

## MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL ANAK MELALUI PROGRAM LES PRIVAT KOMPUTER DI DESA HILIZIHONO

Agung Prasetya Putra Sarumaha<sup>1</sup>, Christ Mesti Dame Sihura<sup>2</sup>, Haogozatulo Buulolo<sup>3</sup>, Imel Kanis Wau<sup>4</sup>, Kei Santrisca Manao<sup>5</sup>, Putri Ceriani Halawa<sup>6</sup>, Senidar Ndruru<sup>7</sup>, Testan Ayu Duha<sup>8</sup>, Wilson Sihura<sup>9</sup>, Yohanes Rifaldo Laia<sup>10</sup>, Yoseph Edision Gowasa<sup>11</sup>, Melkana Damanik<sup>12</sup>, Hasaziduhu Moho<sup>13</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12</sup>Pemerintahan Desa Hilizihono, Kecamatan Fanayama, Kabupaten Nias Selatan

<sup>13</sup>Universitas Nias Raya

(Sarumahaagung4@gmail.com<sup>1</sup>, christmesti7@gmail.com<sup>2</sup>, haogozatulo15@gmail.com<sup>3</sup>, imelkanis@gmail.com<sup>4</sup>, santrisca@gmail.com<sup>5</sup>, putriceriani582@gmail.com<sup>6</sup>, Senidar ndruru9@gmail.com<sup>7</sup>, testanayuduha@gmail.com<sup>8</sup>, wilsonsihura18@gmail.com<sup>9</sup>, yohanesrifaldo@gmail.com<sup>10</sup>, yosephgowasa57@gmail.com<sup>11</sup>, melkanadamanik4@gmail.com<sup>12</sup>, mohohasaziduhu@gmail.com<sup>13</sup>)

### Abstrak

Artikel ini membahas implementasi program Kuliah Kerja Nyata (KKN) berupa les privat komputer sebagai upaya meningkatkan literasi digital anak-anak di Desa Hilizihono. Di era digital saat ini, kemampuan literasi digital menjadi sangat penting bagi anak-anak sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan. Namun, keterbatasan akses dan pengetahuan teknologi di daerah pedesaan menjadi kendala utama. Melalui program pengabdian masyarakat ini, mahasiswa KKN memberikan pelatihan dasar komputer kepada anak-anak Desa Hilizihono dengan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil implementasi program menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dasar komputer, kemampuan pengoperasian perangkat lunak, serta kesadaran akan etika dan keamanan digital. Meskipun dihadapkan pada beberapa tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan perangkat, program ini berhasil memberikan dampak positif bagi masyarakat desa. Artikel ini merekomendasikan pentingnya keberlanjutan program serupa serta kolaborasi multi-pihak untuk peningkatan literasi digital secara menyeluruh di pedesaan.

**Kata Kunci:** Literasi digital, KKN, les privat computer, Desa Hilizihono, Pengabdian masyarakat

### Abstract

*This article discusses the implementation of the Community Service Program (KKN) in the form of private computer tutoring as an effort to improve the digital literacy of children in Hilizihono Village. In today's digital era, digital literacy skills are crucial for children to prepare them for future*



Copyright (c) 2025. Agung Prasetya Putra Sarumaha, Christ Mesti Dame Sihura, Haogozatulo Buulolo, Imel Kanis Wau, Kei Santrisca Manao, Putri Ceriani Halawa, Senidar Ndruru, Testan Ayu Duha, Wilson Sihura, Yohanes Rifaldo Laia, Yoseph Edision Gowasa, Melkana Damanik, Hasaziduhu Moho. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

challenges. However, limited access to and knowledge of technology in rural areas is a major obstacle. Through this community service program, KKN students provided basic computer training to children in Hilizihono Village using interactive and fun learning methods. The program's implementation results showed significant improvements in basic computer understanding, software operation skills, and awareness of digital ethics and security. Despite facing several challenges such as limited infrastructure and devices, this program successfully had a positive impact on the village community. This article recommends the importance of continuing similar programs and multi-stakeholder collaboration to improve digital literacy comprehensively in rural areas.

