



PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PELATIHAN SKILL DIGITAL PADA ANAK ASUH DI PANTI ASUHAN BALI AS SALAM

L. Virginayoga Hignasari¹⁾, Wayan Ardani²⁾, Nurianto Rachmad Soepadmo³⁾

¹Fakultas Teknik Universitas Mahendradatta

²Fakultas Ekonomi Universitas Mahendradatta

³Magister Ilmu Hukum Universitas Mahendradatta

Email: ginahignasari@gmail.com¹⁾, ardani.shuarsedana@gmail.com²⁾,

nuriantors30@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Dengan adanya tuntutan perkembangan teknologi yang sangat pesat, seharusnya anak-anak di panti asuhan bisa mendapatkan kesempatan untuk belajar tentang digitalisasi. Oleh sebab itu kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan kesempatan yang sama kepada anak asuh untuk belajar tentang digitalisasi yang pada akhirnya berdampak kepada penguatan kemampuan literasi digital anak. Adapun lokasi kegiatan pengabdian ini adalah di Panti Asuhan Bali As Salam Denpasar. Kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan dasar komputer, membuat content sosial media, digital marketing, pembelajaran coding sederhana, pelatihan terkait penggunaan media digital dengan baik dan bijaksana dan pemberian bantuan sarana digital. Data yang dikumpulkan dalam kegiatan ini adalah data berupa kemampuan literasi digital sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan, motivasi belajar anak dan minat belajar digital. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif. Dari hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata kemampuan literasi awal anak asuh adalah 89, 75 yang termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan literasi digital setelah kegiatan adalah 98,55 yang termasuk dalam kategori cukup. Dari hal ini dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi digital sebelum dan sesudah kegiatan meskipun tidak terlalu signifikan. Hal ini juga didukung dengan nilai rata-rata motivasi belajar dan minat belajar digital anak yaitu yang masing-masing termasuk dalam kategori cukup dan tinggi

Kata Kunci: anak asuh, bali as salam, literasi digital, panti asuhan

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya semua anak memiliki hak yang sama untuk tumbuh dan berkembang, termasuk hak dalam menerima pendidikan formal. Dalam menanggapi fenomena ini, perlu adanya perhatian khusus bagi anak yang mengalami masalah sosial agar anak memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan, mengembangkan bakat dan potensinya. Keberadaan panti sosial asuhan anak berbanding lurus dengan meningkatnya jumlah anak terlantar beberapa tahun terakhir (Teja, 2014). Disisi lain, pengawasan dari pemerintah masih sangat kurang. Anak asuh seringkali dianggap memiliki status sosial yang rendah di masyarakat luas, karena panti asuhan dianggap sebagai tempat meminta



belas kasihan orang (Mazaya, 2011). Anak asuh yang berada di panti sosial asuhan anak memiliki berbagai macam latarbelakang, pengalaman yang dibawa mereka dari berbagai lingkungan yang pernah dialami akan berdampak pada pembentukan psikologi dan sosialnya.

Fenomena di atas memberikan gambaran kondisi anak asuh sehingga diperlukan adanya penanganan dan pengasuhan yang tepat untuk mengatasi kondisi tersebut. Panti sosial asuhan anak sebagai lembaga yang mewadahi anak asuh memberikan pelayanan sosial guna memperbaiki keberfungsian anak dan kualitas kesejahteraannya. Pelayanan diberikan dalam konteks memenuhi kebutuhan anak agar anak dapat mandiri di masa depan. Upaya untuk mencerdaskan bangsa berarti meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang pada dasarnya dapat direalisasikan melalui kegiatan pendidikan. Salah satu keberhasilan anak asuh dalam pendidikan ditunjukkan dengan prestasi akademiknya. Fungsi pendidikan salah satunya adalah membentuk sikap dan orientasi siswa terhadap belajar, menanamkan sikap positif dan haus akan pengetahuan serta untuk mengembangkan keterampilan bakat dan potensinya. Pengurus panti asuhan dalam menunjang keberlanjutan pendidikan berperan sebagai keluarga dan orang tua asuh bagi anak-anak asuh di panti asuhan. Peran pengurus panti asuhan selain sebagai pengganti keluarga dari anak-anak, pengurus juga mempunyai peran sebagai pembentuk watak, mental spiritual anak yang bertujuan membimbing, mendidik, mengarahkan, dan mengatur perilaku anak-anak asuh (Iqrima dan Salim, 2014).

