrama atau menyampaikan berbagai informasi karena adanya aturan untuk menghindari kerumunan atau dilarangnya berkumpul dalam massa yang banyak. Hal ini membuat warga setempat menyampaikan berbagai informasi seperti posyandu, cek kesehatan bagi lansia, informasi mengenai kebijakan tentang protokol kesehatan, dan juga vaksinasi.

Bagi yang beraktivitas perkantoran menjadi di rumah masing-masing, *Zoom meeting* dan *Google Meet* menjadi media utama yang dipergunakan untuk melakukan pertemuan secara virtual. Hal ini menjadi solusi dalam melaksanakan pekerjaan dikantor.

Bagi pengajar atau tenaga pendidik, *Whatsapp* menjadi solusi untuk berkomunikasi sesama dengan para pelajar. Hal ini untuk melanjutkan aktivitas belajar mengajar meskipun dilakukannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Selain itu, adanya beberapa kali pertemuan melalui virtual menjadi solusi untuk mengefektifkan pengajaran dan membuat adanya tatap muka secara bersama-sama.

Bagi para pelajar yang memiliki usia 7-18 tahun, kegiatan belajar secara virtual. Aktivitas mereka juga lebih banyak di media sosial guna kelanjutan belajar. Hal ini menyebabkan mereka menggunakan gawai lebih banyak setiap harinya dibanding sebelum pandemi. Segala materi pembelajaran, tugas sekolah, dan pertemuan virtual membuat aktivitas di gawai menjadi meningkat. Banyaknya aktivitas gawai mereka sangat rentan apabila tidak diawasi oleh orang tua untuk mendampingi.

Namun hal ini menjadi dilema bagi orang tua. Di satu sisi mereka masih melakukan aktivitas sehari-hari baik secara langsung atau daring, selain itu perlu adanya atensi kepada anak mereka. Perlunya keseimbangan yang dilakukan dalam aktivitas dirumah,

Adanya konsentrasi sasaran penulisan ini adalah masyarakat yang berusia dewasa yang banyak melakukan aktivitas dengan gawai dan remaja juga anak-anak yang masih belajar menggunakan gawai dalam masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). kedua sasaran tersebut menjadi prioritas karena memanfaatkan kondisi aktivitas yang dilakukan.

Identifikasi masalah dalam penulisan ini adalah aktivitas menggunakan gawai yang berlebihan perlu adanya pengawasan dan juga kebermanfaatannya yang berlangsung. Selain itu, aktivitas bermain *game* menjadi problematik bagi remaja untuk itu adanya kegiatan lain seperti desain grafis yang lebih bermanfaat bagi mereka sendiri. Dan juga bagi masyarakat, perlu adanya kesadaran pengetahuan digital dalam melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat.

Tujuan penelitian ini untuk memberdayakan masyarakat setempat dalam hal literasi media. Pada masyarakat yang sudah dewasa untuk diberdayakan pentingnya digitalisasi informasi dari sosial media. Usia remaja dan anak-anak untuk memanfaatkan aplikasi desain grafis untuk membantu aktivitas sekolah dan sehari-hari dalam hal mendesain sesuatu yang dapat berguna bagi diri sendiri dan keluarga.

Dengan perkembangan media elektronik yang tidak terbatas lagi, maka kemampuan itu tidak lagi bernama literasi, tetapi menjadi literasi media atau lebih dikenal dengan kecerdasan bermedia.

Literasi media hadir sebagai benteng bagi khalayak agar kritis terhadap isi media sekaligus menentukan informasi yang dibutuhkan oleh media. Potter menyebutkan bahwa literasi media diperlukan ditengah kejenuhan informasi, tingginya terpaan media, dan berbagai permasalahan dalam informasi tersebut yang mengepung kehidupan kita sehari-hari.

Literasi media dalam pandangan teoritik menurut Potter (2008) , ada empat kemampuan literasi media, yaitu kognitif, afektif, estetika, dan moral. Kognitif merupakan pengetahuan variatif dari konten. Afektif pengenalan terhadap konten emosional, marah, sedih, dsb. Estetika yaitu teknis memproduksi media, sesuai selera mata dan telinga. Dan moral berkaitan dengan konten yang berkaitan dengan keopanan, kepatutan, dan kewajaran yang diterima oleh masyarakat.

