



Optimalisasi aksesibilitas buku digital untuk mengembangkan keterampilan literasi digital

Tita Nursari*, Nurul Aziza, Rusdan Kamil

UPT Perpustakaan Universitas Aisyiyah Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia, 40264

Article Info

Article history:

Received April 29, 2025

Accepted October 1, 2025

Published February 1, 2026

Kata Kunci:

Aksesibilitas Buku Digital
Buku Digital
Literasi Digital
Pengabdian Pada Masyarakat
Perpustakaan
Taman Baca Masyarakat

ABSTRAK

Literasi digital berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Dalam dunia pendidikan, literasi digital sangat diperlukan untuk membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran yang berkembang karena teknologi. Buku, media, hingga metode pembelajaran berubah dan beradaptasi, mengadopsi teknologi dalam praktiknya. Adanya keterbatasan waktu dan sarana prasarana di sekolah, menyebabkan tidak semua guru bisa mengajarkan dan melatih peserta didik untuk meningkatkan literasi digital mereka. Oleh sebab itu, diperlukan peran pihak ketiga seperti Taman Baca Masyarakat (TBM) yang berkomitmen dalam meningkatkan literasi masyarakat. Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) yang bertujuan untuk memberikan edukasi dan pelatihan pada anak-anak sekitar untuk mengakses buku digital ini dilaksanakan di TBM Saung Diajar 09 oleh Perpustakaan Universitas 'Aisyiyah Bandung bertujuan. Sasaran kegiatan ini adalah 34 anak usia 5 - 12 tahun. Alat pengabdian yang digunakan meliputi buku digital, laptop dan gawai, serta metode interaktif games dan simulasi langsung. Hasil evaluasi dan observasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang buku digital dan cara mengaksesnya serta meningkatnya keterampilan dasar literasi digital anak-anak, mengetahui konten digital yang dibutuhkan, mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan, dan mengetahui cara menggunakan. Melalui sosialisasi dan pelatihan yang berkelanjutan, TBM dapat berperan dan berkontribusi dalam peningkatan literasi digital masyarakat terutama anak-anak.



Corresponding Author:

Tita Nursari,
UPT Perpustakaan Universitas 'Aisyiyah Bandung,
Universitas 'Aisyiyah Bandung,
Jl. K.H. Ahmad Dahlan Dalam No.6, Turangga, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40264
Email: *titanursari00@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perekembangan Literasi digital saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi dan informasi. Literasi digital lahir ketika komputer mulai muncul, bentuk informasi mulai berubah, dan format informasi berkembang menjadi digital [1, 2, 3]. Berbagai sumber informasi beralih bentuk dari cetak menjadi digital. Akses dan penyebarannya pun masif menggunakan teknologi. Informasi menjadi lebih mudah diakses, masyarakat dapat mendapatkan informasi dengan cepat dimanapun dan kapanpun. Selain itu, perkembangan internet dan gawai memberi akses penuh kepada masyarakat untuk menggunakan informasi secara bebas.

Ada empat faktor yang menyebabkan tingginya pengguna *smartphone* dan internet sekarang ini. Pertama, karena kompleksnya kebutuhan akan informasi karena keingintahuan masyarakat tentang apa yang terjadi. Kedua, internet dan *smartphone* adalah alat komunikasi yang efektif untuk menjangkau massa yang lebih luas dan cepat. Ketiga, penggunaan internet dan *smartphone* mendukung jaringan bisnis menjadi lebih luas. Keempat, internet sekarang menjadi bagian dari proses pendidikan dan pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi mengharuskan guru dan murid menguasai teknologi dan beradaptasi dengan cepat. Sarana dan prasarana pendidikan seperti buku, sumber belajar, hingga metode pengajaran dan pembelajaran

bertransformasi dan mengadopsi teknologi dalam praktiknya. Berbagai buku cetak sudah tersedia dalam bentuk digital, sumber belajar dapat mudah diakses melalui internet, dan dampaknya, metode pembelajaran harus melakukan adaptasi dengan perubahan tersebut sehingga metode belajar ikut berkembang, menjadi *e-learning* atau pembelajaran daring [4]. Berbagai platform muncul dan berkembang untuk mendukung *e-learning* ini, seperti membuat aplikasi khusus pembelajaran [5] dan penggunaan media sosial [6]. Selain itu, kurikulum dan model pembelajaran juga ikut dikembangkan. Safitri, Marsidin, Subandi [7] menuturkan implementasi teknologi dan literasi digital di lingkungan pendidikan memerlukan pengembangan program terintegrasi dengan kurikulum, di mana siswa dan guru perlu dilatih keterampilannya dalam menguasai teknologi.