Penggunaan perangkat lunak di komputer, smartphone, tablet dan berbagai alat elektronik lain saat ini telah mendominasi kehidupan kita. Anak-anak semakin mudah terpapar oleh perangkat teknologi, bahkan mereka mulai menggunakannya sebelum belajar cara membaca dan menulis. Kondisi masyarakat yang berbasis perangkat lunak ini, membuat para pendidik merasa perlu membuat suatu program di mana anak-anak tidak hanya diarahkan agar melek dan bijak dalam menggunakan teknologi, namun juga dapat mendorong mereka mengerti bagaimana teknologi bekerja. Literasi digital sepatutnya diperkenalkan sejak anak masih berada di usia dini dalam bentuk kegiatan atau aktivitas bermain sambil belajar guna membentuk serta membangun pondasi karakter yang kuat dalam diri seorang anak. Dengan pengenalan literasi digital sejak dini maka ketika menjadi



remaja serta dewasa kelak mampu menyaring informasi negatif yang mereka peroleh dari internet. Hal ini menjadi salah satu upaya perlindungan anak dan menciptakan generasi masa depan yang berkualitas. Seperti dua sisi mata uang, era literasi digital dapat memperbaiki keadaan, dapat juga memperburuk keadaan. Peran orang tua atau orang dewasa sangat penting dalam hal ini untuk mengawasi tingkah laku anak dalam penggunaan teknologi digital. Pemahaman literasi digital yang buruk akan berpengaruh pada negatif psikologis anak (Pratiwi dan Pritanova, 2017). Sedangkan pemahaman literasi digital yang baik akan berpengaruh positif terhadap psikologi anak.

Literasi digital merupakan kohesi, pandangan dan keahlian individu yang secara implisit memakai teknologi digital dan sistem komunikasi untuk menelusur, mengatur, menghubungkan, menelaah dan menilai informasi, menciptakan sesuatu yang current, membuat dan berhubungan dengan orang lain supaya bisa berperan secara dinamis di masyarakat. Hague & Payton mengartikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang (Payton et all, 2010). Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul Digital Literacy literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki siswa.

Panti Asuhan Bali As Salam merupakan salah satu panti asuhan di daerah Denpasar-Bali. Panti asuhan ini didirikan oleh lima orang pendiri pada tahun 2008. Adapun jumlah anak asuh Panti Asuhan Bali As Salam sampai saat ini yaitu berjumlah 31 orang yang terdiri dari 12 orang putri dan 19 orang putra dengan rentang usia 7 tahun – 22 tahun. Anak asuh yang berada di Panti Asuhan As Salam terdiri dari berbagai latar belakang dan kondisi yaitu anak yatim, piatu, yatim piatu



2. Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi mitra, langkah selanjutnya adalah studi literatur untuk menemukan alternatif solusi dan berdiskusi bersama mitra untuk menentukan solusi yang sesuai dengan keadaan mitra.
3. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah berkaitan dengan kemampuan literasi digital pada anak dikarenakan kurangnya kegiatan pendukung dan fasilitas digital yang ada.
4. Sebelum dilaksanakan pelatihan, anak asuh akan diberikan beberapa tes tentang pemahaman awal literasi digital dan quisioner terkait minat di bidang literasi digital dan motivasi belajar.
5. Berdasarkan permasalahan tersebut untuk meningkatkan pemahaman anak asuh terhadap literasi digital dilakukanlah pelatihan-pelatihan yang terdiri dari :
 - a. Pelatihan kemampuan dasar komputer
 - b. Pelatihan Pengenalan Pembelajaran Coding pada anak
 - c. Pelatihan digital marketing
 - d. Pelatihan pembuatan konten di media sosial
 - e. Pelatihan tentang pemanfaatan media digital secara bijak
6. Untuk mengetahui hasil dari pelatihan tersebut, maka setelah dilaksanakannya pelatihan maka anak akan diberikan postest tentang pemahaman literasi digital, quisioner tentang minat belajar di bidang digital dan quisioner motivasi belajar.
7. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mengacu kepada hasil data pretest sebelumnya. Analisa ini bertujuan untuk melihat apakah terjadi peningkatan nilai sebelum dan sesudah dilaksanakan pelatihan literasi digital.
8. Adapaun keberlanjutan program ini setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah dengan tersusunya agenda kegiatan panti asuhan di bidang pendidikan serta kegiatan yang mengundang pihak eksternal untuk berpartisipasi melalui sosialisasi di media sosial, tentunya memberikan kontribusi secara rutin kepada Panti Asuhan Bali As Salam dalam hal pelaksanaan kegiatan penunjang pendidikan anak asuh.

