

Program Literasi Digital untuk Pengembangan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial di Desa Sedayu, Muntilan, Magelang

Aftina Nurul Husna✉, Dwi Yuliani, Titik Rachmawati, Dini Eka Angraini, Rofi Anwar, Refo Utomo

Universitas Muhammadiyah Magelang

✉ anhusna@ummgl.ac.id

doi <https://doi.org/10.31603/ce.4259>

Abstrak

Pengembangan perpustakaan berbasis inklusi sosial memainkan peran penting dalam pembangunan dengan meningkatkan literasi masyarakat. Program transformasi perpustakaan yang dicanangkan oleh Perpustakaan Nasional ini menuntut perpustakaan di daerah untuk lebih berperan lebih sebagai pusat program-program literasi, pendidikan, ekonomi, dan kesehatan. Tantangan yang dihadapi Perpustakaan “Rumah Pintar” di Desa Sedayu, Muntilan, Magelang adalah minimnya ide kreatif dan SDM (Sumber Daya Manusia) untuk program literasi, sementara kebutuhan masyarakat desa untuk membangun literasi fungsional semakin besar terlebih di masa pandemi Covid-19. Dilatarbelakangi masalah tersebut, maka diperlukan program literasi digital untuk merevitalisasi peran perpustakaan di Desa Sedayu. Tujuan: 1) Mengatasi konsekuensi negatif penggunaan teknologi digital yang menghambat peningkatan kemampuan literasi fungsional keluarga dan anak usia sekolah di Desa Sedayu, dan 2) merevitalisasi peran perpustakaan sebagai pusat belajar masyarakat Desa Sedayu. Strategi: Mengadakan penyuluhan dan pelatihan literasi digital berdasarkan hasil analisis kebutuhan masyarakat. Pelaksanaan: Penyuluhan optimalisasi fungsi telepon pintar sebagai alat literasi dan belajar untuk keluarga dan pelatihan penggunaan telepon pintar/ internet yang bernilai edukasi untuk anak dilaksanakan pada 12-15 Oktober 2020. Pelaksanaan acara terpusat di gedung Perpustakaan “Rumah Pintar” dan melibatkan sebanyak 9 orang ibu rumah tangga dan 20 anak. Hasil: Berdasarkan hasil pengukuran kepuasan peserta penyuluhan, para ibu mengetahui batasan penggunaan *smartphone* pada anak dan waktu yang tepat memberikan *smartphone* kepada anak. Peserta anak mengetahui manfaat edukatif penggunaan teknologi digital sebagai alat untuk belajar dan berlatih membuat karya kreatif dengan tutorial yang diperoleh dari internet. Program ini menghasilkan sejumlah luaran, di antaranya modul-modul pelatihan, poster karya peserta untuk dekorasi ruang perpustakaan, dan publikasi kegiatan di media massa.

Kata Kunci: Literasi digital, Literasi fungsional, Perpustakaan desa, Perpustakaan berbasis inklusi sosial

1. Pendahuluan

Perpustakaan “Rumah Pintar” yang terletak di Dusun Banaran, Desa Sedayu, Kec. Muntilan merupakan salah satu perpustakaan di bawah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kab. Magelang. Sejak tahun 2019, Perpustakaan “Rumah Pintar” dilibatkan dalam program transformasi pengembangan perpustakaan berbasis inklusi sosial yang dicanangkan oleh Perpustakaan Nasional. Perpustakaan “Rumah Pintar” diharapkan tidak lagi identik hanya dengan aktivitas membaca, tetapi juga menjadi pusat penyelenggaraan pelatihan-pelatihan pendidikan, ekonomi dan kesehatan. Untuk

mewujudkan itu, pengelola perpustakaan diharapkan terus berinovasi dan berkreasi agar masyarakat senang dan nyaman di perpustakaan (Kabupaten Magelang Kembangkan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial, 2019).

Pengembangan perpustakaan berbasis inklusi sosial memainkan peran penting dalam pembangunan dengan meningkatkan literasi masyarakat di Era Digital. Kemampuan literasi tidak hanya dapat diperoleh dari sekolah, tetapi juga pusat belajar lainnya, salah satunya perpustakaan. Literasi disebut sebagai faktor kunci bagi peningkatan rasa percaya diri dan berdaya anggota masyarakat, terutama anak dan remaja. Bagi masyarakat Indonesia dengan tingkat literasi fungsional yang rendah, mutu kegiatan membaca ditargetkan pemerintah untuk ditingkatkan lagi melampaui level dasar. Artinya, kegiatan membaca dan memperoleh informasi diarahkan sebagai sarana untuk mendukung masyarakat mengelola kehidupan sehari-hari dan perkerjaannya (Darmawan, 2019).

