

**DIGITAL LITERACY & ENGLISH FOR YOUNG DISPORA:
PENGABDIAN UNTUK ANAK- ANAK INDONESIA DI MALAYSIA**

Nursyah Handayani¹, Lahmudin Sipahutar², Adinda⁴

Universitas Potensi Utama^{1,2,3,4}

*Email: nursyahhandayani972@gmail¹, com mudinsipa@gmail.com², adinda@gmail.com³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut anak-anak untuk memiliki kemampuan literasi digital sejak dini, terutama bagi anak-anak diaspora Indonesia yang berada di luar negeri. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dasar serta kemampuan bahasa Inggris anak-anak Indonesia di Malaysia melalui pelatihan berbasis praktik dan pendekatan pembelajaran interaktif. Metode pelaksanaan meliputi asesmen awal, pelatihan literasi digital, pembelajaran bahasa Inggris komunikatif, serta pendampingan intensif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital secara aman serta peningkatan kepercayaan diri dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Program ini diharapkan menjadi model pengembangan kemampuan digital dan linguistik bagi anak-anak diaspora.

Kata kunci: Literasi Digital, Diaspora Indonesia, Anak-Anak, Bahasa Inggris, Pengabdian Masyarakat.

Abstract

The development of digital technology requires children to have digital literacy skills from an early age, especially for Indonesian diaspora children who are abroad. This community service activity aims to improve the basic digital literacy and English language skills of Indonesian children in Malaysia through practice-based training and interactive learning approaches. Implementation methods include initial assessment, digital literacy training, communicative English learning, and intensive mentoring. The results of the activity show an increase in children's ability to use digital devices safely as well as increased confidence in communicating in English. This program is expected to become a model for developing digital and linguistic skills for children in the diaspora.

Keywords: Digital Literacy, Indonesian Diaspora, Children, English, Community Service.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan literasi digital telah menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki individu di era informasi saat ini. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menghadirkan berbagai bentuk media digital yang semakin mudah diakses, termasuk oleh anak-anak. Mereka kini berinteraksi secara intens dengan perangkat seperti gawai, komputer, dan internet dalam aktivitas belajar, bermain, maupun komunikasi sehari-hari (Buckingham, 2007). Kondisi ini menuntut adanya kemampuan literasi digital yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, menyeleksi dan memverifikasi informasi, memahami jejak digital, serta menjaga keamanan dan privasi dalam ruang digital (Gilster, 1997). Dengan demikian, literasi digital menjadi fondasi penting agar anak mampu berpartisipasi secara aman, bertanggung jawab, dan produktif dalam lingkungan digital yang semakin kompleks.

Di sisi lain, kemampuan bahasa Inggris juga menjadi aspek penting yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan pendidikan global. Sebagai lingua franca, bahasa Inggris

berperan dalam memfasilitasi komunikasi lintas budaya, akses terhadap sumber belajar internasional, serta peluang mobilitas sosial dan akademik di masa depan (Harmer, 2015). Bagi anak-anak diaspora Indonesia di Malaysia, kebutuhan akan kompetensi bahasa Inggris bahkan menjadi lebih mendesak. Mereka hidup dalam lingkungan sosial dan pendidikan yang menuntut adaptasi linguistik, baik dalam bahasa Melayu sebagai bahasa dominan negara setempat, maupun bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam berbagai konteks formal dan informal. Oleh karena itu, kemampuan untuk menguasai bahasa Inggris tidak hanya mendukung proses belajar, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka berintegrasi dalam komunitas multibahasa.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa anak-anak memerlukan pendampingan dalam memahami risiko digital, seperti paparan konten negatif, perundungan siber, hingga penyalahgunaan data pribadi. Tanpa dukungan orang dewasa atau program edukasi yang terarah, anak-anak rentan terhadap berbagai ancaman digital yang dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional mereka (Livingstone, 2014). Selain itu, pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang komunikatif dan berbasis interaksi terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri anak dalam menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Warschauer, 2011). Model pembelajaran yang mendorong praktik langsung dan kolaborasi juga lebih efektif dalam membangun kompetensi bahasa yang berkelanjutan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan dukungan pendidikan yang komprehensif bagi anak-anak diaspora Indonesia di Malaysia. Program ini berfokus pada peningkatan kompetensi literasi digital dan kemampuan bahasa Inggris secara simultan, dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang interaktif, aman, dan relevan dengan konteks kehidupan mereka. Melalui program ini diharapkan anak-anak tidak hanya mampu memanfaatkan teknologi secara bijak, tetapi juga memiliki keterampilan bahasa yang memadai untuk menghadapi tantangan global di masa depan.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada kegiatan ini adalah :

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan literasi digital dasar anak-anak diaspora Indonesia?
2. Bagaimana mengembangkan kemampuan bahasa Inggris melalui metode interaktif?
3. Sejauh mana pelatihan dan pendampingan berdampak pada peningkatan kemampuan digital dan linguistik peserta?

3. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian ini menjelaskan mengenai kerangka kerja penelitian dan melakukan beberapa cara dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi pada penelitian ini yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Dalam metodologi penelitian ada kerangka kerja penelitian yang memiliki beberapa tahapan yang berguna dalam menggambarkan proses penelitian dari awal hingga memperoleh hasil dari penelitian yang nantinya mudah dipahami.

3.1 Kerangka Kerja

Kerangka kerja menyelesaikan permasalahan dalam penelitian. Hal ini diterapkan agar peneliti dapat dilakukan secara terstruktur yaitu sebagai berikut :

1. Asesmen Awal
Menggunakan pendekatan observasi dan wawancara yang lazim digunakan dalam studi literasi anak-anak (Livingstone, 2014).
2. Penyusunan Materi Pelatihan

Materi literasi digital mengacu pada konsep literasi digital komprehensif (Gilster, 1997).

3. Materi bahasa Inggris mengikuti prinsip Communicative Language Teaching (Harmer, 2015).

Pelaksanaan Pelatihan

4. Aktivitas pembelajaran dirancang berbasis permainan interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar bermakna (Warschauer, 2011).

5. Evaluasi dan Refleksi

- a. Evaluasi menggunakan pre-test dan post-test, sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian peningkatan literasi digital anak (Rahmawati, 2020).

3.2 Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan dilakukan oleh Tim PKM kepada siswa dengan perancangan pembuatan media pembelajaran berbasis android. Proses pelatihan dimulai bagaimana cara membuat aplikasi pendaftaran. Pendampingan juga dilakukan oleh anggota tim PKM serta siswa dalam menggunakan aplikasi berbasis android. Pelatihan dan pendampingan yang dilakukan oleh tim PKM dapat terlihat sebagai berikut.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian



Gambar 2. Foto Bersama Peserta

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Lokakarya dan Pelatihan

Berdasarkan pengamatan, pendampingan dan pelatihan langsung selama kegiatan berlangsung

1. Peningkatan Literasi Digital

Anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan memilah informasi dan memahami keamanan digital, sejalan dengan temuan Livingstone (2014) tentang efektivitas pendampingan digital.

2. Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris

Peserta mampu menggunakan kosakata dasar dan melakukan percakapan sederhana—hal yang konsisten dengan efektivitas CLT dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak (Harmer, 2015).

3. Antusiasme Peserta

Motivasi belajar meningkat melalui penggunaan aplikasi dan permainan digital, menguatkan teori bahwa media digital dapat menumbuhkan minat belajar (Warschauer, 2011).

4. Dampak Sosial Program

Program membantu anak-anak diaspora mengembangkan identitas dan kemampuan global, sesuai pandangan Buckingham (2007) tentang peran literasi digital dalam pembentukan identitas anak.

4.2 Pembahasan

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penguatan literasi digital dan kemampuan bahasa Inggris sangat relevan bagi anak-anak diaspora. Keduanya menjadi kompetensi dasar yang penting untuk:

1. Akses pendidikan yang lebih luas
2. Kemampuan beradaptasi di lingkungan multibahasa seperti Malaysia
3. Peningkatan keterampilan abad 21 (21st-century skills)

Keberhasilan program juga menunjukkan bahwa model pengabdian masyarakat berbasis interaktif, praktis, dan menyenangkan sangat efektif untuk siswa usia sekolah dasar dan menengah awal. Keterbatasan utama pada pelaksanaan adalah keterbatasan perangkat, waktu

yang singkat, dan keragaman kemampuan awal peserta. Namun, tantangan ini dapat diatasi dengan sistem *peer mentoring* di mana peserta yang lebih cepat membantu temannya.

5. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

1. Faktor Pendukung

Program pengabdian ini berjalan efektif karena beberapa faktor pendukung berikut:

1) Antusiasme Tinggi dari Peserta

Anak-anak diaspora menunjukkan semangat belajar yang sangat tinggi. Banyak dari mereka belum pernah mengikuti pelatihan digital atau kelas bahasa Inggris interaktif, sehingga mereka sangat termotivasi. Antusiasme ini mempercepat proses pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang dinamis.

