

Pengembangan Perpustakaan Umum Bahagia Mendawai melalui Kegiatan Kreatif dan Pengelolaan Perpustakaan Berbasis Digital

**Muhammad Fakhri Nurrahim¹, Ahmad Shalahuddin², Akira Putri Pualam³,
Alifa Tauris Miranda Bella⁴, Valinka Dewi Fortuna Irawan⁵, Ahmad Ernanda
Dwi Saputra⁶**

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}Program Studi Manajemen, FEB Universitas Tanjungpura, Pontianak,
Kalimantan Barat, Indonesia

B1021221041@student.untan.ac.id¹, ahmad.shalahuddin@ekonomi.untan.ac.id²,

B1021221005@student.untan.ac.id³, B1021221030@student.untan.ac.id⁴,

B1021221032@student.untan.ac.id⁵, B1021221105@student.untan.ac.id⁶

ABSTRACT

The community service activity is based on the problem of a lack of creative activities and understanding of current technology in the 4.0 era. Observations and interviews with the Chair of the Perpustakaan Bahagia Mendawai, revealed that many children living on the coast of the Sungai Kapuas, particularly in Kampung Caping, have minimal understanding of technology. Despite the library having facilities such as four computers, but there are no teachers who have free time to teach the children in the village. To address this, nine work programs will be implemented to enhance children's abilities in using digital technology and educational approaches through creative activities. These programs include Beads Workshop, Microsoft Word Training, Design Training via Canva, Education on Saving and Practicing Making Piggy Banks, Daily Schedule Making Training, Collage Crafts, DIY Used Bottles, Social Media Management, and Bahagia Mendawai Library Administration Management. The goal is to transform children who have never used a computer into proficient users, especially in Microsoft Word. The use of computers in learning activities plays a crucial role in increasing literacy by requiring children to read books before taking typing training and then accessing information more widely. This helps develop the reading and writing skills needed in the current 4.0 era. The aim is to contribute positively to creating a young generation skilled in technology use, fostering creativity, and promoting strong literacy from an early age.

Keywords: literacy; technology; creativity

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini didasari atas persoalan kurangnya kegiatan kreatif dan pemahaman akan teknologi masa kini di zaman 4.0. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ketua Perpustakaan Bahagia Mendawai, diperoleh informasi bahwa masih banyak anak-anak yang tinggal di pesisir Sungai Kapuas khususnya di Kampung Caping yang masih minim pemahaman mengenai teknologi. Pada lokasi tersebut terdapat sebuah perpustakaan dengan nama Bahagia Mendawai. Perpustakaan ini telah memiliki fasilitas berupa empat unit komputer akan tetapi tidak ada pengajar yang memiliki keuangan waktu untuk mengajari anak-anak pada kampung tersebut. Untuk itu, terdapat sembilan program kerja akan dilakukan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam menggunakan teknologi digital dan pendekatan edukatif serta interaktif melalui kegiatan kreatif. Sembilan program tersebut yaitu Workshop Beads, Pelatihan Microsoft Word, Pelatihan Desain melalui Canva, Edukasi Menabung dan Praktik Membuat

Celengan, Pelatihan Membuat Jadwal Harian, Kerajinan Kolase, DIY Botol Bekas, Pengelolaan Media Sosial, dan Pengelolaan Administrasi Perpustakaan Bahagia Mendawai. Hasil dari program kerja ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman akan teknologi pada anak-anak yang sebelumnya belum pernah menggunakan komputer menjadi mahir dalam mengoperasikannya, terutama Microsoft Word. Penggunaan komputer dalam kegiatan pembelajaran berperan penting dalam peningkatan literasi. Hal ini karena mereka harus membaca buku terlebih dahulu sebelum mengikuti pelatihan mengetik dan setelah pelatihan, mengakses informasi secara lebih luas, serta mengembangkan keterampilan membaca dan menulis yang diperlukan di era 4.0 saat ini. Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dalam upaya menciptakan generasi muda yang memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi dan peningkatan kreativitas hingga literasi yang kuat sejak dini.

Kata kunci: literasi; teknologi; kreativitas

PENDAHULUAN

Dalam era revolusi industri 4.0, kemampuan untuk menguasai teknologi digital menjadi suatu kebutuhan mendasar. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari. Namun, tidak semua lapisan masyarakat dapat mengikuti perkembangan ini dengan kecepatan yang sama, terutama masyarakat yang tinggal di daerah terpencil atau yang memiliki akses terbatas terhadap teknologi.