Data hasil quisioner tentang kemampuan literasi digital berdasarkan respon yang diberikan anak asuh ditentukan dengan kriteria pada Tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Umum Penggolongan Kemampuan Literasi Anak Asuh

No	Interval	Kategori
1	$\bar{X} \geq MI + 1,8SDI$	Sangat Tinggi
2	$MI + 0,6SDI \leq \bar{X} < MI + 1,8SDI$	Tinggi
3	$MI - 0,6SDI \leq \bar{X} < MI + 0,6SDI$	Cukup
4	$MI - 1,8SDI \leq \bar{X} < MI - 0,6SDI$	Rendah
5	$\bar{X} < MI - 1,8SDI$	Sangat Rendah

(Dimodifikasi dari Candiasa, 2010)

Dengan,

Mean Ideal (MI) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum + skor minimum)

Standar Deviasi Ideal (SDI) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum – skor minimum)

(Koyan, 2011) .

Dengan demikian diperoleh tabel kriteria penggolongan kemampuan literasi digital anak asuh disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Umum Penggolongan Kemampuan Literasi Digital

Rentang Skor	Kategori
$\bar{X} \geq 126$	Sangat tinggi
$102 \leq \bar{X} < 126$	Tinggi
$78 \leq \bar{X} < 102$	Cukup
$54 \leq \bar{X} < 78$	Rendah
$\bar{X} < 54$	Sangat Rendah

Dengan demikian diperoleh tabel kriteria penggolongan motivasi dan minat belajar anak asuh disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Umum Penggolongan Motivasi Belajar Anak dan Minat Belajar

Rentang Skor	Kategori
$\bar{X} \geq 83,94$	Sangat tinggi
$67,98 \leq \bar{X} < 83,94$	Tinggi
$52,02 \leq \bar{X} < 67,94$	Cukup
$36,06 \leq \bar{X} < 52,02$	Rendah
$\bar{X} < 36,06$	Sangat Rendah



HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat didahului dengan observasi lapangan terkait dengan situasi awal dari kondisi mitra. Kegiatan observasi didukung dengan pemberian quisioner untuk mengukur kemampuan awal literasi digital anak asuh di Panti Asuhan Bali As Salam. Quisioner yang yang diberikan terlebih dahulu disusun dengan beberapa studi literatur terkait dengan kemampuan literasi digital. Berikut Kisi-Kisi quisioner untuk mengukur kemampua literasi digital yang dimodifikasi dari empat pilar literasi digital oleh Kominfo.

Tabel 5. Kisi-Kisi Quisioner Literasi Digital

Pilar Literasi Digital	Indikator
Digital Skill	Kemampuan mengoperasikan komputer / laptop Kemampuan menggunakan gadget / Smarthpone Kemampuan mengkoneksikan perangkat dengan internet Kemampuan membuat content digital Kemampuan mencari informasi di dinternet
Digital Culture	Penggunaan Sosial Media secara bijak dan tidak terpengaruh isu SARA Kemampuan mengakses content secara terarah Memanfaatkan teknologi digital untuk hal hal positif dan pengembangan diri
Digital Ethics	Kemampuan Mengolah dan mencerna informasi digital yang didapatkan Menggunakan media digital secara bijak sesuai dengan norma-norma yang berlaku Kemampuan menyebarluaskan informasi di dunia digital
Digital Safety	Kepedulian terhadap keamanan data digital yang dimiliki Pemahaman tentang cyber crime

Sumber : Dimodifikasi dari Kominfo (Kominfo, 2011)

Selain quisioner tentang kemampuan literasi digital, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah quisioner motivasi belajar anak. Quisioner motivasi disusun berdasarkan gabungan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno dan Sardiman yakni (1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Tekun menghadapi tugas; (4) Ulet menghadapi kesulitan; (5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar (Uno,2014).