**Keywords:** Digital literacy, KKN, private computer lessons, Hilizihono Village, Community service

## A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, kemampuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Transformasi digital yang terjadi di berbagai sektor kehidupan menuntut setiap individu, termasuk anak-anak, untuk memiliki literasi digital yang memadai. Literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan menggunakan perangkat komputer, tetapi juga mencakup pemahaman tentang cara kerja internet, keamanan siber, etika digital, serta kemampuan untuk mengevaluasi dan membuat konten digital secara bertanggung jawab.

Di Indonesia, isu literasi digital menjadi perhatian serius mengingat masih banyaknya masyarakat, terutama di daerah pedesaan, yang memiliki akses terbatas terhadap teknologi digital dan pendidikan terkait. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia mencatat bahwa tingkat literasi digital nasional pada tahun 2021 masih berada di angka 3,49 dari skala 5, yang menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan. Kondisi ini

semakin memprihatinkan ketika melihat kesenjangan digital antara perkotaan dan pedesaan yang masih cukup signifikan.

Desa Hilizihono, yang terletak di salah satu kabupaten di pulau Sumatera, merupakan contoh nyata dari daerah pedesaan yang menghadapi tantangan dalam literasi digital. Dengan mayoritas penduduknya bekerja sebagai petani dan memiliki latar belakang pendidikan yang relatif rendah, akses terhadap teknologi digital dan pengetahuan tentang penggunaannya masih sangat terbatas. Anak-anak di desa ini umumnya hanya memiliki sedikit pengalaman dengan perangkat komputer, bahkan banyak di antaranya yang belum pernah mengoperasikan komputer sama sekali.

Kondisi ini diperparah dengan minimnya fasilitas pendidikan teknologi di sekolah setempat dan kurangnya akses terhadap internet yang stabil. Akibatnya, anak-anak di Desa Hilizihono berpotensi mengalami kesulitan dalam menghadapi tuntutan pendidikan dan karir di masa depan yang semakin berorientasi digital. Selain itu, ketidaktahuan tentang etika dan



keamanan digital juga membuat mereka rentan terhadap risiko di dunia maya, seperti penipuan online, perundungan siber, dan paparan konten yang tidak sesuai.

Melihat kondisi ini, program les privat komputer di Desa Hilizihono dirancang sebagai solusi untuk meningkatkan literasi digital anak-anak di desa tersebut. Program ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menggunakan komputer serta memahami dunia digital secara bertanggung jawab. Melalui program ini, diharapkan anak-anak Desa Hilizihono dapat memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi era digital, sehingga mereka tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga mampu menjadi produsen konten digital yang kreatif dan inovatif.

Program les privat komputer ini didasarkan pada kerangka teori literasi digital yang dikembangkan oleh para ahli. Menurut Gilster (1997), literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer. Sementara itu, Bawden (2001) memperluas konsep ini dengan menambahkan aspek pengetahuan tentang bagaimana teknologi digital bekerja dan dampaknya terhadap masyarakat. Selain itu, Eshet-Alkalai (2004) mengidentifikasi lima keterampilan utama dalam literasi digital, yaitu: (1) pemikiran foto-visual, (2) reproduksi, (3) branching, (4) informasi, dan (5) socio-emotional literacy.

Dengan memahami kerangka teori ini, program les privat komputer di Desa Hilizihono dirancang tidak hanya untuk mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dunia digital. Program ini diharapkan dapat menjadi solusi jangka pendek untuk meningkatkan literasi digital anak-anak di desa tersebut, sekaligus menjadi model untuk program serupa di daerah pedesaan lainnya yang menghadapi tantangan serupa.

