



## **POLIGIAN (POJOK LITERASI DIGITAL ANAK)**

**Ni Wayan Mutia Devinta Sari<sup>1</sup>, Dewa Ayu Eka Astini<sup>1</sup>, Bimo Adityo<sup>1</sup>, Wayan Nata Septiadi<sup>2\*</sup>**

<sup>1</sup>PPK-Ormawa Himpunan Mahasiswa Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Jl. Kampus Unud-Bukit Jimbaran, Badung-Bali 80361, Indonesia

<sup>2</sup>Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Jl. Kampus Unud, Bukit Jimbaran, Badung-Bali 80361, Indonesia

\*[wayan.nata@unud.ac.id](mailto:wayan.nata@unud.ac.id)

### **ABSTRAK**

Poligian (Pojok Literasi Digital Anak) adalah program yang dirancang untuk mengajarkan konsep dasar digital kepada anak-anak usia sekolah dasar. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang dunia digital, seperti mempelajari coding dengan membuat game dan membuat web, penggunaan internet dan media sosial dengan bijak, menemukan dan menyaring informasi, implementasi teknologi untuk dunia pendidikan, pemanfaatan perangkat lunak, serta penggunaan teknologi untuk hal-hal yang lebih positif. Kegiatan ini menyasar kepada siswa kelas 5-6 sekolah dasar. Melalui Poligian, anak-anak diharapkan dapat memiliki literasi digital yang baik sejak usia dini, sehingga dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Pembelajaran poligian menyasar SD Negeri 1 Gunaksa kelas 5 dan 6, SD Negeri 2 Gunaksa dan SD Negeri 3 Gunaksa kelas 5 dengan total jumlah sebanyak 108 peserta. Proses pembelajaran poligian tahap awal yaitu pengenalan program poligian, pengenalan coding dan pengenalan perangkat digital, seperti laptop. Pengenalan coding dilakukan untuk mengasah kemampuan berfikir kritis melalui pembuatan game. Poligian dilaksanakan 10 pertemuan, lalu dibentuklah kader poligian yang bernama "Sahabat Muda Digital" yang berjumlah 26 orang yang diambil dari 3 sekolah dasar Desa Gunaksa. Proses pembelajaran poligian di terima baik oleh pihak sekolah dan siswa untuk memperkenalkan dan memperkuat literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar di desa Gunaksa. Hasil pembelajaran poligian telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon positif dari para peserta didik, yang merupakan modal penting bagi upaya peningkatan kualitas pendidikan dan kesiapan generasi muda dalam menghadapi tuntutan era digital yang semakin berkembang pesat.

Kata kunci: coding; desa cerdas; desa gunaksa; literasi digital; poligian

## ***POLIGIAN (CHILDREN'S DIGITAL LITERACY CORNER)***

### **ABSTRACT**

*Poligian (Children's Digital Literacy Corner) is a program designed to teach basic digital concepts to elementary school-aged children. This program aims to provide an understanding of the digital world, such as learning coding through game creation and web development, using the internet and social media wisely, discovering and filtering information, implementing technology in education, utilizing software, and using technology for more positive purposes. This initiative targets students in grades 5-6 of elementary school. Through Poligian, children are expected to develop good digital literacy from an early age, enabling them to use technology wisely and responsibly. The Poligian program is aimed at SD Negeri 1 Gunaksa for grades 5 and 6, and SD Negeri 2 Gunaksa and SD Negeri 3 Gunaksa for grade 5, with a total of 108 participants. The initial phase of Poligian learning includes an introduction to the program, coding, and digital devices, such as laptops. The introduction to coding is designed to sharpen critical thinking skills through game development. Poligian consists of 10 sessions, after which a cadre named "Young Digital Friends" was formed, comprising 26 members from three elementary schools in Gunaksa village. The Poligian learning process has been well received by both the school and the*

*students, aiming to introduce and strengthen digital literacy among elementary students in Gunaksa village. The outcomes of the Poligian program have been successfully implemented and received positive feedback from the participants, which is an important asset for enhancing the quality of education and preparing the younger generation to meet the demands of the rapidly evolving digital era.*

