

## **PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA MELALUI LITERASI DIGITAL BERBASIS QR CODE DI DESA BONTO JAI KECAMATAN BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG**

Nursalam, Suardi, Syarifuddin, Indah Ainun Mutiara, dan Herdianty R<sup>1</sup>

Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar

e-mail: [nursalam.h@unismuh.ac.id](mailto:nursalam.h@unismuh.ac.id)

### **Abstrak**

Permasalahan masyarakat desa mitra yang menjadi prioritas dan perlu untuk diselesaikan melalui program IbM ini adalah kurangnya jumlah dan ragam sumber belajar yang penting untuk kehidupan masyarakat yang bisa di akses dengan mudah oleh masyarakat desa dan kurangnya informasi baik secara langsung maupun melalui media sosial. Solusi permasalahan masalah masyarakat desa adalah melalui Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* (QR Code). Literasi Digital berbasis QR Code kemampuan memahami dan menggunakan komputer, informasi, teknologi, media dan komunikasi dari berbagai sumber yang disajikan melalui aplikasi QR Code yang ada smartphone masyarakat desa. Metode pelaksanaannya melalui (1) Pelatihan Penggunaan Aplikasi QR Code, (2) Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu melalui Penyediaan Literasi Digital Berbasis QR Code di Ruang Publik, (3) Penyebaran Informasi dan Pengetahuan Literasi Digital Berbasis QR Code melalui media sosial desa bonto Jai. Luaran yang telah dihasilkan dalam kegiatan ini adalah (i) memberikan kemudahan kepada masyarakat desa dalam mengakses informasi terkait pendidikan dan berbagai informasi lain yang dibutuhkan oleh masyarakat, (ii) meningkatnya frekuensi membaca masyarakat desa menggunakan *Handphone* (HP) melalui literasi digital berbasis QR code setiap hari, (iii) menciptakan Gerakan Literasi Digital Berbasis QR Code di Masyarakat desa dan (iv) melatih masyarakat menggunakan Aplikasi QR Code.

**Kata Kunci:** Pemberdayaan Masyarakat, Desa, Literasi Digital, QR Code, Pendidikan

### **A. Pendahuluan**

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersama dengan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom) Universitas Indonesia, total jumlah pengguna internet di Indonesia per awal 2015 yakni 88,1 juta orang. Akan tetapi, sesuai dengan riset yang di lansir oleh *wearesocial.sg* pada tahun 2017 tercatat ada sebanyak 132 juta pengguna internet di Indonesia dan angka ini tumbuh sebanyak 51 persen dalam kurun waktu satu tahun. Perkembangan dunia digital sanggup menjadikan dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital. Berkembangnya

peralatan digital dan kanal akan informasi dalam bentuk digital mempunyai tantangan sekaligus peluang. Salah satu kekhawatiran yang muncul yakni jumlah generasi muda yang mengakses internet sangat besar, yaitu kurang lebih 70 juta orang. Mereka menghabiskan waktu mereka untuk berinternet, baik melalui telepon genggam, komputer personal, atau laptop, mendekati 5 jam per harinya. Tingginya penetrasi internet bagi generasi muda tentu meresahkan banyak pihak dan fakta memperlihatkan bahwa data kanal anak Indonesia terhadap konten berbau pornografi per hari rata-rata mencapai 25 ribu orang (Republika, 2017). Belum lagi sikap berinternet yang tidak sehat, ditunjukkan dengan menyebarnya info atau informasi hoax, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial. Hal-hal tersebut tentu menjadi tantangan besar bagi orang tua, yang mempunyai tanggung jawab dan kiprah penting dalam mempersiapkan generasi kurun ke-21, generasi yang mempunyai kompetensi digital. Hasil riset yang dilansir oleh Mitchell Kapoor memperlihatkan bahwa generasi muda yang mempunyai keahlian untuk mengakses media digital, ketika ini belum mengimbangi kemampuannya memakai media digital untuk kepentingan memperoleh informasi pengembangan diri. Hal ini juga tidak didukung dengan bertambahnya materi/informasi yang disajikan di media digital yang sangat bermacam-macam jenis, relevansi, dan validasinya (Hagel, 2012). Di Indonesia ketika ini, perkembangan jumlah media tercatat meningkat pesat, yakni mencapai sekitar 43.400, sedangkan yang terdaftar di Dewan Pers hanya sekitar 243 media. Dengan demikian, masyarakat dengan gampang mendapat informasi dari banyak sekali media yang ada, terlepas dari resmi atau tidaknya info tersebut (Kumparan, 2017). Hal ini terindikasi dari semakin merosotnya budaya baca masyarakat yang memang masih dalam tingkat yang rendah. Kehadiran banyak sekali gawai (gadget) yang bisa terhubung dengan jaringan internet mengalihkan perhatian orang dari buku ke gawai yang mereka miliki.