Kampung Caping, yang terletak di pesisir Sungai Kapuas, adalah salah satu contoh daerah di mana akses terhadap teknologi masih sangat terbatas. Meskipun demikian, terdapat fasilitas yang cukup memadai di Perpustakaan Bahagia Mendawai, yang memiliki empat unit komputer. Sayangnya, kurangnya pengajar yang dapat memberikan pendidikan mengenai penggunaan teknologi, terutama komputer, menjadi kendala utama dalam meningkatkan literasi digital anak-anak di daerah tersebut.

Perpustakaan Bahagia Mendawai, dengan fasilitas komputernya, memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pendidikan teknologi bagi anak-anak di Kampung Caping. Namun, tanpa adanya program dan pengajar yang kompeten, fasilitas ini tidak dapat dimanfaatkan secara optimal. Situasi ini mencerminkan kesenjangan antara ketersediaan fasilitas dan kemampuan pemanfaatannya, yang dapat diatasi dengan program-program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pendidikan teknologi.

Program kerja yang dirancang, termasuk Workshop Beads, Pelatihan Microsoft Word, Pelatihan Desain melalui Canva, Edukasi Menabung dan Praktik Membuat Celengan, Pelatihan Membuat Jadwal Harian, Kerajinan Kolase, DIY Botol Bekas, Pengelolaan Media Sosial, dan Pengelolaan Administrasi Perpustakaan Bahagia Mendawai, bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Setiap program ini dirancang dengan tujuan spesifik, seperti meningkatkan pemahaman dasar komputer, pengenalan aplikasi desain, serta pengembangan kreativitas dan literasi keuangan.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa kebutuhan akan pendidikan teknologi di Kampung Caping bukan hanya soal pengoperasian komputer, tetapi juga mencakup pemahaman dasar tentang cara memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari, seperti menabung, mengelola waktu, dan mengembangkan keterampilan kreatif. Selain itu, program-program ini juga bertujuan untuk membangun budaya literasi yang kuat, yang menjadi pondasi penting dalam perkembangan pendidikan anak-anak di era digital.

Dengan menyediakan pelatihan dasar Microsoft Word, program ini secara langsung menjawab kebutuhan akan literasi komputer dasar, yang merupakan keterampilan esensial dalam banyak aspek kehidupan modern. Melalui pelatihan desain dengan Canva, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas visual mereka, yang merupakan keterampilan penting dalam berbagai bidang, termasuk seni, pemasaran, dan komunikasi. Edukasi menabung dan pembuatan celengan bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai literasi keuangan sejak dini, yang akan membantu mereka dalam mengelola keuangan di masa depan.

Selain keterampilan praktis, program ini juga berupaya untuk membangun rasa tanggung jawab dan disiplin, yang penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri. Melalui kegiatan seperti pengelolaan media sosial dan administrasi perpustakaan, anak-anak juga diajarkan pentingnya etika digital dan manajemen informasi.

Kesimpulannya, program Pengabdian Masyarakat ini tidak hanya memberikan solusi terhadap masalah kurangnya pemahaman teknologi di Kampung Caping, tetapi juga menawarkan peluang untuk pengembangan holistik anak-anak melalui pendidikan teknologi dan kreatif. Dengan dukungan yang tepat, program ini dapat menciptakan dampak positif jangka panjang, membekali anak-anak dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di era digital, serta meningkatkan literasi dan kreativitas mereka sejak dini. Ini merupakan langkah awal yang penting dalam membentuk generasi muda yang siap menghadapi tantangan dan peluang di masa depan.

Minimnya pengetahuan mengenai penggunaan teknologi, lemahnya literasi, dan kurangnya kreativitas dan keterampilan yang dimiliki oleh anak-anak Kampung Caping dapat berdampak negatif, seperti tidak dapat beradaptasi pada perkembangan zaman yang terus berubah serta perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital ini, tidak memiliki wawasan yang luas, dan tidak memiliki keterampilan dan kreativitas yang dapat bersaing. Permasalahan-permasalahan tersebut disebabkan salah satunya karena tidak memiliki kesempatan untuk belajar dan berkembang. Dengan adanya program-program berupa pelatihan komputer serta pelatihan membuat kerajinan tangan yang dapat mengasah kreativitas dan keterampilan diharapkan dapat memberikan dampak yang positif untuk masa depan anak-anak.

