

Edukasi Penggunaan Gadget untuk Meningkatkan Literasi Digital

Adzra Hanifah Nabila¹, Hilma Sayyieda Jasmine², Lisa³, Erlan Aditya Ardiansyah⁴

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: adzrahanifah881@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: hilmasayyiedajasmine@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail : natalialisa949@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: erlanaditya@uinsgd.ac.id

Abstrak

Di era modern ini, dunia mengalami perkembangan pada berbagai bidang, salah satunya ialah bidang teknologi. Contoh dari perkembangan teknologi yakni dengan adanya gadget. Tentunya, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal dan mahir menggunakan handphone. Permasalahan yang diangkat hingga terwujudnya sebuah program kerja dalam hal ini mengenai edukasi penggunaan gadget untuk meningkatkan literasi digital pada siswa MTS Nurul Huda. Dengan kecanggihan yang ada, membuat kita seringkali lalai terhadap waktu karena asyik berkutat dengan gadget. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah menyelenggarakan penyuluhan tentang penggunaan gadget yang baik demi meningkatkan literasi digital kepada siswa-siswi MTs. Nurul Huda Karanganyar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan pemberdayaan masyarakat. Para siswa diberikan pengetahuan tentang aplikasi yang bernama iPusnas dan Candil sebagai alternatif sumber belajar untuk meningkatkan literasi yang diakses secara online melalui gadget. Kedua aplikasi menyediakan buku elektronik yang menarik tanpa membeli dipungut biaya. Kegiatan ini memanfaatkan aplikasi perpustakaan digital, sehingga siswa merasa tertarik untuk membaca dan meningkatkan minat literasinya. Disimpulkan bahwa siswa-siswi MTs tersebut dapat mengetahui dampak baik dan buruknya penggunaan gadget sehingga mereka bisa memiliki batas dan terhindar dari kecanduan gadget yang berlebihan.

Kata Kunci: gadget, literasi, edukasi

Abstract

In this modern era, the world is experiencing developments in various fields, one of which is technology. An example of technological development is the existence of gadgets. Of course, today's children are familiar with and proficient in using cellphones. The problems raised led to the realization of a work program in this case regarding education on the use of gadgets to increase digital literacy among MTS Nurul Huda students. With existing

sophistication, we often forget about time because we are busy playing with gadgets. The aim of this service activity is to provide education on the proper use of gadgets to increase digital literacy for MTs students. Nurul Huda Karanganyar. This community service activity is carried out with a community empowerment approach. Students are given knowledge about applications called iPusnas and Candil as alternative learning resources to improve literacy which are accessed online via gadgets. Both applications provide interesting electronic books without a fee to purchase. This activity utilizes digital library applications, so that students feel interested in reading and increase their literacy interest. It was concluded that MTs students can know the good and bad impacts of using gadgets so that they can have limits and avoid excessive gadget addiction.

Keywords: *gadget, literation, education*

A. PENDAHULUAN

Pada saat ini, gadget merupakan suatu alat yang digemari dan dibutuhkan banyak orang baik dewasa, remaja, maupun anak-anak yang pada awalnya hanya sebagai kebutuhan tambahan saja. Namun, seiring perkembangan teknologi, gadget mengalami dinamisasi yang luar biasa dari sisi fungsi dan fitur-fiturnya sehingga memungkinkan penggunaannya dapat melakukan berbagai macam kegiatan seperti berkirim pesan, berselancar internet, bermain game, dan lain-lain.

Penggunaan gadget pada usia anak sekolah bukanlah hal yang baru untuk di era sekarang. Semenjak adanya pandemi virus corona memberikan dampak bermacam-macam bagi semua sektor salah satunya adalah sektor pendidikan yang membuah strategi baru guna tetap menunjang proses pembelajaran agar dapat tetap dilakukan sehingga anak-anak juga ikut menggunakannya. Namun, kegiatan tersebut juga terlalu berisiko jika terlalu dibiarkan tanpa adanya edukasi dan bimbingan untuk anak tersebut. Dengan adanya kemampuan literasi yang dimiliki oleh setiap siswa akan sangat berpengaruh dalam keberhasilan generasi muda. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keberhasilan generasi muda juga bergantung pada kemampuan literasi yang dimiliki, semakin banyak membaca maka semakin banyak pula informasi dan kosa kata yang di dapat. Sehingga akan tercipta generasi muda yang berwawasan luas.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadi tantangan tersendiri tak terkecuali bagi sektor pendidikan dalam membentengi siswa dari dampak negatif derasnya penggunaan teknologi terutama dalam keseharian siswa. Era modern saat ini menjadikan sistem digitalisasi hampir dalam segala aspek kehidupan, tak terkecuali dalam aspek pendidikan.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tentunya hal tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung akan menjadi tantangan tersendiri bagi

