

PERAN MAHASISWA KKM TEMATIK STKIP BINA MUTIARA SUKABUMI DALAM MENINGKATKAN LITERASI TEKNOLOGI DI KAMPUNG CINILA

Asep Sahrul Gunawan¹, Asep Hadi Hambali², Yuni³, Yaya Yulia⁴, Siti Nurliah⁵,
Yuliyanti⁶

STKIP Bina Mutiara Sukabumi Kampus II Surade^{1,2,3,4,5,6}
e-mail : yyuni2550@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat melalui KKM Tematik STKIP Bina Mutiara Sukabumi tahun 2025 mengangkat tema “Pemberdayaan Masyarakat Daerah Sukabumi Melalui Penguatan Literasi Menyongsong Era Society 5.0” yang dilaksanakan di Kampung Cinila, Desa Mekarjaya, Kecamatan Ciemas, dengan fokus peningkatan literasi teknologi pada anak-anak sekolah dasar. Permasalahan utama yang ditemukan adalah keterbatasan pemahaman anak mengenai teknologi, karena sebagian besar hanya mengenal telepon genggam sebagai perangkat digital. Kegiatan dilakukan melalui metode partisipatif, sosialisasi, praktik langsung, dan pendampingan dengan memperkenalkan laptop sebagai sarana pembelajaran. Tahapan kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Anak-anak diberi kesempatan untuk berlatih mengetik, menggambar, serta memahami etika penggunaan perangkat digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan, keterampilan dasar, serta sikap positif terhadap teknologi. Antusiasme peserta menjadi kekuatan utama, meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat, waktu, dan akses internet. Secara keseluruhan, program ini berkontribusi penting dalam membangun fondasi literasi teknologi di masyarakat pedesaan, sekaligus memberikan arah bagi pengembangan lanjutan melalui program berkelanjutan yang lebih terfokus.

Kata Kunci : *Literasi Teknologi, Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM), Mengedukasi anak-anak*

ABSTRACT

The 2025 community service program, conducted through the Thematic Student Creativity Program (KKM) at STKIP Bina Mutiara Sukabumi, had the theme "Empowering Sukabumi Regional Communities Through Strengthening Literacy in Welcoming the Society 5.0 Era." It was held in Cinila Hamlet, Mekarjaya Village, Ciemas District, with a focus on improving technological literacy among elementary school children. The main problem identified was the children's limited understanding of technology, as most only knew mobile phones as digital devices. The activity was conducted through participatory methods, socialization, hands-on practice, and mentoring, introducing laptops as a learning tool. The activity phases included planning, implementation, and evaluation. Children were given the opportunity to practice typing, drawing, and understanding the ethical use of digital devices. The results of the activity demonstrated an increase in knowledge, basic skills, and positive attitudes toward technology. The enthusiasm of the participants was a key strength, despite challenges such as limited devices, time, and internet access. Overall, this program made a significant contribution to building a foundation for technological literacy in rural communities, while also providing direction for further development through more focused, sustainable programs.

Keywords: *Technological Literacy, Student Work Lectures (KKM), Educating children*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi di Indonesia mengemban amanat luhur yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu untuk

Copyright (c) 2025 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

menyelenggarakan *Tri Dharma Perguruan Tinggi*. Mandat ini mencakup tiga pilar utama: pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Sumarsih et al., 2022). Secara ideal, dharma pengabdian kepada masyarakat, yang seringkali diwujudkan melalui program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM), menjadi jembatan antara menara gading akademis dengan realitas kebutuhan di lapangan. Melalui KKM, mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mereka pelajari untuk memberdayakan komunitas dan turut serta dalam pembangunan. Program ini menjadi sarana bagi generasi penerus bangsa untuk secara langsung mengidentifikasi masalah, merancang solusi, dan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan masyarakat.

