

Generasi Milenial Cakap Digital; Penyuluhan & Pendampingan Remaja di Kelurahan Bakunase - Nusa Tenggara Timur

I Putu Agus Apriliana¹, Rizky M. A. Abel², Fera Ratna Dewi Siagian^{*3}, I Nyoman Wahyu Esa Wijaya⁴, Kurniayu Triastuti R.A Ratu⁵, Rista Apriliya Devi⁶ & Stofiani Susana Lima⁷

¹⁻²Program Studi Bimbingan Konseling, FKIP, Universitas Nusa Cendana - Kupang

³⁻⁴Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi, FKIP, Universitas Nusa Cendana - Kupang

⁵⁻⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nusa Cendana - Kupang

⁷Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, FKIP, Universitas Nusa Cendana - Kupang

*e-mail: i.putu.agus.apriliana@staf.undana.ac.id¹, kurniayu.ratu@staf.undana.ac.id²,
fera.ratna.dewi.siagian@staf.undana.ac.id³

Abstract

The development of existing digital technology needs to be balanced with digital skills so that they can make reasonable adjustments. The Indonesian government continues to encourage this digital literacy nationally. Because of that, mentoring activities were carried out in the City of Kupang - East Nusa Tenggara in the form of 1) providing information about digital literacy, 2) searching for digital training information and analyzing for school academic activities, and 3) training on wise social media and creating digital information educative. GMT REHOBOT PAR youth in the Bakunase sub-district, Kupang City - East Nusa Tenggara, totalling 22 people, were involved in this activity. Activities are held every Saturday, from Sunday I - IV in May. The method used in this activity is socialization material, discussion and direct practice. The activity results showed an increase in participants' understanding of digital literacy based on the pre-test and post-test results. Participants' knowledge of digital literacy includes understanding digital devices, applications, search engines, ethics and rules that must be considered in utilizing the digital world. Regarding skills, participants can demonstrate the ability to search for and analyze digital information and use various kinds of digital applications to support their school's academic activities.

Keywords: *Mentoring, Digital Literacy, Technology, Adolescent, East Nusa Tenggara*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang ada perlu diimbangi dengan keterampilan digital agar dapat melakukan penyesuaian yang wajar. Pemerintah Indonesia terus mendorong literasi digital ini secara nasional. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan yang dilakukan di Kota Kupang - Nusa Tenggara Timur berupa 1) pemberian informasi tentang literasi digital, 2) pencarian informasi pelatihan digital dan analisis untuk kegiatan akademik sekolah, dan 3) pelatihan bijak media sosial dan menciptakan informasi digital yang edukatif. Pemuda GMT REHOBOT PAR Kecamatan Bakunase Kota Kupang - Nusa Tenggara Timur yang berjumlah 22 orang dilibatkan dalam kegiatan ini. Kegiatan dilaksanakan setiap hari Sabtu, mulai Minggu I - IV pada bulan Mei. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah materi sosialisasi, diskusi dan praktek langsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap literasi digital berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Pengetahuan peserta mengenai literasi digital meliputi pemahaman perangkat digital, aplikasi, mesin pencari, etika dan aturan-aturan yang harus diperhatikan dalam memanfaatkan dunia digital. Terkait keterampilan, peserta dapat menunjukkan kemampuan mencari dan menganalisis informasi digital serta menggunakan berbagai macam aplikasi digital untuk menunjang kegiatan akademik sekolahnya.

Kata kunci: *Pendampingan, Literasi Digital, Teknologi, Remaja, Nusa Tenggara Timur*

1. PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sejak tahun 2016 telah menggiatkan Program Gerakan Literasi Nasional (GLN). Program ini dicangkan sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan

Budi Pekerti. Penguatan literasi digital menjadi salah satu program kegiatan GLN dimana telah disediakan materi pendukung yang menggariskan beberapa indikator terkait (Kemendikbud, 2017). Indikator-indikator penguatan literasi digital ini dalam basis masyarakat beberapa diantaranya yaitu 1) meningkatnya jumlah pelatihan literasi digital yang aplikatif dan berdampak pada masyarakat, 2) meningkatnya pemahaman masyarakat terkait penggunaan internet dan UU ITE, 3) meningkatnya jumlah kegiatan literasi digital yang ada di masyarakat dan 4) meningkatnya partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan literasi digital. Komitmen pemerintah akan pentingnya literasi digital ini sangatlah serius mengingat hal ini juga menjadi bagian dari misi Presiden Jokowi terkait pengembangan sumber daya manusia.

Guna mendukung penguatan literasi digital secara Nasional, Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia telah menjabarkan literasi digital kedalam empat kompetensi yaitu etis dalam mengakses media digital (*digital ethics*), budaya menggunakan digital (*digital culture*), menggunakan media digital dengan aman (*digital safety*), dan kecakapan menggunakan media digital (*digital skills*) (Kominfo, 2021). Ke-empat keterampilan ini menjadi sangat penting bagi masing-masing individu yang memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya. Generasi milenial yang melekat pada diri para remaja kelahiran tahun 1990-an ini dimana teknologi sudah menjadi bagian dari aktivitasnya penting memperhatikan keterampilan literasi digitalnya (Restianty, 2018). Memang teknologi telah memberikan banyak manfaat terhadap kehidupan umat manusia, namun perlu disikapi juga terkait dampak negatifnya. Melalui ke-empat keterampilan literasi digital ini, paling tidak dampak negatif yang ada dapat diminimalkan.