Berkaitan dengan hal diatas, sekolah harus cepat tanggap menghadapi tantangan ini dan menguasai pembelajaran daring dengan meningkatkan literasi digital [8, 9]. Irhandayaningsih [10] mengatakan literasi digital berperan untuk membantu dan memudahkan peserta didik mengikuti proses pembelajaran daring serta mengefektifkan interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran daring. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* [11] mendefinisikan digital literasi sebagai kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi dengan aman dan tepat melalui teknologi digital untuk pekerjaan, pekerjaan layak, dan kewirausahaan. Literasi digital mencakup berbagai kompetensi yang disebut sebagai literasi komputer, literasi teknologi dan informasi, literasi informasi, dan literasi media. Terlihat bahwa literasi digital adalah konsep yang luas karena mencakup berbagai kompetensi literasi.

Kemampuan untuk mengakses, menggunakan, dan mengelola sumber informasi digital sangat berguna dalam proses pembelajaran daring. Sumber informasi digital yang kompleks memerlukan kompetensi dan keterampilan untuk bisa maksimal memanfaatkan dan menggunakan konten digital. Sehingga literasi digital sangat diperlukan terutama oleh peserta didik dan guru untuk mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, tuntutan yang harus dipenuhi masih menemui hambatan, seperti keterbatasan kemampuan dan akses guru terhadap teknologi menjadi salah satu hambatan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menguasai teknologi.

Tidak semua tempat memiliki akses dan fasilitas yang memadai. Demikian juga, tidak semua guru memiliki cukup waktu untuk belajar dan disaat bersamaan harus mengajarkan teknologi kepada siswanya. Sehingga perlu adanya pihak ketiga yang peduli dengan isu ini dan ikut andil untuk melatih masyarakat terutama anak-anak agar mampu memaksimalkan penggunaan teknologi dan mendukung *e-learning* di sekolah. Salah satu contoh pihak ketiga yang mendongkrak terwujudnya masyarakat melek liteasi adalah Taman Bacaan Masyarakat. Taman Bacaan Masyarakat (TBM) adalah perpustakaan kecil yang berada di tengah masyarakat. Didirikan oleh masyarakat, dikelola dan diperuntukan untuk masyarakat.

Sejumlah kasus di penelitian sebelumnya telah menunjukkan fungsi Taman Basa Masyarakat sebagai sarana penyedia dan fasilitator kegiatan literasi dan peningkatan minat baca. Salah satu TBM di Yogyakarta bernama Teras Mburi memfokuskan andil mereka melalui pelatihan pembuatan media digital literasi. [12] Sedangkan TBM Lentera Pustaka berperan penting dalam meningkatkan minat baca, memperluas wawasan, serta membentuk karakter anak-anak dan orang dewasa. Keberhasilan ini dicapai melalui metode pembelajaran interaktif, dukungan relawan yang aktif, serta partisipasi masyarakat yang semakin tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa literasi berbasis komunitas efektif memberdayakan masyarakat dan mendorong perubahan positif dari tingkat dasar [13]

UNESCO memberikan kerangka kompetensi literasi digital yang menunjukkan keterampilan apa saja yang harus dimiliki seseorang untuk menguasai literasi digital yang dikembangkan dari Kerangka Literasi Digital DigCom 2.1 [14]. Kerangka tersebut dapat dilihat pada [Gambar 1](#), yang memvisualisasikan area-area keterampilan penting dalam literasi digital. Salah satu area tersebut, dapat turut dikembangkan oleh TBM, yakni pada kompetensi area keterampilan 0 *devices and software operation*. Pada area keterampilan 0, keterampilan yang perlu dikuasai adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan menggunakan perangkat keras dan teknologi. Mengidentifikasi data, informasi, dan konten digital yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak dan teknologi yang digunakan. Sumber daya TBM yang masih terbatas baik sarana prasarana ataupun sumber daya manusia tetap mampu memberi kontribusi untuk meningkatkan literasi digital masyarakat terutama anak-anak. Tingkatan paling dasar pada area keterampilan literasi digital adalah kemampuan yang dapat diusahakan oleh TBM untuk diajarkan kepada masyarakat. TBM, melalui pengelola atau mitra kolaborasi dapat memberikan pendidikan untuk anak-anak meningkatkan keterampilan pada area dasar literasi digital.