2) Dukungan Penuh dari Komunitas dan Pengurus Sekolah

Komunitas Indonesia di Malaysia, terutama pengurus sekolah komunitas, sangat membantu dalam menyediakan tempat, mengatur jadwal, serta mengoordinasi peserta. Dukungan ini mempermudah proses pelaksanaan kegiatan dan memperkuat hubungan antara tim pengabdi dan komunitas.

3) Penggunaan Metode Pembelajaran Interaktif

Metode *learning by doing*, permainan edukatif, *role-play*, serta penggunaan alat digital (Canva, aplikasi editing sederhana, quiz online) menjadi daya tarik utama bagi peserta. Metode ini efektif karena sesuai dengan karakteristik anak usia 8–14 tahun yang belajar lebih baik melalui aktivitas langsung.

4) Kolaborasi Relawan dan Pemateri

Kerja sama antarpengajar, relawan, serta mahasiswa yang terlibat memungkinkan pendampingan yang lebih intensif. Rasio pendamping yang cukup membuat peserta lebih mudah mendapatkan bimbingan personal terutama dalam penggunaan perangkat digital.

5) Lingkungan Belajar yang Akrab dan Aman

Anak-anak merasa nyaman karena suasana yang inklusif dan tidak menghakimi. Pendekatan humanis mendorong mereka berani mencoba hal baru, terutama berbicara dalam bahasa Inggris di depan kelompok.

2. Faktor Penghambat

Walaupun program berjalan baik, terdapat beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas kegiatan:

1) Variasi Kemampuan Awal Peserta

Perbedaan tingkat kemampuan digital dan bahasa Inggris antar peserta cukup signifikan. Sebagian sudah mengenal dasar komputer, tetapi sebagian lainnya benar-benar pemula. Kondisi ini menuntut pengajar untuk memberikan pendampingan tambahan sehingga waktu pembelajaran lebih panjang dari rencana awal.

2) Waktu Pelaksanaan Terbatas

Durasi program relatif singkat, sementara materi literasi digital dan bahasa Inggris memerlukan pendampingan berkelanjutan. Keterbatasan waktu membuat beberapa materi hanya dapat diberikan secara dasar.

5. KESIMPULAN

Program *Digital Literacy & English for Young Diaspora* berhasil memberikan dampak nyata bagi anak-anak Indonesia di Malaysia, khususnya dalam hal peningkatan kompetensi digital, kemampuan komunikasi bahasa Inggris, dan rasa percaya diri. Melalui pendekatan pembelajaran interaktif dan pendampingan yang intensif, peserta dapat menguasai keterampilan

dasar penggunaan perangkat digital, menghasilkan karya kreatif seperti poster dan video, serta mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris tingkat dasar hingga menengah.

Selain memberikan peningkatan pengetahuan, program ini juga berperan dalam membangun pengalaman belajar yang positif bagi anak-anak diaspora yang selama ini tidak memiliki akses pembelajaran setara dengan anak-anak di Indonesia. Penggunaan metode berbasis proyek dan permainan terbukti efektif dalam memotivasi peserta untuk belajar secara aktif dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan sebagai program yang relevan, efektif, dan berdampak sosial tinggi, serta memiliki potensi untuk dikembangkan lebih luas. Program serupa sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan di komunitas diaspora lainnya, baik di Malaysia maupun negara lain, sebagai bagian dari upaya memberikan kesempatan belajar yang lebih merata bagi anak-anak Indonesia di luar negeri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Potensi Utama karena telah membantu terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Penulis juga berterima kasih kepada mitra kegiatan karena telah meluangkan waktu dan tenaga demi terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buckingham, D. (2007). *Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the Internet*. Research in Comparative and International Education, 2(1), 43–55.

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.

Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching* (5th ed.). Pearson Education.

Livingstone, S. (2014). *Children's digital rights: A priority*. Intermedia, 42(4), 20–24.

Rahmawati, F. (2020). Peningkatan literasi digital anak melalui metode pembelajaran terpadu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 113–122.

Warschauer, M. (2011). *Learning in the cloud: Digital media and language learning*. Language Learning & Technology, 15(2), 1–5.

Rosana, D., & Setyawarno, D. (2016). *Statistik terapan untuk penelitian pendidikan* (1st ed.). UNY Press.

Sudarsana, I. K., Simarmata, J., Swasgita, I. P. H. Y., Suciati, N. P., Rudiadnyana, I. M., RN, K. B., & Anggreni, P. K. N. (2018). *Teknologi dan aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.