Perkembangan media digital di sisi lain, memberikan peluang ibarat meningkatnya peluang bisnis e-commerce, lahirnya lapangan kerja gres berbasis media digital, dan pengembangan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Perkembangan pesat dunia digital yang sanggup dimanfaatkan yakni munculnya ekonomi kreatif dan usaha-usaha gres untuk membuat lapangan pekerjaan. Indonesia merupakan salah satu pengguna internet terbesar di dunia dan pemerintah melihat ini sebagai peluang untuk membuat 1.000 technopreneurs dengan nilai bisnis sebesar USD 10 miliar dengan nilai e-commerce mencapai USD 130 miliar pada tahun 2020. Pemanfaatan e-commerce memberikan kesempatan kepada perusahaan untuk meningkatkan pemasaran barang dan jasa secara

global, mengurangi waktu dan biaya promosi dari barang dan jasa yang dipasarkan alasannya yakni tersedianya informasi secara menyeluruh di internet sepanjang waktu. Selain itu, jenis lapangan pekerjaan yang memanfaatkan dunia digital semakin bertambah seperti pemasaran media sosial. Selain itu, peralatan dan jaringan internet yang ada bisa dijadikan media yang sanggup membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan literasi mereka tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Justru digitalisasi bisa dijadikan media mediator untuk menuju praktik literasi yang sanggup menghasilkan teks berbasis cetak. Sebagai contoh, kegiatan menulis di blog. Dengan Literasi digital akan membuat tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang inovatif-kritis-kreatif. Membangun budaya literasi digital perlu melibatkan kiprah aktif masyarakat secara bersama-sama. Keberhasilan membangun literasi digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan.

## **B. Masalah**

Berbagai persoalan yang dihadapi oleh masyarakat, terutama masyarakat desa yang belum memiliki pengetahuan yang cukup dan akses informasi yang mudah terkait hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan mereka, meskipun hampir setiap masyarakat memiliki *Handphone* (HP) yang bisa digunakan untuk mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Permasalahan lainnya ada pemerintahan desa belum cukup memiliki informasi yang berguna untuk kehidupan masyarakat yang berbasis online yang bisa diakses oleh masyarakat dengan mudah. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut adalah menyediakan akses informasi melalui Literasi Digital berbasis QR Code yang dapat memudahkan pemerintah desa memberikan berbagai informasi secara online kepada masyarakat. Disisi lain masyarakat desa juga dengan mudah dapat mengakses informasi tersebut melalui *Handphone* (HP) yang mereka miliki. Permasalahan masyarakat desa mitra yang menjadi prioritas dan perlu untuk diselesaikan melalui program IbM ini adalah sebagai berikut kurangnya jumlah dan ragam sumber belajar bagi siswa dan guru baik jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas yang penting untuk kehidupan masyarakat yang bisa diakses dengan mudah oleh masyarakat Desa.

### C. Metode Pelaksanaan

Pemberdayaan masyarakat Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng diberikan pelatihan dan pendampingan literasi digital berbasis QR code:

1. Pelatihan penggunaan Aplikasi QR Code dalam mengakses berbagai informasi yang telah disiapkan dalam bentuk QR Code yang terkait dengan literasi digital pendidikan yaitu buku-buku sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas.
2. Menyampaikan materi Literasi Digital Berbasis QR Code kepada masyarakat yang hadir dan perangkat Desa
3. Penyebaran informasi dan Pengetahuan Literasi Digital Berbasis QR Code kepada masyarakat melalui Whatsapp dan Facebook yang telah dimiliki oleh masyarakat, agar dapat diakses secara luas oleh seluruh anggota masyarakat.

### D. Pembahasan

Solusi yang telah diberikan untuk masyarakat desa mengatasi permasalahan melalui Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* (QR Code) sangat direspon positif oleh kepala desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng.