Kemampuan literasi sering hanya diartikan sebagai kemampuan baca tulis atau kondisi melek yang merupakan lawan dari buta huruf. Seseorang yang literate adalah orang yang dapat baik membaca maupun menulis dengan pemahaman. Literasi menandakan bahwa seseorang terdidik jika ia dapat terlibat dalam aktivitas di mana membaca dan menulis dibutuhkan untuk mencapai keberfungsian diri yang efektif di dalam keluarga, kelompok, dan masyarakatnya. Literasi membaca adalah kapasitas individual untuk memahami, menggunakan, dan merefleksikan teks tertulis untuk mencapai tujuan hidupnya dan mengembangkan pengetahuan dan potensi diri sehingga ia dapat berpartisipasi dalam masyarakat (Keefe & Copeland, 2011). Dengan definisi ini, maka dalam konteks pengembangan perpustakaan berbasis inklusi sosial, masyarakat perlu dibantu untuk memahami kegiatan membaca sebagai sarana pengembangan diri dan pencapaian aspirasi.

Era digital sering disebut sebagai era disrupsi karena sifatnya yang revolusioner dan menyebabkan perubahan yang mendalam dalam tatanan kehidupan masyarakat. Kehadiran teknologi komunikasi digital, internet, komputer, dan telepon pintar mengubah cara masyarakat dalam mendapatkan informasi. Salah satu dampaknya adalah berkurangnya minat membaca buku, karena digantikan dengan kebiasaan baru membaca dari layar gawai (*screen-based reading behavior*). Perilaku membaca dari layar dicirikan dengan banyaknya waktu dihabiskan untuk melihat-lihat dan membaca sekilas apa yang ada di internet, membaca yang tidak berlanjut (*non-linear reading*), hanya sekali-sekali dalam waktu singkat, dan selektif pada isu yang sedang populer saja. Akibatnya, semakin sedikit waktu seseorang untuk membaca secara mendalam dan mendapatkan wawasan yang lebih beragam (Liu, 2005). Hal ini dapat menjadi penghambat peningkatan literasi fungsional yang digagas lewat program perpustakaan yang inklusif.

Masalah lain yang dihadapi masyarakat adalah penggunaan teknologi digital, yakni internet dan *smartphone*, yang tidak produktif. Survei yang dilakukan terhadap 21 orang anak usia SD dan SMP yang tinggal di sekitar Perpustakaan “Rumah Pintar” Desa Sedayu menunjukkan bahwa mereka semua telah mengerti cara menggunakan *smartphone*, tetapi hanya sekitar 76% anak mengeksplorasi hobi/hal-hal yang disukai dengan internet. Persentase tersebut sebanding dengan kesukaan anak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*.

Solusi permasalahan ini adalah dengan memperkenalkan kegunaan teknologi digital sebagai sarana pendukung aktivitas membaca dan belajar, yakni melalui program literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, menilai, membuat, dan mengkomunikasikan informasi yang diperoleh dari internet. Literasi digital terdiri dari tiga aspek, yaitu: 1) menemukan dan mengkonsumsi konten digital, 2) menciptakan konten digital, dan 3) mengkomunikasikan atau menyebarkannya (Heitin, 2016). Program pengabdian kepada masyarakat ini akan berfokus pada aspek menemukan dan mengkonsumsi konten digital yang relevan dengan tujuan peningkatan literasi fungsional. Dalam konteks digital, apa yang dapat dibaca tidak lagi terbatas hanya yang berupa teks, tetapi juga materi audiovisual (video) yang lebih populer dan disukai masyarakat umum. Pendalaman informasi yang diperoleh dari internet kemudian disokong dengan buku-buku di perpustakaan sehingga ada integrasi antara perpustakaan dan informasi dari internet.

