

MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI DAN PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI KEGIATAN EDUKASI DAN KEPELATIHAN

An'nisha Rachmatika Balgis¹, Fitrio Deviantony²

¹ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik ² Fakultas Keperawatan
Universitas Jember

Jl. Kalimantan Tegalboto No.37, Jember

E-mail: *annisharachmaa@gmail.com, fitrio.psik@unej.ac.id*

Kata Kunci:

Pembelajaran Digital, Pembentukan Karakter, Budaya Literasi.

ABSTRAK

Sistem pembelajaran daring mulai diberlakukan sejak adanya pandemic Covid-19. Kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan ini mengharuskan para guru dan siswa untuk tidak bertatap muka dan memanfaatkan digital sebagai media pembelajaran. Namun, sistem pembelajaran daring yang demikian masih banyak menimbulkan permasalahan. Permasalahan yang terjadi seputar ketidakefektifan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring ini dilakukan perencanaan intervensi yang dirasa mampu dijadikan solusi yang telah dirancang bersama dengan stakeholder yaitu guru di SDN 1 Kampunganyar. Melalui pelaksanaan KKN BTM III ini akan dilaksanakan intervensi penyelesaian masalah melalui Program Edukasi Pembelajaran Digital serta Kesadaran Pelestarian Lingkungan. Tujuan dari kegiatan tersebut yaitu meningkatkan budaya literasi di era pandemic sehingga mampu mendukung sistem pembelajaran daring, serta mampu menumbuhkan karakter anak peduli lingkungan sekitarnya melalui implementasi pelatihan. Pelaksanaan program kerja tersebut menggunakan beberapa metode yaitu teknik pendampingan, edukasi, dan kepelatihan.

Pendahuluan

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu poin dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dijunjung tinggi oleh mahasiswa. Bentuk implementasi yang diwujudkan dalam pengabdian masyarakat ini berupa Kuliah Kerja Nyata (KKN). Mahasiswa diwajibkan untuk melaksanakan KKN kepada masyarakat untuk merealisasikan teori keilmuan yang telah didapatkan dibangku perkuliahan. Pada era pandemi saat ini tidak menghambat keberlangsungan kegiatan KKN. Universitas Jember merupakan kampus pertama yang memelopori KKN Back to Village. Program KKN BTM III Universitas Jember ini telah menginjak periode ke – 3 yang dilaksanakan pada 11 Agustus – 9 September 2021. Pelaksanaan KKN BTM 3 dilaksanakan di kampung halaman masing-masing mahasiswa dengan menyesuaikan keadaan pandemic Covid - 19 seperti saat ini.

Saat ini, seluruh masyarakat Indonesia mengalami dampak yang cukup signifikan dari pandemi Covid-19. Sektor pendidikan di Indonesia pun mengalami dampaknya, sehingga sistem pendidikan terpaksa menerapkan kegiatan belajar mengajar via daring. Permasalahan mengenai sistem daring ini dirasa kurang efektif dilakukan khususnya di daerah perdesaan yang dilatarbelakangi oleh berbagai faktor. Ketidakefektifan sistem daring yang diterapkan inilah akan menimbulkan banyak sekali dampak pada anak khususnya menurunnya budaya literasi anak sehingga berpengaruh dalam pola pembentukan karakter anak. Oleh karena itu, pelaksanaan KKN

BTV III ini terdapat tematik mengenai Program Literasi Desa Pada Masa Pandemi yang diharapkan mampu membantu siswa/i untuk dapat meningkatkan budaya literasi.

Permasalahan yang kerap terjadi tersebut juga dirasakan oleh siswa/i di SDN 1 Kampunganyar yang terletak di Desa Kampunganyar, Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi. Dengan ini maka bentuk pengabdian yang dilakukan mahasiswa untuk dapat bersama-sama mengentaskan permasalahan yang terjadi di SDN 1 Kampunganyar. Berdasarkan hasil assesmen dengan metode observasi kepada pihak stakeholder yaitu perangkat desa dan tenaga pengajar di SDN 1 Kampunganyar didapatkan permasalahan bahwa di era pandemi Covid-19 yang mengharuskan sistem pembelajaran dilakukan secara daring atau online ini tidak berjalan baik sehingga tidak efektif.