Gambar 1. Kompetensi literasi digital (UNESCO, 2018)

TBM Saung Diajar 09 beralamat di Jl. Sadang Buntu, Margasuka, Babakan Ciparay, Kabupaten Bandung. TBM ini adalah salah satu TBM di Kabupaten Bandung yang aktif mengajak masyarakat sekitarnya untuk belajar dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka. Didirikan dan dikelola oleh Deni Hermawan, TBM ini semakin berkembang, memiliki banyak mitra dan sudah berbagai kegiatan terselenggara. Hal ini dapat terlihat melalui unggahan akun instagram TBM (instagram.com/saungdiajar/).

2. METODE

Berbagai komunitas dan lembaga berkolaborasi dengan TBM untuk memberikan edukasi dan pelatihan kepada masyarakat terutama anak-anak tentang berbagai isu, mulai dari peningkatan minat baca, peningkatan literasi informasi, pengenalan budaya, promosi *anti-bullying*, hingga pengenalan isu kesehatan berkaitan dengan pengenalan organ tubuh. Dari berbagai kegiatan tersebut, belum ada program tentang peningkatan literasi digital. Literasi digital sendiri adalah keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh masyarakat terutama anak-anak untuk menunjang proses pembelajaran.

Melihat situasi tersebut, Perpustakaan Universitas Aisyiyah Bandung berupaya untuk ikut berpartisipasi untuk meningkatkan literasi masyarakat dan mendukung komunitas yang berdedikasi melalui program pengabdian pada masyarakat. Kegiatan dilaksanakan secara luring pada tanggal 12 Januari 2025, dengan ikut serta menghadirkan Pustakawan, Duta Literasi Tendik dan Mahasiswa, serta Sahabat Perpustakaan. Kegiatan diselenggarakan dengan metode ceramah dan disampaikan pada peserta yaitu anak-anak yang berjumlah 34 orang dengan rentang usia 5 - 12 tahun.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan observasi secara daring dimulai dengan menelusur akun instagram TBM Saung Diajar 09 dan mencari informasi lainnya, seperti kontak pengelola dan alamat TBM. Kemudian, melakukan koordinasi antara Tim Perpustakaan Universitas Aisyiyah Bandung dengan Pengelola TBM Saung Diajar 09. Pada proses koordinasi, disampaikan surat

permohonan penyelenggaraan kegiatan dan ditentukan tanggal pelaksanaan. Pada tahap ini, Tim Perpustakaan menyiapkan materi yang akan disampaikan, mengolah buku yang akan didonasikan, serta menyiapkan peralatan pendukung lainnya.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan literasi digital anak-anak sekitar TBM Saung Diajar dan mendukung TBM Saung Diajar meningkatkan literasi informasi masyarakat sekitarnya. Untuk mencapai kemampuan literasi dasar sesuai kerangka yang ditawarkan oleh UNESCO, Pengabdian pada masyarakat mengusung tema “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi untuk Mengakses buku digital”. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah dan tutorial. Pada tahap ini, disampaikan materi tentang pengertian buku cetak dan buku digital, media yang dapat digunakan untuk mengakses buku digital, tutorial akses aplikasi Ipusnas, CANDIL (Maca Dina Digital), dan EPerpusdikbud. Dilakukan juga pelatihan kepada pengelola TBM untuk mendownload, mendaftarkan akun, dan meminjam buku digital pada ketiga aplikasi tersebut untuk kemudian masyarakat khususnya anak-anak dapat belajar kepada pengelola TBM.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah sosialisasi selesai. Pemateri melakukan wawancara kepada anak-anak untuk melihat peningkatan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang buku digital dan literasi digital. Sedangkan evaluasi acara dilakukan oleh Tim Perpustakaan Universitas Aisyiyah Bandung dengan mendiskusikan kekurangan dan hambatan yang dialami dan solusi yang dapat dilakukan di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aksesibilitas terhadap sumber informasi digital menjadi salah satu faktor pendukung terselenggaranya transformasi informasi dan teknologi yang baik. Di bidang pendidikan, aksesibilitas terhadap sumber belajar seperti buku digital sangat penting untuk menunjang keberlangsungan *e-learning* yang sekarang sudah mulai berkembang di berbagai tingkat pendidikan. Buku digital atau *ebook* sendiri ketersediaannya sudah semakin banyak berkat dukungan pemerintah yang berusaha menyediakan buku digital dan membangun perangkat lunak untuk mempermudah masyarakat mengakses buku digital. Berbagai instansi pemerintah dan dinas perpustakaan daerah sudah membuat perangkat lunak dan melenggan buku digital agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat penggunanya.