para siswa. Hal tersebut menyebabkan banyak siswa yang memiliki gadget masing-masing. Kecanggihan teknologi menciptakan berbagai game online dan aplikasi mobile yang membuat siswa lebih tertarik dengan gadget dibandingkan dengan buku cetak, baik buku pelajaran ataupun non pelajaran. Selain dari kecanggihan teknologi saat ini, minat baca masyarakat Indonesia memang sudah rendah.

Alroy (2021:150) secara detail menjelaskan bahwa pada tahun 2018 silam, data nilai PISA (Programme for International Student Assessment) menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki peringkat yang cukup rendah dalam hal kemampuan literasi membaca, sains, dan matematika. Indonesia tercatat menduduki peringkat 72 dari 77 negara (tidak termasuk Spanyol) dari skor yang diberikan PISA. Indonesia hanya mencatatkan nilai 371 dimana rata-rata seluruh negara adalah 487. Tentunya Indonesia menjadi negara dengan nilai di bawah rata-rata dalam hal kemampuan literasi membaca, sains, dan matematika. Selain skor hasil PISA yang diperoleh Indonesia, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh UNESCO, literasi di Indonesia sangatlah minim. Persentase sesuai indeks penelitian adalah 0,001% yang artinya adalah 1 dari 1000 orang di Indonesia memiliki keinginan dalam membaca. Tentunya dengan seluruh data tersebut terdapat beberapa penyebab terciptanya masyarakat yang belum berminat membaca.

Kebiasaan menggunakan gadget ternyata memberikan dampak ketergantungan terhadap anak. Kini, penggunaan gadget bukan hanya sekedar media pembelajaran namun juga digunakan untuk hal-hal lainnya seperti bermain game, bermedia sosial, dan lain sebagainya yang kurang bermanfaat dan mengganggu konsentrasi anak dalam belajar, menimbulkan rasa malas, dan terbuangnya waktu secara sia-sia.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan berinteraksi secara langsung dengan masyarakat untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada agar dapat membantu memecahkan masalah di masyarakat tersebut khususnya di Desa Karanganyar. Sasaran dari penelitian ini adalah secara khusus siswa MTs Nurul Huda, yang beralamat di Kampung Cibolang, Desa Karanganyar, Kecamatan Cililin, Kabupaten Bandung Barat.

Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis (Hidayat & Lubis, 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat Kharizmi (2015) yang menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, dan merancang sesuatu disertai dengan berpikir kritis. Yuliati (2017) menambahkan bahwa kemampuan literasi harus dimiliki oleh siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, akan tetapi literasi juga merupakan kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki oleh setiap siswa.

Terdapat siswa/siswi yang mungkin tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang cara menggunakan gadget dengan bijak. Selain itu, ada pula di antara mereka yang kecanduan terhadap *gadget* dan media sosial. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya perumusan program kerja yang dapat meningkatkan literasi

para siswa agar seperti dampak positif dan negative dari *gadget* dan membantu penyediaan media aplikasi pendukung pembelajaran siswa.

B. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan pemberdayaan masyarakat, memadukan penelitian dan pengabdian, menggunakan tahapan: Refleksi sosial, pemetaan sosial, pelaksanaan dan evaluasi program. Adapun yang menjadi objeknya adalah siswa siswi MTs Nurul Huda yang terletak di Kampung Cibolang, Desa Karanganyar, Kecamatan Cililin, Kabupaten Bandung Barat.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Dalam pelaksanaan kegiatan ini diimplementasikan dalam bentuk program kerja yang kemudian disusun sebagai upaya memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat. Program kerja yang kami ambil yaitu edukasi penggunaan *gadget* untuk meningkatkan literas digital pada siswa MTS Nurul Huda yang beralamat di Desa Karanganyar, Kecamatan Cililin yang dikemas dalam bentuk seminar.

Isi dari kegiatannya pun beragam, seperti pemutaran video animasi yang berisi cara bijak menggunakan *gadget*, penyampaian materi tentang sejarah *gadget*, dampak penggunaan *gadget*, dan pemanfaatan *gadget* untuk meningkatkan literasi digital melalui aplikasi perpustakaan online seperti iPusnas, Candil, dan lain-lain, serta kegiatan lainnya.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Agustus 2023, tepatnya pukul 09.00 WIB. Kegiatan ini dilaksanakan di Aula MTS Nurul Huda. Adapun peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 70 orang yang terdiri dari para siswa dan para guru MTS Nurul Huda.