1. Sosialisasi Pelaksanaan Kegiatan Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* (QR Code)

Pemberdayaan masyarakat desa Bonto Jai melalui Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* (QR Code) disosialisasikan kepada pemerintah Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng yang merupakan pimpinan langsung pemerintah Desa Bonto Jai.



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan Pemberdayaan Masyarakat Desa Melalui Literasi Digital Berbasis QR Code di Desa Bonto Jai

Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* (QR Code) yang diberikan mengadopsi *QR code* dua dimensi yang diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994, meskipun pada awalnya digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan dalam kegiatan pengabdian digunakan dalam bidang pendidikan sebagai media literasi digital untuk masyarakat desa Bonto Jai sebagai salah satu desa yang menuju desa literasi. Karena sudah memiliki perpustakaan desa yang menyiapkan berbagai literasi dari berbagai bidang ilmu untuk masyarakat. Selain itu perpustakaan desa sudah dilengkapi dengan sarana fasilitas Wifi gratis bagi masyarakat yang membutuhkan akses internet.



Gambar 2. Literasi Digital Berbasis QR Code Desa Bonto Jai

Perpustakaan desa dengan fasilitas Wifi gratis memungkinkan masyarakat desa untuk menuju desa Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* (QR Code) untuk dikembangkan di desa Bonto Jai. *Quick Response Code* (QR Code) adalah suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi (Rouillard, 2008) yang terkoneksi dengan internet dan berbagai literasi yang dibutuhkan masyarakat terkhusus untuk siswa dan guru-guru dalam mengakses berbagai literasi yang dibutuhkan mulai tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Berikut gambar literasi Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* (QR Code) yang diberikan kepada masyarakat Desa Bonto Jai:



Gambar 3 Perpustakaan Desa Sebagai Wadah Literasi Dengan Berbagai Fasilitas Bacaan dan Wifi Gratis

Keunggulan Literasi Digital Berbasis *Quick Response Code* (QR Code) yang telah diberikan adalah mampu menyimpan informasi secara *horizontal* dan *vertikal* berbagai literasi pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas (David, 2007). Sehingga saat ini, bagi masyarakat desa bonto Jai telah diimplementasi dalam bidang literasi digital sehingga masyarakat desa Bonto Jai terkhusus siswa dan guru Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas akan sangat mudah untuk mendapatkan informasi yang ingin diketahuinya, hanya dengan melakukan proses scanning data melalui media dari kamera *handphone* (Anastasia, Istiadi, dan Hidayat, 2010). *Quick Response Code* (QR Code) bagi masyarakat desa Bonto Jai sudah bertransformasi menjadi media literasi Digital bagi masyarakat yang sangat berbeda dengan penggunaan *Quick Response Code* (QR Code) sebelumnya yang hanya digunakan dalam bidang pelayanan bisnis, *QR Code* telah banyak digunakan oleh perusahaan maupun penyedia jasa layanan tertentu untuk dapat mengarahkan pelanggannya langsung ke alamat *URL* yang dituju (Anonymous, 2011), yaitu dengan memasang gambar *QR Code* pada majalah, poster, atau media cetak lainnya, dimana *QR code* itu akan memaparkan segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh perusahaan maupun penyedia jasa layanan tersebut melalui situs mereka, seperti pada penelitian yang telah dilakukan terhadap Layanan Taman Nasional di *Fort Smith* (Cramer dan Theresa, 2010), tiga Dealer Acura di kota *New York* (Sawyers dan Arlena, 2010), industri toko perhiasan (Anonymous, 2010), perusahaan *Cannondale* dan *Fox Racing Shox* (Norman dan Jason, 2010), perusahaan *J Vineyards & Winery* (Anonymous, 2011) dan aplikasi pemesanan tiket nonton bioskop berbasis android (Habibi, Purwantoro dan Akbar, 2012).