Pandemi Covid-19 yang secara tidak langsung telah merubah pola aktivitas konvensional menjadi digital khususnya dalam dunia pendidikan (Irhandyaningsih, 2020) mengakibatkan aktivitas digital semakin meningkat. Memang kemudahan yang disajikan serta efektif dan efisien baik bagi pendidik maupun peserta didik telah dirasakan. Kecakapan menggunakan media digital (*digital skill*) merupakan bagian dari ke-empat keterampilan literasi digital. Keterampilan ini mengarahkan individu untuk mampu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras serta piranti lunak TIK dan sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif (Sutrisna, 2020). Tentu sampai saat ini, teknologi digital masih dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan kedepan diprediksi teknologi digital tetap menjadi bagian sehingga kecakapan menggunakannya menjadi sangat penting (Sumiati, & Wijonarko, 2020).

2. PERMASALAHAN DAN SOLUSI

Pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh team pengabdian terhadap beberapa remaja di kelurahan Bakunase – Kota Kupang diketahui bahwa pengetahuan dasar tentang perangkat keras, piranti lunak TIK dan sistem operasi digital masih kurang khususnya untuk mendukung kegiatan akademik sekolah. Hal ini terlihat dari masih minimnya remaja memanfaatkan sumber-sumber informasi terpercaya (ilmiah) di internet untuk memenuhi tagihan-tagihan sekolah mereka. Apapun yang muncul di laman google, itulah yang mereka gunakan sebagai sumber rujukan mereka tanpa melihat situsnya dipercaya atau tidak. Informasi yang dibagikan melalui media social juga jarang dicek keterpercayaan sumbernya (hoaks). Keterbatasan bimbingan diprediksi menjadi penghambat keterampilan digital mereka berkembang. Selain itu, peralatan digital yang terbatas serta jangkauan akses internet yang belum merata menjadi kendala yang dialami selama ini. Selain itu, informasi yang terbatas terkait pemanfaatan digital dalam kegiatan akademik sekolah juga menjadi kendala lainnya.

Fenomena yang terjadi pada sebagian remaja di kelurahan Bakunase - Kota Kupang terkait kecakapan penggunaan media digital perlu mendapatkan perhatian ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat. Tentu perkembangan yang ada perlu diimbangi dengan perkembangan keterampilan digital agar mampu melakukan penyesuaian diri dengan baik. Selain

itu, hal ini juga akan dapat meminimalisir berita-berita hoaks (Tsaniyah & Juliana, 2019; Fitriarti, 2019). yang dapat merusak lingkungan sosial. Untuk itu, melalui kegiatan penyuluhan dan pendampingan terkait kecakapan menggunakan media digital ini dapat menjadi stimulus bagi remaja dalam memanfaatkan teknologi digital (Silvana & Darmawan, 2018) secara optimal khususnya dalam kegiatan akademik sekolah.

Tujuan dari kegiatan penyuluhan dan pendampingan ini adalah 1) memberikan informasi kepada peserta mengenai literasi digital meliputi perangkat digital, aplikasi digital, mesin telusur, etika digital dan aturan-aturan yang wajib diperhatikan, 2) melatih peserta mencari dan menganalisis informasi digital untuk kegiatan akademik sekolah, 3) melatih peserta bijak bermedia social dan membuat informasi digital yang edukatif. Adapun target luarannya diharapkan remaja di kelurahan Bakunase, Kota Kupang – Nusa Tenggara Timur memiliki kecakapan digital dengan indikator yaitu memahami tentang perangkat digital, aplikasi digital, mesin telusur, etika digital dan aturan-aturan yang wajib diperhatikan dalam memanfaatkan dunia digital. Selain itu, memiliki keterampilan dalam mencari dan menganalisis informasi digital serta kemampuan memanfaatkan berbagai macam aplikasi digital untuk mendukung kegiatan akademik sekolah (Wijaya & Suardiasa, 2022).

Manfaat yang diperoleh peserta dalam kegiatan penyuluhan dan pendampingan ini adalah peserta memiliki pemahaman dasar tentang literasi digital dan keterampilan digital untuk mendukung kegiatan akademik sekolah. Selain bagi peserta, sekolah tempat peserta mengenyam pendidikan juga merasakan manfaatnya dilihat dari kegiatan akademik yang memanfaatkan digital. Lembaga dan team pengabdian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana Kupang sebagai bagian dari masyarakat, telah melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi berupa pengabdian pada masyarakat yang berdampak langsung bagi kehidupan masyarakat. Pemerintah dari lingkup kelurahan hingga pusat, terbantu dari kegiatan ini sebagai upaya percepatan masyarakat digital dan tercapai tujuan program Gerakan Literasi Nasional.