Kegiatan dimulai dengan pendataan dan pendaftaran para peserta. Pendaftaran ini perlu dilakukan sebagai syarat untuk masuk ke dalam ruangan yang telah disediakan. Setelah melewati proses pendaftaran, para peserta diarahkan ke dalam ruangan untuk menempati posisi tempat duduk yang sudah disediakan. Dalam ruangan pun disediakan makanan dan minuman untuk menemani peserta agar tidak merasa bosan.

Kegiatan dimulai dengan agenda pembukaan. Setelah acara pembuka selesai, dilanjut pada acara inti yaitu penyampaian materi yang disampaikan oleh tiga orang pemateri dan dibagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama, penyampaian materi tentang sejarah *gadget*. Sesi kedua tentang dampak penggunaan *gadget* serta pemutaran video animasi. Dan sesi ketiga tentang pemanfaatan *gadget* untuk meningkatkan literasi digital. Di sesi ketiga ini, para peserta diberikan edukasi mengenai cara penggunaan aplikasi perpustakaan digital dan dalam tahap ini, para guru yang membawa *handphone* dibantu untuk melakukan proses registrasinya.

Selanjutnya, setelah materi disampaikan, para peserta diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada hal-hal yang masih belum jelas dan ingin ditanyakan

kepada pemateri. Kegiatan tanya jawab ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kerja dibuat dan dilaksanakan guna memecahkan permasalahan yang ada di tengah masyarakat. Program ini dilakukan agar dapat membantu atau meminimalisir permasalahan-permasalahan dengan dilaksanakannya suatu program kerja. Peranan kami adalah sebagai pembimbing dan pendamping bagi anak-anak yang ada disana khususnya siswa MTS Nurul Huda. Sebagian besar di sana memang belum semuanya paham dan mengerti akan internet. Namun, disituasi sekarang yang mengharuskan mereka menggunakan teknologi gadget lebih cepat dari biasanya dan memanfaatkan fitur-fitur lainnya. Selain itu, penggunaan gadget juga hanya digunakan untuk bermain game, berkirim pesan, dan bertelepon saja, padahal masih banyak kegiatan lain yang bermanfaat seperti membaca buku melalui perpustakaan online, dan lain sebagainya.



Gambar 1. Registrasi pendaftaran

Hal tersebut menjadi suatu perhatian khusus bagi kami untuk memberikan edukasi terlebih dahulu agar siswa bisa menggunakan gadget dengan bijak dan memanfaatkan gadget sebagai sumber ilmu pengetahuan sebagaimana peran mereka sebagai pembelajar. Selain bertujuan mengedukasi penggunaan gadget yang baik kepada para siswa, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengalihkan aktivitas siswa ketika bermain gadget tidak hanya untuk bermain game saja, tetapi juga dapat dimanfaatkan kegiatan literasi digital dan sumber belajar seperti membaca buku secara online melalui aplikasi perpustakaan online seperti iPusnas, Candil, dan lain-lain.

Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Kharizmi (2015) menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, dan merancang sesuatu disertai dengan berpikir kritis. Sedangkan Yuliati (2017)

menambahkan bahwa kemampuan literasi harus dimiliki oleh siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, akan tetapi literasi juga merupakan kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki oleh setiap siswa.



Gambar 2. Penyampaian materi

Penyebab rendahnya minat literasi membaca masyarakat Indonesia antara lain adalah tidak adanya penanaman kebiasaan membaca sejak dini, kurangnya akses fasilitas membaca yang ada, dan kurangnya produksi buku di Indonesia. Hal itu yang menciptakan minat baca masyarakat di Indonesia rendah.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, para siswa dapat menggunakan gadget sebagai salah satu sarana meningkatkan literasi baik itu literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari (Khasabah & Herina, 2019).

iPusnas dan Candil dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar siswa untuk meningkatkan literasi membaca. iPusnas merupakan aplikasi yang diciptakan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, sedangkan Candil (Maca Dina Digital Library) merupakan aplikasi milik Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat. Keduanya merupakan perpustakaan digital yang memudahkan masyarakat mengakses buku melalui gadget tanpa perlu membeli buku maupun pergi ke perpustakaan.



