JIPM
Beru'-beru': Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
LPPM Universitas Sulawesi Barat
E-ISSN 2962-987X

TEMPLATE ARTIKEL | E-ISSN: 2962-987X | DOI: 10.31605/jipm.V5i2.7098

TRANSFORMASI DIGITAL TBM SAUNG ARUNIKA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI DAN BAHASA INGGRIS ANAK

Herlina Ahmad [1*], Muthmainnah [2], Muhammad Arafah [3], Hamrah Aulya Ramadhani [4], Muh. Maksum [5], Heriwandi. H [6]

[1,2,4,5,6] Universitas Al Asyariah Mandar, Polewali, Indonesia
[3] Universitas Teknologi Akba Makassar, Makassar, Indonesia
Korespondensi: herlinaahmad39@gmail.com

Diterima: 11-08-2026	Direvisi: 03-09-2026	Disetujui: 13-10-2026

ABSTRAK

Taman Baca Masyarakat (TBM) Saung Arunika merupakan taman baca yang berfokus pada pengembangan literasi baca-tulis dan penguatan karakter anak di wilayah pesisir Desa Soreang. TBM Saung Arunika memiliki 15 pengelola dan relawan serta 66 anak binaan. Hasil identifikasi menunjukkan beberapa permasalahan, yaitu belum tersedianya kegiatan numerasi kontekstual dan bilingual, pemanfaatan perangkat teknologi yang belum optimal, keterbatasan kemampuan relawan dalam mengembangkan media pembelajaran digital, serta administrasi yang belum tertata dengan baik. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan untuk mentransformasi Saung Arunika menjadi pusat pembelajaran literasi, numerasi, dan Bahasa Inggris berbasis teknologi digital melalui pelatihan, pendampingan, dan implementasi langsung kepada anak binaan. Solusi yang diterapkan meliputi penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis gamifikasi, pembuatan konten video edukatif, pelaksanaan kelas hybrid interaktif, serta pengembangan repositori digital Sistem Manajemen Database Literasi (Sim-Literasi). Hasil program menunjukkan bahwa ≥ 25% anak mampu mengenal angka, bentuk, dan operasi hitung sederhana serta menggunakan minimal 30 kosakata Bahasa Inggris dengan benar. Sebanyak 80% pengelola dan relawan mampu mengoperasikan media digital secara mandiri. Program juga menghasilkan satu media pembelajaran digital, satu buku panduan, satu video edukatif, dan repositori digital Sim-Literasi untuk mendukung keberlanjutan program dan pengelolaan administrasi TBM.

Kata kunci: TBM, Litersi, Numerasi, Bahasa Inggris, Transformasi Digital.

PENDAHULUAN

Taman Baca Masyarakat (TBM) Saung Arunika merupakan salah satu taman baca masyarakat yang berfokus pada kegiatan literasi baca-tulis dan penguatan karakter anak. Taman Baca Saung Arunika berada di wilayah pesisir Desa Soreang dengan karakteristik mata pencaharian masyarakat bervariasi antara nelayan, peternak, pedagang kecil, dan pekerja informal. Desa ini memiliki luas wilayah sekitar 1,95 Km² dan terletak di ujung, diapit oleh pegunungan dan laut. Jumlah penduduk sekitar 1.998 jiwa. TBM Saung Arunika memiliki 15 pengelola dan relawan serta 66 anak binaan. Taman Baca Saung Arunika berdiri secara swadaya dengan dukungan masyarakat setempat dan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Sulawesi Barat.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, maka Taman Baca Saung Arunika merupakan mitra non produktif. Kegiatan yang dilakukan yaitu membaca bersama, dialog literasi informasi, kelas menulis dan menggambar, lomba mewarnai dan baca puisi anak. Hasil analisis tim di lapangan menemukan beberapa permasalahan dan kondisi yaitu (1) jumlah anak binaan 66 orang diantaranya, terdiri dari anak usia dini 15 orang, anak sekolah dasar 32 orang, dan anak remaja (SMP dan SMA) 28 orang. (2) belum ada kegiatan berhitung kontekstual di Taman Baca Saung Arunika, anak hanya membaca cerita, hal ini berdampak pada anak belum terbiasa dengan konsep angka, pola, dan logika berpikir matematis. (3) belum ada kegiatan bilingual, hal

ini berdampak pada anak tidak terpapar kosa kata Bahasa Inggris sejak dini. (4) memiliki 1 perangkat komputer, belum digunakan untuk kegiatan edukatif, dampaknya anak belum memiliki keterampilan menggunakan teknologi secara produktif. (5) relawan belum terlatih membuat media pembelajaran digital, ini berdampak TBM Saung Arunika belum mampu menciptakan inovasi kegiatan digital. (6) saat ini kemampuan awal anak binaan $\leq 25\%$ mampu mengenal angka, bentuk, dan operasi hitung sederhana serta menggunakan minimal 30 kosakata Bahasa Inggris dengan benar Berikut dokumentasi kegiatan di TBM Saung Arunika.