*Keywords: coding; smart village; gunaksa village; digital literacy; poligian*

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi di era abad 21 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Untuk menghadapi tantangan abad 21, dibutuhkan seperangkat keterampilan yang dikenal sebagai "21st Century Skills". Salah satu aspek penting dalam keterampilan abad 21 adalah literasi digital, yang mencakup kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengomunikasikan, dan mengevaluasi informasi secara efektif dalam berbagai format. Melalui "Pojok Literasi 21st Century Skills-Tri Hita Karana", program ini dirancang untuk memperkenalkan dan memperkuat literasi digital pada anak-anak sekolah, dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip Tri Hita Karana. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak tidak hanya memiliki keterampilan digital yang memadai, tetapi juga menjunjung tinggi nilai-nilai keseimbangan, keharmonisan, dan tanggung jawab dalam pemanfaatan teknologi.

Selain membangun literasi digital untuk anak-anak, ada juga program dari Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI) yang ditujukan untuk membantu pengembangan pelayanan digital di pedesaan. Program tersebut dikenal sebagai PPK-Ormawa, yang merupakan program pengabdian dan pemberdayaan masyarakat yang dilaksanakan oleh organisasi kemahasiswaan. Dalam program PPK-Ormawa, organisasi kemahasiswaan membawakan berbagai topik untuk mengembangkan dan memberdayakan masyarakat, salah satunya adalah Pojok literasi *21<sup>st</sup> Century Skills-Tri Hita Karana*.

Pojok literasi *21<sup>st</sup> Century Skills-Tri Hita Karana* merupakan suatu program pengembangan serangkaian kemampuan yang dimiliki oleh anak-anak, remaja dan masyarakat berbasis kearifan lokal guna menghadapi beberapa tantangan dan perubahan di era sekarang. Desa Gunaksa merupakan salah satu desa di Kabupaten Klungkung yang terletak di kecamatan Dawan. Desa Gunaksa merupakan salah satu Desa yang terletak ± 3 Km dari Ibu Kota Kecamatan, serta berbatasan dengan luas wilayah 683,006 Ha, yang terdiri dari 1 Desa Dinas dan 1 Desa Adat/Pakraman dengan 7 Banjar Dinas. Secara demografis Desa Gunaksa merupakan daerah yang padat penduduk dengan jumlah penduduk mencapai 6.126 jiwa. Penduduk Desa Gunaksa didominasi oleh kelompok umur anak-anak dan remaja mencapai 19,86% yakni kelompok anak-anak tingkat sekolah dasar mencapai 453 jiwa, siswa sekolah menengah pertama mencapai 328 jiwa, sekolah menengah atas mencapai 302 jiwa dan kuliah 134 jiwa. Berdasarkan demografi pendidikan penduduk Desa Gunaksa sangat bervariasi yakni tidak atau belum sekolah mencapai 1849 jiwa (30,18%), SD atau sederajat mencapai 1303 (21,27%), sekolah menengah pertama 737 jiwa (12,3%), sekolah menengah atas mencapai 1133 (18,49%) diploma, sarjana dan pascasarjana 366 jiwa (5,98%). Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan dengan pihak desa, luas wilayah yang cukup luas yakni 683,006, padatnya jumlah penduduk yang didominasi oleh kalangan anak-anak dan remaja menjadi potensi bahwa Desa Gunaksa dapat menjadi desa cerdas. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi masyarakat di Desa Gunaksa yaitu penyalahgunaan teknologi informasi yang berdampak negatif. Hal ini merupakan permasalahan yang ada di lingkungan

sekolah. Sekolah-sekolah yang ada masih belum memadai dalam penyediaan pojok literasi terkait penanganan hal tersebut. Oleh karena itu perlu adanya pembaharuan dalam pojok literasi Desa Gunaksa agar dapat menjadi desa yang lebih baik kedepannya melalui program pemerintah yaitu Desa Cerdas. Pada program PPK Ormawa tahun 2024 ini akan membuat inovasi dan gagasan baru yang berbeda dari tahun sebelumnya, yakni mengembangkan pojok-pojok literasi guna mendukung pengembangan digitalisasi yang sudah ada melalui pengintegrasian *21<sup>st</sup> Century Skills-Tri Hita Karana*.

