

PELATIHAN PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL MENGUNAKAN APLIKASI IJAMBIKOTA KEPADA SISWA SD NEGRI 091/IV KOTA JAMBI

Masgo¹, Mery², Laura Prasasti³

^{1,2}Program Studi Manajemen Informatika / Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

³Program Studi Komputerisasi Akuntansi / Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

Alamat Korespondensi : Jl.Jendral Sudirman, The hok, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, 36138, Telp 0741 - 35095

E-mail: ¹ masgowu@gmail.com, ² merykat89@gmail.com, ³ lauraprasasti28@gmail.com

Abstract

Today's students are less interested in reading, especially elementary school children, even though reading is very important to improve knowledge and insight as the saying goes, reading is a window to the world. However, reading interest among students is very minimal due to gadget addiction. For this reason, the participants of this PKM activity are grade VI students of SD Negeri 091/IV Jambi city, where the school has never used the iJambiKota application, Therefore, this service aims to providing digital literacy development for the learning process. The implementation methods for PKM activities are: (1) Introduction to the iJambiKota application, (2) Practice on how to operate the iJambiKota application, starting from how to download and then register (3) Practice on how to borrow books digitally, (4) Make a summary of books that have been borrowed and read into the Microsoft Office Online application (5) Evaluation..

Keywords: Literacy, Digital, iJambiKota

Abstrak

Siswa zaman sekarang sudah kurang minat baca apalagi anak Sekolah Dasar (SD), padahal membaca sangat penting untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan wawasan seperti pepatah mengatakan membaca adalah jendela dunia. Namun minat baca dikalangan siswa sangat minim dikarenakan kecanduan gadget. Untuk itu kegiatan PKM kali ini pesertanya adalah siswa kelas VI SD Negeri 091/IV kota Jambi, dimana pihak sekolah belum pernah menggunakan aplikasi iJambiKota, Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan memberikan pengembangan literasi digital untuk proses pembelajaran. Metode pelaksanaan untuk kegiatan PKM adalah : (1) Melakukan pengenalan aplikasi iJambiKota, (2) Praktek bagaimana cara mengoperasikan aplikasi iJambiKota, mulai dari cara mendownload lalu mendaftar (3) Praktek cara meminjam buku secara digital, (4) Membuat rangkuman dari buku yang telah dipinjam dan dibaca ke dalam aplikasi *Microsoft Office Online* (5) Evaluasi.

Kata kunci: Literasi, digital, iJambiKota

1. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini telah menyentuh semua aspek kehidupan, tentu saja tidak ketinggalan teknologi di bidang pendidikan. Apalagi sejak pandemi Covid 19 beberapa tahun yang lalu di mana teknologi memainkan peranan yang cukup signifikan dan tergolong penting, karena dengan

menggunakan internet dan aplikasi, ruang dan waktu bukan lagi menjadi hambatan untuk tetap belajar, bekerja dan berkarya. Bahkan kemudahan ini bukan hanya dirasakan oleh orang kantoran saja namun juga merambah mulai tingkat sekolah dasar (SD) sampai Universitas [1]. Namun dengan kecanggihan teknologi seperti laptop dan *gadget* kerap kali menjadi bahan perbincangan di kalangan orang tua karena peserta didik kebanyakan menggunakan alat tersebut hanya untuk bermain game, menonton, ber-media sosial serta mengakses konten – konten yang terkadang belum sesuai dengan usianya karena kurangnya pengawasan dari orang tua, selain mereka menggunakannya sebagai alat berkomunikasi dan belajar misalnya mengetik tugas [2].

Dari fakta yang telah dijelaskan sebelumnya perkembangan teknologi juga bukan hanya memberikan dampak positif namun juga bisa saja negatif jika tidak bisa menyikapinya dengan kompetensi dalam pemahaman literasi digital. Untuk itu para siswa sebaiknya memiliki pengetahuan akan literasi digital yang baik sehingga dapat memanfaatkan secara bijak dan cerdas serta mampu menggunakan dan mengevaluasi segala temuan yang didapat dalam proses pembelajaran [3]. Hal ini sangat penting dikarenakan, penggunaan media sosial, bermain game di kalangan generasi Z sering terdengar berita penyimpangan dan tindakan kriminal yang dilakukan oleh oknum – oknum tertentu. Pasalnya, pengguna internet mudah disamakan baik itu mengenai usia dan jenis kelaminnya, sehingga dari situ dapat dimanfaatkan untuk melancarkan aksi seperti penipuan, pencurian identitas, *cyber bullying* bahkan *cyber-attacks* [4].

