

MENUMBUHKAN BUDAYA LITERASI MELALUI BUKU DIGITAL PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN DI DESA WANCIMEKAR

¹Nia Yuniarsih, ²Lenisa Fitri

Fakultas Farmasi Universitas Buana Perjuangan Karawang

Email : nia.yuniarsih@ubpkarawang.ac.id

Jl. Ronggo Waluyo Sinarbaya, paseurjaya, Kec. Telukjambe Timur., Kab Karawang, Jawa Barat 41361,
Indonesia.

Abstrak

Membaca merupakan bagian dari budaya literasi. Rendahnya minat baca anak atau siswa sangat berdampak pada kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia khususnya anak-anak di desa Wancimekar. Seiring berkembangnya zaman, berkembang pula teknologi informasi seharusnya dapat memudahkan anak atau siswa untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Namun, sebagian besar anak atau siswa menggunakan gawai untuk bermain *game* saja. Padahal, akses internet di lingkungan sekitar menetap sangat memadai. Oleh karena itu, perlunya menumbuhkan budaya literasi pada anak yaitu melalui buku digital dapat menjadi salah satu solusi dalam menumbuhkan budaya literasi di dunia pendidikan pada khususnya bagi anak-anak di desa Wancimekar dengan berbagai keunggulan dan daya tarik buku digital diharapkan mampu menumbuhkan minat baca sehingga kemampuan literasi masyarakat Indonesia semakin meningkat. Melalui metode menumbuhkan literasi digital ini dengan sosialisasi dan pendampingan kegiatan membaca menggunakan platform *Literacycloud.org* bertujuan untuk membantu menumbuhkan minat baca yang tinggi pada anak-anak, meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik. Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini berkembangnya semangat anak dalam membaca teks yang ditandai dengan adanya anak yang ingin membaca ulang cerita setelah kegiatan selesai. Dengan demikian, adanya program menumbuhkan budaya literasi digital dianggap cukup efektif untuk meningkatkan minat baca anak-anak terutama di desa Wancimekar.

Kata kunci: Literasi, Gawai, Buku digital, Pendampingan membaca

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang informasi dan teknologi saat ini sangat pesat, diikuti dengan teknologi yang semakin canggih di era teknologi ini untuk memenuhi kebutuhan setiap individu. Teknologi saat ini semakin baik seperti gawai, laptop, peralatan, alat elektronik untuk bekerja, dan sebagainya untuk tren terbaru saat ini adalah gawai. Tampaknya gawai itu sendiri dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap nilai dan budaya. Saat ini, tidak hanya pekerja yang dapat menggunakan gawai, namun hampir semua kelas sosial dapat menggunakan gawai mulai usia muda hingga dewasa. Hampir semua orang menggunakan dan menghabiskan waktu di bermain gawai setiap hari, akibatnya gawai memiliki efek positif dan negatif, tetapi efek negatifnya lebih besar ketika penggunaannya adalah balita, remaja, bahkan remaja.

Menurut Kurnia (2017) terdapat dampak positif dan negatif dari bermain gawai pada anak-anak. Dampak positifnya adalah dapat menemukan *game* edukasi, belajar berkreasi terhadap teknologi, dapat menemukan informasi pendidikan yang inovatif, melatih fungsi otak, memperlancar komunikasi dan memperluas jaringan pertemanan. Sedangkan dampak negatifnya adalah, bahaya radiasi bagi anak-anak, paparan *cyberbullying*, kecanduan pada anak, hambatan perkembangan, lambat memahami, dan risiko mempengaruhi perkembangan psikologis anak. Berdasarkan informasi yang didapat dari salah satu warga masyarakat di desa Wancimekar mengatakan contoh kasus, dimana kecanduan gawai dapat menimbulkan gangguan jiwa, ditemukan kasus pelajar yang mengalami kecanduan akut terhadap penggunaan laptop dan gawai. Tingkat kecanduan tersebut sampai pada level akut sehingga membuat siswa mengalami guncangan jiwa. Siswa tersebut merupakan pelajar SMP yang pada akhirnya dirujuk dokter spesialis jiwa tingkat kecanduan anak tersebut telah sampai kepada tingkat yang akut bahkan salah satu siswa ditemukan membentur-menturkan kepalanya ke tembok saat ingin sekali mengakses gawai, namun tidak diizinkan oleh kedua orang tuanya sehingga adanya kasus tersebut maka perlu peran orangtua untuk mengawasi anaknya agar tidak kecanduan gawai.

