

IMPLEMENTASI GEMA DIGILIB 4.0: GAMIFIKASI LITERASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI MASYARAKAT DESA RAKATEDA II, KECAMATAN GOLEWA BARAT KABUPATEN NGADA

1. Pelipus Wungo Kaka¹, 2. Ferdiansyah², 3. Kadek Wirahyuni³

Universitas Pendidikan Ganesha

Alamat e-mail : pelipus.wungo@student.undiksha.ac.id,
ferdiansyah@student.undiksha.ac.id, kadek.wirahyuni@undiksha.ac.id,

ABSTRACT

The Student Organization Capacity Building Program (PPK Ormawa) through Gema Digilib 4.0 was implemented in Rakateda II Village as an effort to improve community digital literacy based on local wisdom. Problems faced by the community include low interest in reading, limited access to literacy materials, and low utilization of digital technology for educational activities. This program aims to improve the community's digital literacy skills while preserving local culture through the digitization of local wisdom-based content. The implementation method was carried out in a participatory manner through field surveys, observations, Focus Group Discussions (FGDs), and in-depth interviews with the community and village government. The program was implemented through pioneering, development, and independence stages which included the development of the Gema Digilib 4.0 platform, digital literacy training, development of gamification features, the formation of a village literacy community, and community mentoring. The program results showed an increase in community participation in digital literacy activities, increased interest in reading among children and adolescents, increased productive use of digital technology, and the digitization of local culture in Rakateda II Village as an effort to preserve culture. In addition, the formation of a village literacy community supports the sustainability of the program independently in the community. Thus, Gema Digilib 4.0 can be a solution for strengthening community-based digital literacy and sustainable local wisdom in rural areas.

Keywords: digital literacy, Gema Digilib 4.0, local wisdom

ABSTRAK

Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) melalui Gema Digilib 4.0 dilaksanakan di Desa Rakateda II sebagai upaya meningkatkan literasi digital masyarakat berbasis kearifan lokal. Permasalahan yang dihadapi masyarakat meliputi rendahnya minat baca, keterbatasan akses bahan literasi, serta rendahnya pemanfaatan teknologi digital untuk kegiatan edukatif. Program ini bertujuan meningkatkan kemampuan literasi digital masyarakat sekaligus melestarikan budaya lokal melalui digitalisasi konten berbasis kearifan lokal. Metode pelaksanaan dilakukan secara partisipatif melalui survei lapangan, observasi, Focus Group Discussion (FGD), dan wawancara mendalam dengan

masyarakat dan pemerintah desa. Program dilaksanakan melalui tahap perintisan, pengembangan, dan kemandirian yang meliputi pengembangan platform Gema Digilib 4.0, pelatihan literasi digital, pengembangan fitur gamifikasi, pembentukan komunitas literasi desa, dan pendampingan masyarakat. Hasil program menunjukkan adanya peningkatan partisipasi masyarakat dalam kegiatan literasi digital, meningkatnya minat baca anak-anak dan remaja, meningkatnya pemanfaatan teknologi digital secara produktif, serta terdigitalisasinya budaya lokal Desa Rakateda II sebagai upaya pelestarian budaya. Selain itu, terbentuknya komunitas literasi desa mendukung keberlanjutan program secara mandiri di masyarakat. Dengan demikian, Gema Digilib 4.0 mampu menjadi solusi penguatan literasi digital berbasis masyarakat dan kearifan lokal yang berkelanjutan di wilayah pedesaan.

Kata kunci: literasi digital, Gema Digilib 4.0, kearifan lokal

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di bidang pendidikan dan literasi. Literasi menjadi fondasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia karena kemampuan membaca, memahami informasi, serta memanfaatkan teknologi digital merupakan kompetensi yang sangat dibutuhkan di era transformasi digital. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) juga memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat (Novita dkk., 2023). Perkembangan internet, media sosial, dan berbagai platform digital telah mengubah cara masyarakat

berkomunikasi, berinteraksi, serta menyebarkan informasi. Namun demikian, tingkat literasi masyarakat Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah dengan indeks membaca sekitar 0,001, yang berarti hanya satu dari 1.000 orang yang memiliki minat baca tinggi. Selain itu, hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca pelajar Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Secara nasional, Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat yang dirilis oleh Perpustakaan

Nasional Republik Indonesia berada pada kategori sedang, meskipun masih terdapat kesenjangan antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Wilayah pedesaan, khususnya di kawasan Indonesia Timur seperti Kabupaten Ngada, masih menghadapi keterbatasan akses terhadap bahan bacaan, fasilitas literasi, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran masyarakat.