Gambar 1. *Kegiatan membaca bersama*

Anak-anak dan relawan Taman Baca Saung Arunika memiliki semangat tinggi namun belum memiliki kemampuan digital yang memadai. Dukungan pemerintah lokal masih bersifat moral. Hasil kegiatan literasi Taman Baca Saung Arunika saat ini belum terdokumentasi maksimal dan belum memberikan dampak nyata pada kemampuan numerasi dan Bahasa Inggris anak. Taman Baca Saung Arunika memiliki beberapa potensi strategis diantaranya keterlibatan masyarakat dan relawan aktif, hal ini terlihat dari seringnya relawan muda dan mahasiswa membantu kegiatan literasi sehingga mudah diarahkan untuk membangun program digital. Selain itu antusiasme anak dan orang tua, hal ini didasarkan pada hasil observasi tim PkM menghitung rata-rata kehadiran anak binaan hanya mencapai 65% dari jumlah terdaftaf setiap akhir pekan. Dukungan pemerintah desa dan perpustakaan daerah juga terlihat dari TBM Saung Arunika sudah terdaftar di Dinas Perpustakaan Kabupaten Majene dan telah mendapat bantuan buku cetak, serta pernah mendapatkan bantuan dari pusat yaitu salah satu program dari Kepala Badan dan Pembinaan Bahasa. Walaupun belum memiliki jaringan Wi-Fi mandiri, tetapi akses internet di lokasi tersebut sangat lancar. Potensi ini menjadi modal utama dalam transformasi Taman Baca Saung Arunika menuju TBM Digital Literasi Numerasi dan Bahasa Inggris.

Permasalahan utama Tamana Baca Saung Arunika bersifat komplementer yaitu literasi numerasi dan bahasa Inggris akan meningkat jika didukung oleh pemanfaatan teknologi digital yang menarik dan mudah digunakan oleh anak-anak. Oleh karena itu, solusi dari permasalahan tersebut berfokus pada transformasi Saung Arunika menjadi pusat pembelajaran literasi numerasi dan bahasa Inggris berbasis teknologi digital, melalui pendekatan pelatihan, pendampingan, dan implementasi langsung pada anak binaan Saung Arunika khususnya pada anak binaan usia dini 15 orang, anak sekolah dasar 32 orang, untuk remaja dianggap telah memiliki kemmapuan literasi numerasi dan Bahasa inggris yang baik. Solusi yang ditawarkan tersebut didukung dengan beberapa penelitian diantaranya yaitu penggunaan aplikasi media pembelajaran matematika dan pembuatan video pembelajaran matematika penggunaan aplikasi GeoGebra (Ahmad, dkk; 2021), aplikasi quizizz (Ahmad, dkk; 2021), pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster (Ahmad, et al; 2022), pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere dan Bandicam (Ahmad, et al; 2024), media pembelajaran online (Syamsuddin, 2020), digital classroom (Latif dan Ahmad, 2021), aplikasi GeoEnzo (Latif dan Ahmad, 2021), pembuatan film pendek (Syamsuddin, dkk; 2021), aplikasi Maple (Syamsuddin, dkk; 2023). Penggunaan digitalisasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris diantaranya, model pengajaran berbantuan AI (Muthmainnah, et al; 2022), desain instruksional teknologi (Muthmainnah, 2023), gamifikasi (Siripipatthanakul, et al; 2023), aplikasi kahoot (Patmawati,dkk; 2024), penelitian terkait membangun system dalam dunia Pendidikan diantaranya, website sekolah (Arafah, dkk; 2018), dan sistem informasi (Maulidinnawati, dkk; 2022).