Media sangat berpengaruh pada masyarakat. Media efek merupakan fokus terbesar dari berbagai riset teknologi tentang khalayak dan hubungannya dengan media dalam disiplin komunikasi massa. Pertanyaan besar maupun hasil riset yang dilakukan yaitu pada bagaimana khalayak dipengaruhi oleh media.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Metodologi dalam KKN-DR SISDAMAS UIN Sunan Gunung Djati 2021 diwilayah RT.003/RW.005 Perumahan Citramas Indah, Kelurahan Batu Besar, Kecamatan Nongsa, Kota Batam Kepulauan Riau adalah sisdamas atau Berbasis Pemberdayaan Masyarakat.

Dilakukan rancangan berupa melalui media dan teknologi digital. Rancangan kegiatan tersebut sebagai bentuk dari hasil refleksi sosial dan pemetaan data kependudukan pada daerah setempat.

Dalam melakukan rancangan evaluasi dilakukan kembali refleksi kegiatan yang sudah dilaksanakan secara bertahap secara dialogis. Hal ini diupayakan untuk dilangsungkan karena peneliti dalam masukan secara konkrit karena kegiatan yang lebih banyak melibatkan media dan teknologi digital.

### **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil pengabdian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Laporan yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil "bersih", yaitu menjelaskan kegiatan yang dilaksanakan tanpa analisis.

Kegiatan pengabdian KKN-DR SISDAMAS UIN Sunan Gunung Djati 2021 dilakukan pada masa bulan Agustus selama 30 hari terhitung sejak pembukaan dan pelepasan peserta KKN-DR. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah mengikuti pembukaan sekaligus pelepasan KKN-DR. Pelepasan ini dihadiri langsung oleh Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Acara tersebut dihadiri oleh ribuan peserta yang akan siap melaksanakan KKN-DR diberbagai wilayah Indonesia tergantung domisili yang sudah dipilih.

Peneliti mengambil wilayah Perumahan Citramas Indah, kelurahan Batu Besar, kecamatan Nongsa, Kota Batam lebih tepatnya di RT.003/RW.005. Alasan mengambil wilayah tersebut karena merupakan tempat tinggal peneliti. Wilayah tersebut memiliki masyarakat yang heterogenitas baik secara usia ataupun pekerjaan.

Hal yang pertama peneliti lakukan adalah melakukan survei lokasi KKN-DR untuk dilangsungkan selama 30 hari. Survey dilakukan dengan mengambil beberapa gambar untuk menentukan dan melakukan pemetaan sasaran lokasi yang tepat. Setelah survei dilakukan, berikutnya peneliti memberikan laporan kepada DPL atau Dosen Pembimbing Lapangan melalui *Whatsapp Group* KKN-DR Kelompok 291.

Berikutnya setelah dilakukan survei, peneliti mengunjungi tokoh masyarakat setempat dan yang dituju adalah Ketua RW.005. Dalam kunjungan tersebut, peneliti memberikan pengantar dengan maksud dan tujuan untuk diberikan izin dalam melaksanakan KKN-DR diwilayah yang ditentukan. Dalam pertemuan tersebut juga diberitahukan landasan dasar adanya KKN-DR SISDAMAS yang dilakukan dan beserta hal-hal lain seperti estimasi waktu pengabdian. Ketua RW.005 menerima dan menyepakati terlaksananya KKN-DR diwilayah tersebut dan peneliti mengambil dokumentasi untuk dilaporkan kepada DPL melalui Grup KKN 291.

Setelah mendapatkan perizinan, peneliti langsung mengunjungi kediaman Ketua RT.003 untuk melakukan refleksi sosial. Pertemuan membahas mengenai pemetaan

sosial dan juga untuk meminta izin melakukan pemetaan melalui Kartu Keluarga di wilayah RT.003. peneliti mendapatkan sebanyak 43 Kartu Keluarga dan melakukan analisa data. Dalam pemetaan tersebut, peneliti mengklasifikasikan penduduk berdasarkan usia dan pekerjaan. Pemetaan melalui Kartu Keluarga dilakukan untuk nantinya merancang program kerja yang akan dilangsungkan.

Tahapan berikutnya peneliti merancang program kerja KKN-DR 2021 Model individu. Rancangan program kerja tersebut yang akan menjadi kegiatan yang akan dilakukan selama KKN-DR. Adapun program kerja yang dirancang adalah sebagai berikut:

1. PUSPA (Publikasi Seputar Pandemi) Covid-19
2. Mengadakan pemberdayaan media digital terkhususnya aplikasi desain grafis pada usia anak-anak dan remaja
3. Membagikan masker pada tiap rumah

Program kerja tersebut merupakan hasil pemetaan data dan refleksi sosial kepada tokoh masyarakat setempat. Dibuatnya program kerja tersebut juga menyesuaikan kegiatan masyarakat setempat baik karena pekerjaan ataupun yang masih bersekolah.