Dalam konteks era digital dan menyongsong era *Society 5.0*, salah satu fokus utama pengabdian masyarakat adalah penguatan literasi. Secara etimologis, literasi bermakna keterpelajaran atau kepemilikan pengetahuan (Ajib et al., 2024). Namun, maknanya telah berkembang pesat melampaui sekadar kemampuan baca-tulis. Kini, literasi juga mencakup kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan berbagai bentuk media dan teknologi secara efektif. Literasi teknologi, secara spesifik, didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami ekosistem teknologi yang meliputi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), serta etika dalam pemanfaatannya (Nuraeni et al., 2022). Penguasaan literasi ini dianggap sebagai salah satu kompetensi fundamental di abad ke-21.

Namun, terdapat sebuah kesenjangan yang signifikan antara idealisme terwujudnya masyarakat yang literat secara teknologi dengan realitas yang ada, terutama di wilayah pedesaan. Di banyak daerah, penguasaan teknologi masih sangat timpang. Kesenjangan ini bukan hanya soal keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet, tetapi juga menyangkut kesiapan sumber daya manusia (Eka et al., 2023). Banyak anggota masyarakat, termasuk para pendidik, yang belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan potensi teknologi secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran dan aktivitas produktif lainnya (Nisrina et al., 2019). Akibatnya, alih-alih menjadi alat pemberdayaan, teknologi justru berisiko memperlebar jurang ketidaksetaraan antara mereka yang melek teknologi dengan yang tertinggal.

Kesenjangan literasi teknologi ini terpotret dengan sangat jelas di Kampung Cinila, Desa Mekarjaya, Kecamatan Ciemas, Kabupaten Sukabumi. Berdasarkan observasi di lapangan, ditemukan bahwa pemahaman dan wawasan anak-anak di kampung ini mengenai teknologi sangatlah terbatas. Bagi mereka, konsep "teknologi" hampir secara eksklusif identik dengan telepon genggam, yang utamanya digunakan untuk hiburan atau komunikasi sederhana. Mereka sama sekali tidak mengenal atau memahami fungsi dari berbagai perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) esensial lainnya, seperti laptop, komputer, atau proyektor. Keterbatasan wawasan ini menciptakan sebuah "gelembung" isolasi digital, di mana anak-anak tumbuh tanpa pengetahuan dasar yang sangat krusial untuk masa depan mereka (Hamilaturroyya & Adibah, 2025; Maryam, 2025).

Menjawab kesenjangan tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) dari STKIP Bina Mutiara Sukabumi, yang mengusung tema penguatan literasi, merancang sebuah intervensi yang inovatif dan terfokus. Nilai kebaruan dari program pengabdian ini terletak pada pendekatannya yang bersifat diagnostik dan solutif secara langsung. Alih-alih melakukan kegiatan yang bersifat umum, para mahasiswa secara spesifik mengidentifikasi akar permasalahan literasi di Kampung Cinila yaitu keterbatasan wawasan teknologi dan merancang sebuah program sosialisasi yang ditujukan langsung pada anak-anak. Inovasinya adalah upaya proaktif untuk memecahkan "gelembung" isolasi digital tersebut dengan memperkenalkan dunia teknologi yang lebih luas daripada sekadar layar ponsel (Sahrani et al., 2025; Siallagan et al., 2025).