Mengingat semakin banyaknya kasus yang terjadi di masyarakat, terkait dengan dampak negatif penggunaan gawai maka perlu adanya literasi digital pada anak. Menurut Gilster (dalam Kemdikbud, 2017) literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang dapat diakses melalui perangkat komputer. Lalu menurut Law, dkk (2018) literasi digital yaitu kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, berkomunikasi, mengevaluasi,

Karawang, 28 Februari 2023

dan menciptakan informasi secara aman dan akurat melalui teknologi digital, termasuk berbagai keterampilan seperti literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi, dan literasi media. Karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan mengoperasikan dan menggunakan berbagai peralatan (platform) teknologi informasi dan komunikasi, tetapi juga melibatkan proses membaca dan memahami. Representasi dari konten perangkat dan proses teknologi yang membuat dan menulis menjadi sebuah pengetahuan baru. Adanya literasi digital, anak memahami manfaat dan implikasi media, dan anak terjauh dari kecanduan gawai, sehingga literasi digital juga perlu ditanamkan sejak dini (Sukiman, 2016).

Menurut Day dan Qodariah (2018) era digital merupakan ciri dari era millennial, berbagai fenomena di lingkungan sekitar kita. Faktanya, kehadiran digital dalam kehidupan kita memudahkan setiap orang untuk melakukan bisnis, tetapi berdampak berbahaya bagi anak-anak. Beberapa peneliti bahkan menunjukkan aturan orang tua untuk anak-anak mengenai penggunaan dan kontrol internet (Kurnia, 2017). Menurut Hurlock (dalam Santrock, 2012) mengatakan jika melihat tugas perkembangan anak antara usia 6 dan 12 (*middle childhood*) berada di peringkat usia sekolah dasar yang seharusnya pindah ke lingkungan yang lebih nyaman, lebih luas dari keluarga dan mengenal media. Selama tahap dasar inilah anak-anak pertama kali memperoleh keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung dan menjelajahi dunia dan budayanya (Santrock, 2007).

Era digital tidak lepas dari keterampilan literasi karena selalu dikaitkan dengan bagaimana mendapatkan informasi dari hal-hal yang perlu digunakan secara bijak dan beretika. Literasi digital sendiri dapat dipahami sebagai kemampuan membaca, memahami, dan menganalisis berbagai sumber digital. Selama ini literasi belum membudaya dalam masyarakat Indonesia, karena itu literasi harus dijadikan kebutuhan hidup dan budaya di seluruh Nusantara. Perilaku masyarakat, terutama dalam dunia pendidikan harus diupayakan untuk berubah dari budaya tidak suka membaca menjadi masyarakat membaca (*reading society*). Oleh karena itu, untuk membawa generasi muda idealnya melek literasi bukanlah tugas yang mudah. Budaya mendengarkan, mengamati, berburu, menerbitkan, mengobrol, bersenang-senang, dan sebagainya dianggap lebih penting dan meresap daripada budaya membaca dan menulis (Azwardi, 2016).

Perkembangan teknologi dan informasi telah mengubah cara pembelajar. Saat ini, sumber kekuatan utama adalah pengetahuan atau informasi dan teknologi yang merupakan sarana untuk menjangkau semua pihak dengan memberikan informasi, termasuk dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran. Penggunaan internet, khususnya buku digital sebagai

media pembelajaran, dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya literasi di kalangan anak-anak maupun siswa.

Berdasarkan kondisi permasalahan rendahnya literasi membaca di kalangan anak-anak, kegiatan pengabdian masyarakat ini berupaya untuk dapat menawarkan dan menyajikan kegiatan yang menarik dalam upaya menumbuhkan minat baca para siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi buku digital khususnya melalui kegiatan pendampingan membaca. Melalui program kerja menumbuhkan literasi digital ini bertujuan untuk membantu menumbuhkan minat baca yang tinggi pada anak-anak, meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik didukung dengan ketersediaan sarana dan prasarana serta bacaan yang bermutu dan terjangkau, serta lebih aman karena melalui literasi digital sumber bacaan bisa diakses dimana saja dan kapan. Gerakan literasi digital sangat mengedukasi anak-anak dalam memanfaatkan perangkat digital dan alat komunikasi atau jaringan guna menemukan, mengevaluasi, menggunakan, mengelola, dan membuat informasi secara bijak, serta kreatif.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan untuk anak-anak di lingkungan desa Wancimekar dengan sosialisasi dan pendampingan kegiatan membaca menggunakan platform *Literacycloud.org*, dilaksanakan mulai tanggal 11 Juli 2022 hingga 14 Juli 2022. Sasaran dari kegiatan ini melibatkan beberapa anak dari desa Wancimekar. Metode dalam kegiatan ini dilakukan menyesuaikan waktu kesanggupan anak-anak dan peneliti, namun dengan batas waktu 10:00 – 11:00 WIB. Tempat kegiatan ini berlangsung di salah satu rumah warga yang sudah diberitahukan terlebih dahulu.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak di desa Wancimekar. Berdasarkan observasi atau pengamatan diketahui bahwa minat membaca para anak di lingkungan Desa Wancimekar tergolong masih rendah, anak-anak kurang memanfaatkan literasi secara digital untuk meningkatkan pengetahuan dan menunjang proses belajar dalam menggunakan gawai. Padahal sebagian besar anak memiliki akses internet yang memadai, akan tetapi anak menggunakan akses internet untuk bermain. Akses internet yang memadai seharusnya digunakan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Peneliti mempunyai gagasan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak melalui kegiatan membaca