Untuk itu pemanfaatan literasi digital harus diedukasi sejak dini, terutama di lembaga pendidikan. Dalam hal ini Pemerintah Kota Jambi telah mendukung peserta didik untuk dapat meningkatkan keterampilannya, meningkatkan pengetahuan dan kreativitasnya dalam proses pembelajaran literasi digital [5], dengan menghadirkan aplikasi perpustakaan digital iJambiKota yang dapat diakses melalui website atau melalui *gadget* dengan mengunduh aplikasi iJambiKota.

Perpustakaan digital iJambiKota dengan slogan layanan perpustakaan digital dalam genggaman masyarakat umum kota Jambi. Dengan perpustakaan digital tersebut dalam websitenya yaitu mempermudah dalam meminjam dan membaca buku, mempunyai koleksi bacaan, mampu bersamaan dalam berbagi dan bersosialisasi. Di mana pun, kapan pun dengan nyaman bersama setiap orang dengan memiliki beberapa keunggulan, yaitu syarat pendaftaran yang cukup mudah, karena hanya perlu waktu 60 detik kita bisa menggunakan aplikasi iJambiKota, dengan bergabung dalam aplikasi iJambiKota kita bisa menambah dan membagikan kutipan untuk memotivasi orang lain [6].

Dikarenakan pelatihan literasi digital yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar sangat penting, hal ini sejalan dalam upaya membekali siswa dengan keterampilan sejak dini, baik dalam hal mengakses dan menggunakan informasi digital secara bijak dan cerdas [7].

Berdasarkan hasil wawancara pada wali kelas VI, dan tata usaha yang kebetulan adalah alumni mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa, ditemukan bahwa siswa belum mengetahui aplikasi iJambiKota. Berdasarkan uraian di atas maka perlu diadakan pelatihan pemanfaatan literasi digital dengan menggunakan aplikasi iJambiKota untuk memaksimalkan dampak plus dan meminimalkan dampak minus dari perkembangan teknologi informasi [8]. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan memberikan solusi dengan memilih aplikasi iJambiKota. Sehingga dengan adanya pelatihan ini diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan dengan mengakses literasi digital yang dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa [9], dikarenakan diperlukan sumber belajar lainnya selain di sekolah untuk memfasilitasi siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam [10], dan pelatihan ini akan diikuti oleh peserta kelas VI pada SD Negeri 91/IV kota Jambi, menimbang mereka sudah cukup mengerti laptop dan *gadget*.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Penyelenggara Kegiatan

SD Negeri 091/IV kota Jambi yang beralamat di Jalan Ade Irma Suryani Nasution RT.003 Kel. Sungai Putri, Kec. Danau Sipin, Kota Jambi. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 091/IV kota Jambi dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Vecrona, S.Pd, M.Pd. Fasilitas labor 1 ruang dengan jumlah Chromebook 32 unit dengan akses internet Telkomsel Indihome 17 Mbps (Upload) dan

45 Mbps (Download) yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

2.2 Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan pemanfaatan literasi digital aplikasi iJambiKota adalah siswa/siswi yang ada di lingkungan SD Negeri 91/IV kota Jambi khususnya kelas VI yang berjumlah +/- 30 siswa/i.

2.3 Perencanaan Kegiatan

Perencanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SD Negeri 91/IV kota Jambi ini meliputi :