Instrumen selanjutnya yang digunakan adalah quisioner minat belajar digital pada anak. Adapun indikator minat belajar yang digunakan adalah 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran



terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan untuk belajar, 4) adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar (Friantini dan Winata, 2019).

Dari hasil quisioner didapatkan rata-rata kemampuan literasi digital anak adalah 89,75 yang termasuk dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil analisis jawaban quisioner anak asuh dapat ditarik beberapa fakta yaitu :

1. Kemampuan anak-anak dalam menggunakan komputer masih terbilang belum mahir. Anak-anak yang berada pada tingkat sekolah dasar masih awam dalam pengoperasian laptop/komputer. Sedangkan anak asuh yang berada pada tingkat sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas sudah bisa mengoperasikan laptop karena sudah mendapatkan pelajaran komputer /TIK di sekolah.
2. Sebagian besar anak asuh masih belum mahir dalam membuat content digital.
3. Hampir seluruh anak asuh belum paham tentang keamanan digital.

Setelah pengambilan data awal kemampuan literasi digital pada anak, kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan pemaparan materi dan pelatihan. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah :

1. Pemaparan materi pengetahuan dasar literasi digital
2. Pelatihan dasar komputer yang meliputi bagaimana mengoperasikan komputer/laptop, pelatihan menggunakan aplikasi Microsoft office yang dalam hal ini adalah Microsoft word.
3. Pemaparan materi tentang digital marketing
4. Pemaparan materi tentang keamanan digital dan menggunakan media sosial dengan baik, bijak dan beretika
5. Pelatihan pembuatan konten digital
6. Pemaparan materi tentang coding dasar untuk anak-anak

Selama kegiatan berlangsung anak asuh mengikuti kegiatan dengan baik, namun karena perbedaan umur pada anak asuh, kegiatan pemaparan materi dan pelatihan dilakukan secara bertahap untuk meyakinkan semua anak asuh menerima materi dengan baik dan mengerti. Adapun Capaian kemampuan literasi digital anak asuh di sajikan pada Tabel 5.



Tabel 5. Capaian Kemampuan Literasi Digital Anak Asuh Setelah Pelaksanaan Pelatihan

No	Indikator	Instrumen	Capaian
1.	Digital Skill	Lembar Observasi dan quisioner literasi digital	Terjadi peningkatan dari sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata kemampuan literasi digital sebelum kegiatan adalah 2,70 dan setelah pelaksanaan kegiatan menjadi 3,08 dari skala 5
2.	Digital Culture	Lembar Observasi dan quisioner literasi digital	Terjadi peningkatan dari sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian Hal ini ditunjukan dengan nilai rata-rata kemampuan literasi digital sebelum kegiatan adalah 3,62 dan setelah pelaksanaan kegiatan menjadi 3,71 dari skala 5
3.	Digital Ethics	Lembar Observasi dan quisioner literasi digital	Terjadi peningkatan dari sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian Hal ini ditunjukan dengan nilai rata-rata kemampuan literasi digital sebelum kegiatan adalah 3,13 dan setelah pelaksanaan kegiatan menjadi 3,39 dari skala 5
4.	Digital Safety	Lembar Observasi dan quisioner literasi digital	Terjadi peningkatan dari sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian Hal ini ditunjukan dengan nilai rata-rata kemampuan literasi digital sebelum kegiatan adalah 2,63 dan setelah pelaksanaan kegiatan menjadi 3,05 dari skala 5
6.	Motivasi belajar anak	Wawancara dan Qusioner	Nilai rata-rata motivasi belajar anak yaitu 65,6 yang termasuk dalam kategori cukup
7.	Minat Belajar di Bidang Digital	Wawancara dan Qusioner	Nilai rata-rata minat belajar anak di bidang digital yaitu 68,05 yang termasuk dalam kategori tinggi

Dari hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan dan berdasarkan data yang diperoleh, didapatkan bahwa nilai rata-rata keampuan literasi anak asuh yang diukur di akhir kegiatan yaitu sebesar 98,55 yang termasuk dalam kategori cukup.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari kemampuan awal literasi digital anak. Meskipun peningkatan yang terjadi tidak terlalu signifikan, namun kegiatan pengabdian yang dilakukan memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan literasi digital anak asuh.