Perpustakaan Nasional, membangun Ipusnas dengan kurang lebih 891.397 eksemplar dari 73.302 judul yang terdiri dari berbagai subjek [15]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membangun Eperpusdikbud dengan kurang lebih 12.587 judul buku [16]. Lalu, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Jawa Barat membangun Maca Dina Digital (CANDIL) yang memiliki 7.500 judul buku dan 20.000 eksemplar [17]. Jenis buku yang disediakan beragam, mulai dari buku pelajaran, buku fiksi, non-fiksi, buku anak-anak, serta koleksi serial koran majalah, dan lainnya. Hanya dengan mendaftar akun *email* dan membuat akun, ketiga aplikasi ini dapat diakses secara gratis kapanpun dan dimanapun. Hal ini tentu adalah langkah baik untuk mendukung aksesibilitas buku digital oleh masyarakat dan dapat mendukung peningkatan literasi digital masyarakat.

Sosialisasi penggunaan aplikasi untuk mengakses buku digital, menyampaikan tiga poin utama materi yaitu pengertian buku digital, perbedaan buku digital dan *ebook*, pengenalan aplikasi dan cara mengakses buku digital. Materi ini disampaikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan anak-anak sesuai dengan kemampuan literasi digital dari UNESCO pada poin 0, area dasar *devices and software operation*. Sosialisasi berjalan dengan lancar tanpa hambatan berarti.



Gambar 2. Taklimat acara kepada fasilitator

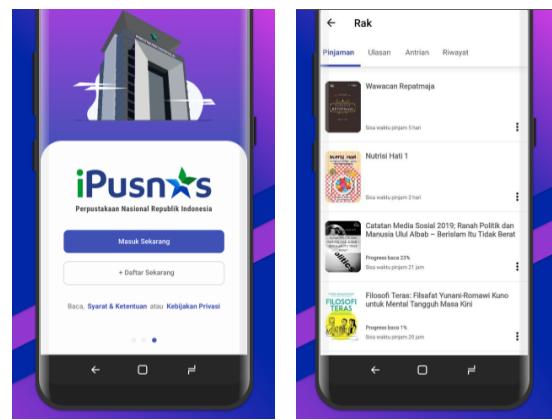
Sebelum acara pengabdian dimulai, ketua pelaksana melakukan taklimat acara kepada fasilitator kegiatan yang terdiri atas Duta Literasi dan Sahabat Perpustakaan Universitas 'Aisyiyah Bandung. Taklimat ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai alur kegiatan, pembagian peran, serta pendekatan komunikasi saat berinteraksi dengan sasaran peserta. Proses ini terdokumentasi dalam [Gambar 2](#), yang menunjukkan suasana taklimat sebelum pelaksanaan sosialisasi.

Materi pertama dalam kegiatan sosialisasi mencakup pengertian buku digital secara sederhana agar anak-anak dapat memahami apa itu buku digital dengan mudah. Disampaikan bahwa buku digital adalah buku digital yang tidak bisa disentuh oleh tangan sebagaimana buku cetak. Buku digital juga tidak bisa dibawa dengan leluasa dan tidak dapat dipindah tempatkan kecuali apabila dibuat salinan filenya atau memindahkan perangkat dimana buku digital berada. Buku digital juga hanya bisa diakses menggunakan perangkat lunak yang sudah dibuat menyesuaikan dengan fungsinya dan bisa diakses menggunakan bantuan perangkat keras seperti *smartphone*, komputer, tablet, dan lainnya. Buku cetak biasanya hanya banyak tersedia di sekolah atau dikoleksi oleh sendiri sedangkan buku digital dapat diakses oleh siapapun dengan mengunduh aplikasi penyedia buku digital secara mandiri. Selain itu, buku cetak tergolong mahal karena biaya cetak, distribusi, dan lainnya. buku digital lebih murah bahkan gratis karena sudah banyak buku digital yang disediakan oleh pemerintah sehingga lebih mudah diakses. Penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah interaktif dan diselingi sesi kuis untuk menjaga keaktifan partisipasi peserta, sebagaimana yang dapat dilihat dalam [Gambar 3](#).