Desa Rakateda II yang berada di wilayah Kecamatan Golewa Barat merupakan salah satu desa yang memiliki potensi sosial budaya yang kuat, namun masih menghadapi tantangan dalam pengembangan literasi masyarakat. Berdasarkan data profil desa tahun 2023, jumlah penduduk Desa Rakateda II mencapai sekitar 1.150 jiwa dengan komposisi 52% perempuan dan 48% laki-laki. Dari jumlah tersebut sekitar 32% merupakan usia sekolah, sedangkan 41% berada pada usia produktif (18–45 tahun). Kondisi ini menunjukkan bahwa desa memiliki potensi sumber daya manusia yang cukup besar untuk dikembangkan melalui program literasi berbasis masyarakat. Namun demikian, data observasi awal menunjukkan bahwa tingkat aktivitas

membaca masyarakat masih rendah. Dari hasil survey sederhana terhadap 60 responden masyarakat Desa Rakateda II, ditemukan bahwa: 1) 68% responden jarang membaca buku selain buku pelajaran. 2) 54% responden belum pernah mengakses perpustakaan desa Rakateda II. 3) 72% responden lebih sering menggunakan ponsel untuk hiburan dibandingkan membaca konten edukatif. 4) hanya 18% responden yang pernah memanfaatkan aplikasi literasi digital. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara akses teknologi digital yang semakin meningkat dengan pemanfaatannya untuk kegiatan literasi. Selain faktor akses, aspek budaya membaca juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Wawancara dengan tokoh masyarakat dan perangkat desa menunjukkan bahwa kegiatan literasi formal seperti perpustakaan desa belum dimanfaatkan secara optimal. Masyarakat lebih terbiasa memperoleh pengetahuan melalui tradisi lisan, cerita rakyat, dan praktik budaya lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Di sisi lain, Desa Rakateda II memiliki kekayaan kearifan lokal berupa cerita rakyat,

nilai adat, serta praktik budaya yang masih hidup dalam kehidupan masyarakat. Potensi ini sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai sumber materi literasi yang lebih kontekstual dan menarik bagi masyarakat desa.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar masyarakat adalah melalui gamifikasi. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang mengadopsi elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan kompetisi ke dalam proses edukasi sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Penerapan metode ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa serta menanamkan nilai-nilai Islami seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab dalam pembelajaran (Fauziyah., 2025). Dalam konteks pendidikan masyarakat desa, gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan media edukasi yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital dan tidak monoton.

Selain penggunaan teknologi dan gamifikasi, pengintegrasian kearifan lokal juga menjadi aspek penting dalam pengembangan media

edukasi masyarakat. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai budaya yang hidup dan berkembang dalam masyarakat, seperti bahasa daerah, cerita rakyat, adat istiadat, serta nilai gotong royong yang diwariskan secara turun-temurun. Integrasi kearifan lokal ke dalam kurikulum, pengajaran berbasis praktik tradisional, serta pelibatan komunitas lokal dalam proses pendidikan mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman generasi muda terhadap kearifan lokal (Ajilah, 2025). Penggunaan unsur budaya lokal dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kedekatan emosional masyarakat terhadap materi edukasi sekaligus menjadi upaya pelestarian budaya daerah di tengah arus modernisasi. Oleh karena itu, penggabungan teknologi digital dengan nilai budaya lokal diharapkan mampu menciptakan sistem pembelajaran yang lebih kontekstual, relevan, dan mudah diterima masyarakat.