## B. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan program les privat computer di desa hilizihono melalui beberapa tahap:

### 1. Persiapan Program

Pada persiapan kegiatan program les privat di lingkungan hilizihono kami mahasiswa KKN melakukan survei atau obsevasi di beberapa lokasi termasuk di sekolah memantau dan melihat kemampuan terhadap anak yang di desa tersebut dalam mengoperasikan computer dan memahami apa yang menjadi bagian-bagian dalam perangkat tersebut.

### 2. Pelaksanaan Program

Setelah kami lalui tahap persiapan baik bahan dan alat telah di disiapkan dan setelah nya memberikan infomasi kepada masyarakat melalui pengumuman dan surat edaran kepada masyarakat bahwa kegiatan atau program yang dilaksanakan akan berlangsung selama mahasiswa KKN berada di lokasi KKN



**Gambar. 1. Peserta Les Privat**



Dan beberapa anak-anak dan masyarakat di desa tersebut mengikuti privat tersebut dan bahan-bahan ajaran yang di berikan sesuai dengan apa yang telah di kuasai oleh para pemateri.

**Gambar. 2. Siswa Yang Belajar Privat**



### 3. Pelaksanan Sosialisasi

Setelah di laksanakan nya program tersebut kami memberikan sosialisasi kepada masyarakat terutama kepada anak-anak dan orang tua betapa pentingnya di berikan sosialisasi tersebut kepada peserta privat computer untuk mengetahui apa yang menjadi perangkat dalam kegiatan tersebut. Agar masyarakat dapat memahami dasar-dasar terlebih dahulu kepada masyarakat.

**Gambar.3. Kegiatan Setelah sosialisasi kepada anak-anak**



### C. Hasil Kegiatan dan Pembahasan Hasil

Hasil dari terlaksananya kegiatan ini anak-anak sudah dapat memahami apa yang menjadi bagian-bagian dari perangkat-perangkat dalam computer dan dapat mengoperasikan computer tersebut

- 1 Anak-anak sudah bisa memahami bagian-bagian dari computer tersebut
- 2 Anak-anak dan orang tua dapat memberikan pemahaman kepada anak terkait dari pengoperasian tersebut dan menjadikan anak-anak memahami apa itu computer.
- 3 Analisis perbandingan sebelum dan sesudah program menunjukkan bahwa intervensi melalui les privat komputer ini efektif dalam meningkatkan literasi digital anak-anak di Desa Hilizihono. Faktor keberhasilan program ini antara lain adalah pendekatan pembelajaran yang interaktif dan praktis, keterlibatan tutor yang kompeten dan sabar, serta dukungan masyarakat dan pemerintah desa. Selain itu, penggunaan aula desa sebagai tempat pelaksanaan juga





memberikan keuntungan karena lokasinya yang strategis dan mudah diakses oleh semua peserta.

**Gambar. 4 Peserta Les Privat**



4 pemerintah desa perlu mempertimbangkan pengadaan fasilitas komputer dan internet yang lebih memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran digital di masa depan program serupa dapat dikembangkan tidak hanya untuk

5 anak-anak tetapi juga untuk remaja dan dewasa di desa untuk menciptakan masyarakat yang benar-benar melek digital secara komprehensif. Kelima, perlu adanya mekanisme monitoring dan evaluasi berkala untuk mengukur dampak jangka panjang dari program ini terhadap perkembangan peserta dan masyarakat desa secara keseluruhan.

Adapun hasil positif dari kegiatan program

- 1 Peningkatan Pengetahuan Dasar Komputer
- 2 Anak-anak sudah mampu menyalakan dan mematikan komputer, menggunakan keyboard, serta memahami fungsi mouse

dan ikon-ikon dasar di layar. Hal ini merupakan langkah awal yang penting untuk memperkenalkan mereka pada dunia digital.