Gambar 3. Dokumentasi (a) penyampaian materi melalui ceramah dan (b) acara kuis

Terdapat tiga aplikasi yang disosialisasikan, yaitu IPusnas, CANDIL, dan Eperpusdikbud. Tiga aplikasi ini dipilih karena merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh lembaga resmi pemerintah yang terjamin legalitasnya. Selain itu, koleksi yang tersedia cukup banyak dan bervariasi, mulai dari buku belajar, komik, buku fiksi, non-fiksi, buku anak-anak, serta koleksi serial koran majalah, dan lainnya. Untuk mengakses buku digital pada aplikasi IPusnas, pertama, pengguna perlu mengunduh dan menginstal aplikasi IPusnas dari Play Store atau App Store. Kemudian buka aplikasi dan lakukan pendaftaran akun atau pilih mendaftar menggunakan *email* pribadi. Setelah berhasil mendaftar dan membuat akun, pengguna bisa memasukan kata kunci judul atau penulis yang ingin dicari, kemudian klik cari. Apabila kata kunci sesuai dan buku tersedia, maka buku digital dapat dipinjam dan dibaca secara langsung setelah pengguna bergabung menjadi anggota dengan mengklik "Gabung". Tampilan antarmuka aplikasi IPusnas ditampilkan pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Tampilan aplikasi iPusnas

CANDIL atau Maca Dina Digital dapat diakses dengan mengunduh dan menginstal aplikasi di *smartphone* atau tablet pengguna. Setelah itu, membuat akun dengan mendaftarkan data diri atau masuk menggunakan akun google yang aktif. Setelah berhasil membuat akun, pengguna akan diarahkan ke beranda. Pengguna bisa mencari buku yang ingin dicari dengan memasukan kata kunci judul buku atau nama penulis pada kolom pencarian. Apabila buku tersedia, pengguna bisa langsung membaca atau meminjam buku tersebut. Tampilan antarmuka aplikasi Candil ditampilkan pada [Gambar 5](#).



Gambar 5. Tampilan aplikasi Candil

Eperpusdikbud dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Untuk mengakses EPerpusdikbud, pengguna bisa mengunduh dan menginstal aplikasi ini di *smartphone* atau tablet masing-masing. Setelah itu, cari buku yang ingin dipinjam dengan memasukan kata kunci judul atau penulis. Apabila buku tersedia, pengguna bisa membaca buku dengan meminjamnya terlebih dahulu. Tampilan antarmuka aplikasi EPerpusdikbud ditampilkan pada [Gambar 6](#).



Gambar 6. Tampilan aplikasi perpustakaandikbud

Setelah sosialisasi dan memberikan materi tentang buku digital kepada anak-anak, Tim Perpustakaan melakukan pelatihan akses buku digital kepada Pengelola TBM Saung Diajar 09. Pada [Gambar 7](#), dapat terlihat

suasana pelatihan dengan alat berupa gawai kepada pengelola oleh ketua pelaksana Pengabdian Pada Masyarakat. Pelatihan mulai dari menjelaskan fungsi buku digital, aplikasi apa saja yang bisa digunakan, dan bagaimana mengunduh, menginstal, membuat akun, dan cara meminjam buku digital pada aplikasi yang sudah diunduh. Pelatihan ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengelola TBM mengakses dan menggunakan buku digital. Pengelola TBM yang sudah mampu mengakses buku digital kedepannya bisa membantu anak-anak atau masyarakat yang memerlukan bantuan untuk mengakses buku digital. Selain itu, Pengelola TBM dapat melaksanakan program keberlanjutan dengan menyediakan pelatihan akses buku digital bagi masyarakat sekitar.



Gambar 7. Pelatihan akses kepada pengelola TBM Saung Diajar 09

Hasil pengamatan sebelum sosialisasi dilakukan, menunjukkan tingkat pengetahuan anak-anak masih rendah tentang buku digital dan cara mengaksesnya. Beberapa pertanyaan dasar tentang buku digital tidak dijawab oleh siswa. Sebagian terlihat mengetahui namun ragu dan bingung untuk menjawab. Sebagian terlihat tidak tahu sama sekali. Hanya pertanyaan tentang buku cetak yang dapat mereka jawab. Observasi dan wawancara sebelum sosialisasi menunjukkan pengetahuan anak-anak tentang buku digital dan cara mengaksesnya masih rendah. Sedangkan kemampuan ini adalah keterampilan dasar literasi dasar, yaitu mengidentifikasi dan menggunakan teknologi yang tersedia.

Setelah sosialisasi, dilakukan wawancara kepada anak-anak dengan pertanyaan yang kurang lebih sama. Hasil observasi dari jawaban anak-anak menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan anak-anak tentang buku digital dan cara mengaksesnya. Mereka mengetahui apa itu buku digital, perbedaan buku digital dan buku cetak, aplikasi yang dapat dipakai untuk mengakses buku digital, dan cara mengaksesnya.