Program Literasi Digital untuk revitalisasi peran perpustakaan sebagai pusat belajar masyarakat Desa Sedayu ini bertujuan: 1) Mengatasi konsekuensi negatif penggunaan teknologi digital yang menghambat peningkatan kemampuan literasi fungsional keluarga dan anak usia sekolah di Desa Sedayu, dan 2) merevitalisasi peran perpustakaan sebagai pusat belajar masyarakat Desa Sedayu. Program literasi digital ini memadukan konsep psikoedukasi kepada orangtua tentang optimalisasi fungsi telepon pintar sebagai alat literasi dan belajar, dan konsep belajar dengan mengalami (*experiential learning*) tentang penggunaan telepon pintar/ internet yang bernilai edukasi di mana anak diajak untuk menggunakan *smartphone* secara terbimbing untuk tujuan belajar.

Program literasi digital dengan tujuan peningkatan literasi fungsional masyarakat di sekitar perpustakaan ini tergolong baru, mengingat kebanyakan program-program serupa ditujukan kepada kalangan akademik atau bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi digital, membuat konten digital, dan internet secara sehat. Program ini memang tidak menargetkan sampai terjadi perubahan perilaku di masyarakat, dan baru sebatas memberikan pengetahuan dalam rangka membangun kesadaran masyarakat untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk kegiatan yang produktif dan edukatif. Namun demikian, manfaat yang diharapkan adalah tumbuhnya kesadaran tentang peran penting perpustakaan sebagai rumah belajar dalam peningkatan literasi fungsional di masyarakat.

2. Metode

2.1. Profil mitra dan masyarakat Desa Sedayu

Mitra program pengabdian kepada masyarakat ini adalah Perpustakaan “Rumah Pintar” di Dusun Banaran RT 01 RW 15 Desa Sedayu Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang. Perpustakaan desa ini memiliki jarak 2,3 km dari pusat Desa Sedayu dan melakukan pelayanan pada hari Senin-Sabtu pukul 12.00-16.00. Perpustakaan “Rumah Pintar” memiliki koleksi buku yang terdiri dari buku fiksi berjumlah 1763 eksemplar, buku non-fiksi 2520 eksemplar, buku referensi 36 eksemplar, surat kabar 63 eksemplar, dan majalah 801 eksemplar. Selain memiliki koleksi buku perpustakaan memiliki koleksi non buku seperti alat peraga edukatif, globe, peta, audio visual, mainan dan taman bermain anak-anak yang luas.

Desa Sedayu merupakan salah satu desa ke Kecamatan Muntilan, Kab. Magelang, yang terletak di dekat pusat kecamatan. Masyarakat Desa Sedayu mayoritas memiliki pekerjaan sebagai petani dan pedagang. Jumlah penduduk Desa Sedayu, anak-anak sebanyak 1.508 orang, remaja sebanyak 775 orang, dewasa sebanyak 4421, dan lansia sebanyak 2.158 orang. Mayoritas penduduk adalah tamatan SD dan SMP dan sangat sedikit yang mengenyam pendidikan tinggi. Pengangguran di Desa Sedayu sebanyak 1.459 orang atau 16,46% dari total penduduk di desa. Sedangkan warga miskin sebanyak 1093 orang atau 12,3% dari total penduduk di desa. Kegiatan ekonomi masyarakat di Desa Sedayu di antaranya yaitu petani, pedagang, pengusaha UMKM, dan industri rumah tangga.

2.2. Metode penyelesaian masalah

Permasalahan literasi masyarakat Desa Sedayu dan revitalisasi peran perpustakaan terkait isu literasi ini dipecahkan melalui program peningkatan literasi digital masyarakat yang dilakukan bertempat di Perpustakaan “Rumah Pintar”.

Pertama, penyuluhan tentang optimalisasi fungsi telepon pintar sebagai alat literasi dan belajar. Tujuan sosialisasi ini adalah memperkenalkan kegunaan telepon pintar sebagai *tool* untuk membantu belajar pada umumnya dan membaca pada khususnya, serta memperluas wawasan masyarakat bahwa telepon pintar tidak hanya digunakan untuk komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk pengembangan diri. Penyuluhan dilakukan pada 12 Oktober 2020 dengan sasaran 20 ibu rumah tangga. Targetnya, masyarakat tahu potensi dan manfaat telepon pintar sebagai alat belajar.