Gambar 3. Foto Bersama

iPusnas dan Candil dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar siswa untuk meningkatkan literasi. Selain dapat diakses secara online melalui gadget, iPusnas dan Candil juga memiliki banyak buku menarik yang dapat dipinjam tanpa membeli. Pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital ini dapat lebih menarik siswa untuk membaca dan meningkatkan minat literasi menjadi lebih baik lagi.

Kegiatan ini pun cukup mendapatkan perhatian dari para siswa dan para guru yang ikut berpartisipasi dalam menyukseskan kegiatan ini. Diharapkan edukasi yang kami berikan dapat mengatasi permasalahan penggunaan gadget pada siswa, dan adanya edukasi mengenai perpustakaan digital pun dapat meningkatkan minat literasi digital para siswa.

E. PENUTUP

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penyuluhan mengenai peran gadget guna meningkatkan literasi digital diselenggarakan yang audiensnya merupakan siswa-siswi MTs Nurul Huda Karanganyar. Melalui gadget, kita bisa melakukan apa saja dengan mudah, seperti *chatting*, *scrolling* di internet, bermain game, dan lain sebagainya. Saat pandemic covid, khususnya lembaga pendidikan menerapkan pembelajaran jarak jauh/online learning yang mengharuskan siswa-siswi untuk menggunakan gadget. Karena penggunaan gadget yang cukup sering, memberikan efek yang kurang baik terhadap anak. Adanya kebiasaan penggunaan gadget demi pembelajaran di sekolah, gadget tersebut juga difungsikan untuk hal-hal seperti bermain game, scrolling sosial media, dan sebagainya yang mengakibatkan timbulnya rasa malas, waktu yang terbuang sia-sia, bahkan anak bisa menarik diri dari lingkungan karena terlalu asyik dengan gadget.

Kegiatan seminar yang diadakan bertujuan untuk mengedukasi penggunaan gadget yang baik kepada siswa-siswi, untuk mengalihkan aktivitas siswa ketika bermain gadget yang tidak hanya fungsinya untuk bermain game tetapi gadget tersebut juga dapat dimanfaatkan dengan kegiatan literasi digital, yang menarik disini ialah adanya aplikasi perpustakaan online yang dapat di unduh dengan mudah di gadget yang kita miliki. Jika dimanfaatkan unruk meningkatkan kemampuan literasi, maka pengetahuan anak pun semakin bertambah, ada berbagai jenis bacaan yang dapat ditemukan pada perpustakaan online. Seperti materi pelajaran untuk anak sekolah mulai dari SD hingga SMA/SMK, bahasa dan sastra, novel, ensiklopedia, sosial, kehutanan, sejarah, dan masih banyak lagi. Sehingga, penggunaan gadget tidak sia-sia melainkan memberikan manfaat kepada anak-anak.

Di Indonesia sendiri, minat baca pada masyarakatnya sangat rendah. Orang-orang kurang tertarik dan memiliki semangat membaca. Padahal, dengan membaca kita bisa menambah wawasan dan mengasah pola pikir kita agar semakin baik. Penyebab rendahnya minat literasi membaca masyarakat Indonesia antara lain adalah tidak adanya penanaman kebiasaan membaca sejak dini, kurangnya akses fasilitas membaca yang ada, dan kurangnya produksi buku di Indonesia. Contoh aplikasi perpustakaan online adalah iPusnas dan Candil.

Oleh karena itu, gadget tidak hanya dapat digunakan untuk bermain game, scrolling sosial media, bertelepon, dan lainnya, tetapi adanya perkembangan teknologi juga memberikan manfaat untuk meningkatkan literasi khususnya pada anak-anak. Dengan adanya seminar dan sosialisasi ini, siswa-siswi MTs Nurul Huda diharapkan dapat menyelami dunia literasi lebih baik lagi dan juga menunmbuhkan minat baca yang baik bagi setiap individu melalui teknologi yang sudah tersedia.

F. DAFTAR PUSTAKA

Hidayat, F. P., & Lubis, F. H. (2021). Literasi media dalam menangkal radikalisme pada siswa. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 31-41.

Yuliati, Y. (2017). Literasi sains dalam pembelajaran IPA. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(2). 21-28. Diperoleh dari <https://core.ac.uk/download/pdf/228882834.pdf>

Nugroho, Wilda Agung. 2022. Pemanfaatan Media Aplikasi iPusnas Sebagai Sumber Belajar dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Dasar 2. Vol 2.* <http://dx.doi.org/10.30596%2Finteraksi.v5i1.5564>