Perpustakaan Umum Bahagia Mendawai Kampung Caping merupakan perpustakaan yang didirikan untuk keperluan pendidikan dan edukasi masyarakat Kampung Caping. Perpustakaan ini telah memiliki program kegiatan bermain bersama anak-anak, namun belum memiliki program yang bersifat edukasi dan

pelatihan di mana anak-anak dapat belajar dan mengembangkan diri. Minimnya sumber daya, seperti kurangnya tenaga pengajar merupakan hambatan yang dialami perpustakaan dalam menyelenggarakan program tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah dengan memberikan pelatihan dan pendampingan secara langsung dengan mengumpulkan anak-anak Kampung Caping dari jenjang pendidikan SD hingga SMA. Metode ini dilakukan dalam 4 tahap, yaitu perizinan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perizinan

Pada tahap awal, Tim KKM meminta izin untuk melaksanakan kegiatan PKM kepada pengelola Perpustakaan Bahagia Mendawai, Kampung Caping. Perizinan dilakukan dengan mengajukan proposal yang berisikan tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan.

2. Perencanaan

Tahap selanjutnya adalah membuat dan menentukan program kerja yang akan dilaksanakan selama 31 hari. Tahap awal perencanaan dilakukan survei untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dan mencari solusinya. Selanjutnya menyusun rencana program kerja yang mencakup jadwal, pembagian tugas dan peran tiap anggota tim, dan sumber daya yang dibutuhkan untuk terlaksananya kegiatan.

3. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap dilaksanakannya program kerja yang sebelumnya telah dibuat. Pelatihan dan pendampingan dilakukan secara langsung agar dapat lebih mudah dipahami oleh peserta. Pemateri pada semua program kerja dilakukan secara mandiri oleh tim KKM sendiri. Program kerja ini terdiri dari pelatihan membuat jadwal harian, pelatihan membuat kerajinan tangan dari manik, pelatihan mengetik menggunakan Microsoft Word, pelatihan desain melalui Canva, pengelolaan media sosial Perpustakaan Bahagia Mendawai, pengelolaan administrasi Perpustakaan Bahagia Mendawai, edukasi menabung dan pelatihan membuat celengan, pelatihan membuat tempat pensil, dan pelatihan membuat kolase.

4. Evaluasi

Tahap yang terakhir adalah evaluasi program kerja. Pada tahap ini tim KKM melakukan evaluasi dengan melaksanakan diskusi antara tim KKM dengan pengelola Perpustakaan Bahagia Mendawai, Kampung Caping terhadap keefektifan, kendala, dan hasil selama program kerja KKM dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari pertama KKM-PKM Tim KKM melakukan koordinasi bersama dua mentor KKM dari desa wisata Kampung Caping, yakni ketua Pokdarwis Kampung Caping Pontianak dan ketua Perpustakaan Bahagia Mendawai. Tim KKM membahas kegiatan yang akan dilaksanakan selama 1 bulan, setelah menyusun rencana

kegiatan, Tim KKM mempresentasikannya. Berikut sembilan program kerja yang Tim KKM laksanakan di Perpustakaan Bahagia Mendawai:

1. **Pelatihan Membuat Jadwal Harian:** Pada kegiatan ini tim KKM memberikan penjelasan sederhana mengenai cara mengatur waktu dengan baik dan praktik langsung membuat jadwal harian. Dalam melakukan praktiknya, tim memberikan lembaran kertas yang berisi jadwal harian. Kegiatan ini mengajarkan anak-anak kedisiplinan dan rasa tanggung jawab pada tugas maupun aktivitas yang mereka miliki. Kegiatan ini diikuti oleh anak-anak SD di Kampung Caping. Setelah selesai menyusun jadwal harian, mereka juga membacakannya di hadapan anak-anak lainnya, hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka.



Gambar 1: Pelatihan Membuat Jadwal Harian



Gambar 2: Pelatihan Membuat Jadwal Harian

2. **Pelatihan Membuat Kerajinan Tangan Dari Manik:** Kegiatan ini diikuti oleh Anak-anak SD dan SMP di Kampung Caping. Pada kegiatan ini tim mengajarkan mereka cara membuat aksesoris dari manik-manik, aksesoris yang diajarkan yakni: gelang, cincin, dan phone strap. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak-anak. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan minat mereka untuk berjualan di sekolah, karena cara membuatnya yang mudah dan juga alat serta bahan yang dibutuhkan memiliki harga yang terjangkau.