Tujuan pengabdian ini yaitu meningkatkan kemampuan numerasi sebesar $\geq 25\%$ dan pengenalan 30 kosa kata Bahasa Inggris dasar melalui aktivitas digital yang interaktif, menyenagkan, dan mudah diakses oleh anak-anak. Adapun dampak dan manfaatnya:

1. Anak-anak memperoleh pengalaman belajar numerasi dan Bahasa Inggris secara menyenangkan, sistematis, dan berbasis teknologi.

2. TBM Saung Arunika menjadi pusat kegiatan literasi-numerasi-bilingual berbasis teknologi digital anak di desa.
3. Terbangun model pembelajaran literasi-numerasi-bilingual berbasis teknologi digital yang bisa direplikasi di TBM lain di Sulawesi Barat.

METODE PELAKSANAAN

Waktu pelaksanaan kegiatan PkM dimulai bulan Mei sampai dengan Agustus 2026. Adapun alamat Taman Baca Masyarakat Saung Arunika yaitu Jalan Poros Majene-Mamuju km 7, Desa Palipi Soreang, Kecamatan Banggae, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat. Dari 66 anak binaan dipilih anak usia dini 15 orang dan anak sekolah dasar 32 orang, pe,ilihan ini didasari pada upaya peningkatan literasi numerasi dan Bahasa inggris anak. Taman Baca Saung Arunika merupakan mitra non produktif. Hasil identifikasi memetakan permasalahan perioritas Taman Baca Saung Arunika yaitu berfokus pada dua aspek yaitu aspek sosial kemasyarakatan dan aspek manajemen.

Tahapan Kegiatan

1. Sosialisasi program PkM

   Pada kegiatan ini tim PkM melakukan sosialisasi program Pemberdayaan Kelompok Taman Baca Masyarakat Saung Arunika sebagai Pusat Literasi Numerasi dan Bahasa Inggris Anak Berbasis Teknologi Digital di Desa Palipi Soreang. Tujuan dari sosialisasi ini yaitu memperkenalkan program kepada pengelola dan relawan Taman Baca Saung Arunika, orang tua, dan masyarakat Desa Palipi Soreang. Berikut kegiatan yang dilakukan:

   a) Menyampaikan tujuan, manfaat, dan alur kegiatan.
   b) Pemaparan tentang pentingnya literasi numerasi dan Bahasa Inggris bagi anak.
   c) Demonstrasi platform digital sederhana yaitu video pembelajaran, aplikasi numerasi dan Bahasa Inggris, dan platform hybrid, serta memperkenalkan sistem manajemen database literasi (Sim-Literasi).
   d) Penetapan jadwal, sasaran peserta, serta komitmen mitra dan tim PkM.

2. Pelatihan digital untuk pengelola dan relawan Taman Baca Saung Arunika

   Pelatihan ini dilakukan dalam rangka menyelesaikan permasalahan. Pelatihan akan dilakukan sebanyak empat kali yang dikemas dalam bentuk worshop sesuai 4 solusi yang telah dikemukakan sebelumnya, yaitu:

   a. Workshop media pembelajaran digital interaktif.
   b. Workshop konten edukasi digital (video).
   c. Workshop kelas hybrid interaktif di Taman Baca Saung Arunika.
   d. Workshop repositori digital sistem manajemen database literasi (Sim-Literasi).

3. Penerapan teknologi dalam kegiatan literasi numerasi dan Bahasa Inggris

   Penerapan teknologi dilakukan melalui pendekatan *fun learning*, pendekatan pembelajaran sesuai usia, dan sistem digital mingguan. Tim PkM menerapkan teknologi pada mitra secara langsung, baik pada kegiatan workshop maupun pada aktivitas belajar di Taman Baca Saung Arunika, yaitu:

   a. Penggunaan media pembelajaran digital interaktif menggunakan aplikasi pada kelas numerasi dan Bahasa Inggris.
   b. Pembuatan konten digital yang melibatkan anak-anak binaan Taman Baca Saung Arunika, konten ini dapat diakses pada web saung arunika https://www.saungarunika.or.id/.
   c. Penerapan kelas hybrid interaktif.
   d. Penyimpanan sumber belajar dan administrasi melalui repositori digital.

4. Pendampingan dan evaluasi

   Tim PkM memastikan implementasi berjalan sesuai jadwal dan target serta memberikan perbaikan berkelanjutan. Bentuk pendampingan yang dilakukan yaitu berkunjung rutin untuk memonitor pelaksanaan kelas, *coaching* dalam mengelola konten digital, aktivitas kelas hybrid, menganalisis penggunaan perangkat teknologi, dan pendampingan penggunaan repositori digital untuk memastikan setiap data dan link sudah benar dan dapat diakses oleh pengguna.