B. Metode Penelitian

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan masyarakat Desa Rakateda II pada setiap tahapan program. Pelaksanaan program

diawali dengan proses identifikasi potensi, masalah, dan kebutuhan masyarakat melalui survei lapangan, observasi, Focus Group Discussion (FGD), serta wawancara mendalam dengan tokoh formal maupun nonformal. Survei lapangan dilakukan untuk mengetahui kondisi lingkungan, fasilitas pendidikan dan literasi, serta akses masyarakat terhadap teknologi digital. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas masyarakat terkait budaya membaca, proses belajar, dan penggunaan perangkat digital. Selanjutnya, FGD dilaksanakan bersama perangkat desa, tokoh masyarakat, pemuda, pelajar, dan perwakilan masyarakat untuk menggali permasalahan literasi serta potensi lokal yang dapat dikembangkan. Wawancara mendalam dilakukan kepada kepala desa, tokoh adat, tokoh pendidikan, dan tokoh masyarakat guna memperoleh informasi mengenai kondisi sosial budaya masyarakat Desa Rakateda II.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pelaksana bersama masyarakat menyusun rancangan program PPK Ormawa berbasis kebutuhan masyarakat. Program dirancang melalui tiga tahapan utama,

yaitu tahap perintisan, tahap pengembangan, dan tahap kemandirian program. Pada tahap perintisan dilakukan pengembangan platform Gema Digilib 4.0, digitalisasi konten kearifan lokal, sosialisasi program, serta pelatihan literasi digital bagi masyarakat. Tahap pengembangan difokuskan pada pengembangan fitur gamifikasi literasi, pendampingan masyarakat, penyelenggaraan kegiatan literasi berbasis komunitas, dan pembentukan komunitas literasi desa. Selanjutnya, tahap kemandirian dilakukan melalui penguatan kapasitas komunitas literasi, pengembangan konten oleh masyarakat, kolaborasi dengan pemerintah desa dan lembaga pendidikan, serta evaluasi program untuk memastikan keberlanjutan kegiatan literasi digital di Desa Rakateda II. Dalam pelaksanaannya, Ormawa berperan sebagai perancang program, fasilitator, mobilisator masyarakat, serta pelaksana monitoring dan evaluasi kegiatan. Ormawa juga bertugas mengembangkan modul gamifikasi berbasis kearifan lokal, mengelola logistik dan anggaran, melatih relawan lokal, serta menjalin kolaborasi

dengan berbagai pihak guna mendukung implementasi dan keberlanjutan program Gema Digilib

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan program PPK Ormawa di Desa Rakateda II dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan masyarakat pada setiap tahapan kegiatan. Kegiatan diawali melalui survei lapangan, observasi, Focus

Group Discussion (FGD), dan wawancara mendalam untuk mengidentifikasi kondisi literasi masyarakat, potensi desa, serta kebutuhan masyarakat terkait pemanfaatan teknologi digital. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, program Gema Digilib 4.0 dikembangkan sebagai solusi peningkatan literasi digital berbasis kearifan lokal.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan Program Gema Digilib 4.0

Tabel berikut menjelaskan tahapan pelaksanaan program, kegiatan yang dilakukan, serta hasil yang berhasil dicapai selama implementasi program di Desa Rakateda II.

Tahapan Program	Kegiatan yang Dilaksanakan	Hasil yang Dicapai
Tahap Perintisan	Survei lapangan, observasi, FGD, dan wawancara mendalam	Teridentifikasi kondisi literasi masyarakat, kebutuhan digital, serta potensi kearifan lokal Desa Rakateda II
	Pengembangan platform Gema Digilib 4.0	Tersedianya platform literasi digital berbasis kearifan lokal
	Digitalisasi konten budaya lokal	Terdokumentasinya cerita rakyat, sejarah desa, dan budaya lokal dalam bentuk digital
	Sosialisasi program kepada masyarakat	Meningkatnya pemahaman masyarakat mengenai pentingnya literasi digital
	Pelatihan literasi digital	Masyarakat mampu menggunakan media digital secara edukatif dan produktif
Tahap Pengembangan	Pengembangan fitur gamifikasi literasi	Tersedianya fitur kuis, tantangan membaca, dan sistem poin untuk meningkatkan minat baca
	Pendampingan penggunaan platform	Masyarakat lebih aktif memanfaatkan platform Gema Digilib 4.0

	Kegiatan literasi berbasis komunitas	Terlaksananya pojok baca, diskusi literasi, lomba membaca, dan belajar bersama
	Pembentukan komunitas literasi desa	Terbentuknya kelompok pemuda dan relawan literasi sebagai penggerak program
Tahap Kemandirian	Penguatan kapasitas komunitas literasi	Komunitas mampu mengelola kegiatan literasi secara mandiri
	Pengembangan konten oleh masyarakat	Masyarakat mulai membuat dan mengelola konten digital berbasis budaya lokal
	Kolaborasi dengan pemerintah desa dan sekolah	Terjalannya dukungan fasilitas dan kerja sama keberlanjutan program
	Monitoring dan evaluasi program	Diketahui adanya peningkatan minat baca, partisipasi masyarakat, dan pemahaman literasi digital