Secara konkret, inovasi program ini diwujudkan melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan praktis mengenai literasi teknologi. Fokus utama dari kegiatan ini adalah untuk memperluas pemahaman anak-anak mengenai ragam perangkat TIK, dengan penekanan khusus pada pengenalan dan penggunaan laptop sebagai alat fundamental untuk belajar dan berkarya. Berbeda dari pembelajaran pasif, program ini dirancang secara interaktif, di mana anak-anak tidak hanya mendengarkan penjelasan tetapi juga mendapatkan kesempatan langka untuk menyentuh dan mencoba mengoperasikan laptop secara langsung (Akhyar et al., 2025). Pengalaman langsung (*hands-on experience*) inilah yang menjadi inti dari intervensi, memberikan sebuah stimulus belajar yang kuat dan bermakna yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang mengenai peran KKM dalam pengabdian masyarakat, adanya kesenjangan literasi teknologi yang akut di Kampung Cinila, serta inovasi program intervensi yang dilakukan, maka tujuan dari kegiatan ini menjadi sangat jelas. Program sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar anak-anak di Kampung Cinila mengenai berbagai jenis perangkat TIK, khususnya laptop. Dengan memberikan pengenalan dan pengalaman praktik sejak dini, kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar mereka terhadap teknologi. Pada akhirnya, program ini diharapkan dapat menjadi fondasi awal bagi mereka untuk tidak tertinggal dalam kemajuan zaman dan mampu menghadapi tantangan masa depan dengan bekal literasi digital yang lebih baik.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan pendekatan partisipatif dan edukatif yang berpusat pada anak-anak usia sekolah dasar di Kampung Cinila, Desa Mekarjaya, Kecamatan Ciemas. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu bulan, terhitung dari 1 Agustus hingga 31 Agustus 2025, dengan kegiatan inti sosialisasi dan praktik terfokus pada tanggal 20-21 Agustus 2025 di Madrasah Diniyah Baiturrahman. Pendekatan partisipatif diwujudkan dengan melibatkan anak-anak secara aktif dalam setiap sesi, sehingga mereka tidak hanya menjadi objek penerima informasi, tetapi juga subjek yang belajar melalui pengalaman langsung. Strategi utama yang digunakan adalah kombinasi antara sosialisasi interaktif untuk membangun pemahaman konseptual mengenai literasi teknologi, praktik langsung (*learning by doing*) untuk memberikan keterampilan nyata dalam mengoperasikan laptop, serta pendampingan intensif oleh mahasiswa KKM. Kombinasi metode ini bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang suportif, menyenangkan, dan efektif dalam mengubah paradigma anak terhadap fungsi teknologi, dari yang semula hanya untuk hiburan menjadi alat pembelajaran yang produktif dan kreatif.

Kegiatan pengabdian ini diorganisir melalui tiga tahapan sistematis, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim mahasiswa KKM melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik dan tingkat pemahaman teknologi anak-anak di Kampung Cinila. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan koordinasi dengan tokoh masyarakat dan pengelola madrasah untuk menyusun jadwal serta teknis kegiatan. Tim juga secara cermat menyiapkan materi sosialisasi yang disajikan dengan bahasa sederhana dan visual yang menarik, serta memastikan kesiapan perangkat laptop yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan merupakan inti dari program, di mana kegiatan diawali dengan sesi pengenalan konsep literasi digital dan fungsi-fungsi dasar laptop. Setelah itu, anak-anak langsung dipandu untuk mempraktikkan keterampilan dasar seperti menyalakan perangkat, mengetik nama dan kalimat pendek, serta menggunakan aplikasi menggambar. Proses ini

dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil untuk memaksimalkan interaksi dan bimbingan personal dari mahasiswa.

Tahap terakhir adalah evaluasi yang dirancang untuk mengukur dampak dan keberhasilan program secara kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara utama. Pertama, observasi langsung selama kegiatan berlangsung untuk mengamati tingkat antusiasme, partisipasi aktif, serta perkembangan kemampuan anak dalam mengikuti instruksi dan mengoperasikan laptop. Kedua, dilakukan wawancara singkat secara informal dengan beberapa anak untuk menggali perubahan persepsi mereka mengenai fungsi laptop sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan. Ketiga, penilaian terhadap hasil karya sederhana, seperti hasil ketikan atau gambar digital yang mereka buat, digunakan sebagai bukti konkret pencapaian keterampilan praktis. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi indikator keberhasilan, mencatat kendala yang dihadapi, dan merumuskan rekomendasi bagi pengembangan program serupa di masa mendatang. Refleksi tim mahasiswa juga menjadi bagian penting dari evaluasi untuk perbaikan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan penguatan literasi teknologi melalui penggunaan laptop sebagai sarana pembelajaran ini dilaksanakan secara langsung di Madrasah Diniyah Baiturrahman Kampung Cinila RT 02/04 pada tanggal 20 hingga 21 Agustus 2025. Kegiatan difokuskan pada siswa-siswa sekolah dasar dengan pendampingan penuh oleh mahasiswa KKM. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak terkait penggunaan laptop, sehingga mereka tidak hanya mengenal perangkat digital sebagai hiburan, tetapi juga mampu memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai definisi literasi teknologi, manfaat penggunaan laptop sebagai alat belajar, serta etika pemanfaatan perangkat digital, seperti pada Gambar 1 Anak-anak terlihat antusias ketika mengikuti sesi awal ini. Materi yang diberikan meliputi pengenalan komponen dasar laptop, tombol-tombol utama pada keyboard, serta cara menyalakan dan mematikan perangkat. Hal ini dimaksudkan agar peserta memahami dasar penggunaan laptop sebelum memanfaatkan fitur-fitur lainnya.