Berdasarkan keputusan Kepala Badan Pengembangan dan Informasi Desa, Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi No. 55 Tahun 2022 tentang penetapan 1000 desa lokasi desa cerdas, Kabupaten Klungkung berkontribusi dengan ditetapkannya sejumlah 20 desa menjadi desa lokasi desa cerdas pada fase II tahun 2022. Penetapan desa cerdas tersebut tak luput dari pelaksanaan digitalisasi di Kabupaten Klungkung. Pada tahun 2021 ditetapkan keputusan Bupati Klungkung No. 183/23/HK/2021 tentang pembentukan tim percepatan dan perluasan digitalisasi daerah, guna menjalankan keputusan Presiden No. 3 tahun 2021 tentang satuan tugas percepatan dan perluasan digitalisasi daerah. Oleh karena itu, implementasi desa cerdas di Kabupaten Klungkung ditunjang dengan pesatnya penerapan digitalisasi desa tersebut. Selain itu, hadirnya Undang-Undang Republik Indonesia No. 6 tahun 2014 tentang desa, memberikan ruang dalam pengembangan desa cerdas dengan peningkatan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai media bagi *stakeholder* tata pemerintahan. Dalam pengembangannya, terdapat 6 pilar yang harus dipenuhi untuk mewujudkan desa cerdas, yaitu meliputi mobilitas cerdas, tata kelola cerdas, masyarakat cerdas, lingkungan cerdas, hidup cerdas, dan ekonomi cerdas. Maka dalam rangka membangun dan mengembangkan desa cerdas, muncul keputusan Bupati Klungkung No. 448/01.8/HK/2021 tentang pembentukan tim pengembangan komunikasi, informasi dan media massa dalam rangka pengembangan daerah kabupaten Klungkung yang bertujuan untuk memantapkan serta meningkatkan komunikasi informasi dengan media massa.

Pada program PPK-Ormawa tahun sebelumnya telah mengembangkan konsep desa digital yang baru menyoal dua pilar desa cerdas terkait layanan digital, kesehatan dan keuangan dengan capaian luaran pada program sebelumnya adanya empat sim layanan berbasis TIK, adanya kemudahan akses layanan, 210 masyarakat telah menggunakan layanan masyarakat berbasis TIK pada akhir program meningkat 49% pada dua bulan setelah akhir pelaksanaan, serta tingkat kepuasan pada akhir pelaksanaan yang tadinya puas 60% meningkat menjadi 65% dan sangat puas 35. Pada saat pelaksanaan PPK Ormawa, 14 Kader Digital Pemuda Desa Gunaksa dibentuk, yang bertanggung jawab untuk melakukan sosialisasi, edukasi dan pemahaman tentang layanan digital "SIGUNA" dan Desa Digital.

Pada tahun 2024, PPK Ormawa dari Himpunan Mahasiswa Mesin telah merancang gagasan untuk mewujudkan desa cerdas melalui pojok literasi yang berdasarkan *Tri Hita Karana*. Sehingga pada tahun 2025 Desa Gunaksa diharapkan menjadi desa cerdas sesuai dengan program pemerintah. Kelompok ormawa akan terus melakukan pembinaan dan pendampingan sehingga pada tahun 2025 Desa Gunaksa menjadi desa cerdas, desa sehat dan desa digital sesuai dengan target bersama dengan pihak desa bahwa tahun 2030 di Desa Gunaksa ditargetkan bisa menjadi desa mandiri energi berbasis digital, sehat dan cerdas. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang dunia digital, seperti mempelajari coding dengan membuat game dan membuat web, penggunaan internet dan media sosial dengan bijak, menemukan dan menyaring

informasi, implementasi teknologi untuk dunia pendidikan, pemanfaatan perangkat lunak, serta penggunaan teknologi untuk hal-hal yang lebih positif.

## **METODE**

Pelaksanaan pengabdian yang digunakan adalah kualitatif. Jenis Pendekatan dari kualitatif yang digunakan adalah dengan pendekatan deskriptif, untuk mengevaluasi efektivitas “Poligian” dalam meningkatkan literasi digital anak-anak. Metode pengumpulan data meliputi: Wawancara mendalam dengan anak-anak, orang tua, dan pendidik untuk memahami persepsi, tantangan, dan harapan terkait literasi digital, observasi langsung di sekolah atau komunitas untuk mengamati penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dan aktivitas anak-anak, kuesioner untuk mengukur tingkat literasi digital anak-anak sebelum dan setelah penerapan "Poligian", analisis konten digital yang dikembangkan dalam metode "Poligian" untuk menilai kualitas dan efektivitas.