   Evaluasi dilakukan melalui alat ukur pre-post tes kemampuan numerasi dan Bahasa Inggris anak binaan. Tes berupa soal pilihan ganda menggunakan aplikasi kahoot jumlah soal masing-masing 10 soal pre-post tes untuk kemampuan numerasi dan Bahasa Inggris. Observasi partisipasi anak dan perubahan perilaku literasi, *feedback* dari orang tua, anak, dan pengelola serta relawan Taman Baca Saung Arunika, evaluasi kualitas konten digital yang digunakan.

5. Keberlanjutan program

Dalam tahapan ini tim PkM memastikan program tetap berjalan setelah kegiatan PkM selesai. Adapun strategi keberlanjutan ini yaitu:

a. Penyediaan bank konten digital yang dapat digunakan secara terus menerus yang tersimpan di repositori digital dengan sistem manajemen database literasi (Sim-Literasi) Taman Baca Saung Arunika.
b. Pembentukan *digital literacy team* Taman Baca Saung Arunika.
c. Kerjasama lanjutan.
d. Pelatihan berkelanjutan untuk relawan baru.
e. Sistem monitoring mandiri.

Indikator Keberhasilan

1. Indikator keberhasilan dalam sosialisasi program PkM yaitu terbangunnya pemahaman, komitmen dan kesepakatan jadwal program.
2. Indikator keberhasilan dalam kegiatan pelatihan yaitu pengelola dan relawan Taman Baca Saung Arunika mampu mengopersikan teknologi digital dan terbentuknya tim relawan digital.
3. Indikator keberhasilan dalam kegiatan ini yaitu 100% anak mengikuti pembelajaran dengan media digital, serta meningkatnya antusiasme dan hasil belajar numerasi dan Bahasa Inggris, serta penataan administrasi yang rapih sebesar 80%.
4. Indikator keberhasilan dalam tahapan ini yaitu dokumen laporan perkembangan anak dan repositori digital sudah sesuai.
5. Indikator keberhasilan ini yaitu Taman Baca Saung Arunika mandiri mengelola pembelajarna digital dan program berkelanjutan dan berkembang sesuai kebutuhan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Sosialisasi Program PkM

Kegiatan sosialisasi Program PkM dilaksanakan sebagai tahap awal untuk membangun pemahaman dan komitmen bersama antara tim PkM, pengelola dan relawan Taman Baca Saung Arunika, orang tua, serta masyarakat Desa Palipi Soreang. Kegiatan ini memberikan gambaran mengenai tujuan, manfaat, tahapan, serta target program transformasi Taman Baca Saung Arunika menjadi pusat literasi numerasi dan Bahasa Inggris berbasis teknologi digital. Berikut gambar pelaksanaan kegiatan sosialisasi program PkM.



***Gambar 2**. Sosialisasi Program PkM*

Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa pengelola dan relawan memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya pengembangan literasi numerasi dan Bahasa Inggris sejak usia dini. Demonstrasi media pembelajaran digital interaktif, video edukasi, platform kelas hybrid, serta Sistem Manajemen Database Literasi (Sim-Literasi) juga memberikan gambaran konkret mengenai bentuk teknologi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, diperoleh kesepakatan mengenai jadwal kegiatan, sasaran peserta, pembagian peran, dan komitmen mitra dalam mendukung pelaksanaan program. Berikut hasil analisis pada penyebaran angket peserta sosialisasi.

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Pengelola dan Relawan pada kegiatan sosialisasi.

No.	Aspek yang Dianasilis	Jumlah Peserta Memahami (Orang)	Persentase (%)
1.	Pentingnya literasi numerasi sejak usia dini	15	100
2.	Pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris sejak usia dini	15	100
3.	Pemanfaatan media pembelaajran digital interaktif	15	100
4.	Pemanfaatan video edukasi dalam pembelajaran	15	100
5.	Pelaksanaan pembelajaran melalui kelas	15	100

	hybrid		
6.	Pemanfaatan Sistem Manajemen Database Literasi (Sim-Literasi)	15	100
7.	Pemanfaatan jadwal, sasaran, dan pembagian peran	15	100

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sosialisasi tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian informasi, tetapi juga menjadi tahap awal dalam membangun kesiapan mitra terhadap perubahan pola pembelajaran dari kegiatan konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi digital.