Tabel 1. Jawaban anak-anak tentang buku digital dan aksesibilitasnya

No.	Pertanyaan	Sebelum penyuluhan		Setelah penyuluhan		Keterangan	
		Bisa Menjawab Ya	Tidak	Bisa Menjawab Ya	Tidak		
1	Apa itu e-book atau buku digital?	0	34	Tidak ada yang menjawab	27	7	Sebagian besar bisa menjawab, walau sebagian yang lain masih ragu dan malu untuk menjawab
2	Apa perbedaan buku digital dengan buku cetak	0	34	Tidak ada yang menjawab	34	0	Semua bisa menjawab
3	Apa itu aplikasi?	6	28	Sebagian bisa menjawab dan sebagian tidak	25	9	Sebagian besar bisa menjawab, walau sebagian yang lain masih ragu dan malu untuk menjawab
4	Apa saja aplikasi untuk mengakses buku digital?	0	34	Tidak ada yang menjawab	34	0	Sebagian besar bisa menjawab, walau sebagian yang lain masih ragu dan malu untuk menjawab

5	Siapa yang bisa membantu kita untuk mengakses buku digital?	0	34	Tidak ada yang menjawab, sebagian besar ragu dan bingung untuk menjawab	21	13	Sebagian besar bisa menjawab, walau sebagian yang lain masih ragu dan malu untuk menjawab
6	Bagaimana cara mengakses buku digital?	0	34	Tidak ada yang menjawab	23	11	Sebagian besar bisa menjawab, walau sebagian yang lain masih ragu dan malu untuk menjawab

Dari tabel hasil wawancara ([Tabel 1](#)) terlihat adanya perubahan positif yang ditunjukkan anak-anak setelah dilakukannya sosialisasi. Pengetahuan mereka meningkat. Mengacu pada Kerangka Kemampuan Literasi Digital dari UNESCO, informasi yang disampaikan pada sosialisasi memenuhi informasi yang perlu diketahui oleh anak-anak, yaitu pada area keterampilan dasar 0 yakni: mampu mengidentifikasi data, informasi, dan konten digital yang dibutuhkan sebelum mengoperasikan perangkat lunak dan teknologi yang digunakan. Anak-anak mengetahui dengan baik kapan dan mengapa perlu membaca buku digital. Apa saja yang perlu disiapkan untuk mengakses buku digital, mengetahui siapa yang dapat dimintai bantuan untuk mengakses buku digital, serta mengetahui cara mengaksesnya.

Pada sosialisasi disampaikan bahwa buku digital dapat diakses ketika buku cetak tidak tersedia, atau bila buku cetak tersedia namun judul yang ingin dibaca tidak ada. Buku digital juga dapat digunakan sebagai pilihan utama untuk membaca buku ketika waktu luang, atau sebagai pilihan karena hemat biaya. Buku digital juga dapat dibaca untuk mengalihkan anak-anak dari aplikasi lain yang menyita lebih banyak waktu. Dari pematerian tersebut anak-anak sudah mengetahui kapan dan alasan untuk membaca buku digital. Mereka dapat menggunakan buku digital kapanpun dan di manapun dengan catatan, tersedia perangkat keras untuk membuka buku digital yang ingin dibaca. Mereka juga memahami bahwa buku digital dapat digunakan sebagai pilihan utama, atau pengganti buku cetak. Pemahaman ini menjadi salah satu hal yang menunjukkan pemahaman mengetahui dan mengidentifikasi konten digital yang akan digunakan sebelum menggunakan teknologi yang sudah berkembang.

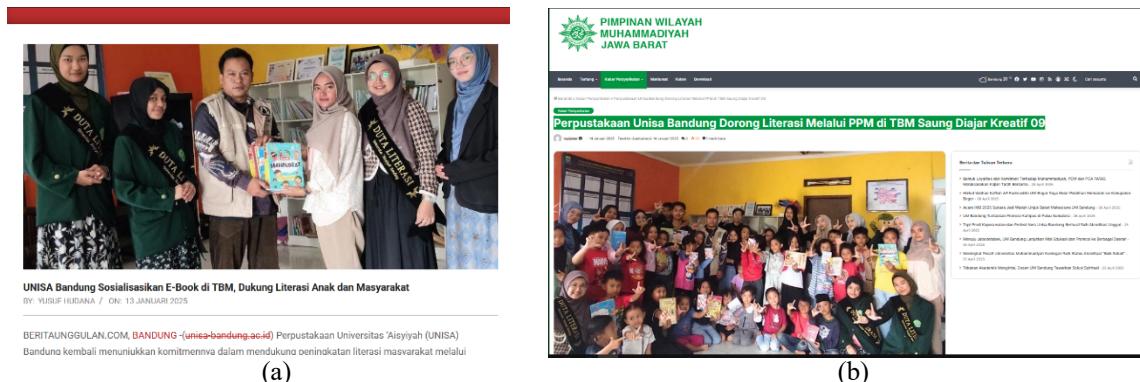
Selain itu, disampaikan juga aplikasi apa saja yang bisa digunakan dan bagaimana cara menggunakannya. Pada wawancara, anak-anak dapat menyebutkan ketiga aplikasi yang dikenalkan dan mengetahui perangkat apa yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini menunjukkan anak-anak sudah memahami teknologi apa yang diperlukan dan dibutuhkan untuk mengakses konten digital dan mengetahui alasan mengapa mereka menggunakan teknologi yang akan digunakan. Selain itu, diberikan demonstrasi cara mengakses buku digital mulai dari mengunduh, menginstal, membuat akun, meminjam dan membuka buku digital. Terlihat anak-anak begitu antusias dan dapat mengikuti setiap proses yang diberikan dan mampu mengikuti instruksi yang diberikan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak-anak dalam menggunakan teknologi dan mengakses informasi berbentuk digital buku digital.