Program kerja puspa merupakan program kerja yang dilakukan secara daring melalui media sosial yang dipergunakan oleh warga yaitu *Whatsapp*. Program kerja tersebut dilakukan dengan cara membagikan pamflet langsung dari peneliti yang memiliki sumber yang valid mengenai sosialisasi pencegahan penyebaran Covid-19, protokol kesehatan, dan efektivitas vaksinasi serta beberapa jenis vaksin yang telah tersedia.

Selanjutnya program kerja pemberdayaan media digital pada anak dan remaja juga hasil dari refleksi sosial dan pemetaan data dari Kartu Keluarga. Banyaknya usia anak yaitu dibawah 18 tahun menjadikan mereka masih bersekolah secara daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) akibat aturan pemerintah pusat atau daerah guna mencegah penyebaran virus Covid-19 di aspek pendidikan. Karena mereka masih melakukan Pembelajaran Jarak jauh, maka sudah seharusnya mereka memiliki banyak waktu menggunakan gawai dalam proses belajar. Hal ini yang membuat peneliti untuk mebuat program kerja pemberdayaan media digital terutama aplikasi desain grafis untuk memberikan kebermanfaatan dunia teknologi yang diperlukan di era digitalisasi.

Program berikutnya adalah pembagian masker. Program ini merupakan realisasi pada masa pandemi dalam pencegahan penyebaran virus Covid-19. Teknis pelaksanaannya adalah *Door To Door* atau ke tiap rumah di RT.003, hal ini dilakukan untuk menghindari kerumunan.

Kegiatan berikutnya adalah melakukan sosialisasi dan koordinasi program kerja langsung bersama Ketua RW.005. tahapan ini untuk mendengarkan pendapat dan saran tokoh masyarakat sebelum program yang sudah dirancang selanjutnya dilaksanakan. Dari hasil sosialisasi dan koordinasi program kerja, akhirnya mendapat persetujuan untuk dilaksanakan.

Setelah adanya perizinan, tahap berikutnya adalah membuat dan menyusun materi untuk program kerja PUSPA (Publikasi Seputar Pandemi) Covid-19. pembuatan materi berdasarkan pencarian informasi yang valid seperti dari Website Alodokter dan Kementerian Kesehatan. Pembahasan materi memuat mengenai landasan dasar protokol kesehatan tiap saatnya. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan sesimple dan langsung mengarah pada pembahasan inti. Pembuatan materi sosialisasi juga terdiri dari vaksinasi dan jenis-jenis vaksin yang telah tersedia beserta identitasnya.

Kegiatan berikutnya pembuatan pamflet identitas diri. Tahapan ini mengingat metode pengabdian yang bersifat eksklusif dan karena adanya pemberlakuan PPKM Level 3 di wilayah Kota Batam, maka sulit untuk mengumpulkan warga sekitar. Pembuatan pamflet identitas diri ini untuk memudahkan warga dalam mengenal peserta yang akan melaksanakan KKN-DR. Pengisian identitas diri peneliti adalah landasan dasar terselenggaranya KKN-DR UIN Sunan Gunung Djati Bandung, riwayat pendidikan peserta KKN-DR, dan terakhir adalah program kerja yang sudah ditetapkan.

Kegiatan berikutnya adalah pembuatan pamflet sosialisasi pencegahan penyebaran virus Covid-19 di masa pandemi. Sosialisasi dilakukan secara daring dan perlunya media untuk menyampaikan yaitu berupa pamflet. Pamflet yang dibuat berjumlah 2 buah. Yang pertama landasan dasar adanya protokol kesehatan bagi seluruh lapisan masyarakat dan yang kedua adalah tentang protokol kesehatan yang terbaru dari Website Kementerian Kesehatan melalui program GERMAS (Gerakan Masyarakat Sehat). Karena KKN-DR yang dilakukan adalah model Individu, maka peneliti membuat pamflet sosialisasi tersebut selama dua hari. Adapaun satu pamflet untuk satu hari.