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa pelaksanaan program Gema Digilib 4.0 berjalan sesuai tahapan yang telah direncanakan. Pada tahap perintisan, kegiatan difokuskan pada identifikasi kebutuhan masyarakat dan pengembangan platform literasi digital. Selanjutnya, tahap pengembangan diarahkan pada

peningkatan keterlibatan masyarakat melalui gamifikasi dan kegiatan komunitas. Adapun tahap kemandirian menunjukkan bahwa masyarakat mulai mampu mengelola kegiatan literasi secara mandiri dan aktif mengembangkan konten digital berbasis budaya lokal.

Tabel 2. Peran Ormawa dalam Pelaksanaan Program

Tabel berikut menjelaskan bentuk peran Ormawa selama pelaksanaan program Gema Digilib 4.0 di Desa Rakateda II.

Bidang Peran Ormawa	Bentuk Kegiatan
Perancang Program	Menyusun konsep dan tahapan program Gema Digilib 4.0
Fasilitator	Mendampingi masyarakat dalam pelatihan dan kegiatan literasi
Mobilisator Masyarakat	Mengajak masyarakat, pemuda, dan pelajar untuk aktif dalam program

Pengembang Media	Mengembangkan platform dan modul gamifikasi berbasis kearifan lokal
Monitoring dan Evaluasi	Melakukan evaluasi pelaksanaan dan keberlanjutan program
Pengelola Kemitraan	Menjalin kerja sama dengan pemerintah desa, sekolah, dan pihak pendukung lainnya

Berdasarkan Tabel 2, Ormawa memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan program. Ormawa tidak hanya bertindak sebagai pelaksana kegiatan, tetapi juga sebagai fasilitator dan penggerak masyarakat. Selain itu, Ormawa turut

berperan dalam pengembangan media literasi digital, pelatihan relawan lokal, serta membangun kolaborasi dengan pemerintah desa dan lembaga pendidikan guna mendukung keberlanjutan program.

Tabel 3. Dampak Program terhadap Masyarakat

Tabel berikut menunjukkan dampak pelaksanaan program Gema Digilib 4.0 terhadap masyarakat Desa Rakateda II.

Aspek Dampak	Kondisi Sebelum Program	Kondisi Setelah Program
Minat baca masyarakat	Masih rendah	Mengalami peningkatan melalui kegiatan literasi dan gamifikasi
Pemanfaatan teknologi digital	Sebatas media komunikasi dan hiburan	Digunakan sebagai sarana belajar dan literasi digital
Akses terhadap bahan bacaan	Terbatas	Lebih mudah melalui platform digital Gema Digilib 4.0
Keterlibatan pemuda	Masih kurang aktif	Pemuda aktif dalam komunitas literasi desa
Pelestarian budaya lokal	Belum terdokumentasi dengan baik	Budaya lokal terdigitalisasi dalam platform digital

Berdasarkan Tabel 3, program Gema Digilib 4.0 memberikan dampak positif terhadap masyarakat Desa Rakateda II. Masyarakat mulai menunjukkan peningkatan minat baca dan kemampuan memanfaatkan teknologi digital secara positif. Selain itu, keterlibatan pemuda dalam kegiatan

literasi meningkat dan budaya lokal desa berhasil terdokumentasi dalam bentuk digital sehingga dapat menjadi sarana edukasi sekaligus pelestarian budaya lokal.



1. Uraian Gambar: Halaman Utama (Homepage) Aplikasi

Gambar 4.1 Tampilan Antarmuka Halaman Utama (Homepage) GEMA DIGILIB 4.0

Gambar 4.1 menunjukkan antarmuka halaman utama dari aplikasi GEMA DIGILIB 4.0 yang diakses oleh masyarakat Desa Rakateda II. Desain visual aplikasi ini sengaja mengintegrasikan unsur kearifan lokal Kabupaten Ngada, seperti penggunaan corak tenun ikat Ngada sebagai latar belakang dan ikon rumah adat *Bhaga* serta *Ngadhu* sebagai tombol menu utama. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat ringkasan profil mereka, jumlah poin yang telah dikumpulkan, serta tiga menu utama: 'Pustaka Loka' (katalog buku), 'Tantangan Budaya' (fitur gamifikasi), dan 'Papan Juara' (*leaderboard*). Integrasi visual lokal ini bertujuan untuk membangun kedekatan emosional (relevansi budaya) antara masyarakat desa dengan media digital yang digunakan."