Kedua, pelatihan penggunaan telepon pintar/internet yang bernilai edukasi. Tujuan pelatihan ini adalah: 1) menyelenggarakan pelatihan penggunaan telepon pintar untuk mencari informasi dan belajar hal baru, sesuai dengan minat dan bakat anggota masyarakat, misalnya di bidang kreativitas, keterampilan dan seni, memasak, dan sebagainya, dan 2) Mengintegrasikan fungsi pembelajaran digital dengan peran perpustakaan sebagai penyedia buku sumber informasi pendukung untuk masyarakat. Pelatihan dilaksanakan pada 15-16 Oktober 2020 dengan sasaran anak usia SD yang tinggal di sekitar perpustakaan dan santri dari Pondok Pesantren Ikhyaul Ulum di Desa Sedayu. Targetnya, anak dan remaja mampu mencari informasi terkait pengetahuan dan keterampilan tertentu yang diinginkannya secara tepat dan akurat, dengan memadukan fungsi telepon pintar dan perpustakaan sebagai sumber informasi. Harapannya, anak dan remaja terbiasa ke perpustakaan untuk mencari informasi pelengkap dan tambahan dari buku-buku. Adapun tahapan pelaksanaan program sebagaimana disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Tahapan Pelaksanaan Program

Tahap	Kegiatan
1. Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengurus perizinan program ke dinas terkait dan mitra kegiatan pengabdian - Melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan gambaran umum masyarakat sasaran - Mendesain program penyuluhan dan pelatihan dan menyusun materi penyuluhan serta modul-modul pelatihan
2. Sosialisasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mensosialisasikan rencana program kepada: a) Kepala Desa Sedayu, b) Kepala Dusun Banaran/Ketua RT setempat, c) Kepala dan staf perpustakaan “Rumah Pintar”

Tahap	Kegiatan
	- Mensosialisasikan program-program ke masyarakat dengan pamflet berisi: nama program dan jadwalnya, dan menyebarkannya ke masyarakat via forum PKK/ RT
3. Pelaksanaan Penyuluhan dan Pelatihan	- Melakukan asesmen kepada peserta pelatihan sebelum program penyuluhan dan pelatihan dimulai - Melaksanakan program peningkatan literasi digital sesuai jadwal - Melakukan monitoring dan evaluasi kemajuan kinerja harian dan mendokumentasikan pelaksanaan program
4. Evaluasi dan Tindak Lanjut	- Menyebarkan kuesioner evaluasi atas program dan menganalisis hasilnya - Menyusun laporan program dan menulis artikel publikasi kegiatan di media massa - Melaporkan hasil kegiatan kepada stakeholder terkait (Kepala Desa, Kepala Dusun, Kepala Perpustakaan, Ketua RT, dan LPPM) dan mendapatkan masukan untuk perbaikan program di masa depan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penyuluhan optimalisasi fungsi telepon pintar sebagai alat literasi dan belajar

Kegiatan penyuluhan ini dihadiri oleh ibu rumah tangga yang berusia sekitar 26-56 tahun yang berjumlah 9 orang. Mereka datang dengan membawa anak-anak mereka yang berusia balita dan anak-anak. Kegiatan ini berlangsung selama 45 menit dengan pemaparan materi dan diskusi yang dibawakan oleh tim PPMT. Isi materi berkenaan dengan penggunaan ponsel dalam keluarga, telepon pintar sebagai alat literasi, dan telepon pintar sebagai alat untuk pengembangan diri.

Selama diskusi, beberapa pertanyaan yang diajukan peserta di antaranya: Bagaimana membatasi penggunaan *smartphone* pada anak dan pada usia berapa seharusnya anak boleh diberikan *smartphone*? Penyuluhan yang diberikan lantas tidak hanya membahas isu literasi, tetapi juga memberikan wawasan parenting dan perkembangan anak. Salah satu solusi yang diberikan tim untuk orangtua adalah menggiatkan kegiatan bersosialisasi dan bermain di luar ruangan yang selama ini berkurang akibat kegandrungan anak pada *game online*. Kegiatan bermain dapat dilakukan di lingkungan Perpustakaan “Rumah Pintar” yang berhalaman luas. Hal ini sesuai dengan harapan perpustakaan untuk menjadi pusat kegiatan masyarakat sebagaimana ditunjukkan pada [Gambar 1](#) dan [Gambar 2](#).