2. Hasil Pelatihan Digital bagi Pengelola dan Relawan

Pelatihan digital dilaksanakan melalui empat workshop yang disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan mitra, yaitu workshop media pembelajaran digital interaktif, konten edukasi digital berupa video, kelas hybrid interaktif, serta repositori digital Sim-Literasi. Berikut dokumentasi kegiatan workshop.



***Gambar 3**. Pelatihan Digital*

Pelaksanaan pelatihan memberikan pengalaman langsung kepada pengelola dan relawan dalam menggunakan perangkat dan platform digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Peserta tidak hanya memperoleh materi secara teoritis, tetapi juga melakukan praktik pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Pada workshop media digital interaktif, peserta belajar mengoperasikan media yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka, bentuk, pola, operasi hitung sederhana, serta kosakata Bahasa Inggris melalui aktivitas yang menyenangkan.

Pada workshop konten edukasi digital, peserta diperkenalkan pada proses perencanaan, pengambilan gambar, penyuntingan sederhana, dan pemanfaatan video sebagai sumber belajar. Sementara itu, workshop kelas hybrid memberikan pemahaman mengenai pelaksanaan pembelajaran yang mengombinasikan aktivitas tatap muka dengan sumber belajar digital. Pelatihan Sim-Literasi membantu pengelola memahami cara menyimpan, mengelola, dan mengakses data kegiatan, sumber belajar, serta dokumentasi secara lebih sistematis.

Hasil pelatihan menunjukkan 100% (15 orang) memiliki peningkatan keterampilan digital pengelola dan relawan. Selain itu, mulai terbentuk tim relawan digital yang terdiri dari 3 orang yang sebelumnya tidak ada. Tim ini bertanggung jawab dalam mendukung penggunaan teknologi pada kegiatan pembelajaran dan administrasi TBM.

3. Hasil Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran

Tahap penerapan teknologi dilakukan secara langsung dalam kegiatan literasi numerasi dan Bahasa Inggris anak binaan. Pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan *fun learning* dan disesuaikan dengan karakteristik serta usia anak. Media digital digunakan sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Pada kegiatan numerasi, anak diperkenalkan dengan konsep angka, bentuk, pola, dan operasi hitung sederhana melalui permainan dan aktivitas digital. Pada kegiatan Bahasa Inggris, anak diperkenalkan dengan kosakata sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan gambar, suara, animasi, permainan, dan video membuat anak lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Penerapan kelas hybrid juga memberikan pengalaman baru bagi anak dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Anak tidak hanya menggunakan perangkat untuk hiburan, tetapi mulai mengenal teknologi sebagai sarana belajar dan memperoleh informasi. Pembuatan konten digital yang melibatkan anak juga meningkatkan keberanian, kreativitas, dan partisipasi mereka dalam kegiatan. Berikut dolumentasi kegiatan implementasi pembelajaran digital pada anak binaan Saung Arunika.



Gambar 4. *Penerapan Media Digital*

Berdasarkan hasil pengamatan, penerapan media digital meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak selama pembelajaran. Anak menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi ketika materi disampaikan melalui media visual, permainan edukatif, dan video. Pada sisi manajemen, penggunaan repositori digital membantu pengelola menyimpan sumber belajar, dokumentasi, dan data administrasi secara lebih terstruktur. Berikut analisis hasil pengamatan penerapan media digital pada anak binaan.

Tabel 2. Analisis Hasil Pengamatan Penerapan Media Digital

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Anak (orang)	Persentase (%)
1.	Menunjukkan atusiasme selama pembelajaran digital	47	100
2.	Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran	47	100
3.	Tertarik pada materi berbasis visual	47	100
4.	Menunjukkan keterkaitan pada permainan edukatif	47	100
5.	Menunjukkan keterkaitan pada video edukasi	47	100
6.	Mengikuti kegiatan sampai selesai	47	100

4. Hasil Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan secara berkala untuk memastikan teknologi yang telah diperkenalkan dapat digunakan secara mandiri oleh mitra. Tim PkM melakukan monitoring terhadap pelaksanaan kelas, penggunaan media digital, pembuatan konten, pelaksanaan kelas hybrid, serta pengelolaan repositori digital.

Evaluasi perkembangan kemampuan anak dilakukan melalui pre-test dan post-test numerasi dan Bahasa Inggris. Berikut hasil analisis datanya.