Gambar 3: Pelatihan Membuat Kerajinan Tangan Dari Manik



Gambar 4: Pelatihan Membuat Kerajinan Tangan Dari Manik

3. Pelatihan Mengetik Menggunakan Microsoft Word: Kegiatan ini diikuti oleh anak-anak SD dan SMP di Kampung Caping. Kegiatan ini bertujuan untuk menyadarkan pentingnya pemahaman dalam menggunakan komputer khususnya penggunaan Microsoft word di Era 4.0 saat ini. Pada kegiatan ini diajarkan mulai dari 0, yakni menjelaskan fungsi-fungsi dari keyboard terlebih dahulu, kemudian cara membuka aplikasi Microsoft Word, serta menjelaskan fungsi-fungsi dari *tools* yang ada di Microsoft Word. Setelah menjelaskannya, tim langsung mengajarkan secara langsung dimulai dari cara mengetik yang benar. Tulisan yang mereka ketik berasal dari buku yang mereka baca di Perpustakaan, hal ini juga membuat literasi mereka meningkat. Setelah mereka sudah memahami cara mengetik, tim mengajarkan tahapan selanjutnya yakni mengenai cara, menyisipkan gambar, menyisipkan tabel, memberi nomor halaman, dan tahapan-tahapan yang lain hingga cara menyimpan dokumen. Kegiatan ini dilakukan secara berkala.



Gambar 5: Pelatihan Mengetik Menggunakan Microsoft Word



Gambar 6: Pelatihan Mengetik Menggunakan Microsoft Word

4. Pelatihan Desain Melalui Canva (Membuat pamflet promosi beads, Poster & Jadwal Pelajaran): Pada kegiatan ini tim memberikan pelatihan membuat poster & jadwal Pelajaran di Canva melalui HP maupun komputer. Tim mengajarkan mereka mulai dari awal yakni mengenalkan apa itu Canva dan fungsinya, kemudian memberikan contoh dan melakukan praktik langsung. Kegiatan ini diikuti oleh anak SD, SMP, dan SMA di Kampung Caping. Mereka membuat desain Jadwal Pelajaran, Poster tentang pentingnya kebersihan, dan flyer promosi aksesoris manik, khusus untuk flyer promosi ini diikuti oleh anak SMP dan SMA. Kegiatan ini tidak hanya dilakukan sekali saja, melainkan dilakukan secara berkala, sehingga mereka dapat memahaminya dengan jelas.



Gambar 7: Pelatihan Membuat Desain Jadwal Pelajaran

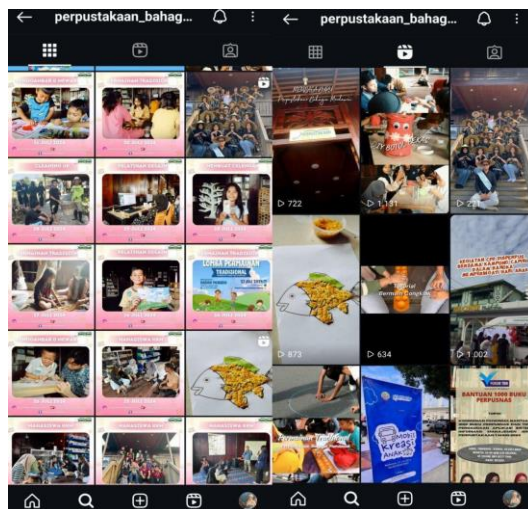


Gambar 8: Pelatihan Membuat Desain Poster



Gambar 9: Pelatihan Membuat Desain Flyer Promosi Manik

5. Pengelolaan Media Sosial Perpustakaan Bahagia Mendawai, Kampung Caping: Pengelolaan sosial media perpustakaan khususnya Instagram. Kegiatan ini aktif tim lakukan selama 1 bulan. Tim aktif memposting kegiatan harian di Instagram @perpustakaan_bahagiamendawai, selain memposting kegiatan harian, hal lain yang dilakukan adalah membuat video untuk reel Instagram. Dalam 1 bulan ini, tim menghasilkan 7 reel Instagram. Instagram perpustakaan mengalami peningkatan jumlah pengikut dan like serta jangkauan yang lebih luas karena tim melakukan kolaborasi akun dengan instagram pribadi.



Gambar 10: Pengelolaan Media Sosial Perpustakaan Bahagia Mendawai

6. Pengelolaan Administrasi Perpustakaan Bahagia Mendawai: Proses ini memastikan bahwa koleksi Perpustakaan Bahagia Mendawai di Kampung Caping terorganisir dengan baik, memungkinkan pengurus dan pengunjung perpustakaan dengan cepat menemukan dan mengakses buku yang diinginkan. Tim menginput lebih dari 1.000 buku ke dalam Excel serta melakukan sortir untuk memisahkan buku-buku yang sudah terdata dan yang belum terdata maupun buku yang sudah tidak layak baca. Tim juga membantu menginput data khususnya postingan sosial media ke dalam SIM Transformasi Perpustakaan.