Di akhir program, tim melakukan evaluasi dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta. Hasilnya adalah mayoritas peserta (>80%) menyatakan setuju bahwa materi yang disampaikan berkualitas dan sesuai dengan tujuan penyuluhan. Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami dan pemateri menguasai materi yang diberikan. Pemateri dengan baik membuka sesi tanya jawab dan mampu merespon secara memuaskan. Selain itu, mayoritas peserta pun merasa mendapat banyak ilmu dan pengetahuan baru mengenai fungsi telepon pintar sebagai alat literasi dan belajar.

Untuk program ke depan, peserta berharap diadakan penyuluhan selanjutnya tentang bagaimana mengoperasikan ponsel secara lebih optimal agar dapat bermanfaat, menambah wawasan, dan pengetahuan. Peserta juga mengharapkan ada pelatihan komputer dasar dan menghubungkan data ponsel ke masuk komputer, menyusun foto-foto di ponsel menjadi album yang siap untuk dicetak, serta pelatihan-pelatihan keterampilan seperti pelatihan *eco print*, membuatik untuk ibu dan remaja putri. Harapan peserta kepada Perpustakaan “Rumah Pintar Desa” Sedayu selanjutnya adalah agar Perpustakaan “Rumah Pintar” Desa Sedayu memberikan jadwal atau acara untuk anak-anak agar dapat mengenal kembali tentang permainan tradisional, melaksanakan program-program yang edukatif.



Gambar 1. Pembukaan program penyuluhan



Gambar 2. Pemaparan materi penyuluhan

3.2. Pelatihan penggunaan *smartphone/ internet* yang bernilai edukasi

Program ini terdiri atas dua jenis pelatihan dan penyelenggaraannya dilakukan di Perpustakaan “Rumah Pintar”. Pertama, pelatihan membuat prakarya dari koran bekas dengan media tutorial Youtube untuk membangun kreativitas anak. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang siswa SD yang tinggal di sekitar Perpustakaan “Rumah Pintar”. Pelatihan ini berlangsung selama 3 jam dengan susunan acara: registrasi, pengenalan dan *ice breaking*, dilanjutkan penjelasan materi. Tim PPMT mempresentasikan tentang pentingnya regulasi diri dalam kaitannya dengan belajar *online*. Tim

mendemonstrasikan cara menggunakan *smartphone* untuk mencari sendiri materi keterampilan/seni yang telah ditutorialkan dalam video Youtube. Di samping belajar secara *online*, tim juga menyampaikan bahwa di perpustakaan terdapat koleksi buku-buku yang dapat mengasah kreativitas mereka dengan membuat kerajinan. Anak-anak dikenalkan dengan buku-buku kerajinan yang menjadi koleksi perpustakaan.

Setelah demonstrasi dan pengenalan buku-buku keterampilan di perpustakaan, anak-anak praktik mencari informasi. Peserta mencari tutorial di Youtube dengan menggunakan kata kunci, misal: kerajinan dari kerta koran, terutama untuk bentuk-bentuk kerajinan yang tidak ada di dalam buku. Setelah dapat menemukan video tutorial tersebut, kemudian anak-anak mempraktikkan yang telah diajarkan dalam video di Youtube sebagaimana yang diunjukkan pada [Gambar 3](#), [Gambar 4](#) dan [Gambar 5](#), secara berurutan.



Gambar 3. Pengenalan buku di perpustakaan



Gambar 4. Anak-anak praktik membuat kerajinan dari koran bekas dengan bimbingan kakak-kakak mahasiswa



Gambar 5. Hasil karya anak, bingkai foto dari koran

Program pelatihan kedua adalah pelatihan membuat poster dengan memanfaatkan desain yang tersedia di *website* Canva. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang peserta, yakni santri di Pondok Pesantren Ikhyaul Ulum yang setara dengan anak SMP. Kegiatan ini meliputi pemberian materi mengenai pentingnya *self-regulated learning* kemudian dilanjutkan dengan mempraktekkan pembuatan poster. Dalam materi tentang *self-regulated learning*, peserta diajarkan untuk mengendalikan aktivitas belajarnya sendiri dan memonitor motivasi dan tujuan akademik mereka.