Di akhir kegiatan pengabdian, selain untuk meningkatkan kemampuan anak asuh dalam hal literasi digital, adapun luaran berupa produk dalam kegiatan pengabdian ini adalah digital corner yang terdiri dari satu buah laptop, meja, kursi dan enam buku referensi tentang digital. Adapun digital corner yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian ini adalah ditampilkan dalam gambar berikut.



Gambar 1. Digital Corner Panti Asuhan Bali As Salam

PEMBAHASAN

Istilah literasi digital dikemukakan pertama kali oleh Gilster & Watson (1997) sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital (Gilster & Watson, 1997). Ia mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari (Kurnianingsih et al, 2017). Menurut Deakin University's Graduate Learning Outcome 3, mengungkapkan bahwa literasi digital adalah upaya memanfaatkan teknologi dalam menemukan, menggunakan, dan menyebarkan informasi dalam dunia digital seperti saat ini (Raimanu, 2022). Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas,



cermat, tepat, dan patuh hukum sesuai dengan kegunaannya dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi digital tentunya dipengaruhi beberapa faktor diantaranya; 1) penggunaan media online, 2) nilai akademik 3) peran orangtua/keluarga, 4) intensitas membaca (Kuo,2016) (McDougall et all, 2018). Perbedaan dalam tingkat kemampuan literasi digital tergantung terutama pada peran tingkat intensitas menyerap informasi yang dipengaruhi oleh intensitas penggunaan media online, prestasi akademik, peran keluarga, dan intensitas membaca. Diantara kaum muda, literasi digital memiliki dimensi operasional yang tinggi. Orang-orang muda dengan cepat bergerak melalui hypertext dan memiliki keakraban dengan berbagai jenis sumber daya online. Namun, keterampilan mengevaluasi konten secara kritis harus dikembangkan dari berbagai perspektif dari mulai pendidikan, gender, dan kehidupan sosial ekonomi (Syah et all, 2019). Berdasarkan hasil penelitian tersebut jika direfleksikan dengan kondisi anak asuh di panti asuhan, faktor penggunaan media online dan peran orang tua/keluarga memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital anak. Kurangnya sarana dan prasarana untuk mengakses media online dan kurangnya dukungan intensif dari orang tua/orang dewasa kepada masing-masing anak asuh mengakibatkan kemampuan literasi digital anak asuh kurang maksimal.

Berdasarkan hasil pengisian kuisioner dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan literasi digital sebelum dan sesudah kegiatan yaitu dari 89,75 menjadi 98,55. Hal tersebut juga terlihat dari nilai rata-rata masing-masing komponen literasi digital yaitu *digital skill*, *digital culture*, *digital ethics* dan *digital safety* juga terjadi peningkatan meskipun tidak signifikan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa sarana dan dukungan dari orang sekitar memberikan pengaruh positif kepada kemampuan literasi digital anak. Untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak sejak dini sarana, prasarana, dukungan orang tua/orang sekitar dan bimbingan sangat berpengaruh positif terhadap meningkatnya literasi digital anak (Salehudin, 2020). Hal ini disebabkan orangtua, guru ataupun orang dewasa disekitar merupakan role model sekaligus pembentuk perilaku anak melalui respon-respon yang diberikan terhadap perilaku anak (Ediati et all, 2018). Peran positif yang diberikan dari orang sekitar akan menumbuhkan sikap positif dalam literasi digital anak sejak dini di masa akan datang. Begitu juga dengan anak asuh di panti asuhan. Dengan keterbatasan yang mereka miliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital juga terbatas. Namun dengan adanya bantuan dan dukungan berupa sarana dan pelatihan yang diberikan tentunya dapat memberikan



kesempatan kepada anak asuh untuk belajar tentang digital dan akan menimbulkan respon positif yang berdampak pada meningkatnya pemahaman dan kemampuan literasi digital.