Gambar 1. Pemberian Materi Oleh Mahasiswa KKM

Seperti dalam Gambar 2 setelah pemberian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung (*learning by doing*). Anak-anak diminta untuk mengetik kata-kata sederhana, mencoba fitur menggambar pada aplikasi bawaan laptop, serta menjalankan latihan dasar lainnya yang berkaitan dengan keterampilan belajar. Setiap anak mendapat pendampingan intensif dari mahasiswa KKM, dengan sistem dua anak berbagi satu laptop sehingga mereka dapat belajar bersama secara bergantian. Pendampingan ini membuat anak-anak merasa lebih percaya diri ketika mencoba fungsi-fungsi baru pada perangkat. Temuan ini mendukung

penelitian (Nisrina, Puspitasari, and Mawaddha 2019) yang menegaskan bahwa laptop dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif di sekolah dasar karena memberi pengalaman belajar yang lebih nyata.



Gambar 2. Praktik Mengetik

Selama kegiatan berlangsung, antusiasme anak-anak semakin terlihat. Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian besar dari mereka hanya memahami laptop sebagai alat bermain game atau menonton video. Namun, setelah sosialisasi dan praktik, mereka mulai menyadari bahwa laptop juga dapat digunakan untuk kegiatan produktif seperti menulis dan menggambar. Perubahan sikap ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian mampu menggeser paradigma pemanfaatan teknologi dari hiburan menuju pendidikan. Hal ini sejalan dengan pandangan (Churchill 2020) bahwa literasi digital bukanlah pengganti literasi tradisional, tetapi bagian integral dari keterampilan lintas disiplin yang sangat penting dalam mendukung proses belajar dan kehidupan sosial di era kontemporer. Walaupun ada beberapa anak yang sempat lebih tertarik pada permainan di laptop, mahasiswa KKM dengan sabar mengarahkan kembali fokus mereka pada tujuan kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berjalan dengan baik dan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi teknologi anak. Anak-anak memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan laptop sebagai media pembelajaran. Pendekatan interaktif, praktik langsung, serta pendampingan intensif terbukti efektif untuk membentuk pemahaman dan kebiasaan baru dalam menggunakan perangkat digital secara bijak dan produktif.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya perubahan cara berpikir anak-anak mengenai penggunaan teknologi. Sebelum dilakukan sosialisasi, kebanyakan siswa hanya memahami laptop dan perangkat digital lainnya sebagai alat untuk hiburan saja. Namun, dengan memperkenalkan materi dasar dan melakukan praktik langsung, mereka mulai menyadari bahwa alat tersebut dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang mendukung proses pembelajaran. Tindakan ini tampak ketika anak-anak memperlihatkan minat yang besar untuk mencoba menulis kata-kata baru, menciptakan bentuk-bentuk sederhana melalui aplikasi menggambar, dan juga bertanya mengenai hal-hal kecil yang bersifat teknis, seperti cara menyimpan hasil karya mereka. Keingintahuan ini menjadi tanda penting bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi teknologi telah berhasil membangkitkan semangat belajar anak.