2. Uraian Gambar: Fitur Gamifikasi dan Kuis Interaktif

Gambar 4.2 Fitur Kuis Literasi Berbasis Kearifan Lokal dan Sistem *Reward*

Implementasi mekanika gamifikasi dalam GEMA DIGILIB 4.0 disajikan pada Gambar 4.2. Setelah masyarakat membaca materi literasi yang tersedia, mereka diarahkan

untuk menyelesaikan misi berupa kuis interaktif. Pertanyaan kuis dikombinasikan antara materi umum dan pengetahuan lokal Desa Rakateda II (misalnya: sejarah desa, sistem pertanian lokal, atau adat istiadat Golewa Barat). Setiap jawaban yang benar akan memberikan *experience points* (XP) secara *real-time*. Jika berhasil menyelesaikan satu modul bacaan, pengguna mendapatkan lencana (*badge*) digital khusus, seperti lencana 'Ksatria Rakateda' atau 'Penun Ilmu', yang berfungsi sebagai penguat motivasi (*positive reinforcement*) untuk terus membaca."

3. Uraian Gambar: Papan Peringkat (Leaderboard)

Gambar 4.3 Tampilan *Leaderboard* (Papan Juara) untuk Memicu Kompetisi Positif

Gambar 4.3 menampilkan fitur *Leaderboard* atau Papan Juara yang memperlihatkan peringkat akumulasi poin pengguna di lingkup Desa Rakateda II. Fitur ini dirancang untuk memicu kompetisi yang sehat dan positif di antara remaja dan masyarakat desa. Nama pengguna yang berada di peringkat tiga besar setiap bulannya akan mendapatkan apresiasi khusus dari tim peneliti dan pemerintah desa. Berdasarkan hasil observasi, keberadaan *leaderboard* ini secara signifikan meningkatkan frekuensi harian masyarakat dalam membuka aplikasi untuk mempertahankan atau mengejar ketertinggalan poin mereka."

4. Uraian Gambar: Katalog Buku Digital (Konten Lokal)

Gambar 4.4 Modul Pustaka Digital Berbasis Konten Lokal Desa Rakateda II

Katalog buku digital yang ramah pengguna (*user-friendly*) ditunjukkan pada Gambar 4.4. Konten literasi tidak hanya menyediakan buku bacaan

umum, tetapi juga e-book dan infografis orisinal yang diproduksi bersama tokoh adat Golewa Barat. Materi tersebut mencakup potensi pertanian bambu, hortikultura, hingga cerita rakyat Ngada yang dikemas dengan bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang menarik. Format digital ini memudahkan masyarakat mengakses informasi berharga yang selama ini hanya diwariskan secara lisan (*oral tradition*)."

Pelaksanaan program Gema Digilib 4.0 di Desa Rakateda II menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif menjadi faktor penting dalam keberhasilan program literasi digital berbasis masyarakat. Menurut Fiqrianto et al. (2026), pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi dan kolaborasi efektif mampu meningkatkan kualitas lingkungan serta mendorong kemandirian desa secara berkelanjutan. Keterlibatan masyarakat sejak tahap identifikasi masalah hingga evaluasi program mampu meningkatkan rasa memiliki (*sense of ownership*) terhadap program sehingga masyarakat lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan. Melalui survei lapangan, observasi, Focus Group Discussion (FGD), dan wawancara mendalam, program yang dirancang dapat disesuaikan dengan kebutuhan nyata masyarakat Desa Rakateda II.

Hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa permasalahan utama masyarakat terletak pada rendahnya minat baca, keterbatasan akses terhadap bahan literasi, serta rendahnya pemanfaatan teknologi digital untuk kegiatan edukatif. Sebelum program dilaksanakan, penggunaan perangkat digital di masyarakat sebagian besar hanya dimanfaatkan untuk komunikasi dan hiburan. Kondisi ini sejalan dengan

fenomena di masyarakat pedesaan pada umumnya yang masih menghadapi keterbatasan akses dan pemanfaatan teknologi digital secara produktif. Masyarakat pedesaan cenderung menggunakan internet untuk komunikasi dan hiburan dibandingkan untuk kebutuhan edukasi dan pengembangan ekonomi digital (Eka Trisna & Batubara, 2024). Melalui pengembangan platform Gema Digilib 4.0, masyarakat mulai memperoleh akses yang lebih mudah terhadap bahan bacaan dan konten edukatif berbasis digital. Kehadiran platform ini tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal melalui digitalisasi cerita rakyat, sejarah desa, dan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Desa Rakateda II. Digitalisasi budaya lokal menjadi langkah penting dalam menjaga keberlanjutan budaya agar tetap dikenal oleh generasi muda di tengah perkembangan teknologi digital. Literasi konten digital berbasis budaya lokal mampu meningkatkan kesadaran masyarakat dalam melestarikan budaya melalui pemanfaatan media digital dan platform teknologi informasi (Fajarianto et al., 2024).

Pelaksanaan pelatihan literasi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman masyarakat mengenai penggunaan teknologi secara edukatif dan produktif. Masyarakat mulai memahami cara mengakses informasi digital, menggunakan platform pembelajaran, serta memanfaatkan media digital sebagai sarana pengembangan pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, mengelola, dan memanfaatkan informasi secara

bijak. Pengembangan literasi digital dapat meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dan penguatan keterampilan abad ke-21 (Lubis et al., 2024).

Pengembangan fitur gamifikasi literasi pada platform Gema Digilib 4.0 juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja, dalam kegiatan membaca dan belajar. Fitur seperti tantangan membaca, kuis edukatif, dan sistem penghargaan berbasis poin mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Pendekatan gamifikasi dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pengguna.

Selain itu, pembentukan komunitas literasi desa menjadi salah satu hasil penting dalam mendukung keberlanjutan program. Komunitas ini berfungsi sebagai penggerak kegiatan literasi di masyarakat dan menjadi wadah kolaborasi antara pemuda, pelajar, relawan, dan masyarakat desa. Keberadaan komunitas literasi menunjukkan bahwa masyarakat tidak lagi hanya menjadi objek program, tetapi mulai berperan sebagai subjek yang mampu mengelola kegiatan literasi secara mandiri. Kolaborasi antara Ormawa, pemerintah desa, dan lembaga pendidikan juga memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan program. Dukungan pemerintah desa dalam bentuk fasilitas dan dukungan kebijakan, serta keterlibatan sekolah dalam pemanfaatan platform sebagai media pembelajaran tambahan, menunjukkan adanya sinergi antar pihak dalam mendukung penguatan literasi digital masyarakat. Kerja sama ini menjadi faktor penting dalam

menjaga keberlanjutan program setelah kegiatan PPK Ormawa selesai dilaksanakan.

Meskipun demikian, pelaksanaan program masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, rendahnya kemampuan digital sebagian masyarakat lanjut usia, serta keterbatasan perangkat pendukung pembelajaran digital. Namun, kendala tersebut dapat diatasi secara bertahap melalui pendampingan berkelanjutan, pelatihan dasar penggunaan teknologi, serta optimalisasi peran relawan dan komunitas literasi desa.

Secara keseluruhan, program Gema Digilib 4.0 berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital masyarakat Desa Rakateda II. Program ini tidak hanya meningkatkan minat baca dan kemampuan pemanfaatan teknologi digital, tetapi juga memperkuat pelestarian budaya lokal melalui digitalisasi kearifan lokal masyarakat. Dengan adanya komunitas literasi desa dan dukungan berbagai pihak, program Gema Digilib 4.0 memiliki potensi untuk terus berkembang sebagai model penguatan literasi digital berbasis kearifan lokal di masyarakat pedesaan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan program PPK Ormawa melalui Gema Digilib 4.0 di Desa Rakateda II, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil meningkatkan literasi digital masyarakat melalui pendekatan partisipatif berbasis kearifan lokal. Keterlibatan masyarakat dalam setiap tahapan program, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan,

hingga evaluasi, mampu meningkatkan partisipasi dan rasa memiliki masyarakat terhadap program yang dijalankan. Pelaksanaan program melalui tahap perintisan, pengembangan, dan kemandirian berhasil menghasilkan platform literasi digital yang memuat berbagai konten edukatif dan budaya lokal Desa Rakateda II. Program ini juga mampu meningkatkan minat baca masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja, melalui penerapan fitur gamifikasi literasi yang interaktif dan menarik. Selain itu, masyarakat mulai mampu memanfaatkan teknologi digital secara lebih positif dan produktif sebagai sarana belajar dan pengembangan pengetahuan.