Table 3. Data Pre-Post test

Data	Mean	Median	Mode	Standard deviation
Pretest	48,95	50	50	4,52
Posttes	67,65	65	65	8,17

Selain hasil tes, evaluasi juga dilakukan melalui observasi keterlibatan anak, perubahan perilaku selama pembelajaran, serta umpan balik dari anak, orang tua, pengelola, dan relawan. Evaluasi terhadap media dan konten digital juga dilakukan untuk memastikan bahwa materi sesuai dengan usia dan kebutuhan anak.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya perkembangan kemampuan dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Secara umum hasil kegiatan PkM dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan PkM

No.	Aspek Peningkatan	Uraian Hasil
1.	Kemampuan numerasi anak.	≥ 25% Anak mampu mengenal angka, bentuk, dan operasi hitung sederhana
2.	Kemampuan Bahasa Inggris anak	Anak mengenal dan menggunakan minimal 30 kosakata baru dengan benar.
3.	Kapasitas pengelola TBM Saung Arunika.	≥ 80% pengelola dan relawan mampu mengopersikan media digital interaktif secara mandiri.
4.	Produk media digital interaktif	1 media digital dan 1 buku panduan

	tersedia dan digunakan.	penggunaan.
5.	Pengelola dan relawan TBM mampu memproduksi video edukatif sederhana.	≥ 80% peserta mampu membuat 1 video sederhana secara mandiri
6.	TBM mampu menyelenggarakan pembelajaran hybrid mandiri.	1 buku panduan digunakan dan TBM mampu melanjutkan program setelah kegiatan PKM selesai.
7.	Pengelola dan relawan TBM memiliki kemampuan mengelola kelas hybrid.	≥ 80% peserta mampu mengoperasikan platform pembelajaran.
8.	Anak-anak aktif dan antusias dalam kelas hybrid.	≥ 75% anak terlibat aktif dalam kegiatan interaktif (game, kuis, diskusi).
9.	Repositori digital dengan sistem manajemen database literasi (Sim-Literasi) TBM berfungsi sebagai pusat akses koleksi digital dan manajemen Taman Baca Saung Arunika.	1) 1 repositori digital TBM aktif dan berfungsi. 2) Memiliki minimal 6 kategori utama (buku digital, modul, video, dokumentasi, administrasi, pelatihan). 3) Memiliki navigasi yang mudah dan tampilan yang informatif. Repositori diperbarui secara terjadwal minimal 1 kali per bulan.
10.	Taman Baca Saung Arunika mampu melanjutkan kegiatan secara mandiri.	Kegiatan setiap minggu digital interaktif rutin dijalankan di Taman Baca Saung Arunika.

Berikut salah satu dokumentasi pendampingan Sistem Manajemen Database Literasi (Sim-Literasi).



Gambar 5. *Pendampingan Sim-Literasi*

Pendampingan juga menghasilkan perbaikan dalam pengelolaan administrasi. Data dan sumber belajar mulai disimpan dalam repositori digital saung arunika https://www.saungarunika.or.id/ .

5. Hasil Keberlanjutan Program

Tahap keberlanjutan diarahkan agar inovasi yang telah dikembangkan tetap digunakan setelah program PkM berakhir. Salah satu strategi utama adalah menyediakan bank konten digital yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan melalui Sim-Literasi. Bank konten tersebut menjadi sumber belajar yang dapat terus diperbarui sesuai kebutuhan anak.

Pembentukan Digital Literacy Team yang terdiri dari 3 orang merupakan menjadi bagian penting dalam menjaga keberlanjutan program. Tim ini berperan dalam mengelola media digital, memperbarui konten, membantu pelaksanaan pembelajaran, serta memastikan repositori tetap aktif. Selain itu, dirancang mekanisme pelatihan bagi relawan baru agar pengetahuan dan keterampilan digital tidak berhenti pada peserta pelatihan awal.

Strategi kerja sama lanjutan dan monitoring mandiri juga menjadi bagian dari keberlanjutan program. Dengan adanya sistem tersebut, Taman Baca Saung Arunika diharapkan mampu mengembangkan kegiatan literasi numerasi dan Bahasa Inggris secara mandiri sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan anak.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa transformasi digital pada Taman Baca Saung Arunika tidak hanya berkaitan dengan penyediaan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup peningkatan kompetensi sumber daya manusia, inovasi pembelajaran, dan penguatan sistem pengelolaan. Permasalahan awal berupa keterbatasan kegiatan numerasi dan Bahasa Inggris, rendahnya pemanfaatan perangkat digital, serta administrasi yang belum tertata

mulai diatasi melalui pendekatan pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Le dkk (2025) yang menegaskan bahwa teknologi Pendidikan perlu diterapkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran, didukung kesiapan pendidik, serta diintegrasikan dengan pendekatan pedagogis yang tepat. Dengan demikian, keberhasilan transformasi digital TBM Saung Arunika tidak cukup diukur dari tersedianya teknologi, tetapi juga kemampuan pengelola dan relawan dalam memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas layanan literasi anak.