Secara keseluruhan, hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa metode yang didasarkan pada praktik langsung, interaksi, dan pendampingan intensif terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan literasi teknologi anak-anak di Kampung Cinila. Keberhasilan ini menjadi dasar yang kuat untuk menciptakan program lanjutan yang lebih terfokus pada penguasaan aplikasi pembelajaran, peningkatan keterampilan menulis secara digital, serta pemanfaatan internet sebagai sumber informasi. Maka penguatan literasi teknologi pada tingkat

dasar akan berlangsung secara berkelanjutan dan memberikan pengaruh jangka panjang terhadap peningkatan mutu pendidikan anak-anak di daerah tersebut. Dengan demikian, kegiatan KKM ini bukan hanya memberikan pengalaman baru bagi anak-anak, tetapi juga berkontribusi dalam menjembatani kesenjangan literasi teknologi di pedesaan, sebagaimana juga ditegaskan oleh penelitian (Yusnaldi Eka et al. 2023) tentang pentingnya peran mahasiswa dalam meningkatkan literasi TIK di kalangan pelajar pedesaan.

Pembahasan

Analisis mendalam terhadap kegiatan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penguatan literasi teknologi pada anak usia sekolah dasar sangat bergantung pada penerapan metode pembelajaran berbasis praktik atau *learning by doing*. Pergeseran *paradigma* anak-anak di Kampung Cinila dari memandang laptop sebagai alat hiburan menjadi sarana pembelajaran produktif merupakan temuan utama yang signifikan. Perubahan ini tidak terjadi hanya melalui penyampaian materi secara teoretis, melainkan melalui pengalaman langsung saat mereka mencoba mengetik dan menggambar. Pendekatan ini secara efektif menerjemahkan konsep-konsep abstrak mengenai fungsi laptop menjadi keterampilan konkret yang dapat mereka rasakan dan kuasai. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa penggunaan laptop sebagai media interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik bagi siswa sekolah dasar, sehingga mempercepat proses pemahaman dan penguasaan keterampilan dasar (Lestari, 2025; Rismawati et al., 2025; Nisrina et al., 2019).

Di luar aspek teknis, kegiatan ini secara tidak langsung juga berhasil menumbuhkan keterampilan sosial dan karakter positif pada anak. Sistem berbagi laptop (dua anak per perangkat) yang diterapkan karena keterbatasan fasilitas ternyata menjadi sebuah arena pembelajaran kolaboratif yang efektif. Anak-anak belajar untuk bergiliran, saling membantu, dan berkomunikasi dengan temannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Situasi ini secara alami memupuk sikap sabar, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama dalam sebuah tim. Dengan demikian, intervensi teknologi ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kompetensi digital, tetapi juga secara simultan menjadi sarana pembentukan karakter. Pendampingan intensif dari mahasiswa KKM dalam konteks ini berfungsi tidak hanya sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai mediasi dalam proses interaksi sosial yang konstruktif antarpeserta didik.

Lebih jauh, keberhasilan kegiatan ini memperkuat argumen bahwa literasi digital di era kontemporer merupakan sebuah keterampilan lintas disiplin yang fundamental, bukan sekadar kemampuan teknis yang terisolasi. Sebagaimana pandangan Churchill (2020), literasi digital adalah bagian integral dari proses belajar dan kehidupan sosial. Kegiatan ini membuktikan bahwa pengenalan teknologi sejak dini dapat menjadi fondasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penyelesaian masalah. Ketika anak-anak berhasil mengetik sebuah kata atau membuat sebuah gambar, mereka tidak hanya belajar mengoperasikan perangkat, tetapi juga mengalami proses kreasi digital. Pengalaman ini sangat penting untuk membangun kepercayaan diri dan minat mereka dalam menggunakan teknologi untuk tujuan-tujuan yang lebih produktif di masa depan, menjauhkan mereka dari sekadar menjadi konsumen konten pasif (Sahrani et al., 2025; Syamsiah & Darmawan, 2025).

Peran mahasiswa Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) dalam kegiatan ini menjadi faktor kunci yang tidak terpisahkan dari keberhasilannya. Mereka tidak hanya bertindak sebagai instruktur, tetapi juga sebagai mentor, fasilitator, dan agen perubahan di tengah masyarakat. Kemampuan mahasiswa untuk menerjemahkan konsep teknis ke dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak menunjukkan aplikasi nyata dari ilmu pedagogi. Pengabdian ini menjadi implementasi konkret dari *Tri Dharma Perguruan Tinggi*, di mana perguruan tinggi tidak hanya menjadi menara gading, tetapi juga secara aktif berkontribusi pada

penyelesaian masalah di masyarakat (Sumarsih et al., 2022). Interaksi langsung ini juga memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam memahami tantangan nyata di lapangan, seperti keterbatasan fasilitas dan kesenjangan literasi di daerah pedesaan (Hardjito et al., 2025; Siallagan et al., 2025).