Gambar 11: Pengelolaan Administrasi Perpustakaan



Gambar 12: Pengelolaan Administrasi Perpustakaan

7. Edukasi Menabung dan Pelatihan Membuat Celengan: Kegiatan ini diikuti oleh anak SD, SMP, dan SMA di Kampung Caping. Sebelum membuat celengan tim menjelaskan terlebih dahulu mengenai fungsi dari menabung. Dengan edukasi menabung ini diharapkan anak-anak dapat terbiasa untuk menyisihkan uang untuk keperluan di masa depan. Celengan yang diajarkan ini terbuat dari kertas karton sehingga dapat mengajarkan mereka untuk serta menumbuhkan gemar menabung sejak dini dan memanfaatkan barang yang ramah lingkungan.



Gambar 13: Pelatihan Membuat Celengan



Gambar 14: Pelatihan Membuat Celengan

8. Pelatihan Membuat Tempat Pensil: Kegiatan ini diikuti oleh anak SD, SMP, SMA, dan masyarakat di Kampung Caping. Tim mengajarkan cara membuat kotak pensil dari botol bekas. kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kepedulian lingkungan, karena botol bekas bisa memiliki nilai guna jika dimanfaatkan dengan benar.



Gambar 15: Pelatihan Membuat Kotak Pensil



Gambar 16: Pelatihan Membuat Tempat Pensil

9. Pelatihan Membuat Kolase: Kegiatan ini merupakan selingan agar anak-anak yang berkunjung ke perpustakaan tidak mudah bosan. Kegiatan ini memanfaatkan sampah kemasan dan origami. Kegiatan ini dapat melatih keterampilan anak sekaligus melatih kemampuan motorik.



Gambar 17: Pelatihan Membuat Kolase



Gambar 18: Pelatihan Membuat Kolase

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa adanya program kerja yang dirancang untuk anak-anak di Kampung Caping bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap teknologi dan mengembangkan kreativitas. Melalui pelatihan dan kegiatan edukatif, diharapkan anak-anak yang sebelumnya minim pengetahuan tentang teknologi, terutama dalam penggunaan komputer dan

Microsoft Word, akan menjadi lebih mahir. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan literasi melalui pembacaan buku dan pengembangan keterampilan membaca dan menulis yang sangat diperlukan di era 4.0. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat menciptakan generasi muda yang memiliki keterampilan teknologi, kreativitas, dan literasi yang kuat sejak dini.

Saran

KKM-PKM di Perpustakaan Umum Bahagia Mendawai menghasilkan beberapa saran penting. Pelatihan kreatif seperti kolase dan kerajinan tangan perlu dikembangkan lebih luas untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dan menarik lebih banyak pengunjung. Program literasi digital juga harus ditingkatkan agar anak-anak lebih siap menghadapi era digital dan bertambahnya wawasan. Selain itu, edukasi pengelolaan keuangan sejak dini perlu diperkenalkan lebih dalam karena sudah mendapat respons positif dari masyarakat yang bertujuan membangun kebiasaan baik dan bersiap diri di masa depan. Serta kolaborasi dengan komunitas lokal perlu ditingkatkan untuk mendukung program-program perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Herawati, N. (2023). Pengenalan Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 1(3), 37-47.
- Mogelea, B., Setyaningsih, D., Sucihati, M., Wakulu, P. R., & Budiarti, E. (2023). Edukasi Menabung dalam meningkatkan Literasi Finansial Anak Usia Dini di TK Tunas Muda IKKT Jati Makmur. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(2), 1029-1038. <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>
- Sandi, M. D., Hafriyuliani, H., & Rekhoardriad, R. (2024). Kreatif dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 8-12. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1170>
- Sugiarto, S., Johansz, D., Umarella, M. I. S., Sairiltiata, S., Leunupun, E. G., & Tiwery, Y. (2024). Sosialisasi Menabung Sejak Dini dan Membuat Celengan dari Botol dan Karton Bekas di SD Inpers Werwaru. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 3(1), 82-87. <https://doi.org/10.59025/js.v3i1.195>
- Syahputra, Rafi Purwa., Salma Nabila., Jannatuzzahra K., & Amalia Anjani Arifiyanti. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja dalam Mewujudkan Generasi Muda yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 51-63. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i1.2291>
- Widiaiswara, R. M., Eka Malinda, R., Putra, Y. P., & Yunan, P. D. (2021). Penyuluhan Covid-19 dan Pelatihan Keterampilan Membuat Gelang Manik-Manik kepada Anak Yatim Piatu. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1-4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>