Penggunaan media digital interaktif memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik bagi anak. Pendekatan gamifikasi dan *fun learning* memungkinkan konsep numerasi dan Bahasa Inggris disampaikan melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak. Hal ini penting karena pembelajaran anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil ini relevan kajian Ramadhan dkk. (2025) menekankan pentingnya pembelajaran digital yang aktif, menarik, bermakna, dan melibatkan interaksi sosial. Perspektif ini mendukung penerapan permainan edukatif dan media visual di TBM Saung Arunika.

Di sisi lain, peningkatan kemampuan pengelola dan relawan menjadi faktor penting dalam keberhasilan transformasi digital. Teknologi tidak akan memberikan manfaat optimal apabila tidak diikuti dengan kemampuan sumber daya manusia dalam mengoperasikan dan mengelolanya. Penelitian Detlor dkk. (2022) mengenai pelatihan literasi digital berbasis komunitas menunjukkan pentingnya lingkungan belajar, desain program pelatihan, dan kesiapan lingkungan belajar, desain program pelatihan, dan kesiapan organisasi dalam mendukung hasil pelatihan literasi digital. Oleh karena itu, pembentukan tim relawan digital TBM Saung Arunika menjadi strategi penting untuk memastikan keberlanjutan inovasi.

Pengembangan Sim-Literasi juga memberikan dampak pada aspek kelembagaan. Repositori digital memungkinkan TBM menyimpan sumber belajar, dokumentasi, dan administrasi secara lebih sistematis. Dengan demikian, program PkM menghasilkan perubahan pada tiga aspek utama, yaitu peningkatan kualitas pembelajaran anak, peningkatan kompetensi digital pengelola dan relawan, serta penguatan tata kelola Taman Baca Saung Arunika. Ketiga aspek tersebut menjadi fondasi penting bagi keberlanjutan Saung Arunika sebagai pusat literasi numerasi dan Bahasa Inggris berbasis teknologi digital di Desa Palipi Soreang.

KESIMPULAN

Hasil program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di Taman Baca Masyarakat Saung Arunika Desa Palipi Soreang menunjukkan bahwa 70% anak mampu mengenal angka, bentuk, dan operasi hitung sederhana serta menggunakan minimal 30 kosakata Bahasa Inggris dengan benar. Selain itu, 80% pengelola dan relawan telah mampu mengoperasikan media digital secara mandiri.

Program juga menghasilkan media pembelajaran digital, buku panduan, konten video edukatif, serta repositori digital Sim-Literasi. Keberadaan tim relawan digital dan bank konten menjadi dasar keberlanjutan program. Dengan demikian, PkM ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, kompetensi digital pengelola, dan tata kelola TBM, sehingga Saung Arunika berpotensi berkembang sebagai pusat literasi numerasi dan Bahasa Inggris berbasis teknologi digital yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegaiatn PkM ini didanai oleh Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. Nomor Kontrak 212/C3/DT.05.00/PM/2026; 488/LL9/PPIP-PPM/2026; 105/UNASMAN/IX/VI/2026, dengan mitra pelaksana TBM Saung Arunika.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan kegiatan maupun penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Herlina, Syamsuddin, Febryanti, Latif A. Development of student worksheets assisted by GeoGebra application in improving higher-order thinking ability in mathematics learning. J Phys Conf Ser. 2021;1882(1). DOI 10.1088/1742-6596/1882/1/012048 https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1882/1/012048/pdf

Ahmad Herlina., Latif, A., & Al Yakin, A. Media quizizz sebagai aplikasi assessment

pembelajaran. Nas Media Pustaka; 2021. https://books.google.co.id/books/about/Media_quizizz_sebagai_aplikasi_assessmen.html?id=7KA4EAAAQBAJ&redir_esc=y