Faktor antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi dari anak-anak menjadi pendorong utama yang mempercepat proses pembelajaran. Keberanian mereka untuk mencoba hal-hal baru dan tidak ragu bertanya saat menghadapi kesulitan menciptakan lingkungan belajar yang sangat dinamis. Dorongan internal ini, ketika dipadukan dengan pendampingan yang suportif dari mahasiswa KKM, menghasilkan sebuah sinergi yang optimal. Pendekatan yang berpusat pada anak, di mana proses belajar disesuaikan dengan ritme dan keingintahuan mereka, terbukti jauh lebih efektif daripada metode instruksional yang kaku. Keberhasilan ini menegaskan bahwa dalam merancang program literasi digital untuk anak, menciptakan suasana yang menyenangkan dan bebas dari rasa takut untuk berbuat salah adalah prasyarat yang harus dipenuhi untuk mencapai hasil yang maksimal (Hamilaturroyya & Adibah, 2025; Lestari et al., 2023).

Meskipun demikian, penting untuk mengakui adanya sejumlah faktor penghambat yang signifikan selama pelaksanaan kegiatan. Keterbatasan jumlah laptop menjadi kendala utama yang membatasi waktu praktik individual bagi setiap anak, sehingga eksplorasi fitur perangkat belum bisa dilakukan secara mendalam. Kondisi ini merupakan cerminan dari tantangan *digital divide* yang lebih luas di wilayah pedesaan, di mana akses terhadap perangkat keras masih menjadi isu krusial. Sebagaimana temuan Lestari et al., (2023), masyarakat pedesaan seringkali memiliki keterbatasan literasi teknologi akibat minimnya akses dan fasilitas. Selain itu, kecenderungan awal anak-anak yang lebih tertarik pada aspek hiburan (permainan) juga menjadi tantangan yang memerlukan kesabaran dan pendekatan persuasif dari para pendamping untuk mengarahkan kembali fokus mereka.

Batasan waktu pelaksanaan yang hanya berlangsung selama dua hari merupakan keterbatasan lain dari program ini. Meskipun berhasil menanamkan pemahaman dasar dan mengubah cara pandang, pengembangan literasi teknologi yang komprehensif dan berkelanjutan tentu memerlukan intervensi jangka panjang. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyoroti bahwa tantangan terbesar dalam integrasi teknologi adalah keterbatasan fasilitas serta keterampilan awal pengguna (Nisrina et al., 2019). Oleh karena itu, kegiatan ini sebaiknya dipandang sebagai sebuah inisiasi atau program rintisan yang berhasil. Sebagaimana ditekankan oleh Yusnaldi Eka et al. (2023), pendampingan yang berkelanjutan sangat penting agar siswa di pedesaan tidak hanya mengenal teknologi secara permukaan, tetapi mampu menggunakannya secara produktif untuk mendukung pembelajaran mereka secara mandiri di masa depan.

KESIMPULAN

Keberhasilan penguatan literasi teknologi pada anak usia sekolah dasar di Kampung Cinila sangat bergantung pada penerapan metode pembelajaran berbasis praktik atau *learning by doing*. Temuan utama yang signifikan adalah pergeseran paradigma anak dari memandang laptop sebagai alat hiburan menjadi sarana pembelajaran yang produktif. Perubahan ini dicapai bukan melalui penyampaian teori, melainkan melalui pengalaman langsung saat mereka mencoba mengetik dan menggambar, yang secara efektif menerjemahkan konsep abstrak menjadi keterampilan konkret. Secara tidak terduga, keterbatasan fasilitas yang memaksa adanya sistem berbagi laptop justru menjadi sebuah arena pembelajaran kolaboratif yang efektif. Anak-anak secara alami belajar untuk bergiliran, saling membantu, dan berkomunikasi,

yang memupuk sikap sabar, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dalam sebuah tim yang solid.