Kegiatan hari berikutnya adalah pembuatan Pamflet sosialisasi tentang vaksinasi dan efektivitas dalam memutus penularan di masa pandemi Covid-19. Kegiatan ini dilakukan untuk menindaklanjuti program kerja PUSPA (Publikasi Seputar Pandemi) Covid-19. pembuatan pamflet mengenai vaksinasi adalah dalam upaya ikhtiar untuk menekan angka kematian akibat virus corona. Materi berikutnya adalah menampilkan beberapa jenis vaksin yang telah tersedia. Hal ini untuk menjadi pengetahuan umum bagi warga setempat. Dan juga karea KKN-DR yang dilakukan adalah hanya individu, pembuatan pamflet dilakukan selama dua hari, yaotu satu pamflet satu hari.

Kegiatan pengabdian berikutnya adalah mengadakan pertemuan secara daring melalui Grup RT.003 di *Whatsapp*. Hal ini sebagai bentuk digitalisasi atau modernisasi komunikasi di masa pandemi. Hal ini juga di maksudkan agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti dengan seksama. Pertemuan pertama secara daring ini untuk melakukan perkenalan diri peserta KKN-DR atau peneliti kepada warga sekitar. Adapun dalam perkenalan berupa identitas diri, landasan dasar diadakannya KKN-DR, dan juga berbagai program kerja yang sudah ditentukan. Hal ini untuk memudahkan warga dalam mengenal peneliti dalam melakukan pengabdian.

Bentuk pengabdian berikutnya melakukan sosialisasi pencegahan penyebaran Covid-19. dari pembuatan pamflet yang sebelumnya, peneliti membagikan informasi sosialisasi tersebut. Sosialisasi dilakukan dengan cara daring digrup *Whatsapp* RT.003. Penyebaran informasi sosialisasi tersebut sebagai upaya pengingat bagi warga secara daring atau digital tentang pencegahan penularan virus corona di masa pandemi.

Hari berikutnya mengadakan pertemuan virtual melalui *Video Call* grup yang dilaksanakan secara terbatas karena ruang platform yang tidak mumpuni. Sosialisasi virtual tersebut diselenggarakan guna memanfaatkan media dan teknologi dari gawai yang dimiliki oleh warga setempat. Sosialisasi dihadiri oleh 8 orang dari berbagai kalangan usia. Hal ini untuk mewakili usia yang ikut dalam sosialisasi. Dalam sosialisasi tersebut ada tiga pembahasan. Yang pertama mengenai pencegahan penularan virus corona di masa pandemi, efektivitas vaksinasi, dan yang terakhir adalah kepedulian sosial di masa pandemi. Sosialisasi dilakukan selama 30 menit dan untuk memvariasikan komunikasi secara daring maka dilakukan *Video Call*. Sosialisasi dilakukan secara dialogis oleh warga guna terbentuknya kesadaran akan pentingnya pemberdayaan literasi media tentang pencegahan penularan virus corona di masa pandemi salah satunya adalah menghindari kerumunan.

Kegiatan berikutnya adalah pembuatan materi desain grafis untuk disampaikan pada para remaja. Materi desain grafis ini untuk pematangan program kerja KKN-DR. Pematangan materi ini diperuntukkan dalam memudahkan remaja untuk memahami materi atau praktik mengenai desain grafis yang disampaikan. Adapun materi yang dibuat adalah urgensi belajar desain grafis di era digitalisasi dan tahap-tahap mempelajari aplikasi desain grafis *Canva*. Aplikasi tersebut dapat dengan mudah dipelajari dan diterapkan. Bahkan hanya desain grafis, namun juga mengedit video. Selain itu, mereka juga mampu untuk membuat template presentasi yang nantinya bisa bermanfaat ketika ada tugas menampilkan presentasi.

Kegiatan yang dilakukan berikutnya adalah persiapan pembagian masker. Peneliti memasukkan masker ke dalam *goodiebag* untuk nantinya diberikan kepada warga setempat secara *door to door*. Peneliti memesan sebanyak 90 masker dengan 45 masker batik dan 45 masker bermotif, 45 *Goodiebag*, dan 45 cantolan. Hal ini merupakan bentuk kepatuhan terhadap protokol kesehatan yaitu menggunakan



amsker saat berpergian. Setiap rumah nantinya akan mendapatkan setidaknya 2 masker, 1 cantolan, dan 1 *goodiebag*.

Pengabdian pada kegiatan KKN-DR SISDAMAS berikutnya adalah mengadakan sosialisasi di grup *Whatsapp* RT.003. Sosialisasi yang diadakan mengenai efektivitas vaksinasi dalam menekan angka kematian dan beberapa jenis vaksin yang tersedia serta identitasnya. Sosialisasi ini juga untuk memberikan informasi dalam mempercepat vaksinasi secara nasional .