Gambar 1. Wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar Desa Gunaksa

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data Pelaksanaan pengabdian yang dipedomani dari hasil observasi langsung dari 3 sekolah dasar di Desa Gunaksa, gerakan literasi pojok baca ternyata belum berjalan sesuai dengan seruan pemerintah. Sekolah yang berada di desa gunaksa diantaranya yaitu SDN 1 Gunaksa, SDN 2 Gunaksa, dan SDN 3 Gunaksa. Dengan jumlah siswa pada SDN 1 Gunaksa adalah 185 orang, SDN 2 Gunaksa adalah 900 orang, SDN 3 Gunaksa adalah 187. Dimana yang disasar untuk dijadikan kegiatan poligian hanya SD kelas 5 dan 6 dari setiap sekolah dasar. Kegiatan poligian yang dilakukan adalah berupa pengenalan coding melalui game/permainan ringan. Tujuannya adalah untuk memanfaatkan media digital dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, serta menunjukkan kreativitas dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemahaman informasi pada siswa. Melalui aktivitas coding, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan menganalisis, mempertanyakan, dan mengevaluasi informasi secara kritis.



Gambar 2 merupakan contoh pembelajaran pojok literasi digital anak melalui pemrograman coding

Pada program ini dilaksanakan sebanyak 10 kali pertemuan, setiap pertemuan diadakan 1 jam pembelajaran. Pada pertemuan pertama melakukan pengenalan mengenai pojok literasi digital serta pengenalan sistem coding. Melalui program ini, peserta akan dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami dan mengembangkan literasi digital serta dasar-dasar pemrograman. Dengan jadwal yang terstruktur dan durasi yang memadai, program ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan bagi peningkatan kompetensi digital dan logika pemrograman para peserta. Setelah dilakukan beberapa kali pertemuan, dibentuklah kader poligian yang bernama “Sahabat Muda Digital” yang berjumlah 26 orang yang diambil dari 3 sekolah dasar Desa Gunaksa. Gambar 3 merupakan proses pembelajaran pojok literasi digital.



Gambar. 3 Proses Pembelajaran Pojok Literasi Digital

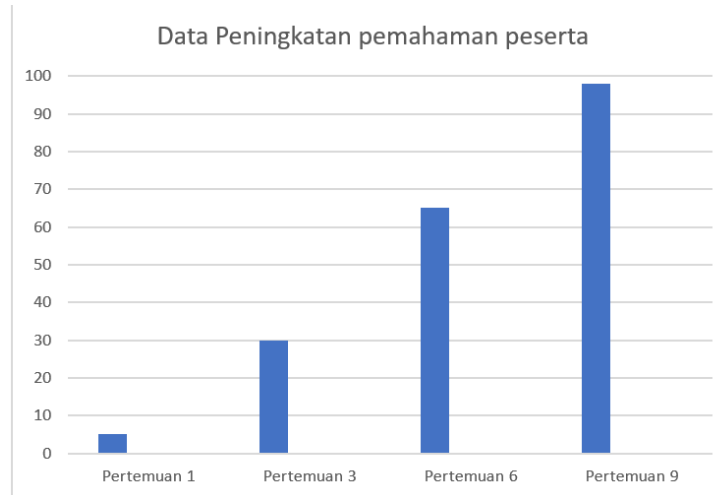
Hasil observasi dan evaluasi selama 16 kali pertemuan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan kemampuan peserta didik terkait teknologi digital. Indikator-indikator penting, seperti pemahaman konsep dasar teknologi digital, kemampuan mengoperasikan perangkat digital sederhana, dan antusiasme siswa dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran, menunjukkan perkembangan yang positif. Hal ini merupakan modal penting bagi upaya peningkatan kualitas pendidikan dan kesiapan generasi muda dalam menghadapi tuntutan era digital yang semakin berkembang pesat.