Karawang, 28 Februari 2023

menggunakan platform *Literacycloud.org*. Adapun kegiatan yang peneliti lakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak-anak di lingkungan desa Wancimekar sebagai berikut:

1. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu sosialisasi dengan memberikan informasi kepada orang tua anak-anak mengenai tujuan dari pelaksanaan pemberdayaan masyarakat ini. Selain itu, orang tua pun diberikan informasi tentang laman *Literacycloud.org* yang akan digunakan untuk kegiatan menumbuhkan literasi digital dengan pendampingan membaca. *Literacycloud.org* adalah platform yang menyediakan buku digital untuk membantu meningkatkan minat baca anak. Buku digital yaitu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa dan guru, buku digital dapat dibaca kapanpun dan dimanapun (Rudamayanti, 2019). Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi juga telah berkembang membawa berbagai sarana bagi anak-anak untuk memiliki akses ke berbagai jenis bacaan yang tidak hanya didapatkan ketika pergi ke perpustakaan atau membeli buku untuk mendukung proses belajar. *Literacycloud.org* dibuat oleh *Room to Read (RTR)*. RTR adalah organisasi yang mendukung literasi dan kesetaraan gender dalam pendidikan, terdapat 200 buku karya penulis dari Indonesia dan negara tetangga di platform *Literacycloud.org* yang dapat diakses dalam bahasa Indonesia maupun Inggris. Selain itu, anak-anak dapat menggunakan bagian *read-aloud* yang dapat digunakan untuk mendengarkan dongeng melalui video yang dibacakan oleh narator (pendongeng). Di *Literacycloud.org* pun disediakan bagian simpan luring. Bagian ini ditujukan untuk menjangkau pengguna sebanyak mungkin agar dapat leluasa menggunakan buku, video, dan konten lainnya untuk menumbuhkan kebiasaan membaca anak. Selain itu, bagian simpan luring ini dapat diakses pembaca ketika jaringan internet tidak stabil atau tidak dapat terhubung dengan gawai. Bagian simpan luring ini dapat menyimpan hingga dua belas buku yang dapat dilihat di Pustaka Luring Saya. Lalu, adapun umpan balik orang tua di akhir kegiatan ini sangat mendukung program pendampingan membaca untuk meningkatkan kemampuan literasi anak-anak. Salah satu orang tua anak menganggap bahwa diadakannya kegiatan membaca merupakan kegiatan yang baik dan bahkan harus dijadikan sebagai ciri budaya, khususnya bagi anak-anak di desa Wancimekar. Meskipun demikian, orang tua mengatakan bahwa kegiatan membaca seperti ini tidak akan mudah diterapkan.



Gambar 2. Poster Pentingnya Literasi Digital

2. Kegiatan kedua yaitu pendampingan kegiatan membaca, kegiatan ini dilakukan dengan berkelompok sesuai dengan jenjang usia dan kelas, kegiatan ini dilaksanakan dengan membaca buku digital melalui platform *Literacycloud.org*. Kegiatan ini dilakukan tiga kali dengan maksimal dua anak dalam satu pertemuan selama satu jam. Pada pertemuan pertama dalam pelaksanaan pendampingan kegiatan membaca anak hanya diberikan buku cetak seperti buku dongeng, puisi, komik, pelajaran dan sebagainya guna melihat ketertarikan anak terhadap buku bacaan. Hasilnya, banyak anak yang merasa jenuh, bosan dan tidak tertarik untuk membaca buku teks.