Pada kegiatan hari terakhir minggu ke empat, peneliti melakukan pemberdayaan anak melalui pada aplikasi *Canva* sebagai bentuk adaptasi teknologi di masa pandemi. Pemberdayaan ini karena para remaja yang bersekolah memiliki waktu menggunakan gawai mereka dalam waktu yang cukup lama. Dan untuk memberikan sesuatu yang berbeda dari hanya mencari materi belajar, mereka juga bisa membuat sesuatu berupa desain grafis dari aplikasi tersebut. Pemberdayaan dilakukan pada beberapa remaja karena mengingat waktu dan kondisi yang tidak memungkinkan dilakukan secara massal.

Pada hari pertama minggu terakhir atau kelima, peneliti mengunjungi kediaman tokoh masyarakat, yaitu Ketua RW.005. kunjungan ini sebagai bentuk perpisahan atau pamit dari kegiatan KKN-DR yang sudah berlangsung hampir sebulan penuh. Dalam kunjungan tersebut juga dilakukan simbolisasi penyerahan pembagian masker langsung kepada Ketua RW.005. hal ini sebagai bentuk bahwa pejabat setempat atau tokoh masyarakat sekitar peduli akan pentingnya protokol kesehatan di masa pandemi yaitu salah satunya menggunakan masker ketika berpergian keluar rumah.

Hari berikutnya peneliti bersama orang tua membagikan masker secara *door to door* kepada warga RT.003. pembagian dilakukan seperti itu untuk menghindari kerumunan jika dikumpulkan. Pembagian masker tersalurkan sebanyak 43 rumah. Pembagian masker ini sebagai bentuk kepedulian sosial masyarakat dalam memperhatikan protokol kesehatan di masa pandemi.

Pada tanggal 31 Agustus 2021 dilakukan penutupan KKN-DR SISDAMAS UIN Sunan Gunung Djati yang dilakukan di wilayah RT.003/RW.005, Kelurahan Batu Besar, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau melalui grup di *Whatsapp*. Perpisahan dilakukan secara daring untuk menghindari kerumunan dan masih banyaknya aktivitas warga sekitar yang kerja dan sekolah.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Identifikasi masalah dalam pengabdian ini adalah aktivitas menggunakan gawai yang berlebihan perlu adanya pengawasan dan juga kebermanfaatannya yang berlangsung. Selain itu, aktivitas bermain *game* menjadi problematik bagi remaja untuk itu adanya kegiatan lain seperti desain grafis yang lebih bermanfaat bagi mereka sendiri. Dan juga bagi masyarakat, perlu adanya kesadaran pengetahuan digital dalam

melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat. Dalam menjawab identifikasi permasalahan tersebut, peneliti bersama masyarakat merumuskan beberapa program seperti sosialisasi secara daring melalui media grup *Whatsapp* dan pemberdayaan media dan teknologi bagi anak-anak dan remaja.

Melalui sosialisasi daring, peneliti melakukan pembuatan beberapa pamflet digital untuk disebar. Pembuatan pamflet ini juga untuk menarik minat masyarakat meski dalam kondisi aktivitas di masa PPKM. Secara tidak langsung program tersebut membuat kesadaran akan aktivitas digital yang masih banyak dapat dilakukan selain sekedar komunikasi jarak jauh. Dan selain itu, program pembuatan pamflet juga menarik minat anak-anak atau remaja yang bisa dilakukan oleh mereka untuk kebutuhan diri kedepannya di era digitalisasi modern.

Adapun indikator dan alat ukur keberhasilan adalah keaktifan warga RT.003 dalam berinteraksi pada sosialisasi yang beberapa kali dilakukan. Bukan hanya itu, adanya peningkatan media sosialisasi yang awalnya berupa media *chat* beralih ke *video call* grup yang dilakukan secara terbatas dari berbagai usia. Selain itu adanya hasil karya dari remaja yang mengikuti pemberdayaan media dan teknologi melalui aplikasi *Canva*. Adapun rekomendasi pengabdian adalah untuk penjadwalan dan pembuatan ruang khusus untuk dalam membina anak-anak dan remaja untuk bisa mengembangkan kemampuan mereka dalam hal berteknologi digital terutama desain grafis. Selain itu, adapun tiap minggunya untuk mengadakan pertemuan sesama warga dalam melakukan kepedulian sosial di masa pandemi Covid-19