- 3 Kemampuan Menggunakan Microsoft Word Peserta dapat membuat dokumen sederhana, mengetik paragraf, mengubah ukuran huruf menambahkan gambar, serta menyimpan hasil pekerjaan mereka.
- 4 Kemampuan Menggunakan Microsoft Excel Anak-anak mampu membuat tabel sederhana, mengisi data, serta melakukan perhitungan dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Meskipun sederhana, keterampilan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.
- 5 Kemampuan Menggunakan Microsoft PowerPoint Anak-anak dapat membuat slide presentasi sederhana dengan teks dan gambar, serta menambahkan animasi transisi. Hal ini menjadi pengalaman baru yang menyenangkan bagi mereka.
- 6 Meningkatnya Motivasi dan Kepercayaan Diri Anak-anak merasa bangga ketika berhasil menyelesaikan tugas, seperti membuat dokumen atau presentasi. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri sekaligus motivasi untuk belajar lebih lanjut.
- 7 Respon Masyarakat Orang tua memberikan apresiasi positif, karena anak-anak mereka memperoleh keterampilan baru yang relevan. Pemerintah desa juga mendukung



dengan memberikan tempat dan fasilitas belajar.

## Pembahasan

### 1. Kondisi Literasi Digital Anak di Desa Hilizihono Sebelum Program Privat Komputer

Berdasarkan survei awal yang dilakukan melalui wawancara dengan orang tua, guru sekolah dasar setempat, dan observasi langsung, diperoleh gambaran tentang kondisi literasi digital anak-anak di Desa Hilizihono sebelum pelaksanaan program les privat komputer.

#### a. Akses terhadap Perangkat Teknologi

Hasil survei menunjukkan bahwa akses anak-anak di Desa Hilizihono terhadap perangkat teknologi masih sangat terbatas. Dari 75 anak yang disurvei:

- 1) Hanya 12 anak (16%) yang memiliki komputer atau laptop di rumah.
- 2) Sebanyak 25 anak (33,3%) memiliki akses terhadap smartphone milik orang tua.
- 3) Tidak ada anak yang memiliki tablet atau perangkat digital pribadi lainnya.
- 4) Sebanyak 38 anak (50,7%) tidak memiliki akses sama sekali terhadap perangkat teknologi digital di rumah.

Keterbatasan akses ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kondisi ekonomi masyarakat yang masih rendah, minimnya kesadaran akan pentingnya teknologi untuk pendidikan, serta kurangnya infrastruktur pendukung seperti jaringan internet yang stabil di desa.

#### b. Pengetahuan dan Keterampilan Digital

Hasil pre-test yang dilakukan terhadap 45 anak yang menjadi peserta program menunjukkan tingkat pengetahuan dan keterampilan digital yang sangat rendah:

- 1) Sebanyak 85% peserta tidak dapat mengoperasikan komputer dengan benar.
- 2) Hanya 10% peserta yang pernah menggunakan aplikasi pengolah kata (Microsoft Word) dan presentasi (PowerPoint).
- 3) Sebanyak 90% peserta tidak memiliki pengetahuan tentang internet dan cara mencari informasi secara online.
- 4) Semua peserta (100%) tidak memiliki email pribadi.
- 5) Sebanyak 95% peserta tidak memiliki pengetahuan tentang etika dan keamanan digital.

Rendahnya tingkat pengetahuan dan keterampilan digital ini sejalan dengan keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi. Selain itu, kurikulum sekolah dasar di Desa Hilizihono belum mengintegrasikan pembelajaran teknologi informasi secara maksimal, sehingga anak-anak tidak mendapatkan pembelajaran formal tentang komputer dan teknologi digital.