Sosialisasi yang dikemas secara sederhana dan menarik dapat memberikan stimulasi pada anak-anak untuk menerima dan mencerna informasi dengan cepat. Melalui kegiatan seperti ini yang tidak hanya menyampaikan informasi namun juga diselingi dengan games dan *ice breaking*, tidak hanya informasi dapat disampaikan dengan mudah, namun juga dapat diserap dengan lebih cepat. Terutama untuk materi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anak-anak, dalam hal ini keterampilan dasar literasi digital, kegiatan harus menyenangkan dan menarik agar apa yang diharapkan dapat tercapai. Kerjasama antara TBM Saung Diajar 09 dan Perpustakaan Universitas ‘Aisyiyah Bandung dapat menyelenggarakan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna TBM, yaitu anak-anak. Tidak hanya berjalan dengan lancar dan menyenangkan, kegiatan ini juga berhasil meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang buku digital dan aksesibilitasnya serta meningkatkan keterampilan dasar literasi digital anak-anak tentang konten digital, perangkat keras, dan teknologi yang tengah berkembang. Aktivitas interaktif dan momen penyerahan hibah buku yang terekam dalam kegiatan ini dapat dilihat pada [Gambar 8](#).

Kegiatan ini juga diapresiasi oleh Universitas Aisyiyah Bandung dan mendapatkan sambutan baik dari media massa. Dalam [Gambar 9](#), telah tergambaran tangkapan layar artikel yang memuat kegiatan ini. Hudana menggambarkan kegiatan pengabdian ini sebagai bentuk komitmen nyata dalam mendukung peningkatan literasi anak-anak [[18](#)]. Sedangkan *Kabar Persyarikatan* yang diterbitkan oleh Muhammadiyah Jawa Barat mengapresiasi usaha Perpustakaan UNISA Bandung sebagai katalisator perubahan dalam akses koleksi digital pada masyarakat.[[19](#)]



Gambar 8. Dokumentasi (a) *ice breaking* dan *games* serta (b) hibah buku



Gambar 9. Kegiatan dimuat di (a) Berita Unggulan dan (b) Kabar Persyarikatan

4. KESIMPULAN

Hasil pengabdian pada masyarakat ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan literasi digital anak-anak pada area keterampilan dasar literasi digital yaitu mengenal dan mengetahui konten digital yang dibutuhkan, mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat digunakan dan cara menggunakannya. Keterampilan literasi digital dapat ditingkatkan melalui pelatihan dan sosialisasi yang dilakukan oleh pihak ketiga selain guru. Komunitas masyarakat seperti taman bacaan masyarakat, dapat ikut serta berpartisipasi untuk menyelenggarakan program peningkatan keterampilan literasi digital. Kerja sama antara komunitas dan lembaga resmi seperti perpustakaan universitas dapat menjadi pilihan untuk menyelenggarakan program peningkatan kemampuan literasi digital masyarakat terutama anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Bawden, “Origins and concepts of digital literacy,” in *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, New York: Peter Lang Publishing, Inc, 2008, ch. 1.
- [2] A. Restianty, “Literasi digital, sebuah tantangan baru dalam literasi media,” *GUNAHUMAS: Jurnal Kehumasan*, vol. 1, no. 1, pp. 72–87, 2018, doi: [10.17509/ghm.v1i1.28380](https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380)
- [3] R. Syah, D. Darmawan, and A. Purnawan, “Analisis faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi digital,” *Jurnal AKRAB*, vol. 10, no. 2, pp. 60–69, Oct. 2019, doi: [10.51495/jurnalakrab.v10i2.290](https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290)
- [4] C. O. Amri, A. K. Jaelani, and H. Hadi Saputra, “Peningkatan literasi digital peserta didik: Studi pembelajaran enggunakan e-learning,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 6, no. 3, pp. 546–551, Nov. 2021, doi: [10.29303/jipp.v6i3.291](https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.291)
- [5] D. N. Fadilah Ulfa, B. Bakir, and M. Walid, “Inovasi desain pembelajaran literasi digital untuk anak paud berbasis android dengan kodular,” *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 567–574, May 2023, doi: [10.33395/jmp.v12i1.12452](https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12452)
- [6] E. Mnkanla and A. Minnaar, “The use of social media in e-learning: A metasynthesis,” *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, vol. 18, no. 5, pp. 227–248, Aug. 2017, doi: [10.19173/irrodil.v18i5.3014](https://doi.org/10.19173/irrodil.v18i5.3014)