### Gambar dan Tabel

Tabel 1. Pendataan pemberdayaan remaja/anak-anak

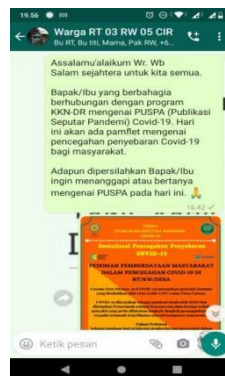
No	Nama	Tingkat Pendidikan	Alamat RT/Blok
1	Ragil	SMK	L.60
2	Hafidz	SMA	L.59
3	Saiful	SMA	L.28
4	Shila	SD	L.55
5	Tyla	SD	L.55

Pendataan tersebut merupakan sampel dari keseluruhan klasifikasi data Kartu Keluarga berdasarkan usia dan pekerjaan. Hal ini untuk merumuskan program kerja pengabdian yang dilaksanakan



Gambar 1. refleksi sosial bersama Ketua RW.005

Refleksi sosial dilakukan sebagai bagian dari Standar Operasional Prosedur dalam menjalani KKN-DR SISDAMAS UIN Sunan Gunung Djati. Dalam refleksi sosial tersebut untuk merumuskan dan menentukan program kerja yang akan dilaksanakan



Gambar 2. Sosialisasi daring di *Whatsapp Group* RT.003

Sosialisasi dilakukan untuk partifipatif warga setempat dalam melaksanakan program KKN-DR yaitu PUSPA (Publikasi Seputar Pandemi ) Covid-19.

## E. PENUTUP

### Kesimpulan

Media dan teknologi digital tidak dapat dilepaskan dari masyarakat moderin di abad ke-21. Yang perlu dilakukan adalah memanfaatkan hal positif pada era digitalisasi. Pada tujuan pengabdian ini untuk memberdayakan masyarakat setempat dalam hal literasi media. Pada masyarakat yang sudah dewasa untuk diberdayakan pentingnya digitalisasi informasi dari sosial media. Dan masyarakat dalam partisipatifnya mampu berbaur dengan era digitalisasi melalui komunikasi secara daring

Pada masa berikutnya perlunya pertemuan khusus rutin dalam mengembangkan media dan teknologi digital. Hal ini untuk mempercepat masyarakat yang melek teknologi informasi di era digital.

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis sekaligus peneliti menyampaikan terima kasih kepada Kampus UIN Sunan Gunung Djati Bandung dan pihak LP2M yang sudah menyediakan program KKN-DR SISDAMAS yang membantu saya dalam mengabdikan diri kepada masyarakat atas kepedulian sosial. Dan juga saya berterima kasih Mama selaku orang tua yang selalu membantu dilapangan untuk menyukseskan berjalannya program KKN-DR dan keluarga saya yang turut andil membantu materi dan non materi.

Selain itu, saya berterima kasih kepada Ketua RW.005 Perumahan Citramas Indah yang sudah memberikan izin juga saran bagi peneliti untuk melaksanakan KKN-DR diwilayah tersebut. Peneliti juga berterima kasih kepada Bu Woro dan Bu Isti warga RT.003/RW.005 Perumahan Citramas Indah yang membantu dalam melakukan refleksi sosial juga saran dalam melaksanakan KKN-DR. Dan terakhir saya menyampaikan terima kasih kepada Chilwatul Ulwiah yang juga membantu memberikan dukungan dari jauh untuk kelancaraan KKN-DR yang peneliti lakukan.

## **G. DAFTAR PUSTAKA**

Herlina, Dyna. 2019. *Literias Media: Teori dan Fasilitasi*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.

Nurmalina. 2020. *Literasi Media dalam Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.

Nasrullah, Rulli. 2019. *Teori Riset Khalayak Media*. Jakarta: Kencana

Poerwaningtias, Intania, P. Rianto, Maulin Ni'am, Dkk. 2013. *Model-model gerakan literasi media dan pemantauan media di Indonesia*. Yogyakarta: Pusat Kajian Media dan Budaya.

Rahman, Vudu Abdul, D. Suci Dwina, A. Ridwan Syafii, Dkk. 2018. *Literasi dalam saku, mengelola media sosial komunitas tanpa batas*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Wahab, Abdul dan Lestari, Lies Amin. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.

Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.

Ahmed, F., Alimuzjaman Alim, S. M., Islam, S., Bhusan, K., Kawshik, R., & Islam, S. (2016). *433 MHz (Wireless RF) Communication between Two Arduino UNO*. American Journal of Engineering Research, (510), 2320–2847.