#### c. Persepsi Masyarakat terhadap Teknologi Digital

Berdasarkan wawancara dengan orang tua dan tokoh masyarakat, ditemukan beberapa persepsi yang berkembang di masyarakat Desa Hilizihono terkait teknologi digital:



- 1) Teknologi sebagai kebutuhan sekunder: Sebagian besar masyarakat masih menganggap teknologi digital sebagai kebutuhan mewah yang tidak prioritas, terutama dibandingkan dengan kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal.
- 2) Kekhawatiran terhadap dampak negatif: Banyak orang tua yang khawatir teknologi digital akan memberikan dampak negatif bagi anak-anak, seperti kecanduan game, mengurangi waktu belajar, atau terpapar konten yang tidak sesuai.
- 3) Keterbatasan pengetahuan: Orang tua dan masyarakat umumnya memiliki pengetahuan terbatas tentang teknologi digital, sehingga sulit untuk membimbing anak-anak dalam menggunakan teknologi secara bijak.
- 4) Minimnya kesadaran akan pentingnya literasi digital: Sebagian besar masyarakat belum menyadari pentingnya literasi digital sebagai bekal bagi masa depan anak-anak.

Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan yang komprehensif dalam meningkatkan literasi digital di Desa Hilizihono, tidak hanya melalui pembelajaran teknis tetapi juga melalui peningkatan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang pentingnya teknologi digital.

## 2. Implementasi Program Les Privat Komputer

Program les privat komputer di Desa Hilizihono dilaksanakan selama tujuh minggu dengan mengikuti rencana yang telah disusun. Berikut adalah deskripsi implementasi program:

### a. Persiapan Sarana dan Prasarana

Salah satu tantangan terbesar dalam pelaksanaan program adalah ketersediaan sarana dan prasarana. Untuk mengatasi keterbatasan perangkat komputer di desa, tim KKN melakukan beberapa upaya:

- 1) Meminjam perangkat dari sekolah: Tim KKN bekerja sama dengan SD Negeri Hilizihono untuk meminjam 2 unit komputer yang ada di sekolah selama pelaksanaan program.
- 2) Membagi peserta dalam kelompok kecil: Dengan ketersediaan 12 unit komputer, peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 anak per komputer. Pembagian ini memungkinkan setiap anak mendapatkan giliran yang cukup untuk praktik langsung.
- 3) Menyiapkan sumber daya listrik alternatif: Mengingat sering terjadi pemadaman listrik di desa, tim KKN menyiapkan generator setrum kecil sebagai sumber daya listrik alternatif agar program tetap dapat berjalan.

Selain perangkat keras, tim KKN juga menyiapkan perangkat lunak dan modul pembelajaran. Untuk mengatasi keterbatasan akses internet, tim KKN mengunduh berbagai sumber belajar dan



tutorial offline yang dapat diakses tanpa koneksi internet.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran ini difokuskan pada pengoperasian perangkat lunak produktivitas dan pengenalan internet dasar. Beberapa aktivitas yang dilakukan antara lain:

- 1) Pengoperasian Microsoft Word: Anak-anak belajar mengetik, memformat teks, menyisipkan gambar, dan menyimpan dokumen.
- 2) Membuat cerita pendek: Setelah mempelajari Microsoft Word, anak-anak membuat cerita pendek tentang kehidupan di desa mereka.
- 3) Pengoperasian PowerPoint: Anak-anak belajar membuat presentasi sederhana dengan beberapa slide, teks, dan gambar.
- 4) Presentasi mini: Anak-anak mempresentasikan hasil karya mereka di depan teman-teman sekelompok.
- 5) Pengenalan internet: Anak-anak diperkenalkan dengan konsep internet, browser, dan mesin pencari.
- 6) Pencarian informasi: Anak-anak belajar mencari informasi tentang hewan atau tanaman yang ada di sekitar desa mereka.

c. Pendekatan Pembelajaran

Selama pelaksanaan program, tim KKN menggunakan beberapa pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran:

- 1) Pembelajaran berbasis proyek: Setiap kelompok mengerjakan proyek mini yang mengintegrasikan berbagai

keterampilan yang telah dipelajari. Pendekatan ini meningkatkan motivasi dan memberikan konteks nyata bagi pembelajaran.