Gambar 3. Kegiatan membaca buku cetak

Pada pertemuan kedua, anak-anak yang memiliki gawai diinstruksikan untuk mengunjungi situs *literaturecloud.org*. Selain itu, peneliti juga menyediakan laptop yang dapat mengakses bersama.



Gambar 4. Cara Penggunaan *Literacycloud.org*

Kegiatan membaca untuk usia rendah dilakukan dengan membaca nyaring terbimbing dan membaca dalam hati. Sedangkan untuk usia tinggi dilakukan secara mandiri dengan cara membaca dalam hati. Anak-anak diperbolehkan dan bebas dalam memilih buku bacaan, kegiatan ini dilakukan selama satu jam. Setengah jam (30 menit) dilakukan untuk membaca, setengah jam (30 menit) lagi untuk bercerita secara lisan dan tertulis. Pada akhir kegiatan pun dilakukan diskusi mengenai tema cerita, tokoh, latar, dan pesan dalam cerita. Hasil dari pertemuan kedua hingga ketiga adalah berkembangnya semangat anak dalam membaca teks yang ditandai dengan adanya anak yang ingin membaca ulang cerita setelah kegiatan selesai.



Gambar 5. Kegiatan membaca menggunakan *Literacycloud.org*

Adanya program menumbuhkan budaya literasi digital dianggap cukup efektif untuk meningkatkan minat baca anak-anak di desa Wancimekar terutama di masa pandemi. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan sosialisasi dan pendampingan kegiatan membaca menggunakan platform *Literacycloud.org* menjadi sebuah keberhasilan yang ditandai dengan respons positif dari orang tua terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini serta antusiasme dan semangat anak untuk mengikuti kegiatan membaca, dimana mayoritas anak lebih senang membaca melalui layanan literasi melalui buku digital dibandingkan dengan buku cetak karena banyak informasi yang dapat diperoleh dengan mudah. Selain itu, anak aktif bertanya dan berbagi terkait bacaan yang dibaca dan orang tua mendukung penuh kegiatan ini sehingga pelaksanaan kegiatan ini berjalan lancar dan tanpa hambatan. Namun dalam penggunaan layanan literasi melalui buku digital ini pun perlu adanya kerja sama antara orang tua dan anak agar aktivitas membaca dapat lebih terarah dan benar. Bersamaan dengan itu, perlu diberikan pengajaran atau pendampingan berkelanjutan untuk kegiatan membaca untuk merangsang minat membaca anak-anak menggunakan buku digital lainnya.

Dengan demikian, adanya program menumbuhkan budaya literasi melalui buku digital ini, diharapkan berbagai keunggulan dan daya tarik buku digital mampu menumbuhkan minat baca sehingga kemampuan literasi masyarakat Indonesia khususnya pada anak di desa Wancimekar semakin meningkat dan budaya literasi akan semakin tumbuh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema sosialisasi dan pendampingan kegiatan membaca melalui buku digital di Kecamatan Kotabaru, desa Wancimekar ini dapat disimpulkan budaya literasi digital memang sangat perlu ditingkatkan dan dibudayakan mengingat kuatnya arus penggunaan gawai dan media sosial di kalangan generasi muda khususnya anak-anak sebab merupakan sebuah kunci keberhasilan pendidikan dan sebaiknya kebiasaan membaca dibentuk sejak dini, karena dalam membentuk budaya literasi tidak dapat dilakukan dalam waktu yang singkat.

Daftar Pustaka

- Azwardi. 2016. *Pemuda, Bahasa, dan Literasi*. Harian Serambi Indonesia: Banda Aceh.
- Day, V. M., & Qodariah, S. (2018). Menumbuhkan Literasi Digital Pada Anak Usia Sekolah Karawang, 28 Februari 2023

6-12 Tahun Increasing Digital Literation On 6-12 Years Old School-Age Children. *Prosiding Nasional Psikologi*, 2.

Kurnia, N. 2017. *Literasi Digital Keluarga*. Yogyakarta: Center For Digital Society (CFDS).

Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. 2017. Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Materi pendukung literasi digital*. Jakarta: Kemdikbud.

Law, N., Woo, D., Torre, J. D., & Wong, G. 2018. *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Canada: UNESCO Institute for Statistics.

Ruddamayanti, R. 2019. Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12(1).

Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan anak, Jilid I*. Jakarta: Erlangga.

Santrock, Jhon W. 2012. *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup, Edisi 13, Jilid II*. Jakarta: Erlangga.

Sukiman. 2016. *Menjadi Keluarga Hebat dalam Keluarga*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.