Masyarakat desa Bonto Jai dalam pengembangan desa menuju desa literasi melalui penyediaan fasilitas literasi untuk masyarakat desa untuk peningkatan kemampuan baca tulis melalui proses kognitif, linguistik, dan aktivitas sosial (Ruhaena. L 2017), sehingga kepala desa Bonto Jai menyediakan fasilitas perpustakaan umum untuk masyarakat desa untuk peningkatan kemampuan literasi masyarakat, pengembangan literasi digital dikembangkan bersama tim dosen pendidikan Sosiologi dengan konsep literasi digital yaitu penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (sistem bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (Binary Digit) (Makdum Syarif 2017) atau Literasi digital (digital literacy) untuk memberikan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang disajikan melalui alat digital (Gilster, 1997 dalam Indrajit, 2005) dan memberikan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam bidang pendidikan (Dyna Herlina S 2017), dengan menggabungkan beberapa bentuk literasi yaitu komputer, informasi, teknologi, visual, media, dan komunikasi (Martin A 2008). Hasil yang diperoleh masyarakat Desa Bonto Jai memiliki kemampuan memahami dan menggunakan komputer, informasi, teknologi, media dan komunikasi dari berbagai sumber yang disajikan melalui aplikasi QR code yang ada smartphone masyarakat Desa. Asumsi dasar kegiatan pengabdian karena kecerdasan bermedia di masyarakat Desa Bonto Jai sangat penting karena saat ini penggunaan media digital di dunia telah menjadi gaya hidup, dan khusus masyarakat Indonesia dan masyarakat desa Bonto Jai yang terkoneksi dengan teknologi informasi, karena pertumbuhan media digital memungkinkan pergeseran sikap masyarakat Desa Bonto Jai akan keterbukaan informasi di media umum tidak dibarengi dengan kecerdasan bermedia untuk menganalisis data dan mengakses informasi yang ada.

2. Pelatihan penggunaan Aplikasi QR Code dalam mengakses berbagai informasi yang telah disiapkan dalam bentuk QR Code

Literasi digital Berbasis *Quick Response Code* (QR Code) di masyarakat Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng telah mengedukasi masyarakat Desa dalam memanfaatkan teknologi dan komunikasi dengan memakai teknologi digital dan alat-alat komunikasi atau jaringan untuk (1) Memberikan kemudahan kepada masyarakat Desa dalam mengakses informasi terkait pendidikan dan berbagai informasi lain yang dibutuhkan oleh masyarakat. (2) Meningkatnya frekuensi membaca masyarakat Desa menggunakan Handphone (HP) melalui literasi digital berbasis QR Code setiap hari, (3) Meningkatnya jumlah dan variasi materi bacaan literasi digital berbasis QR Code yang berguna bagi

masyarakat Desa, (4) Menciptakan Gerakan Literasi Digital Berbasis QR Code di Masyarakat Desa dan (5) melatih masyarakat menggunakan Aplikasi QR Code.

Penggunaan aplikasi QR Code dalam berliterasi di era digital ini sangatlah penting bagi masyarakat Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. Oleh karena tim pengabdian dari Dosen Pendidikan Sosiologi memberikan pembinaan dan sosialisasi kepada para pegiat literasi Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng dan masyarakat yang mempunyai hobi membaca buku untuk mempunyai aplikasi Aplikasi QR Code pada telepon berakal (smartphone) yang mereka miliki.



Gambar 4. Pelatihan Penggunaan Aplikasi CR Code dalam Mengakses Berbagai Informasi yang Telah Disiapkan dalam Bentuk Barcode Kepada Kepala Desa Bonto Jai dan Aparat Desa

### 3. Penyebaran Informasi dan Pengetahuan Literasi Digital Berbasis QR Code Desa Bonto Jai.

Penyebaran Informasi dan Pengetahuan Literasi Digital Berbasis QR Code Desa Bonto Jai dilakukan oleh pemerintah desa yaitu kepala desa Bonto Jai melalui media sosial yaitu *Facebook* Desa.

Bonto Jai yang memiliki jaringan pertemanan hampir sebagian besar masyarakat Desa Bonto Jai yaitu berjumlah 1.401 jaringan pertemanan.



Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi CR Code dalam Mengakses Berbagai Informasi yang Telah Disiapkan Dalam Bentuk Barcode Kepada Masyarakat Desa Bonto Jai

Selain itu juga penyebaran Informasi dan Pengetahuan Literasi Digital Berbasis QR Code dilakukan oleh pemerintah desa yaitu kepala Desa Bonto Jai melalui berita online Makassar TV



Gambar 3. Penyebaran Informasi Literasi Digital Bonto Jai Berbasis Barcode Melalui Facebook Desa Bonto Jai

Penyebaran informasi melalui media online guna penyebaran informasi terkait perpustakaan Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng yang sudah menyiapkan buku yang bisa diakses secara online melalui aplikasi QR code, jenis buku yang disediakan adalah buku-buku mata pelajaran sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas baik untuk siswa maupun untuk guru guna peningkatan gerakan literasi bonto Jai melalui program Gemar Membaca Desa Bonto Jai.