Ahmad Herlina, et al. Efektivitas Aplikasi Kinemaster terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika. Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan. 2022; 18.1: 39-50. http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v18i1.2968 https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/pepatudzu/article/view/2968

Ahmad Herlina, et al. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Media Aplikasi Adobe Premiere dan Bandicam pada Siswa Kelas X SMK Mega Link Majene. In: Journal Peqguruang: Conference Series. 2024; p. 249-254. http://dx.doi.org/10.35329/jp.v6i1.4152. https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/peqguruang/article/view/4152

Arafah, Muhammad, and Tatik Maslihatin. Analisa Kualitas Website Sekolah Menengah Kejuruan Negeri SMKN Di Kota Makassar Dengan Menggunakan Webqual Modifikasi. Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi. 2018; 8.2., 119-128. https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/924692

Detlor, B., Julien, H., La Rose, T., & Serenko, A. (2022). Community-led digital literacy training: Toward a conceptual framework. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, *73*(10), 1387-1400. https://doi.org/10.1002/asi.24639Digital Object Identifier (DOI)

Latif A, Ahmad Herlina. Effectiveness of using The GeoEnzo Application on Metacognitive Abilities in Mathematics Learning. J Phys Conf Ser. 2021; p.012007. https://doi.org/10.1088/1742-6596/2123/1/012007. https://www.researchgate.net/publication/356858662_Effectiveness_of_using_The_GeoEnzo_Application_on_Metacognitive_Abilities_in_Mathematics_Learning

Latif A, Ahmad Herlina. Projek Pembuatan Film melalui Model Pembelajaran Project Based Learning dan Model Pengembangan 4D. Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan. 2024; 20.2: 121-132. http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v20i2.5798 https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/pepatudzu/article/view/5798

Le, H. V., Huynh, D. T., & Nguyen, T. T. (2025). Technology integration in English language teaching: assessing the digital readiness of Vietnamese high school teachers. *The International Journal of Information and Learning Technology*, *42*(5), 449-465. https://doi.org/10.1108/IJILT-03-2025-0085

Malik Patmawati, Muthmainnah, Yunus N H. Implementasi Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Era Revolusi Industri 4.0. In: Journal Peqguruang: Conference Series. 2024; p. 376-379. http://dx.doi.org/10.35329/jp.v5i1.2961. https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/peqguruang/article/view/2961

Maulidinnawati A., Syamsu S., Tamrin F., Arafah M., Yusuf A. M., Maslihatin T., ... & Suhardi R. T. F. Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Organisasi Kemahasiswaan Universitas Teknologi Akba Makassar (Unitama) Berbasis Web. Jnsta Adpertisi Journal, 2022; 2.2: 11-17. https://perpustakaan.unitama.ac.id/index.php?p=show_detail&id=7649&keywords=

Muthmainnah, Prodhan Mahbub Ibna Seraj, and Ibrahim Oteir. Playing with AI to investigate human-computer interaction technology and improving critical thinking skills to pursue 21st century age. Education Research International. 2022; 6468995. https://doi.org/10.1155/2022/6468995. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1155/2022/6468995

Muthmainnah. Expanding on the use of YouMiMe as technology instructional design in learning. Pegem Journal of Education and Instruction. 2023; 13.1: 367-378. https://doi.org/10.47750/pegegog.13.01.40. https://www.pegegog.net/index.php/pegegog/article/view/1939

Ramadhan, N. H., Chilmi, A. S. M., Rizki, P. K., & Akram, S. F. Z. (2025). Effectiveness of student interaction and active engagement in digital learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 231-246.https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22159

Siripipatthanakul S, Muthmainnah, Sriboonruang P, Kaewpuang P, Sitthipon T, & Jaipong P.

Gamification and edutainment in 21st century learning. Multidisciplinary Approaches to Research. 2023; 2(1), 210-219. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4367648

Syamsuddin, Ahmad Herlina, Afriani. Media pembelajaran online terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi matematika di tengah pandemi Covid-19. Pepatudzu 16.1. 2020; 41-50. http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v16i1.659. https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/pepatudzu/article/view/659

Syamsuddin, Ahmad Herlina. Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi GeoEnzo untuk Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif Siswa SMK Mega Link Majene. Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan. 2021;17.2: 115-124. http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v17i2.2683 . https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/pepatudzu/article/view/2683

Syamsuddin, Ahmad Herlina. Keterampilan Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Maple pada Materi Matriks. Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan, 2023; 19.2: 175-181. http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v19i2.4891. https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/pepatudzu/article/view/4891