Pembentukan komunitas literasi desa menjadi salah satu hasil penting dalam mendukung keberlanjutan program. Komunitas tersebut berperan aktif dalam mengelola kegiatan literasi, mendampingi masyarakat, serta mengembangkan konten digital berbasis budaya lokal. Kolaborasi antara Ormawa, pemerintah desa, lembaga pendidikan, dan masyarakat juga menjadi faktor pendukung keberhasilan dan keberlanjutan program Gema Digilib 4.0. Secara keseluruhan, program Gema Digilib 4.0 tidak hanya memberikan dampak terhadap peningkatan literasi digital masyarakat, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal melalui digitalisasi kearifan lokal Desa Rakateda II. Dengan demikian, program ini dapat menjadi model pengembangan literasi digital

berbasis masyarakat dan kearifan lokal yang berkelanjutan di wilayah pedesaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Novita, T., Hasan, S., & Dewi, R. (2023). Pengaruh pengembangan sumber daya manusia dan budaya digital terhadap kinerja pegawai. *PARADOKS Jurnal Ilmu Ekonomi*, 6(3), 187–197. Diakses dari <https://jurnal.feb-umi.id/index.php/PARADOKS/article/view/644>
- Fauziyah, NR, Fatah, MF, & Mahmuda, R. (2025). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DENGAN GAMIFIKASI STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* , 12 (1), 15–25. <https://doi.org/10.52166/dareililmi.v12i1.9367>
- Ajilah, Z. E. (2025). Menghidupkan kearifan lokal melalui pendidikan berbasis nilai tradisional. *Jurnal Edukatif*, 3(2), 260-264
- Fiqrianto, M., Mufliq, A., Rofilah, I., Andriana, L. R., Wahyudin, M., Nihayah, M. A., ... & Asitah, N. (2026). Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Edukasi, Literasi Digital, dan Penguatan Sosial di Desa. *Nusantara Community Empowerment Review*, 4(1), 73-81. <https://doi.org/10.55732/z8amc847>
- Eka Trisna, N. F. I., & Batubara, A. K. (2024). Literasi digital masyarakat pedesaan: Studi di Desa Tanah Tinggi

Kabupaten Batubara. Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v11i2.3885>

Fajarianto, O., Aulia, F., Wulandari, D., Prayitno, P. H., Syarifa, N. K., Karima, U., & Dinata, V. M. (2025). LITERASI KONTEN DIGITAL UNTUK PELESTARIAN BUDAYA LOKAL DI DESA KEBOBANG. SEPAKAT Sesi Pengabdian Pada Masyarakat, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.56371/sepakat.v5i1.423>

Leli Hasanah Lubis, Budi Febriani, Meisa Fitri Nasution, Usmala Dewi Siregar, & Agus Salim. (2025). Pengembangan Literasi Digital Di Kalangan Guru Dan Siswa: Kajian Pustaka. Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains, 9(1). <https://doi.org/10.58822/tbq.v9i1.262>

Zahara, S., Afkar, T., Istiqomah, O., Sholikha, M., & Aryanusa, A. (2024).

LOKAKARYA PENYUSUNAN BAHAN AJAR GAMIFICATION DAN KEARIFAN LOKAL BAGI GURU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI SISWA. In Prosiding (SENIAS) Seminar Pengabdian Masyarakat (pp. 97-107).

Qonita, A. (2025). PENGEMBANGAN GAME KAHOOT! BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).

Minir, M., Dianto, A., & Zulfiqar, D. (2025). Prabu Bhennika: Literasi Pendidikan Dan Budaya Endemik Nusantara Kecerdasan Game Based Learning Daerah Episentrum Budaya. Jurnal Pengabdian Negeri, 2(4), 218-231.