Permasalahan yang terjadi tersebut, dikarenakan oleh beberapa faktor yang salah satunya adanya kurang pemahaman dan ketertarikan pada siswa/i dalam melakukan pembelajaran online. Berawal dari hal tersebut memiliki dampak juga bagi budaya literasi anak yang dirasa kurang maksimal untuk dilakukan, hal ini dikarenakan kondisi yang mengharuskan siswa/i untuk belajar dirumah membuat kurangnya ketertarikan siswa/i dalam membaca dan menulis.

Gerakan Literasi Sekolah adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis dan berbicara [1]. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan literasi dilaksanakan untuk memicu minat baca peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca, menulis, mendengar serta berbicara dengan menyeimbangkan keadaan yang serba digital seperti saat ini.

Ditemukan pula permasalahan yang terjadi kepada siswa/i di SDN 1 Kampunganyar mengenai kurangnya kesadaran anak terkait kepedulian lingkungan sekitarnya yang berdampak pada tumbuh kembang karakter anak yang kurang maksimal. Karakter peduli lingkungan adalah salah satu karakter yang menunjukkan manusia tersebut peduli terhadap lingkungan sekitarnya yang bisa ditunjukkan sikap dan tindakan untuk selalu berupaya mencegah kerusakan pada alam sekitarnya [2]. Karakter yang demikian memang perlu ditanamkan sejak dini agar menimbulkan sebuah kebiasaan dan membentuk karakter anak yang dapat berguna kelak, pembentukan karakter ini perlu diberikan melalui kurikulum sekolah yang telah direncanakan. Namun, kondisi pandemi covid-19 ini membuat kondisi pembelajaran mengenai pembentukan karakter pun minim sekali untuk diberikan.

Berangkat dari permasalahan tersebut dilakukan perumusan intervensi berupa program kerja yang diharapkan mampu membantu sasaran dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Program Edukasi Pembelajaran Digital Serta Kesadaran Pelestarian Lingkungan Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi dan Pembentukan Karakter Anak Di Era Pandemi merupakan program kerja yang digagas oleh An'nisha Rachmatika Balgis mahasiswi dari Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember. Program ini memiliki sasaran utama yaitu siswa/i kelas 5 SDN 1 Kampunganyar. Tujuan dirumuskannya program ini, pertama yaitu mampu meningkatkan budaya literasi anak melalui pembelajaran digital sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring dapat terlaksana secara maksimal. Kedua, program ini juga

bertujuan agar dapat terbentuknya karakter anak terhadap kepedulian lingkungan sekitarnya melalui edukasi pengelolaan limbah serta pelatihan vertikultur sehingga juga mampu mengasah kreativitas anak.

Metode Penelitian

Pelaksanaan KKN BTV III ini dilakukan di Desa Kampunganyar, Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi. Dengan pemilihan tema mengenai Program Literasi Desa Pada Masa Pandemi ini maka tempat pelaksanaan KKN BTV III dilaksanakan di SDN 1 Kampunganyar. SDN 1 Kampunganyar merupakan sekolah dasar yang terletak di kawasan Perkebunan Kalibendo serta berada di lereng Gunung Ijen. SDN 1 Kampunganyar menjadi salah satu sekolah dasar negeri yang dinaungi langsung oleh Dinas Pendidikan Banyuwangi.

SDN 1 Kampunganyar memiliki jumlah siswa/i yang cukup banyak, sehingga sangat tidak memungkinkan jika nantinya sasaran dalam pelaksanaan program kerja diberikan kepada seluruh siswa/i. Dengan ini maka dilaksanakannya diskusi mengenai sasaran dalam implementasi program kerja dengan pihak stakeholder yaitu pihak guru. Setelah melakukan diskusi maka ditemukan hasil bersama bahwa sasaran utama dalam program kerja diberikan kepada siswa/i kelas 5 kelompok belajar 1 sejumlah 14 anak. Pemilihan sasaran ini telah melalui proses analisis bersama bahwa kelas 5 ini dirasa cocok untuk diberikan program kerja yang mengarah pada praktek pelatihan.