Keberhasilan program ini memperkuat argumen bahwa literasi digital merupakan keterampilan fundamental yang menjadi fondasi untuk mengembangkan berpikir kritis dan kreativitas. Peran mahasiswa KKM menjadi faktor kunci yang tidak terpisahkan, di mana mereka tidak hanya bertindak sebagai instruktur, tetapi juga sebagai mentor dan fasilitator yang mampu menerjemahkan konsep teknis secara sederhana. Sinergi ini menjadi optimal karena dipadukan dengan antusiasme dan rasa ingin tahu anak yang tinggi, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Meskipun demikian, kegiatan ini menghadapi kendala signifikan berupa keterbatasan jumlah laptop yang mencerminkan tantangan *digital divide*. Selain itu, batasan waktu yang hanya dua hari menjadikan program ini lebih tepat dipandang sebagai sebuah inisiasi yang berhasil namun memerlukan pendampingan berkelanjutan untuk dampak jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajib, A. et al. (2024). Pemberdayaan Pelajar Melalui Literasi Digital Guna Mengantisipasi Berita Hoax Di Media Sosial. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 59–65. <https://doi.org/10.55506/arch.v4i1.123>
- Akhyar, I. et al. (2025). Evaluasi Pemanfaatan Laboratorium Komputer Di SMPN 4 Lembang Terhadap Kemampuan Literasi Media Siswa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 44. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4326>
- Churchill, N. (2020). Development of Students' Digital Literacy Skills Through Digital Storytelling With Mobile Devices. *Educational Media International*, 57(3), 271–284. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1833680>
- Hamilaturroyya, H., & Adibah, I. Z. (2025). Dinamika Pengembangan Kurikulum Di Era Digital Dalam Menjawab Kesenjangan Konsep Dan Praktik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1245. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6631>
- Hardjito, K. et al. (2025). E-Library Week: Meretas Jarak, Menyentuh Ilmu Di Ujung Jari. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 76. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.5474>
- Lestari, F. D. (2025). Studi Literatur: Pengaruh Media Digital Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 804. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5274>
- Lestari, I. L. et al. (2023). Menumbuhkan Literasi Digital Pada Kalangan Ibu Rumah Tangga Di Kecamatan Panggungrejo. *JMM - Jurnal Masyarakat Merdeka*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.51213/jmm.v6i1.138>
- Maryam, Q. A. (2025). Implementasi Kurikulum Fikih Di MIN 2 Tangerang Selatan Menurut Perspektif Kurikulum Merdeka. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 223. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4324>
- Nisrina, Y. P. et al. (2019). Laptop Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 3, 458–467. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3077/2894>
- Nuraeni, R. et al. (2022). Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 659. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1045>

- Rismawati, R. et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasa Pengukuran Kelas III SDN 85 Kendari. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1313. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6678>
- Sahrani, R. et al. (2025). Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital: Psikoedukasi Orang Tua Siswa Sekolah Kristen Yusuf. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 287. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.6590>
- Siallagan, D. N. et al. (2025). Digitalisasi Kearifan Lokal Sebagai Media Literasi Tinjauan Manajemen Dan Hukum Di SDN 173280 Lobu Siregar. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 158. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.6058>
- Sumarsih, R. S. et al. (2022). Kuliah Kerja Mahasiswa Sebagai Wujud Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 222–230. <https://icjcs.esc-id.org/index.php/home/article/view/82>
- Syamsiah, S., & Darmawan, A. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pengenalan Buah Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Bagi Guru KB TK Taruna Prima Jagakarsa. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.4735>
- Yusnaldi, E. et al. (2023). Peran Mahasiswa KKN Dalam Meningkatkan Literasi Teknologi Informasi Komunikasi Di Kalangan Pelajar (Desa Janji, Kecamatan Bilah Barat, Kabupaten Labuhan Batu). *Journal of Human and Education*, 3(2), 406–413. <https://doi.org/10.35877/join.v3i2.2155>