Tabel 1.  
Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Kualitatif

Indikator Pojok Literasi Anak	Peningkatan Hasil Pembelajaran	
	Sebelum	Sesudah
Mampu menerapkan pengetahuan tentang literatur dan ilmu pengetahuan serta dapat mengimplementasikan penggunaan software dan menggunakan media digital dengan baik.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman dasar peserta tentang literatur dan ilmu pengetahuan masih terbatas.</li> <li>2. Kemampuan peserta dalam menggunakan software dan media digital untuk pembelajaran masih rendah.</li> <li>3. Kesadaran peserta akan pentingnya literasi digital belum berkembang dengan baik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta mampu menerapkan pengetahuan tentang literatur dan ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui program pojok literasi digital dalam proses belajar.</li> <li>2. Peserta dapat menggunakan software dan media digital dengan baik untuk mendukung proses pembelajaran, seperti mencari informasi, mengolah data, dan mempresentasikan tugas.</li> <li>3. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam era transformasi teknologi.</li> <li>4. Peserta mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dalam aktivitas belajar sehari-hari secara efektif dan efisien.</li> <li>5. Terdapat peningkatan motivasi dan antusiasme peserta dalam mengembangkan keterampilan literasi digital untuk mendukung pembelajaran.</li> </ol>
Meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami informasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan berpikir kritis peserta masih rendah, ditandai dengan kesulitan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh.</li> <li>2. Pemahaman peserta terhadap keakuratan dan reliabilitas informasi masih terbatas, sehingga mudah terpengaruh oleh informasi yang tidak valid.</li> <li>3. Peserta belum terbiasa menggunakan berbagai sumber informasi secara efektif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, seperti mampu menganalisis informasi secara mendalam, mengevaluasi sudut pandang yang berbeda, dan menarik kesimpulan yang logis.</li> <li>2. Peserta dapat dengan lebih efektif membedakan informasi yang akurat dan valid dari yang tidak, sehingga terhindar dari pengaruh informasi yang menyesatkan.</li> <li>3. Peserta terbiasa menggunakan berbagai sumber informasi, baik digital maupun non-digital, untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan terkini mengenai suatu topik.</li> <li>4. Peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengkomunikasikan pemikiran kritis dan pemahaman yang dimiliki.</li> <li>5. Terdapat peningkatan motivasi peserta untuk terus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman informasi yang baik</li> </ol>

Mampu mendeskripsikan pengertian dan penggunaan literasi digital	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman peserta tentang pengertian literasi digital masih terbatas, hanya mengetahui secara umum.</li> <li>2. Pengetahuan peserta mengenai penggunaan dan manfaat literasi digital dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari masih rendah.</li> <li>3. Peserta belum dapat menjelaskan dengan rinci komponen-komponen literasi digital dan bagaimana mengaplikasikannya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dapat mendeskripsikan dengan jelas pengertian literasi digital, mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi digital.</li> <li>2. Peserta mampu menjelaskan berbagai komponen literasi digital, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi dalam lingkungan digital.</li> <li>3. Peserta dapat menguraikan contoh-contoh penggunaan literasi digital dalam proses pembelajaran, seperti mencari informasi, melakukan analisis, dan mempresentasikan tugas secara digital.</li> <li>4. Peserta memahami manfaat literasi digital dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien serta meningkatkan kesiapan menghadapi era digital.</li> <li>5. Peserta menunjukkan antusiasme dan motivasi yang tinggi untuk mengembangkan literasi digital sebagai kemampuan penting di masa depan</li> </ol>
Mampu mempraktikkan penggunaan media edukasi berbasis digital	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman peserta tentang pengertian literasi digital masih terbatas, hanya mengetahui secara umum.</li> <li>2. Pengetahuan peserta mengenai penggunaan dan manfaat literasi digital dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari masih rendah.</li> <li>3. Peserta belum dapat menjelaskan dengan rinci komponen-komponen literasi digital dan bagaimana mengaplikasikannya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dapat mendeskripsikan dengan jelas pengertian literasi digital, mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi digital.</li> <li>2. Peserta mampu menjelaskan berbagai komponen literasi digital, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi dalam lingkungan digital.</li> <li>3. Peserta dapat menguraikan contoh-contoh penggunaan literasi digital dalam proses pembelajaran, seperti mencari informasi, melakukan analisis, dan mempresentasikan tugas secara digital.</li> <li>4. Peserta memahami manfaat literasi digital dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien serta meningkatkan kesiapan menghadapi era digital.</li> <li>5. Peserta menunjukkan antusiasme dan motivasi yang tinggi untuk mengembangkan literasi digital sebagai kemampuan penting di masa depan</li> </ol>