Metode pelaksanaan kegiatan program kerja yang dilakukan yaitu dengan menggunakan teknik pendampingan, edukasi, serta teknik kepelatihan. Tiga metode tersebut memiliki karakteristik serta tujuan yang berbeda-beda, sebagai berikut:

- a. Metode Pendampingan, dalam pelaksanaan program kerja yang diberikan ini diberikannya pendampingan yang diberikan oleh mahasiswa dan *stakeholder* (guru) kepada siswa/i. Pendampingan dalam hal ini bertujuan melakukan pendekatan agar mampu mengembangkan potensi siswa/i serta menimbulkan rasa kepercayaan dari siswa kepada mahasiswa sehingga program kerja yang dilaksanakan mampu berjalan dengan maksimal. Selain itu teknik pendampingan yang diikuti oleh *stakeholder* (guru) ini juga dilakukan agar mahasiswa dalam melaksanakan serangkaian program kerja ini nantinya tidak menggantikan peran utama sebagai seorang guru, sehingga diperlukannya pendampingan secara langsung oleh pihak guru.
- b. Metode Edukasi, edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan [3]. Dengan kata lain teknik ini dilakukan dimana mahasiswa memberikan edukasi berupa penyampaian materi mengenai program kerja yang diberikan kepada siswa/i yang bertujuan agar siswa/i mampu memahami serta mengimplementasikan ilmu yang diberikan. Teknik penyampaian materi ini diberikan dengan pendekatan yang menyenangkan agar poin-poin utama materi yang disampaikan mampu dipahami secara baik oleh siswa/i.
- c. Metode Pelatihan, metode pelatihan adalah semua kegiatan yang dirancang dan dilakukan

untuk meningkatkan kompetensi pesertanya pada pekerjaan yang sedang atau segera ditangani [4]. Teknik kepelatihan ini harus mampu memberikan pengajaran dalam hal pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan demikian maka perlunya metode pelatihan siswa/i pada sekolah dasar khususnya agar mampu membentuk karakter anak melalui implementasi praktek pada setiap materi yang ada.

Hasil dan Pembahasan

KKN Back to Village telah memasuki pada periode ke III. Seperti pada periode sebelumnya, pelaksanaan KKN BTV III ini dilaksanakan secara mandiri di kampung halaman masing-masing mahasiswa dikarenakan keadaan pandemi Covid-19. Pelaksanaan KKN BTV III ini dilakukan selama 30 hari terhitung dari tanggal 11 Agustus hingga 9 September 2021. Lokasi KKN BTV III yang dilakukan oleh mahasiswa yaitu di Desa Kampunganyar, Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi. Desa Kampunganyar merupakan salah satu desa di Kabupaten Banyuwangi yang berada di Provinsi Jawa Timur yang memiliki sumber daya alam melimpah baik dibidang pertanian maupun perkebunannya. Dinobatkan sebagai smart kampung, menjadikan Desa Kampunganyar menjadi lokasi yang cocok untuk dilaksanakannya pengabdian KKN BTV III.

Proses penerjunan merupakan tahapan awal pada minggu pertama dari pelaksanaan KKN BTV III dalam mendukung mahasiswa dalam melaksanakan pengabdian di desa yang dalam hal ini melibatkan Camat dan Kepala Desa. Adapun bentuk legalitas dari penerjunan KKN BTV III diadakan ceremony penerjunan mahasiswa yang mana dihadiri oleh mahasiswa dan Kepala Desa sebagai upaya kerjasama yang baik dalam membangun komunikasi di lapangan. Kegiatan tersebut telah dipersiapkan oleh pihak LP2M yang diikuti oleh mahasiswa secara serentak pada tanggal 12 Agustus 2021.

Setelah pelaksanaan kegiatan tersebut, pada tanggal 13 Agustus 2021 diadakan kegiatan serah terima penerjunan mahasiswa yang melaksanakan KKN BTV III di Kecamatan Glagah. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara semi online yang mana kegiatan offline di kantor Kecamatan Glagah dihadiri langsung oleh mahasiswa dan Camat Glagah, sedangkan perwakilan pihak kampus menghadiri kegiatan tersebut secara via online.



Gambar 1. Kegiatan Serah Terima Kec. Glagah

Pelaksanaan kegiatan KKN BTV III dilaksanakan di SDN 1 Kampunganyar. Pelaksanaan KKN BTV III dibagi menjadi 4 minggu sesuai dengan kurun waktu yang telah ditetapkan yaitu 30 hari. Dimana pada minggu pertama pelaksanaan pendekatan, penggalian masalah, serta perencanaan

intervensi program kerja. Proses intake atau pendekatan dilakukan dengan pihak stakeholder yaitu pihak guru sebagai langkah awal pendekatan sekaligus melakukan assesmen dalam menggali permasalahan yang ada. Setelah melakukan penggalian masalah telah teridentifikasi masalah utama yang menjadi kendala di kegiatan belajar mengajar. Terdapat dua permasalahan utama yang terjadi pada siswa/I SDN 1 Kampunganyar. Pertama, Sistem pembelajaran daring yang dilakukan saat pandemi ini kurang efektif, khususnya bagi siswa SD di desa. Banyak sekali faktor yang melatarbelakangi hal tersebut dapat terjadi. Kurangnya pemahaman edukasi mengenai cara memainkan digital yang menunjang pembelajaran menjadi salah satu faktornya. Kedua, ditemukan fakta bahwa karakter anak yang kurang terbentuk dalam memerdulikan lingkungan sekitarnya sangat minim sekali diberikan oleh pihak sekolah dikarenakan keterbatasan pertemuan langsung pada era saat ini.



Gambar 2. Kegiatan Identifikasi Masalah

Program kerja edukasi pembelajaran digital serta kesadaran pelestarian lingkungan sebagai upaya meningkatkan budaya literasi dan pembentukan karakter anak di era pandemi dirumuskan sebagai bentuk solusi yang diberikan dari adanya permasalahan yang terjadi. Pada minggu kedua merupakan pelaksanaan program kerja dengan metode edukasi atau penyampaian materi mengenai pembelajaran digital dan pengelolaan limbah. Pelaksanaan pada minggu kedua ini diawali dengan kegiatan sosialisasi program kerja kepada siswa/i kelas 5. Sosialisasi ini dilaksanakan oleh mahasiswa dengan menjelaskan serangkaian roadmap yang telah tersusun selama kegiatan KKN berlangsung serta program kerja yang nantinya akan dilaksanakan.



Gambar 3. Kegiatan Sosialisasi Program Kerja

Pada minggu kedua ini juga merupakan tahap awal dari melaksanakan program kerja mengenai edukasi pembelajaran digital yang didukung oleh aplikasi yang menunjang. Pemberian edukasi mengenai pengelolaan limbah juga diberikan pada minggu kedua ini, dimana edukasi tersebut bertujuan agar siswa/i mampu mengetahui mengenai pengelolaan limbah disekitarnya agar menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya. Pada pelaksanaan minggu ketiga ini

yaitu merupakan metode kepelatihan dimana siswa/i melakukan praktek pembuatan pot vertikultur sekaligus penyampaian materi teknik vertikultur. Adapun hasil dari pelaksanaan program kerja yang terdiri dari beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan, sebagai berikut:

a. Edukasi Pembelajaran Digital

Pelaksanaan edukasi pembelajaran digital yang diberikan kepada siswa/i SDN 1 Kampunganyar ini terdiri dari dua pelaksanaan. Pelaksanaan edukasi pembelajaran digital pertama ini yaitu pengenalan aplikasi Google Classroom dan Google Meet. Kedua aplikasi tersebut merupakan aplikasi penunjang pelaksanaan belajar mengajar secara daring dengan memberikan fitur yang mampu membantu guru dan siswa dalam memberikan materi dan tugas, serta aplikasi yang mampu membantu dalam tatap muka secara online. Tujuan utama dari pelaksanaan edukasi pembelajaran digital yang pertama ini yaitu memperkenalkan aplikasi yang akan mampu membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Materi yang disampaikan dalam kegiatan tersebut yaitu berupa pengertian, kegunaan, kelebihan serta kekurangan dari aplikasi. Setelah melakukan penyampaian materi dengan menggunakan media power point dan video untuk menarik perhatian serta memudahkan pemahaman siswa, dilaksanakan pelatihan dalam pengoperasian aplikasi tersebut sebagai tolak ukur siswa/i.



Gambar 4. Kegiatan Edukasi Pembelajaran Digital I

Edukasi pembelajaran digital yang kedua yaitu pengenalan aplikasi penunjang belajar mengajar serta mampu meningkatkan literasi siswa/i dengan menggunakan aplikasi Rumah Belajar dan Kahoot. Aplikasi rumah belajar ini didalamnya terdapat fitur mengenai buku elektronik yang mampu diakses oleh siswa/i dalam meningkatkan minat baca sesuai dengan keinginannya. Edukasi mengenai pembelajaran digital ini nantinya diharapkan mampu meningkatkan budaya literasi anak yang sempat hilang dikarenakan kondisi pandemi. Meskipun keadaan yang serba terbatas seperti saat ini, namun budaya literasi pada anak tidak boleh dibatasi. Maka demikian pengenalan aplikasi aplikasi yang mampu mengasah minat baca dan tulis anak pun perlu selalu dikembangkan melalui digital. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu siswa/i mampu mengoperasikan aplikasi tersebut serta terdapat antusias dalam menggunakannya karena aplikasi penunjang tersebut memiliki konsep bermain sambil belajar sehingga mampu meningkatkan daya tarik siswa/i dalam membaca dan menulis.



Gambar 5. Kegiatan Edukasi Pembelajaran Digital II

b. Edukasi Pengelolaan Limbah

Penyampaian edukasi mengenai pengelolaan limbah juga diberikan pada siswa/i di minggu kedua. Pengenalan mengenai limbah juga diberikan kepada siswa/i dengan memperkenalkan pengertian limbah, keadaan dunia yang penuh limbah, macam-macam limbah, serta metode dalam pengelolaan limbah. Dalam penyampaian materi tersebut disertakan gambar-gambar menarik yang mampu dimengerti oleh siswa/i. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu agar siswa/i mampu memahami keadaan lingkungan yang ada di sekitarnya, serta mampu menumbuhkan sikap atau karakter anak yang harus ditumbuhkan sejak dini terhadap kepedulian lingkungan sekitarnya agar menimbulkan kebiasaan baik di masa yang akan datang. Hasil yang didapatkan dalam kegiatan ini yaitu siswa/i mampu memilah sampah-sampah yang ada disekitarnya tergolong dalam limbah jenis apa serta mampu menumbuhkan kepedulian lingkungan sekitarnya.



Gambar 6. Kegiatan Edukasi Pengelolaan Limbah

c. Edukasi Teknik Vertikultur

Pada pelaksanaan edukasi pengelolaan limbah dijelaskan mengenai 5 metode pengelolaan limbah, salah satunya adalah reuse. Metode pengelolaan limbah reuse ini yaitu metode pengelolaan limbah dengan memanfaatkan kembali limbah yaitu contohnya seperti memakai ulang limbah tabung cat digunakan sebagai pot tanaman. Dengan ini maka mahasiswa memberikan edukasi mengenai metode reuse yang diimplementasikan dalam vertikultur. Tujuan dari pemberian edukasi mengenai teknik vertikultur ini agar siswa/i mengetahui secara teori apa itu vertikultur, tujuan, kelebihan serta kekurangan, dan cara membuat pot vertikultur. Dengan demikian maka siswa mampu memahami terlebih dahulu secara teori sebelum melakukan pelatihan praktek. Pemberian materi ini menggunakan media power point dan video agar mampu mudah dipahami oleh siswa/i. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini yaitu pemahaman dan penambahan ilmu bagi siswa/i mengenai metode reuse dalam pengimplementasian dengan teknik vertikultur.



Gambar 7. Kegiatan Edukasi Teknik Vertikular

d. Pelatihan Pembuatan Pot Vertikultur

Pelaksanaan pelatihan dalam pembuatan pot vertikultur dilakukan oleh siswa/i pada minggu ketiga. Pada pelaksanaan pelatihan ini dilakukan selama dua hari, pada hari pertama merupakan kegiatan pembuatan pot dengan menggunakan limbah nonorganic yaitu botol bekas. Siswa/i melakukan penghiasan botol dengan melukis sesuai dengan kreativitas masing-masing anak. Tujuan dalam kegiatan ini yaitu tentunya ingin mengasah kreativitas anak diluar kegiatan sekolah akademik dengan kegiatan yang menyenangkan.



Gambar 8. Kegiatan Hasil Melukis Pot Botol Bekas

Pada pelaksanaan hari kedua ini merupakan pelatihan implementasi vertikultur dengan menanam. Hasil pot yang telah dilukis oleh siswa/i selanjutnya disusun dengan membentuk vertikal yang selanjutnya ditanami sayuran. Pemilihan sayuran dalam penanaman dalam pot vertikultur ini agar nantinya masyarakat mampu menanam bahan-bahan makanan di rumah masing-masing sehingga kebutuhan pangan telah tersedia tanpa harus membelinya. Sehingga pot vertikultur yang telah dibuat akan memberikan manfaat bagi kebutuhan mereka. Hasil dari serangkaian kegiatan ini juga menumbuhkan sikap rasa bertanggungjawab pada siswa/i atas apa yang mereka kerjakan perlu untuk dijaga atau dirawat. Dengan kata lain siswa/i mampu mengelola limbah yang ada di sekitarnya yang dialih fungsikan sebagai barang yang bermanfaat bagi diri sendiri dan mampu menumbuhkan karakter peduli lingkungan sekitarnya.



Gambar 9. Kegiatan Proses Pelatihan Penanaman



Gambar 10. Kegiatan Proses Pelatihan Penanaman

Setelah serangkaian kegiatan program kerja yang telah dilaksanakan pada minggu kedua dan ketiga, selanjutnya pada minggu keempat yaitu pelaksanaan monitoring evaluasi. Mahasiswa melakukan pembuatan peta konsep pada pelaksanaan monitoring. Dimana pada kegiatan monitoring ini mahasiswa membuat quis pada aplikasi kahoot yang berisi mengenai materi yang pernah disampaikan kepada siswa/i. Pemberian quis sebagai bahan monitoring evaluasi ini sebagai tolak ukur pemahaman siswa/i terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, tahap monitoring yang dibantu oleh stakeholder yaitu guru dimana terdapat perkembangan bagi siswa/i dengan menunjukkan peningkatan minat belajarnya yang telah ditunjang dengan aplikasi yang menyenangkan. Tahap evaluasi yang telah dilakukan ini telah membuahkan hasil dimana pada pelaksanaan program kerja tidak dipungkiri terjadi beberapa kendala diluar kendali siswa seperti susah sinyal serta kendala terkendali seperti susah dalam mengendalikan siswa/i. Namun serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan selama 30 hari KKN BTV III berjalan dengan lancar dan maksimal.

Kesimpulan dan Saran

Keadaan pandemic yang terjadi saat ini, tentunya suatu keadaan yang tidak diharapkan oleh semua masyarakat dunia. Dampak yang dirasakan akibat adanya pandemi tersebar pada segala sektor khususnya pendidikan. Berangkat dari hal tersebut, salah satu tema yang ada di dalam pelaksanaan KKN BTV III Universitas Jember ini menyusung tema Literasi Desa Pada Masa Covid – 19. Desa yang menjadi utama dalam pelaksanaan KKN BTV III ini yaitu Desa Kampunganyar, Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi. Kondisi pendidikan yang terdapat di Desa Kampunganyar tentunya juga berdampak pandemic yang mana kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring. Sistem pembelajaran daring yang diberlakukan mengharuskan semua kegiatan belajar mengajar pun melalui media digital. Namun keadaan demikian tidak mampu diterima baik oleh seluruh siswa/i.

Oleh karena itu, munculah program mengenai Edukasi Pembelajaran Digital Serta Kesadaran Pelestarian Lingkungan Sebagai Upaya Meningkatkan Budaya Literasi dan Menumbuhkan Karakter Anak pun dirumuskan. Dalam meningkatkan budaya literasi anak tidak dapat dibatasi hanya dengan membaca melalui buku saja, namun harus disesuaikan dengan keadaan yang serba digital sehingga harus didukung dengan aplikasi digital yang mampu meningkatkan minat membaca dan menulis

bagi anak. Selain itu, kegiatan yang berbasis pembentukan karakter anak pun perlu diberikan agar terpenuhinya kebutuhan anak dalam tumbuh kembangnya dalam kepedulian lingkungan sekitarnya. Program kerja yang telah dilaksanakan tersebut berjalan dengan lancar sehingga mampu memberikan dampak positif bagi siswa/i secara berkelanjutan.

Anak merupakan salah satu aset bangsa yang perlu dijaga sebagai pembawa perubahan kelak bagi bangsanya. Dengan kata lain, pemberian edukasi kepada anak memang perlu dilakukan agar memberikan dampak positif dalam tumbuh kembang dan pembentukan karakter anak. Pelaksanaan program kerja KKN BTV III yang telah dilaksanakan selama 30 hari ini masih jauh dari kata sempurna. Terdapat beberapa kendala yang terjadi pada setiap kegiatan yang dilaksanakan. Dengan demikian maka perlu penyempurnaan pada pelaksanaan KKN selanjutnya. Namun demikian, semoga kegiatan yang memberikan pendampingan serta kepelatihan seperti ini mampu bersifat keberlanjutan.

Daftar Pustaka

- [1] Faizah, D. U. dkk. (2016). Panduan Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [2] Akhmad Muhaimin Azzet. (2013). Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia Revitalisasi Pendidikan Karakter Terhadap Keberhasilan Belajar dan Kemajuan Bangsa. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- [3] Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Laird, Dugan. (1974). Approaches to Training and Development. Philippines: Addison Wesley Publishing Company.