1. Pembuatan proposal untuk pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kepihak kampus dan pembuatan surat permohonan ijin melakukan PKM oleh bagian LPPM UNAMA untuk diberikan kepada pihak sekolah terkait izin pelaksanaan kegiatan PKM
2. Menemui Kepala Sekolah dan Staff Tata Usaha dengan memberikan surat tugas guna mendapatkan izin untuk pelaksanaan kegiatan PKM pada hari pelaksanaan
3. Persiapan Kegiatan PKM : Ketua dan anggota tim pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat mempersiapkan kebutuhan untuk kelancaran kegiatan bersama pihak sekolah, memastikan semua sarana dan prasarana yang dibutuhkan termasuk jumlah peserta yang akan ikut dalam pelatihan +/- 30 orang siswa kelas VI.
4. Materi yang diberikan sesuai kebutuhan siswa – siswi yaitu :
 - Kata sambutan dari Kepala Sekolah dilanjutkan pemberian cindramata kepada pihak sekolah
 - Pengisian Kuisisioner Pretest
 - Pengenalan literasi digital
 - Pengenalan Aplikasi iJambiKota
 - Praktek latihan mulai dari cara download aplikasi iJambiKota, membuat *username* dan *password* (pendaftaran) dan kemudian melakukan pencarian dan peminjaman buku bacaan digital pada aplikasi iJambiKota.
 - Pengecekan berkala selama kegiatan berlangsung apakah ada yang menemui kesulitan dan lain sebagainya
 - Terakhir diisi dengan permainan Ice breaking dan game seru sekaligus pembagian kenang – kenangan / hadiah cindramata
 - Pengisian Post Test

Adapun susunan panitia untuk kelancaran penyelenggaraan PKM ini adalah :

Tabel 1. Susunan Peran Panitia PKM

Nama	Peran
Masgo, S. Kom, M.S.I	Ketua, Perizinan dan Nara Sumber
Mery, S. Kom, M.S.I	Proposal, Pembimbing dan Jurnal
Laura Prasasti, S.E, M.S.Akww	Laporan
Marjeki	Dokumentasi dan konsumsi
Siswa SD	Moderator

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dalam bentuk ceramah, praktek, dan tanya jawab yang berkaitan dengan pelatihan pemanfaatan literasi digital menggunakan aplikasi iJambiKota kepada siswa/i Sekolah dasar. Pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh 3 dosen UNAMA yang bertanggung jawab sebagai narasumber dan pelaksana dan 1 orang mahasiswa yang bertanggung jawab membantu membantu dalam hal pelaksanaan kegiatan, serta para siswa/i Sekolah dasar kelas VI SD Negeri 91/IV kota Jambi sebagai peserta pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diawali dengan salah satu siswa SD yang bertindak sebagai moderator yang membuka acara kegiatan sosialisasi disertai dengan pengenalan anggota kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, sambutan kepala sekolah kemudian sebelum penyuluh/instruktur memberikan materi, peserta diwajibkan untuk mengisi questioner (Pre Test).

Setelah sesi tanya jawab berakhir, moderator menutup acara sosialisasi ini dengan para peserta yang wajib mengisi post test dan peserta yang mengisi tercepat dengan jawaban post test paling tinggi akan mendapatkan souvenir kembali dari panitia Pengabdian kepada Masyarakat.

3.2 Tanggapan Peserta

Dalam pelaksanaan pelatihan ini yang mana siswa/i Sekolah dasar kelas VI yang menjadi peserta akhirnya lebih mengetahui pentingnya Literasi terutama di usia Sekolah Dasar sebagai bekal mereka di jenjang sekolah berikutnya. Peserta juga mengutarakan bahwa melalui pelatihan ini mereka menjadi lebih melek teknologi dan memahami bagaimana penggunaan aplikasi perpustakaan digital satu – satunya yang ada di kota Jambi yaitu iJambiKota yang mungkin selama ini tidak diketahui oleh mereka serta memudahkan mereka membaca/meminjam buku – buku bacaan bisa secara online tanpa harus ke perpustakaan langsung. Para Peserta juga menunjukkan antusias yang luar biasa, hal ini terlihat dari pertanyaan – pertanyaan yang diajukan oleh para peserta serta semangat mereka dalam mengikuti setiap sesi kegiatan yang berlangsung dari awal hingga akhir.

3.3 Harapan Peserta

Setelah kegiatan selesai dilakukan, para peserta sangat mengerti dengan materi yang mereka dapatkan karena pemberian materi dilakukan praktek langsung. Peserta juga menginginkan pelatihan seperti ini terus berlangsung ke depannya

Dan kegiatan ini diakhiri dengan sesi foto bersama. Berikut dokumentasi selama kegiatan berlangsung.