Gambar 4 menampilkan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran selama 16 kali pertemuan, di mana data dari gambar di atas dengan jelas membuktikan bahwa program pembelajaran pojok literasi digital telah diterima dengan baik oleh siswa-siswa sekolah dasar yang berada di desa Gunaksa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan indikator-indikator penting seperti pemahaman konsep dasar teknologi digital, kemampuan mengoperasikan perangkat digital sederhana, dan antusiasme siswa dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa inisiatif untuk memperkenalkan dan memperkuat literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar di desa Gunaksa telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon positif dari para peserta didik, yang merupakan modal penting bagi upaya peningkatan kualitas pendidikan dan kesiapan generasi muda dalam menghadapi tuntutan era digital yang semakin berkembang pesat.



Gambar 4 Peningkatan Pemahaman Peserta



Gambar 5. Hasil pembelajaran

## SIMPULAN

Pojok literasi digital anak dirancang untuk membekali anak-anak usia sekolah dasar dengan pemahaman dan keterampilan digital yang mencakup pembelajaran coding, penggunaan internet dan media sosial secara bijak, strategi pencarian dan penyaringan informasi, implementasi teknologi untuk mendukung pendidikan, serta pemanfaatan perangkat lunak dan teknologi digital dalam kegiatan yang lebih positif. Program Poligian (Pojok Literasi Digital Anak) di desa Gunaksa telah berhasil meningkatkan pemahaman konsep dasar teknologi digital, kemampuan mengoperasikan perangkat digital sederhana, dan antusiasme peserta didik. Data yang diperoleh

menunjukkan bahwa inisiatif ini telah dilaksanakan dengan baik dan mendapat respons positif dari para siswa sekolah dasar. Hal ini merupakan modal penting bagi upaya peningkatan kualitas pendidikan dan kesiapan generasi muda dalam menghadapi tuntutan era digital yang semakin berkembang pesat. Program ini telah berhasil memperkenalkan dan memperkuat literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar, sehingga dapat berkontribusi pada pengembangan kompetensi dan kesiapan mereka menghadapi transformasi digital.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Belmawa yang telah mendanai kegiatan ini dalam bentuk hibah PPK-Ormawa Tahun 2024, masyarakat dan pemerintahan Desa Gunaksa, Himpunan Mahasiswa Mesin, Fakultas Teknik dan Universitas Udayana.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hidayat, M. H., dan Basuki, I. A. 2018. Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3 (6): 810-817.
- Teguh, M. 2017. Gerakan Literasi Sekolah dasar. Prosiding Seminar Nasional Vol. 15: 18-26.
- Wandasari, Y. 2017. Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Sebagai Pembentuk Pendidikan Berkarakter. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2 (2): 12–22.
- Hamdan, H.B., & Ariani, D. N. (2018). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah DiSekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin. *JPSD*, 4.
- Nopilda, L., dan Kristiawan, M. 2018. Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad Ke-21. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 3(2): 216 231.
- Rofi'uddin, Moh Adib. 2017. Pengaruh Pojok Baca Terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa di SMP Negeri 3 Pati. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. 6(1): 281-290.
- Wiratsiwi, W. 2020. Penerapan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2): 231-237.
- Ramandanu, Febriana.2019. Gerakan Literasi Sekolah (Gls) melalui Pemanfaatan Sudut Baca Kelas Sebagai Sarana Alternatif Penumbuhan Minat Baca Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu Universitas Pendidikan Ganesha*. 24(1) : 10-19.
- Hartati, T. 2017. Multimedia in Literacy Development At Remote Elementary Schools in West Java (Multimedia Dalam Pengembangan Literasi Di Sekolah Dasar Terpencil Jawa Barat). *Edutech*, 15 (3): 301-310.
- Kasiun, S. 2015. Upaya Meningkatkan Minat Baca sebagai Sarana untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa. *Jurnal Pena Indonesia (JPI)*, 1(1): 79 95.