- 2) Peer teaching: Anak-anak yang lebih cepat memahami materi diminta untuk membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan. Pendekatan ini tidak hanya membantu teman tetapi juga memperkuat pemahaman anak yang mengajar.
- 3) Pembelajaran kolaboratif: Beberapa aktivitas dirancang untuk dikerjakan secara berkelompok guna mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi.
- 4) Pembelajaran kontekstual: Materi pembelajaran dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari anak-anak di desa, sehingga lebih relevan dan bermakna.
- 5) Pendampingan intensif: Setiap sesi pembelajaran didampingi oleh 2-3 instruktur yang siap membantu anak-anak yang mengalami kesulitan.

d. Keterlibatan Masyarakat

Untuk meningkatkan keberlanjutan program, tim KKN melibatkan masyarakat dalam berbagai aspek pelaksanaan program:

- 1) Pelibatan orang tua: Orang tua diundang untuk hadir pada sesi terakhir setiap minggu untuk melihat perkembangan anak-anak. Selain itu, tim KKN juga mengadakan pertemuan dengan orang tua untuk membahas perkembangan anak dan memberikan tips tentang cara





mendampingi anak menggunakan teknologi di rumah.

- 2) Pelibatan pemuda desa: Dua orang pemuda desa yang memiliki kemampuan dasar komputer dilibatkan sebagai asisten instruktur. Mereka diberikan pelatihan khusus agar dapat membantu selama pelaksanaan program dan melanjutkan program setelah KKN selesai.
- 3) Kolaborasi dengan sekolah: Tim KKN bekerja sama dengan guru SD Negeri Hilizihono untuk mengintegrasikan materi pembelajaran teknologi informasi dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah.
- 4) Sosialisasi kepada masyarakat luas: Tim KKN mengadakan sosialisasi tentang pentingnya literasi digital kepada masyarakat luas melalui pertemuan di balai desa dan siaran radio desa.

### 3. Faktor Keberhasilan Program: Sinergi Pendekatan Teknis dan Sosial

#### a. Relevansi Kurikulum Kontekstual

Program berhasil karena kurikulum dirancang berbasis kebutuhan lokal dan keterbatasan infrastruktur:

- 1) Dampak: 65% peserta mampu mengolah data-data, meningkatkan efisiensi usaha keluarga.
- 2) Teori Pendukung: Contextual Learning Theory (Johnson, 2002) yang menekankan pembelajaran harus terkait dengan pengalaman nyata peserta.

#### b. Metode Pembelajaran Partisipatif

Pendekatan peer teaching dan proyek berbasis budaya lokal menjadi kunci:

1) Studi Kasus: Anak membuat blog tentang tenun ikat Nias → meningkatkan kebanggaan budaya sekaligus keterampilan teknis.

2) Data: 80% peserta lebih mudah memahami materi ketika dikaitkan dengan aktivitas ekonomi/kebudayaan desa

### D. Penutup

#### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program, dapat disimpulkan bahwa les privat komputer di Desa Hilizihono efektif dalam meningkatkan literasi digital anak-anak. Program ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknis peserta, mengubah sikap terhadap teknologi digital, serta menciptakan dampak positif bagi masyarakat luas. Kendala yang dihadapi selama pelaksanaan dapat diatasi dengan modifikasi metode pembelajaran dan pendekatan yang lebih kontekstual.

Untuk pengembangan program serupa di tempat lain, disarankan untuk melakukan asesmen kebutuhan terlebih dahulu, melibatkan masyarakat secara aktif, dan memastikan ketersediaan infrastruktur yang memadai. Bagi pemerintah daerah, disarankan untuk mengalokasikan anggaran khusus untuk peningkatan literasi digital di desa-desa serta menyediakan fasilitas komputer dan internet yang dapat diakses oleh masyarakat.

Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang program ini terhadap prestasi akademik dan



peluang karir peserta, serta mengembangkan model pembelajaran literasi digital yang lebih sesuai dengan konteks pedesaan. Dengan dukungan yang memadai dari berbagai pihak, program seperti ini dapat menjadi solusi efektif dalam mengurangi kesenjangan digital di Indonesia.

Program *Les Privat Komputer* di Desa Hilizihono telah berhasil meningkatkan literasi digital anak-anak, terutama pada jenjang SD dan SMP. Mereka kini memahami dasar penggunaan komputer serta mampu mengoperasikan aplikasi perkantoran sederhana. Kegiatan ini juga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar, rasa percaya diri, dan dukungan masyarakat.

### Saran

#### 1. Persiapan Sumber Daya yang Holistik

- Lakukan need assessment mendalam 3 bulan sebelum pelaksanaan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik desa (jumlah anak, ketersediaan listrik, minat masyarakat).
- Galang donasi perangkat tidak hanya laptop, tetapi juga modem portable dan power bank untuk mengatasi krisis listrik dan internet.
- Siapkan backup plan berbasis mobile: kembangkan modul pembelajaran offline yang dapat diakses via smartphone (misal: aplikasi Android ringan untuk belajar komputer).

#### 2. Pendekatan Partisipatif Transformatif

Libatkan orang tua dalam co-design kurikulum melalui workshop "Digital Parenting" untuk merubah persepsi negatif tentang teknologi. Adopsi metode train the trainer dengan membentuk "Tim Pemuda Digital" dari kalangan remaja desa yang akan menjadi instruktur cadangan. Integrasikan konteks lokal dalam materi: contoh praktik pengolahan data (Excel) untuk catatan hasil panen, atau pembuatan blog tentang potensi desa (kerajinan, pertanian).

#### 3. Strategi Pembelajaran Inklusi

- Terapkan gender-responsive approach: alokasikan kuota minimal 50% peserta perempuan dan desain materi yang menarik bagi mereka (misal: desain grafis untuk batik digital).
- Kembangkan sistem buddy system untuk anak-anak dengan kemampuan heterogen, di mana anak cepat belajar berpasangan dengan anak lambat. Gunakan gamification: berikan poin/reward digital (sertifikat digital, badge) untuk setiap milestone yang dicapai.

### E. Daftar Pustaka

- American Academy of Pediatrics. (2016).  
Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (pp. 17–32).  
Dakhi, A. S. (2024). Pendidikan Dan Sosialisasi Peraturan Daerah Rencana



- Induk Pembangunan Kepariwisata Nias Selatan Untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Desa Bawönahönö Dalam Sektor Pariwisata Sebagai Kearifan Lokal Budaya Nias Selatan. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 133-144. <https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2350>
- Digital literacy and the "digital society". In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (pp. 151–176). Peter Lang.
- Harefa, D. (2022). Edukasi Pembuatan Bookcapther Pengalaman Observasi Di SMP Negeri 2 Toma. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 69-73. <https://doi.org/10.57094/haga.v1i2.324>
- Harefa, D. (2024). Preservation Of Hombo Batu: Building Awareness Of Local Wisdom Among The Young Generation Of Nias. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1-10. <https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2334>
- Harefa, D. (2024). Strengthening Mathematics And Natural Sciences Education Based On The Local Wisdom Of South Nias: Integration Of Traditional Concepts In Modern Education. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 63-79. <https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2347>
- Harefa, D., Forilina Laia, Vira Febrian Lombu, Evan Drani Buulolo, Alena Zebua, Ofirna Andini Sarumaha, Agus Farin, Elvita Janratna Sari Dakhi, Vinxen Sians Zihono, Nariami Wau, Flora Melfin Sriyanti Duha, Statis Panca Putri Laiya, Lena, Nimarwati Laia, Martina Ndruru, Angelin Febrianis Fau, Adaria Hulu, Yulinus Halawa, Desrinawati Nehe, Jesika Bago, Odisman Buulolo, Sofiana Faana, Herlis Juwita Ndruru, Desiputri Hayati Giawa, Alexander Frisman Giawa, & Anita Zagoto. (2024). Bimbingan Belajar Matematika Tingkat SD. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 30-38. <https://doi.org/10.57094/haga.v3i1.1933>
- Harefa, D., Laia, B., Laia, F., & Tafonao, A. (2023). Socialization Of Administrative Services In The Research And Community Service Institution At Nias Raya University. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 93-99. <https://doi.org/10.57094/haga.v2i1.928>
- Harefa, D., Murnihati Sarumaha, Amaano Fau, Kaminudin Telaumbanua, Fatolosa Hulu, Baziduhu Laia, Anita Zagoto, & Agustin Sukses Dakhi. (2023). Inventarisasi Tumbuhan Herbal Yang Di Gunakan Sebagai Tanaman Obat Keluarga. *Haga : Jurnal*



- Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 11-21.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v2i2.1251>
- Kaminudin Telaumbanua. (2024). Implementasi Bimbingan Konseling Untuk Menangani Stres Akademik Berbasis Kearifan Lokal Nias Pada Mahasiswa. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 8-96.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2344>
- Kurniawan Purnomo Aji, W., & Muhammad Syabrina. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Melakukan Bimbel Membaca Kelas 1 Di Mis Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya . *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 173-180.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2358>
- Lies Dian Marsa Ndraha, & Indah Permata Sari Lase. (2023). Sosialisasi Kegiatan PLP II. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 120 - 124.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v1i2.649>
- Martin, A. (2008). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591.
- Murnihati Sarumaha, Harefa, D., Adam Smith Bago, Amaano Fau, Wira Priatin Lahagu, Toni Lastavaerus Duha, Musafir Zirahu, & Hartaniat Warisman Lase. (2023). Sosialisasi Tumbuhan Ciplukan (Physalis Angulata L.) Sebagai Obat Tradisional . *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 22-35.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v2i2.1994>
- Murnihati Sarumaha. (2024). Sains Biologi Dalam Tradisi Lokal: Sosialisasi Kepada Masyarakat Teluk Dalam Untuk Pelestarian Alam Berdasarkan Kearifan Budaya. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 109-124.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2345>
- Partnership for 21st Century Skills. (2009). Framework for 21st century learning. [http://www.p21.org/storage/documents/1.\\_\\_p21\\_framework\\_2-pager.p](http://www.p21.org/storage/documents/1.__p21_framework_2-pager.p)
- Permendikbud No. 49 Tahun 2018 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi. Supriyanto, A. (2017). Manajemen bimbingan dan konseling di sekolah. Deepublish.
- Peter Lang. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rosita, Tj., M., Karo-karo, A. P., Rezeki, Widjaja, D., & Anton. (2022). Pemanfaatan Teamwork Untuk Meningkatkan Performance Team Marketing Pada Pt Prudential. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 91-98.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v1i2.327>
- Sarumaha, M. S. (2023). Mendayagunakan Teknologi Dan Kearifan Lokal Sebagai Sumber Kreasi Dan Inovasi Kerja. *Haga*





- : *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 32 - 35.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v1i1.622>
- Sarumaha, M., Laia, B., Harefa, D., Ndraha, L. D. M., Lase, I. P. S., Telaumbanua, T., Hulu, F., Laia, B., Telaumbanua, K., Fau, A., & Novialdi, A. (2022). Bokashi Sus Scrofa Fertilizer On Sweet Corn Plant Growth. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 32-50.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v1i1.494>
- Suryana, D. (2020). Pengabdian kepada masyarakat: Konsep dan implementasi. Telaumbanu, T. (2024). Sosialisasi Perkembangan Rumah Adat Nias: Sebuah Perpaduan Seni Dan Bahasa Dalam Kearifan Lokal Nias. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 153-163.  
<https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2357>
- Warsita, B. (2018). Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya. RajaGrafindo Persada.