Dalam pelatihan ini peserta mengakses www.canva.com dengan laptop, lalu klik "Buat Desain" kemudian pilih "Poster". Selanjutnya memilih template poster yang telah tersedia dalam fitur "Template". Para peserta kemudian mengedit *template* poster dengan desain yang mereka inginkan dengan menggunakan fitur yang tersedia. Fitur "Unggah" untuk mengunggah media dari komputer yang akan ditambahkan dalam poster digital, "Foto" untuk memilih foto yang telah tersedia dalam Canva, "Elemen" untuk menambahkan stiker yang menarik, "Video" untuk menambahkan video dalam poster digital tersebut, "Latar" untuk mengubah layar atau *background* pada poster digital sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6. Praktik belajar membuat poster secara online



Gambar 7. Salah satu poster karya peserta pelatihan

3.3. Pembahasan

Program Pengabdian pada Masyarakat Terpadu (PPMT) yang di lakukan di Perpustakaan “Rumah Pintar” Desa Sedayu ini memberikan program berupa penyuluhan mengenai telepon pintar atau *smartphone* sebagai alat literasi dan belajar serta pelatihan penggunaan *smartphone*/internet yang bernilai edukasi. Berdasarkan penilaian dan hasil evaluasi program PPMT dapat dinyatakan bahwa program yang dilaksanakan berhasil dan memiliki dampak positif bagi peserta. Hal ini ditunjukkan dengan peserta yang teredukasi dan mendapatkan keterampilan baru seperti cara menggunakan telepon pintar untuk mencari tutorial di Youtube dan pemanfaatan aplikasi Canva. Kegiatan program Pengabdian pada Masyarakat Terpadu (PPMT) ini memberikan luaran seperti produk hasil pelatihan literasi digital seperti bingkai foto dan poster digital yang sudah di cetak, modul pelatihan literasi digital mengenai pembuatan prakarya dari koran bekas dengan media Youtube, pembuatan poster digital melalui *website* www.canva.com. Selain itu terdapat video dokumentasi selama program PPMT ini dilaksanakan. Kegiatan pengabdian pada masyarakat terpadu (PPMT) ini juga dipublikasikan pada media massa Jawa Pos.

Perkembangan digital yang sangat pesat membuat masyarakat dituntut untuk dapat mempelajari literasi digital agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pelatihan literasi digital saat ini menjadi tren di kalangan akademik seperti guru dan siswa dalam rangka penguasaan berbagai platform digital yang mendukung kepentingan akademik mengajar dan belajar. Contohnya, pelatihan sumber dan bahan belajar di internet bagi guru PAUD dengan cara memberi beberapa tautan media dan sumber belajar di internet, seperti Google Classroom. Tugas peserta adalah menjelajahi tautan tersebut, mempelajari tutorialnya, mempraktikannya, dan mengerjakan beberapa

penugasan (Hapsari, Novitasari, & Wahyuningsih, 2019). Contoh lain, pelatihan pencarian sumber-sumber informasi yang memanfaatkan layanan digital dan *similarity checking* untuk membuat karya ilmiah hasil penelitian guru (Somantri & Farizi, 2020). Pelatihan literasi digital ada pula yang bertujuan mencapai perilaku berinternet yang sehat. Misalnya, dengan mengajarkan cara memfilter berita dengan baik dan bijak, memfilterisasi konten yang ada pada media sosial, memiliki kemampuan menganalisis berita sehingga mengerti mana yang benar atau yang sekadar *hoax*, memiliki etika berkomunikasi digital dengan menjaga komentar dan reaksi positif (Candrasari, Dyva Claretta, & Sumardjijati, 2020; Irwansyah & Tamrin, 2019; Sulistyowati et al., 2019).

Perbedaan PPMT ini jika dibandingkan program-program yang pernah ada adalah program ini didesain untuk secara spesifik mendukung kepentingan institusi tertentu, dalam hal ini adalah Perpustakaan Rumah Pintar di Desa Sedayu. Kegiatan ini erat dengan kebutuhan pengembangan keorganisasian mitra sehingga dilakukan secara tertata dan sistematis (bertahap) mulai dari tahap analisis kebutuhan mitra, perencanaan program yang dikomunikasikan dengan mitra dan *stakeholder* di sekitar mitra, pelaksanaan yang terjadwal baik, dan *monitoring* dan evaluasi yang melibatkan mitra. Oleh karena itu, program ini memiliki potensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan di masa depan. Pelaksanaan program ini bukan tanpa hambatan. Salah satunya yang berdampak paling signifikan adalah pandemi Covid-19. Pelaksanaan program mensyarakat dipatuhinya protokol kesehatan secara ketat dan pembatasan jumlah peserta program. Oleh karena itu, cakupan kemanfaatan program jika dilakukan secara *offline* sangat terbatas. Kekurangan program ini selanjutnya adalah lemahnya landasan konseptual dalam penyusunan program. Program belum didasarkan pada hasil riset-riset tentang literasi digital.