Gambar 4. Penyebaran informasi Literasi Digital Bonto Jai Berbasis Barcode Melalui Makassar TV

## E. Kesimpulan

Pemberdayaan masyarakat melalui literasi digital berbasis QR code di Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng telah memberikan kemudahan kepada masyarakat desa dalam mengakses informasi terkait pendidikan dan berbagai informasi lain yang dibutuhkan oleh masyarakat, meningkatnya frekuensi membaca masyarakat desa menggunakan *Handphone* (HP) melalui literasi digital berbasis QR Code setiap hari, menciptakan Gerakan Literasi Digital Berbasis QR Code di masyarakat desa dan melatih masyarakat menggunakan Aplikasi QR Code.

## F. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan dana Hibah Internal melalui Lembaga Penelitian, Pengembangan dan Pengabdian pada Masyarakat (LP3M) Tahun 2020.

## DAFTAR PUSTAKA

Antara News (2017) *Pakar: Literasi Media Penting untuk Masyarakat (online)* <https://lisisi.id/pakar-literasi-media-penting-untuk-masyarakat-digital/>. Diakses 10 Februari 2020.

- Bawden, D. (2001). "Information and Digital Literacies: A Review of Concepts" in *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259.
- Buletin Pos dan Telekomunikasi Vol. 14 No.2. 2016: 79-94.
- Cramer, T. (2010). A case of taking QR codes to the park. *EContent*, 33(8), 28-30.
- Duta.co (2016) *Menginspirasi Pendidikan dengan Literasi Digital (online)* <http://duta.co/menginspirasi-pendidikan-dengan-literasi-digital/>. Diakses 10 Februari 2020.
- Dyna Herlina S, *Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital*. <http://staff.uny.ac.id/sites/...msc/membangun-karakter-bangsa-melalui-literasi-digital.pdf> diakses 15 maret 2017 8Allan Martin, (2008) Digital Literacy ant the 'Digital Society' dalam Lankshear, C and Knobel, M(ed). *Digital literacies: concepts, policies and practices*. Die Deutsche Bibliothek.
- Habibi, G., Purwantoro, S., & Akbar, M. (2012). Smartposter Aplikasi Pemesanan Tiket Nonton Bioskop Berbasis Android. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 1(1).
- Herri Mulyono. (2015) *Tablet dan pembelajaran digital di Sekolah (online)* file:///C:/Users/ppknu/Downloads/Tablet Dan Pembelajaran Digital Sekolah.pdf. Diakses 10 Februari 2020.
- Indrajit, R. E. (2005). Strategi dan kiat meningkatkan e-literacy masyarakat indonesia. *dalam Sistem Informasi: Berbagai Makalah tentang Sistem Informasi yang disampaikan dalam Konferensi Nasional Sistem Informasi*, 37-45.
- Kemendikbud. (2017) *Literasi Digital sebagai Tulang Punggung Pendidikan (Online)* <http://pustekom.kemdikbud.go.id/literasi-digital-sebagai-tulang-punggu-> ng-pendidikan/. Diakses 10 Februari 2020.
- L Ruhaena (2017). <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5559/BAB%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y>. Diakses 10 Februari 2020
- Makdum Syarif [http://www.academia.edu/8216109/Pengertian\\_Digital](http://www.academia.edu/8216109/Pengertian_Digital) diakses 11 Agustus 2017 6 <http://www.wikipendidikan.com/2017/01/jenis-macam-literasi.html> diakses 10 Februari 2020
- Ruhaena, L. (2015). Model Multisensori: Solusi Stimulasi Literasi Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi*, 42(1), 47-60.
- Sawyers, A. (2013). Carmakers refine rental test drives. *Automotive News*, 87(6562).
- Tempo (2016) *Literasi Digital Anak membutuhkan Sinergi Banyak Pihak (online)* <http://internetschat.id/literasi/>. Diakses 10 Februari 2020.