Gambar 1. Hasil Dokumentasi Selama Kegiatan PKM berlangsung

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dengan kegiatan pelatihan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang teknologi saat ini yang begitu pesat kepada siswa/i terutama Sekolah Dasar guna bekal mereka ke depannya setelah nanti memasuki jenjang Sekolah Menengah Pertama
2. Dengan kegiatan pelatihan ini siswa/i lebih di pupuk pentingnya pembiasaan literasi saat ini terutama di usia mereka yang masih di bangku Sekolah Dasar baik itu di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumahnya sehari – hari sehingga dapat mengurangi kebiasaan anak – anak dalam menghabiskan waktu yang sia – sia atau bahkan ke arah yang negatif
3. Dengan kegiatan pelatihan ini siswa/i menjadi tahu bahwa di kota Jambi sudah ada sebuah aplikasi perpustakaan digital yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja hanya bermodalkan gadget atau komputer saja mereka sudah bisa meminjam buku lalu membaca buku selayaknya mereka pergi ke perpustakaan langsung. Terlbeih di era yang serba teknologi saat ini di mana perangkat selular yang selama ini hanya di gunakan untuk hal – hal hiburan saja (bersosial media, main game dan lainnya) sekarang bisa lebih bermanfaat lagi.

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dalam kegiatan pelatihan ini adalah :

1. Perlu adanya pelatihan sejenis yang dilakukan untuk siswa/i sekolah dasar terutama di sekolah – sekolah dasar lainnya guna meningkatkan pembiasaan literasi yang saat ini sudah sangat minim ditemukan di semua kalangan baik itu anak – anak sampai orang dewasa.
2. Sekolah – sekolah bisa memfasilitasi kegiatan membaca secara manual maupun digital ini secara rutin setiap minggunya baik itu melalui aplikasi iJambiKota maupun perpustakaan yang ada di sekolah mereka masing – masing.
3. Perlu adanya sinergitas dengan para relawan TIK guna memperluas objek – objek pelatihan lainnya agar cakupannya lebih luas lagi di kemudian hari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Yayasan Dinamika Bangsa dan LPPM Universitas Dinamika Bangsa serta Kepala Sekolah SD Negeri 091/IV dan siswa yang sudah memberikan dukungan serta kerja sama sehingga kegiatan PKM ini bisa terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Luh, P. Ning, S. P. Astawa, N. Kadek Sri, M. Dwayani, and K. Suartama, "PKM Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika dan Keamanan Digital Siswa SMKS PGRI 3 Denpasar," *Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2023.
- [2] I. B. K. Sudiarmika, K. Q. Fredlina, and N. L. P. N. S. P. Astawa, "Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk," *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 270–275, 2020, doi: 10.22437/jkam.v4i2.10535.
- [3] N. R. Ashadi, I. Suwahyu, M. Asriadi, D. Rezky, A. Sulaiman, and S. S. Dewi, "PKM Pelatihan Pemanfaatan Literasi Digital Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Bajeng," *Vokatek*, vol. 01, no. 03, pp. 1–7, 2023, [Online]. Available: <https://journal.diginus.id/index.php/VOKATEK/index>
- [4] A. Gerungan, "LITERASI DIGITAL: MENGENAL CYBER RISK DAN AMAN DALAM BERMEDIA DIGITAL," 2022.
- [5] F. Indrawati and N. Hikmah, "PENINGKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI LITERASI DIGITAL," *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 04, no. 05, pp. 1–8, 2021.
- [6] Aksaramaya, "IJambiKota," Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Jambi.
- [7] Asis Nojeng, Asri Ismail, M. Miftach Fakhri, Dary Mochamad Rifqie, and Muhammad Ansarullah S. Tabbu, "PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital Pada Kabupaten Majene," *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 3, pp. 213–221, Oct. 2023, doi: 10.61255/vokatekjp.v1i3.192.
- [8] N. A. F. M. M. R. J. B. A. Ismail A, "PKM Digitalisasi Pembelajaran : Meningkatkan Literasi Digital Melalui Aplikasi Kinemaster," *Vokatek*, vol. 01, no. 03, p. 19, 2023.
- [9] P. Peningkatan and K. Literasi, "LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT," 2020.
- [10] A. Hadiapurwa, R. M. Novian, and N. Harahap, "Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Elektronik Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Tingkat SMA," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 21, no. 2, pp. 36–48, Aug. 2021, doi: 10.17509/jpp.v21i2.38526.