4. Kesimpulan

Program yang telah dilaksanakan di Perpustakaan “Rumah Pintar” di Desa Sedayu, Muntilan, Magelang ini diterima dengan baik oleh pengurus perpustakaan maupun masyarakat sekitar. Masyarakat menunjukkan kebutuhan yang besar atas program-program literasi dan berharap program peningkatan literasi dapat berlanjut di masa depan. Penyuluhan yang dilakukan kepada para orangtua mampu menambah pengetahuan bagi ibu rumah tangga mengenai fungsi lain telepon pintar. Sementara itu, pelatihan untuk anak dan remaja mampu menambah wawasan dan keterampilan mereka tentang cara mencari tutorial pembelajaran keterampilan di internet baik yang melalui platform Youtube atau pun program canva. Hasil penelitian ini tidak hanya wawasan baru peserta penyuluhan dan pelatihan, tetapi juga beberapa produk prakarya dan seni, serta modul-modul pelatihan yang dikembangkan oleh tim untuk memudahkan program serupa di masa depan. Berdasarkan hasil ini, maka disarankan agar kegiatan pengabdian masyarakat yang akan datang dapat melakukan program-program dengan mengangkat isu literasi di Perpustakaan “Rumah Pintar”, atau perpustakaan-perpustakaan desa lainnya, dalam rangka membekali masyarakat dengan keterampilan digital dan literasi fungsional.

Daftar Pustaka

- Candrasari, Y. C., Dyva Claretta, & Sumardjajti. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Literasi Digital Untuk Peningkatan Kualitas Remaja Dalam Menggunakan Internet. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 611-618. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4003>
- Darmawan, H. (2019). Sosialisasi Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial. Retrieved from <https://www.perpusnas.go.id/news-detail.php?lang=id&id=190328065053IwHcN3x98C>
- Hapsari, A., Novitasari, R., & Wahyuningsih, H. (2019). Pelatihan Literasi Sumber dan Bahan Belajar di Internet bagi Guru PAUD di Kecamatan Ngaglik, Sleman. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 135-140. <https://doi.org/10.30653/002.201832.61>
- Heitin, L. (2016). What is Digital Literacy? *Education Week*, 36(12), 5-6. <https://doi.org/10.4135/9781473909571.n2>
- Irwansyah, I., & Tamrin, S. (2019). Pelatihan Literasi Digital pada Komunitas Mata Literasi bagi Pelajar dan Mahasiswa Kabupaten Gowa. *HUMANIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 18(1), 6-10.
- Kabupaten Magelang Kembangkan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial. (2019). Retrieved from <http://beritamagelang.id/kabupaten-magelang-kembangkan-perpustakaan-berbasis-inklusi-sosial>
- Keefe, E. B., & Copeland, S. R. (2011). What is literacy? the power of a definition. *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities*, 36(3-4), 92-99. <https://doi.org/10.2511/027494811800824507>
- Liu, Z. (2005). Reading behavior in the digital environment: Changes in reading behavior over the past ten years. *Journal of Documentation*, 61(6), 700-712. <https://doi.org/10.1108/00220410510632040>
- Somantri, O., & Farizi, M. Al. (2020). Pelatihan Literasi Digital dan Similarity Check Untuk Pembuatan Karya Ilmiah Hasil Penelitian Guru Sekolah Kejuruan. *Madaniyah*, 1(2), 63-70. Retrieved from <https://madaniya.pustaka.my.id/journals>
- Sulistiyowati, T., Hayatin, N., Marthasari, G. I., Sosiologi, P. S., Malang, M., Informatika, P. S., ... Malang, U. M. (2019). Pelatihan Literasi Digital Pada Perempuan. *Jurnal Dedikasi*, 16(1), 14-18.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