- [7] I. Safitri, S. Marsidin, and A. Subandi, “Analisis kebijakan terkait kebijakan literasi digital di sekolah dasar,” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 2, no. 2, pp. 176–180, Jul. 2020, doi: [10.31004/edukatif.v2i2.123](https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123)
- [8] A. Asnawati, I. Kanedi, F. H. Utami, M. Mirna, and S. Asmar, “Pemanfaatan literasi digital di dunia pendidikan era 5.0,” *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, vol. 2, no. 1, pp. 67–72, Jan. 2023, doi: [10.3767/jdun.v2i1.3489](https://doi.org/10.3767/jdun.v2i1.3489)
- [9] K. B. Dinata, “Literasi digital dalam pembelajaran daring,” *Jurnal Eksponen*, vol. 11, no. 1, pp. 20–27, 2021, doi: [10.47637/eksponen.v11i1.368](https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i1.368)
- [10] A. Irhandayaningsih, “Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19,” *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, vol. 4, no. 2, pp. 231–240, Jun. 2020, doi: 10.14710/anuva.4.2.231-240, [10.14710/anuva.4.2.231-240](https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.231-240)
- [11] UNESCO, “A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2,” 2018, *UNESCO Institute for Statistics, Canada*.
- [12] A. Pujiastuti, “Literasi Digital melalui Pelatihan Pembuatan Video di TBM Teras Mburi,” *Media Informasi*, vol. 33, no. 1, pp. 1–10, Feb. 2024, doi: [10.22146/mi.v33i1.11579](https://doi.org/10.22146/mi.v33i1.11579)
- [13] A. Apriliana, “Wisata Literasi Digital : Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Konten Kreatif Wisata Literasi Digital Bagi Forum (TBM) Taman Bacaan Masyarakat Kota Bekasi”, doi: 10.31604/jpm.v5i10.3444-3451.
- [14] C. G. Stephanie, V. Riina, and P. Yves, *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Publications Office of the European Union, 2016.
- [15] Perpusnas RI, “iPusnas dan Indonesia One Search (IOS), solusi digital kebutuhan informasimu,” [www.perpusnas.go.id](http://www.perpusnas.go.id/berita/ipusnas-dan-indonesia-one-search-(ios),-solusi-digital-kebutuhan-informasimu). Accessed: Apr. 15, 2025. [Online]. Available: [https://www.perpusnas.go.id/berita/ipusnas-dan-indonesia-one-search-\(ios\),-solusi-digital-kebutuhan-informasimu](https://www.perpusnas.go.id/berita/ipusnas-dan-indonesia-one-search-(ios),-solusi-digital-kebutuhan-informasimu)
- [16] W. Winursita, “Analisis pengalaman pengguna aplikasi IPusnas, Eperpusdikbud, dan CANDIL berbasis ulasan digital [Skripsi],” Universitas Pendidikan Indonesia, 2024.
- [17] N. T. Anjani and Y. Wulandari, “Analisis pengembangan aplikasi CANDIL sebagai implementasi sistem perpustakaan digital di Dispuspida Jabar,” *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, vol. 8, no. 2, pp. 414–436, 2024, doi: [10.17977/um008v8i22024p414-436](https://doi.org/10.17977/um008v8i22024p414-436)
- [18] Y. Hudana, “UNISA Bandung Sosialisasikan E-Book di TBM, Dukung Literasi Anak dan Masyarakat.”
- [19] mpijabar, “Perpustakaan Unisa Bandung Dorong Literasi Melalui PPM di TBM Saung Diajar Kreatif 09.”