SIMPULAN

Di era digital ini, anak-anak seharusnya sudah fasih dengan teknologi dan tau bagaimana cara mengopersikanya. Anak-anak di luar sana memiliki kesempatan yang luas untuk belajar berbagai hal terkait teknologi. Berbeda dengan anak-anak yang berada dan hidup di panti sosial. Pemberdayaan anak-anak panti di era modern ini sangatlah penting terutama dalam hal skill digital mereka. Pemberdayaan tersebut tentunya akan memberikan kesempatan yang luas kepada mereka untuk mengenal kemajuan teknologi, memanfaatkan teknologi, menggali dan memaksimalkan bakat dan potensi mereka apabila mereka memang memiliki ketertarikan pada dunia digital. Dengan keterbatasan yang mereka miliki, tentunya mereka tidak dapat dengan mudah mengakses kursus-kursus digital berbayar yang ada seperti anak-anak lainnya. Oleh sebab itu kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak asuh untuk belajar terkait dengan bidang literasi digital. Dari hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata kemampuan literasi awal anak asuh adalah 89,75 yang termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan literasi digital setelah kegiatan adalah 98,55 yang termasuk dalam kategori cukup. Dari hal ini dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi digital sebelum dan sesudah kegiatan meskipun tidak terlalu signifikan. Hal ini juga didukung dengan nilai rata-rata motivasi belajar dan minat belajar digital anak yaitu yang masing-masing termasuk dalam kategori cukup dan tinggi.

Dengan adanya bantuan dan dukungan berupa sarana dan pelatihan yang diberikan tentunya dapat memberikan kesempatan kepada anak asuh untuk belajar tentang digital dan akan menimbulkan respon positif yang berdampak pada meningkatnya pemahaman dan kemampuan literasi digital. Untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak secara merata diperlukan peran pemerintah dan pihak lainnya untuk membuat program yang mampu merangkul seluruh anak tanpa terkecuali.



UCAPAN TERIMA KASIH (OPSIONAL)

Ucapan terimakasih diberikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan Pendidikan Tinggi atas bantuan pendanaan yang diberikan dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Candiasa, M. 2010. Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ediati, A., Rahmandani, A., Kahija, Y. F. La, Sakti, H., & Kaloeti, D. V. S. (2018). Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Pada Masyarakat. Program Peningkatan Literasi Media Digital Terintegrasi Pada Siswa Melalui Psikoedukasi Orangtua Dan Guru Di SD Negeri Tembalang Semarang, 1, 424–428
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Gilster, P., & Watson, T. (1997). An Excerpt from Digital Literacy. Digital Literacy
- Iqrima, N., & Salim, I. (2014). Peran Pengurus Panti Asuhan dalam Menunjang Keberlanjutan Pendidikan Anak di Panti Asuhan Nurul Hamid. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(9).
- Kementerian Komunikasi dan Informatika.2021. *Roadmap Literasi Digital 2021-2024*.www.literasidigital.id (Diakses Pada Tanggal 12 Agustus 2022)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi pendukung literasi digital. Jakarta: Kemdikbud.
- Koyan, I. W. 2011. Asesmen Dalam Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kuo, N.-C. (2016). Promoting Family Literacy through the Five Pillars of Family and Community Engagement (FACE). *School Community Journal*.
- 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 (Indonesian Journal of Community Engagement)*. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Mazaya, Supradewi. 2011. Hubungan Konsep Diri dan Kebermaknaan Hidup Remaja Panti Asuhan. Vol.6 (2) hal 104.
- McDougall, J., Readman, M., & Wilkinson, P. (2018). The uses of (digital) literacy. Learning, Media and Technology. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.146220>
- Payton, Sarah, and Hague, Cassie. Digital Literacy across the Curriculum. Bristol: Futurelab, 2010. <https://www.nfer.ac.uk/media/1770/futl06.pdf>.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24.
- Raimanu, G. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sintuwu Maroso). *Ekomen*, 20(2), 1-9.
- Salehudin, M. (2020). Literasi digital media sosial youtube anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106-115.
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Akrab*, 10(2), 60-69.
- Teja, Mohammad. 2014. Perlindungan Terhadap Anak Terlantar di Panti Asuhan. Vol. VI No. 05/I/P3DI/Maret/2014. Hal 09
- Uno, H. B. (2014). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara.