



Training on Creating Digital Comic Teaching Materials Based on Local Wisdom Pamona Tribe to Improve Digital Literacy at SDN 2 Tonusu Poso Regency

Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Suku Pamona untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN 2 Tonusu Kabupaten Poso

Nashrullah^{1*}, Kadek Hariana², Yun Ratna Lagandes³, Sisriawan Lapasere⁴, Noor Alfulaila⁵, Bau Ratu⁶, Ida Ayu Putu Puja Deviyanti⁷

Published online: 15 May 2026

ABSTRAK

To improve digital literacy at Tonusu 2 Public Elementary School in Poso Regency, a community service program was designed with a focus on training in the creation of digital comic teaching materials based on the local wisdom of the Pamona tribe. Local wisdom provides a strong foundation for developing teaching materials because it can connect learning to students' cultural contexts, making it more relevant and engaging. The main objective of this program is to improve digital literacy among teachers and students at Tonusu 2 Public Elementary School while strengthening local cultural identity. The first step was to conduct a series of intensive training sessions for Tonusu 2 Public Elementary School teachers in digital comic creation. This training involved teaching technical skills in using digital comic creation software as well as pedagogical approaches for integrating local wisdom into teaching material content. After the training, teachers were asked to apply the skills they learned by creating digital comics relevant to the daily lives and cultural values of the Pamona tribe. Furthermore, the digital comics created will be used in the learning process at SDN 2 Tonusu.

Keywords: Digital Literacy, Local Wisdom, Teaching Materials, Digital Comics, Elementary School.

Abstrak. Dalam rangka meningkatkan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Tonusu, Kabupaten Poso, sebuah program pengabdian kepada masyarakat dirancang dengan fokus pada pelatihan pembuatan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal suku Pamona. Kearifan lokal menjadi landasan yang kuat dalam pengembangan bahan ajar karena dapat mengaitkan pembelajaran dengan konteks budaya siswa, sehingga lebih relevan dan menarik minat belajar. Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan literasi digital di kalangan Guru dan Siswa SDN 2 Tonusu sambil memperkuat identitas budaya lokal. Langkah pertama adalah menyelenggarakan serangkaian pelatihan intensif bagi guruguru SDN 2 Tonusu dalam pembuatan komik digital. Pelatihan ini melibatkan pengajaran keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak pembuatan komik digital serta pendekatan pedagogis dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam konten bahan ajar. Setelah pelatihan, guru-guru diminta untuk menerapkan keterampilan yang mereka pelajari dengan membuat komik digital yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai budaya suku Pamona. Selanjutnya, komik-komik digital yang telah dibuat akan digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 2 Tonusu.

Kata Kunci: Komik Digital, Kearifan Lokal, Suku Pamona, Literasi Digital

PENDAHULUAN

^{1*-7} Universitas Tadulako

*) *corresponding author*

Nashrullah
Universitas Tadulako
Email: nashrullah@untad.ac.id

Pentingnya pemahaman yang menyeluruh tentang pemanfaatan teknologi digital menjadi fokus utama dalam menghadapi era digital ini, baik bagi guru, orang tua, maupun anak-anak.

Meskipun anak-anak usia 6 hingga 8 tahun merasakan kegembiraan dan keberkahan dalam menggunakan perangkat digital melalui video dan permainan interaktif elektronik, namun kecemasan orang tua tentang batasan waktu penggunaan perangkat digital menjadi sorotan utama (Wilson, 2015). Terdapat perbedaan antara orang tua di perkotaan dan pedesaan dalam pemahaman mereka terhadap penggunaan teknologi informasi oleh anak-anak, serta kemampuan mereka dalam membimbing, memantau, dan mengontrol penggunaan teknologi ini untuk memastikan dampak positif bagi perkembangan anak (Alia & Irwansyah, 2018). Studi ini juga menunjukkan bahwa meskipun anak-anak SD telah terlibat dalam penggunaan teknologi digital sejak usia dini, durasi penggunaan dan jenis konten yang dikonsumsi seringkali bervariasi tergantung pada tingkat keterlibatan dan kesadaran orang tua. Namun, kolaborasi antara sekolah dan orang tua dapat menjadi kunci untuk mengarahkan perilaku penggunaan digital anak-anak agar lebih sesuai dengan tujuan Pendidikan.

Menghadapi era digital, orang tua dan guru dihadapkan pada tantangan besar dalam memahami dan mengelola penggunaan teknologi digital oleh anak-anak SD. Pengetahuan yang relevan menjadi kunci untuk membina kepercayaan dan mengkomunikasikan manfaat serta risiko teknologi digital. Oleh karena itu, literasi digital bagi orang tua dan guru menjadi esensial dalam memahami dampak positif dan negatif dari perangkat digital serta mengarahkan perilaku penggunaan digital yang sesuai, sehingga teknologi digital dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan anak (Fischhoff, 2019). Literasi digital melambangkan tonggak penting dalam ranah pendidikan serta kebudayaan, yang bertujuan menghasilkan peserta didik yang mampu berpikir secara kritis dan kreatif. Konsep literasi digital merangsang transformasi peserta didik dari posisi pasif sebagai penerima informasi menjadi agen yang aktif dalam proses pembelajaran. Ia mewakili kemampuan untuk meresapi serta memanfaatkan berbagai jenis informasi yang tersedia secara luas dan bebas melalui berbagai media digital. Penggunaan yang dimaksud haruslah dalam batasan norma, etika, dan budaya yang berlaku. Untuk mencapai kebijaksanaan dalam literasi digital di konteks pendidikan, peserta didik diharapkan memperhatikan dan menginternalisasi serangkaian prinsip dasar, yang meliputi: basis kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, tanggung jawab, kreatif, kritis, dan tanggung jawab sosial (Bangun, M, 2022).

Basis kultural menuntut peserta didik untuk memiliki pemahaman yang luas terhadap konteks dan beragam budaya yang terkait dengan penggunaan literasi digital. Di sisi lain, pada basis kognitif, peserta didik diharapkan mampu melakukan evaluasi serta seleksi terhadap konten literasi digital yang mereka hadapi. Basis konstruktif mendorong peserta didik untuk aktif berperan dalam menciptakan informasi berdasarkan pada fakta-fakta yang ada. Sementara itu, basis komunikatif menuntut kemampuan peserta didik dalam memahami serta mengelola jejaring digital dengan baik, termasuk kemampuan berkomunikasi melalui platform digital. Basis tanggung jawab mempertegas pentingnya peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap informasi yang mereka konsumsi serta mereka distribusikan kepada publik, dengan menekankan pada keakuratan dan kebermanfaatannya informasi tersebut. Basis kreatif merangsang peserta didik untuk terus berinovasi dalam memperluas pengetahuan mereka. Basis kritis menuntut peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi digital secara pasif, tetapi juga mampu untuk mengkritisi serta memilih informasi yang relevan, efektif, dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terakhir, basis tanggung jawab sosial menekankan pada kemampuan peserta didik dalam menggunakan media sosial secara bijaksana dan bertanggung jawab. Secara keseluruhan, literasi digital menawarkan wawasan yang luas dan signifikan dalam konteks pendidikan. Untuk memanfaatkannya secara efektif dan efisien, peserta didik perlu memahami serta mengimplementasikan prinsip-prinsip dasar literasi digital dengan baik dalam perjalanan pendidikan mereka ((Harjono, 2018).

Literasi digital merupakan life skills yang tidak dapat terpisah dari baca, hitung, dan tulis (calistung). Literasi digital tidak hanya kemampuan untuk menggunakan perangkat teknologi melainkan cakap menerima dan berbagi informasi. Cakap berkomunikasi, bersosialisasi, memiliki sikap bertanggungjawab, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital dalam pencapaian tujuan pendidikan agar dapat hidup sejahtera (Anugraha, 2020).

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara efektif. Peningkatan literasi digital telah

menjadi fokus penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di berbagai kalangan, termasuk guru, siswa, perpustakaan, dan masyarakat umum. Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat juga telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan anak-anak, siswa SD, dan siswa SMK. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan program-program yang dapat meningkatkan literasi digital di kalangan siswa dan guru (Nojeng, A., Ismail, A., Fakhri, M. M., Rifqie, D. M., & Tabbu, M. A. S., 2023).

Masyarakat sasaran dari program pengabdian ini adalah Guru dan siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Tonusu di Kabupaten Poso. Terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan aspek pendidikan pedagogik yang dihadapi oleh masyarakat sasaran saat ini. Banyak Guru dan siswa di SDN 2 Tonusu mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi digital dengan efektif. Mereka tidak memiliki akses yang memadai ke perangkat digital, atau kurang terlatih dalam menggunakan perangkat tersebut untuk keperluan pendidikan. Hal ini menghambat kemampuan mereka dalam mengakses dan memanfaatkan sumber belajar digital dengan baik. Kurangnya bahan ajar yang menarik dan relevan dapat mengurangi minat belajar siswa. Materi pembelajaran yang tidak menarik atau tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari dapat membuat siswa merasa bosan atau kehilangan minat untuk belajar.

Permasalahan yang dihadapi lembaga pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar di daerah Kecamatan Pamona, Kabupaten Poso yang memiliki kaya akan potensi alam dan pariwisata yaitu (1) Keterbatasan akses pendidikan digital, SDN 2 Tonusu, yang terletak di Kabupaten Poso, menghadapi tantangan dalam mengakses teknologi digital dan sumber daya pendidikan yang relevan. Keterbatasan infrastruktur dan aksesibilitas internet di daerah tersebut menjadi penghambat bagi siswa dan guru untuk memanfaatkan literasi digital secara optimal. (2) Kurangnya bahan ajar berbasis digital yang relevan dan menarik, kurangnya bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan lokal menyebabkan kurangnya minat dan motivasi belajar di kalangan siswa. Kebanyakan bahan ajar yang tersedia tidak mempertimbangkan konteks budaya dan kearifan lokal Suku Pamona, sehingga sulit untuk membuat koneksi yang berarti antara materi pembelajaran dengan pengalaman hidup siswa. (3) Kurangnya pemahaman dan keterampilan literasi digital di kalangan guru dan siswa, baik guru maupun siswa mungkin memiliki pemahaman yang terbatas tentang literasi digital, termasuk cara menggunakan alat-alat digital dan media sosial dengan bijaksana serta kritis. Kurangnya pemahaman ini dapat menghambat kemampuan mereka dalam memanfaatkan potensi penuh teknologi digital untuk pembelajaran dan pertumbuhan pribadi. (4) Kehilangan nilai-nilai kearifan lokal dan budaya suku pamona, dalam era digitalisasi, ada risiko kehilangan identitas budaya dan kearifan lokal Suku Pamona. Tanpa upaya yang cukup untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal ke dalam konteks pembelajaran digital, generasi muda mungkin kehilangan koneksi dengan warisan budaya mereka dan menjadi rentan terhadap pengaruh asing. (5) Rendahnya partisipasi dan keterlibatan masyarakat sekitar: kurangnya dukungan dan partisipasi dari orang tua, komunitas lokal, dan pemangku kepentingan lainnya dapat menjadi hambatan dalam implementasi program literasi digital di SDN 2 Tonusu. Tanpa dukungan yang kuat dari masyarakat, keberhasilan program ini dapat terancam.

Meskipun SDN 2 Tonusu berada di daerah yang kaya akan kearifan lokal suku Pamona, namun seringkali kearifan lokal ini tidak dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan kesempatan untuk belajar dan menghargai budaya serta tradisi lokal mereka. Ketidakmampuan Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi dalam Pembelajaran, sebagian guru tidak memiliki keterampilan atau pengetahuan yang memadai dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat pembelajaran. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran yang efektif dan menyebabkan ketidakmampuan guru untuk memanfaatkan sumber daya digital yang tersedia. Dengan mengatasi permasalahan-permasalahan ini melalui pelatihan pembuatan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal Suku Pamona, diharapkan dapat meningkatkan literasi digital di SDN 2 Tonusu Kabupaten Poso secara signifikan dan berkelanjutan.

Investasi dalam pendidikan anak-anak telah menjadi landasan mutlak dalam dinamika masyarakat modern saat ini. Terlebih lagi di tengah lautan teknologi digital yang terus merambah kehidupan

sehari-hari, pemanfaatan media ini bukan sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Anak-anak, sebagai bagian integral dari masa depan, tidak luput dari gelombang revolusi digital ini. Data yang mencengangkan dari (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2019) memperlihatkan bahwa 25,2% anak usia 5-9 tahun dan bahkan 66,2% anak usia 10-14 tahun telah menjelma menjadi pengguna internet.

Perhatian yang patut kita soroti adalah bahwa mayoritas rentang usia ini berada dalam kategori anak-anak sekolah dasar. Ini menandakan bahwa hampir separuh dari para siswa SD telah terjun dalam dunia maya. Namun, ironisnya, dalam kurikulum pendidikan, terutama di daerah-daerah terpencil yang memandang masa depan dengan optimisme kurikulum merdeka, pengenalan terhadap teknologi digital masih terasa minim. Kendati teknologi, terutama komputer, telah dikenali sebagai instrumen penting dalam beberapa mata pelajaran, penerapannya masih dirundung oleh sejumlah kendala (Hilda Karli, 2014).

Lonjakan penggunaan internet di kalangan anak SD, tanpa pendidikan yang memadai tentang pemanfaatan teknologi digital, telah membawa dampak serius dalam bentuk perilaku kecanduan (WHO | Gaming Disorder, 2018). Permainan video interaktif menjadi bagian dari gangguan kejiwaan, dengan ratusan kasus masuk rumah sakit jiwa akibat kecanduan smartphone dilaporkan di berbagai kota seperti Bogor, Bandung, dan Semarang pada tahun 2019 (Mohammad Arief Hidayat, 2019), Bandung (Yudha Maulana, 2019) dan Semarang (Purbaya, 2019).

Permasalahan ini menyoroti pentingnya penggunaan teknologi digital yang bijaksana bagi anak-anak. Lembaga Pendidikan Dasar dihadapkan pada tantangan besar dalam menyelaraskan teknologi digital ke dalam kurikulum mereka. Ini termasuk menghadapi tuntutan sistem pendidikan yang menuntut adaptasi baru bagi para pendidik untuk mengintegrasikan teknologi digital secara efektif kepada para siswa sekolah dasar. Di samping itu, kendala-kendala seperti keterbatasan fasilitas sekolah, keterbatasan kapasitas guru dalam mengoperasikan teknologi, serta minimnya pengetahuan dan pemahaman tentang teknologi digital semakin mengaburkan gambaran.

Dalam menghadapi tantangan-tantangan ini, peran serta masyarakat dan pemerintah menjadi krusial. Dukungan dan investasi yang memadai perlu disalurkan untuk memastikan bahwa teknologi digital dapat diterapkan secara sinergis dalam pembelajaran di Sekolah dasar. Hanya dengan langkah-langkah konkret seperti ini kita dapat menjamin bahwa generasi penerus akan memiliki bekal keterampilan yang memadai untuk mengarungi lautan digital yang semakin kompleks.

Guru yang memiliki literasi digital yang kuat menjadi pilar utama dalam mewujudkan pembelajaran yang dinamis di era digital. Dengan interaksi yang intens antara guru dan siswa melalui berbagai media pembelajaran digital, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, dan ini membawa dampak positif yang besar pada kemampuan kognitif anak-anak. Saat ini, Indonesia berada di tengah-tengah Revolusi Industri yang menuntut transformasi, dan pendidikan menjadi salah satu kunci utama untuk menghadapinya, khususnya dalam mengubah paradigma proses pembelajaran menuju ke arah yang lebih progresif (Fitria, 2018).

Pembelajaran yang dilakukan selama ini cenderung kurang optimal dalam menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran serta memanfaatkan media dan bahan ajar dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini terjadi adalah guru kurang memiliki pengetahuan tentang ragam pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, dan model-model pembelajaran; guru masih kurang terampil dalam menerapkan berbagai komponen dari sistem pembelajaran tersebut; kurang menggunakan media yang menarik disebabkan masih adanya pandangan dari guru bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang mahal dan sulit dibuat sendiri oleh guru; dan guru tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu bahan ajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah media Lembar Kerja Siswa dan diktat/modul pembelajaran (Asnawi, A., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R, 2023).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat program Hibah FKIP Universitas Tadulako ini dilaksanakan di Kabupaten Poso dengan 2 (dua) mitra yakni SDN 2 Tonusu dan SDN 1 Tonusu. Pemilihan mitra berdasarkan kebutuhan guru dan siswa serta berdasarkan permintaan dari mitra.

Analisis situasi literasi digital siswa sekolah dasar di Kecamatan Pamona Pusulemba, Kabupaten Poso, Sulawesi Tengah melibatkan beberapa tantangan, seperti akses terbatas ke teknologi, kurangnya pengetahuan dan keterampilan digital, serta tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum pendidikan dasar (Yasa, A. D., & Sulistyowati, P, 2021). Literasi menjadi tolak ukur pengetahuan yang tercermin dalam sikap dan perilaku seseorang untuk menghadapi tantangan di abad-21, literasi peserta didik tidak selalu berpatokan terhadap buku cetak akan tetapi dengan adanya kemajuan teknologi dapat dilakukan dengan memanfaatkan internet, smarphone, dan lain sebagainya (Setianingsih, 2022).

Pada era pendidikan saat ini, banyak guru menghadapi kesulitan dalam menerapkan pendekatan, strategi, teknik, dan model pembelajaran yang efektif, serta dalam mengembangkan media pembelajaran dan bahan ajar yang inovatif. Kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar dan diktat masih tergolong rendah. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini terjadi dapat diidentifikasi. Pertama, sebagian besar guru masih kurang memahami cara pembuatan dan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurangnya pemahaman ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan bimbingan yang diberikan kepada guru terkait dengan pembuatan bahan ajar. Kedua, penyelenggaraan pelatihan tentang pembuatan dan pengembangan bahan ajar atau diktat oleh instansi yang terkait masih minim. Kurangnya akses terhadap pelatihan tersebut membuat guru kesulitan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam hal ini. Ketiga, kurangnya pemahaman tentang manfaat menjadi penulis sebagai profesi alternatif selain sebagai tenaga pengajar juga memengaruhi kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar. Dalam perubahan kurikulum, guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan tingkat kompetensi siswa di masing-masing sekolah.

Pengembangan bahan ajar yang optimal memerlukan pemahaman yang mendalam tentang kondisi siswa yang akan menggunakan bahan ajar tersebut. Kolaborasi antara siswa dan guru dalam mempelajari materi pelajaran akan lebih mudah tercapai jika bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar secara tidak langsung akan meningkatkan life skill guru, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kesejahteraan guru. Profesi sebagai penulis buku ajar dan profesi sebagai guru saling mendukung satu sama lain, terutama jika buku yang ditulis berkaitan dengan bidang ilmu yang diajarkan oleh guru.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, penting bagi pihak terkait untuk memberikan dukungan yang memadai kepada guru dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan bahan ajar dan diktat. Pelatihan yang intensif dan berkelanjutan serta pengenalan tentang manfaat menjadi penulis buku ajar sebagai profesi alternatif dapat menjadi langkah awal dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dalam pengembangan bahan ajar, penting untuk memahami bahwa efektivitasnya tidak semata-mata ditentukan oleh biaya atau frekuensi penggunaan media tersebut. Lebih penting lagi adalah kesesuaian antara karakteristik bahan ajar dengan materi yang disampaikan, serta kelayakan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu jenis bahan ajar yang memenuhi kriteria tersebut adalah komik.

Komik sebagai bagian dari media cetak, dapat menjadi alternatif yang sangat efektif dalam pembelajaran. Keunggulan utama komik adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi melalui unsur visual dan cerita yang kuat. Melalui ekspresi visualnya, komik dapat membangkitkan keterlibatan emosional pembaca, mendorong mereka untuk terus membaca hingga selesai. Dengan demikian, selain meningkatkan minat baca siswa, komik juga efektif dalam mentransfer pengetahuan melalui narasi cerita yang terdapat di dalamnya.

Komik yang sering dianggap sebagai gambar kartun berteks, memiliki kemampuan unik untuk menyampaikan pesan secara ringan dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, pengembangan komik digital (eKomik) berbasis perangkat mobile menjadi alternatif menarik dalam pembelajaran. Gaya yang tidak kaku dari penggunaan komik digital diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengeksplorasi konten pembelajaran yang disampaikan. Dengan demikian, komik digital berbasis mobile menjadi pilihan yang menarik untuk dikembangkan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Literasi digital di kalangan anak-anak di daerah kecamatan Pamona Puselemba, SDN 2 Tonusu Kabupaten Poso masih rendah, hal ini disebabkan oleh kurangnya bahan ajar yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Di sisi lain, kearifan lokal Suku Pamona memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai bahan pembelajaran yang menarik dan relevan. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal Suku Pamona perlu dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di sekolah tersebut.

TINJAUAN LITERATUR

Investasi dalam pendidikan anak-anak telah menjadi landasan mutlak dalam dinamika masyarakat modern saat ini. Terlebih lagi di tengah lautan teknologi digital yang terus merambah kehidupan sehari-hari, pemanfaatan media ini bukan sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Anak-anak, sebagai bagian integral dari masa depan, tidak luput dari gelombang revolusi digital ini. Data yang mencengangkan dari (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2019) memperlihatkan bahwa 25,2% anak usia 5-9 tahun dan bahkan 66,2% anak usia 10-14 tahun telah menjelma menjadi pengguna internet.

Perhatian yang patut kita soroti adalah bahwa mayoritas rentang usia ini berada dalam kategori anak-anak sekolah dasar. Ini menandakan bahwa hampir separuh dari para siswa SD telah terjun dalam dunia maya. Namun, ironisnya, dalam kurikulum pendidikan, terutama di daerah-daerah terpencil yang memandang masa depan dengan optimisme kurikulum merdeka, pengenalan terhadap teknologi digital masih terasa minim. Kendati teknologi, terutama komputer, telah dikenali sebagai instrumen penting dalam beberapa mata pelajaran, penerapannya masih dirundung oleh sejumlah kendala (Hilda Karli, 2014)

Lonjakan penggunaan internet di kalangan anak SD, tanpa pendidikan yang memadai tentang pemanfaatan teknologi digital, telah membawa dampak serius dalam bentuk perilaku kecanduan (WHO Gaming Disorder, 2018). Permainan video interaktif menjadi bagian dari gangguan kejiwaan, dengan ratusan kasus masuk rumah sakit jiwa akibat kecanduan smartphone dilaporkan di berbagai kota seperti Bogor, Bandung, dan Semarang pada tahun 2019 (Mohammad Arief Hidayat, 2019), Bandung (Yudha Maulana, 2019) dan Semarang (Purbaya, 2019).

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu:

Tahap Persiapan

Tahap persiapan pelatihan yang dilakukan meliputi: a. Survey b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran c. Penyusunan bahan/materi pelatihan, yang meliputi: modul dan bahan tayang pelatihan pembuatan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal suku pamona. Tahap persiapan yang dilaksanakan dengan langkah-langkah: a) Tim Pengabdian Kepada Masyarakat dan mitra menentukan lokasi kegiatan workshop; b) Tim Pengabdian Kepada Masyarakat menyiapkan materi dan instrument pengambilan data; c) Tim Pengabdian Kepada Masyarakat menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan.

Tahap Pelaksanaan

Pelatihan Literasi Digital ini dibuat dengan diselenggarakan pelatihan literasi digital untuk anggota masyarakat khususnya Guru-Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Pamona Puselemba,

terutama yang memiliki keterbatasan akses atau pemahaman terhadap teknologi. Berikan mereka pengetahuan dasar tentang penggunaan perangkat digital, aplikasi pembuatan komik digital, dan pentingnya literasi digital dalam era informasi. Tahap implementasi dilaksanakan dengan penjelasan materi yang menggunakan berbagai teknik dan metode pembelajaran seperti ceramah atau penjelasan materi secara klasikal mengenai pembuatan bahan ajar berbasis digital dalam pelatihan ini e-komik berbasis kearifan lokal suku pamona; membentuk Forum Group Discussion (FGD) untuk mengidentifikasi permasalahan dan poten kearifan lokal suku pamona yang dapat diangkat sebagai topik dalam pembuatan bahan ajar. E-komik.; ceramah, tanya jawab, dan diskusi tentang sistematik penyusunan bahan ajar; penugasan penyusunan bahan ajar e-komik sesuai dengan pembagian materi, dan review hasil/produk bahan ajar e-komik. Tahap akhir di kegiatan ini adalah evaluasi/refleksi yang digunakan untuk menganalisis capaian dari tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Tahap Evaluasi

Tahap akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengevaluasi hasil akhir yang telah diperoleh oleh masyarakat sasaran. Evaluasi terhadap proses pelaksanaan dan hasil pengabdian. Kumpulkan umpan balik dari anggota masyarakat dan tim pelaksana untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengabdian di masa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan kunci utama dalam mengatasi tantangan literasi digital, terutama di daerah pedesaan yang seringkali terpinggirkan. Dalam rangka meningkatkan literasi digital di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Tonusu, Kabupaten Poso, sebuah program pengabdian kepada masyarakat dirancang dengan fokus pada pelatihan pembuatan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal suku Pamona. Kearifan lokal menjadi landasan yang kuat dalam pengembangan bahan ajar, karena dapat mengaitkan pembelajaran dengan konteks budaya siswa, sehingga lebih relevan dan menarik minat belajar.

Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan literasi digital di kalangan Guru dan Siswa SDN 2 Tonusu sambil memperkuat identitas budaya lokal. Langkah pertama adalah menyelenggarakan serangkaian pelatihan intensif bagi guru-guru SDN 2 Tonusu dalam pembuatan komik digital. Pelatihan ini melibatkan pengajaran keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak pembuatan komik digital serta pendekatan pedagogis dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam konten bahan ajar. Setelah pelatihan, guru-guru diminta untuk menerapkan keterampilan yang mereka pelajari dengan membuat komik digital yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai budaya suku Pamona. Pentingnya pemahaman yang menyeluruh tentang pemanfaatan teknologi digital menjadi fokus utama dalam menghadapi era digital ini, baik bagi guru, orang tua, maupun anak-anak. Meskipun anak-anak usia 6 hingga 8 tahun merasakan kegembiraan dan keberkahan dalam menggunakan perangkat digital melalui video dan permainan interaktif elektronik, namun kecemasan orang tua tentang batasan waktu penggunaan perangkat digital menjadi sorotan utama (Wilson, 2015). Terdapat perbedaan antara orang tua di perkotaan dan pedesaan dalam pemahaman mereka terhadap penggunaan teknologi informasi oleh anak-anak, serta kemampuan mereka dalam membimbing, memantau, dan mengontrol penggunaan teknologi ini untuk memastikan dampak positif bagi perkembangan anak (Alia & Irwansyah, 2018). Studi ini juga menunjukkan bahwa meskipun anak-anak SD telah terlibat dalam penggunaan teknologi digital sejak usia dini, durasi penggunaan dan jenis konten yang dikonsumsi seringkali bervariasi tergantung pada tingkat keterlibatan dan kesadaran orang tua. Namun, kolaborasi antara sekolah dan orang tua dapat menjadi kunci untuk mengarahkan perilaku penggunaan digital anak-anak agar lebih sesuai dengan tujuan pendidikan.

Observasi

Sebelum melaksanakan kegiatan Pengabdian terlebih dahulu Tim Pengabdian melakukan observasi untuk memperoleh informasi terkait Pelaksanaan Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SDN 2 Tonusu khususnya terhadap penggunaan bahan pembelajaran multimedia interaktif. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa guru-guru di SDN 2 Tonusu sudah membuat media pembelajaran namun mereka masih asing dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Guru-guru pun belum mampu membuat media pembelajaran berbasis multimedia yang mudah digunakan oleh siswa terutama media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dengan memanfaatkan *gadget* yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil observasi lalu disusun rencana kegiatan Pengabdian bagi Guru di SDN 2 Tonusu.

Pelatihan

Kegiatan pelatihan diawali dengan penjelasan tentang tujuan kegiatan pelatihan yaitu;

1. Memberikan acuan tentang Kurikulum Merdeka Belajar yang memberi kesempatan bagi peserta didik dan guru untuk bereksplorasi secara bijak dalam media pembelajaran
2. Memberikan acuan kepada guru dalam mengembangkan Bahan Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital yang terbaru;
3. Memberikan acuan kepada kepala sekolah dalam pelaksanaan supervisi akademik terhadap guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran;
4. Memberikan acuan pada pengawas sekolah dalam pelaksanaan supervisi akademik dan manajerial terhadap pelaksanaan Pengembangan Media Pembelajaran di satuan pendidikan.



Gambar 1. Pembukaan & Pengantar pelatihan Pembuatan bahan ajar komik digital

Pendampingan

Pendampingan dilakukan setelah memberikan materi tentang Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan AI. Tim pengabdian melakukan pengelompokan guru berdasarkan Guru Kelas Rendah dan Guru Kelas Tinggi dari masing-masing sekolah.



Gambar 2: Proses Pembuatan Komik Digital Berbasis AI

Evaluasi

Setelah kegiatan pendampingan, tahapan selanjutnya yaitu evaluasi hasil produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan AI. Berdasarkan hasil evaluasi terlihat bahwa pengetahuan guru tentang pengembangan media pembelajaran dengan multimedia interaktif telah meningkat, dibuktikan dari hasil Pembuatan produk media pembelajaran menggunakan AI di laptop masing-masing dan dapat langsung digunakan siswa pada gadget.



Gambar 3: Hasil Karya Komik Digital Peserta Pelatihan

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelatihan, terlihat bahwa metode pembuatan komik digital berbasis kearifan lokal Suku Pamona dapat meningkatkan kemampuan literasi digital peserta. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain digital seperti Canva, tetapi juga memahami pentingnya integrasi nilai-nilai lokal dalam materi ajar. Siswa yang terlibat dalam pelatihan ini menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menyusun cerita, mengilustrasikan karakter, serta memadukan elemen visual dan naratif sesuai dengan cerita-cerita rakyat Suku Pamona. Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Kehadiran komik digital sebagai bahan ajar juga berkontribusi pada pengayaan media pembelajaran di SDN 2 Tonusu, dengan harapan dapat meningkatkan minat baca siswa, sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal yang ada di sekitar mereka. Pelatihan ini juga sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang mendorong penggunaan teknologi dan kreativitas dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Suku Pamona untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN 2 Tonusu Kabupaten Poso," dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Peningkatan Literasi Digital: Pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital bagi guru dan siswa SDN 2 Tonusu. Para peserta mampu menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Canva untuk membuat komik digital, yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif.
2. Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran: Komik digital yang dihasilkan oleh peserta mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal suku Pamona, seperti cerita rakyat dan pelestarian lingkungan sekitar Danau Poso. Ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital dapat digunakan untuk melestarikan dan mengajarkan kearifan lokal kepada generasi muda.
3. Pengembangan Kreativitas: Pelatihan ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Melalui proses pembuatan komik digital, siswa belajar untuk merangkai cerita, mendesain visual, dan menggunakan teknologi secara produktif.

Kontribusi pada Pendidikan Inovatif: Kegiatan ini berkontribusi pada inovasi dalam metode pembelajaran di sekolah. Bahan ajar berbasis komik digital terbukti lebih menarik dan interaktif bagi siswa, yang secara langsung berdampak pada motivasi belajar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Tadulako yang telah membantu kegiatan ini dari sisi finansial sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga diucapkan kepada mitra pengabdian yang telah mau menerima dan mengikuti kegiatan dari sampai selesai.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

REFERENCES

- Anugraha, A. (2020). *Hambatan, solusi dan harapan: Pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru sekolah dasar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 10 No. 3, September 2020: 282-289.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*. Polyglot: Jurnal Ilmiah, 14.

- Asnawi, A., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). *Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar “E-Komik” Di Sekolah Dasar*. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 407-412.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2019). *Laporan Survei, Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Bangun, M. (2022). *Literasi Digital Berbasis Pendidikan: Teori, Praktek Dan Penerapannya*. Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Fitria, A. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57-62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Harjono, H. S. (2018). *Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa*. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra: Wahana Publikasi Hasil Kajian dan Penelitian.
- Mohammad Arief Hidayat. (2019, October 17). *Video Belasan Anak Dirawat di RSJ karena Kecanduan Gadget*. <https://www.vivanews.com/tvone/13652-video-belasan-anak-dirawat-di-rsj-karenakecanduan-gadget>. Di akses pada tanggal 2 juli 2020 pukul 11.00 WIB.
- Nojeng, A., Ismail, A., Fakhri, M. M., Rifqie, D. M., & Tabbu, M. A. S. (2023). *PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital Kabupaten Majene*. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 213-221.
- Setianingsih, E. R., Nainggolan, T. C. N., & Noviyanti, S. (2022). *Analisis Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 265-271.
- Purbaya, A. A. (2019, October 31). *Duh! 8 Anak Dirawat Inap di RSJ Semarang karena Kacanduan Gawai*. <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d4766635/duh-8-anak-dirawat-inap-di-rsjsemarang-karena-kacanduan-gawai>. Di akses pada tanggal 2 juli 2020 pukul 11.00 WIB.
- Saputra, G. W., Rivai, M. A., Su'udah, M., Wulandari, S. L. G., & Dewi, T. R. (2017). *Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosional Dan Sosial) Studi Kasus: Anak-Anak*. *Jurnal Sistem Informasi*, 12.
- WHO | Gaming disorder. (2018, September). <https://www.who.int/features/qa/gamingdisorder/en/>.
- Wilson, S. (2015). *Digital technologies, children and young people's relationships and self-care*. *Children's Geographies*, 14(3), 282–294. <https://doi.org/10.1080/14733285.2015.1040726>.
- Yasa, A. D., & Sulistyowati, P. (2021, November). *Analisis Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19*. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 67-74).

This page has been intentionally left blank