3. METODE

Kegiatan penyuluhan dan pendampingan untuk membangun generasi milenial cakap digital, melibatkan remaja PAR GMT REHOBOT di kelurahan Bakunase, Kota Kupang – Nusa Tenggara Timur. Surat ijin pelaksanaan pengabdian telah diperoleh dari Pdt. Yuliana Bani – Banunu, S.Th selaku Ketua Majelis Jemaat GMT Rehobot Bakunase yang mendukung penuh kegiatan penyuluhan dan pendampingan ini. Peserta yang terlibat berusia antara 12 – 15 tahun. Kegiatan ini dilaksanakan bertempat di Gereja GMT REHOBOT yang beralamat di Jalan Angsana, Kelurahan Bakunase, Kota Kupang – Nusa Tenggara Timur, yang dimulai dari minggu 1 hingga minggu ke-4 bulan Mei 2023. Hari sabtu menjadi pilihan dan disepakati bersama oleh peserta dengan durasi kegiatan yaitu 3 jam yang dimulai dari pukul 09.00 s/d 12.00 wita. Adapun rincian kegiatan penyuluhan dan pendampingan ini sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rincian Kegiatan Penyuluhan dan Pendampingan

Kegiatan	Hari/Tanggal	Keterangan
I	Sabtu, 6 Mei 2023	1) Pembukaan 2) Pre-tes 3) Pemaparan Materi (Pengenalan awal perangkat digital, mesin telusur, aplikasi digital, etika digital dan aturan yang berlaku) 4) Diskusi

II	Sabtu, 13 Mei 2023	1) Praktik pencarian dan analisis informasi digital untuk mendukung kegiatan akademik sekolah 5) Diskusi
III	Sabtu, 20 Mei 2023	1) Praktik penggunaan aplikasi Medsos yang bijak dan edukatif 2) Diskusi
IV	Sabtu, 27 Mei 2023	1) Riview materi dan pengalaman belajar 2) Diskusi 3) Post-tes 4) Penutupan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi materi, diskusi dan praktik langsung. Diskusi yang dilakukan tidak terbatas melalui tatap muka secara langsung saat kegiatan saja, tetapi secara tidak langsung juga melalui media WhatsApp group. Peralatan yang digunakan yaitu *Smartphone* pribadi peserta dan Laptop team pelaksana pengabdian. Kegiatan ini diawali dengan melakukan *pre-tes* untuk mengetahui sejauh mana kompetensi literasi digital yang dimiliki oleh peserta. Diakhir kegiatan, *post-tes* juga dilakukan untuk mengetahui keberhasilan program.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan dan pendampingan terhadap 22 orang remaja PAR GMT REHOBOT bertujuan untuk 1) memberikan informasi mengenai literasi digital meliputi perangkat digital, aplikasi digital, mesin telusur, etika digital dan aturan-aturan yang wajib diperhatikan, 2) melatih mereka mencari dan menganalisis informasi digital untuk kegiatan akademik sekolah, dan 3) melatih mereka untuk bijak dalam bermedia sosial dan membuat informasi digital yang edukatif. Gambaran awal peserta terhadap literasi digital berdasarkan hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian dari mereka ada yang masih dalam kategori rendah dan sangat rendah. Namun sebagian besar dari mereka pemahaman literasi digitalnya sudah baik, mendominasi kategori tinggi, sedang dan sangat tinggi.

Tabel 4.2 Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Pemahaman Literasi Digital

Kriteria	Pre-test	Post-Test
Sangat Tinggi	1	3
Tinggi	10	17
Sedang	7	2
Rendah	2	1
Sangat Rendah	2	0

*Ket. N = 22

Gambaran awal peserta berdasarkan hasil *pre-test* memberikan informasi kepada tim pengabdian mengenai hal-hal apa saja yang perlu ditingkatkan dan dikembangkan mengenai pemahaman literasi digital. Kami mengidentifikasi berdasarkan hasil *pre-test* bahwa peserta memang rendah dalam menseleksi informasi (sumber terpercaya & tidak terpercaya). Mereka berfikir bahwa informasi pertama yang muncul tanpa melihat situsnya resmi atau tidak, dapat dipercaya. Berpijak dari analisa ini, kegiatan awal di minggu pertama yang kami lakukan adalah lebih mengarah pada orientasi kegiatan yang akan berlangsung kedepannya. Pada kegiatan ini juga materi umum mengenai literasi digital diberikan kepada peserta dengan lebih menekankan

pada diskusi aktif. Secara keseluruhan, kegiatan awal ini telah membangun hubungan yang harmonis diantara tim pengabdian dengan peserta serta materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta.

Dihari berikutnya, tim pengabdian mulai mengarah pada praktik langsung untuk mencari informasi digital dalam mendukung tugas-tugas akademik sekolah. Pada kegiatan ini juga diberikan bagaimana cara menganalisis sumber informasi akademik yang ada di internet. Kami mengarah pada sumber informasi akademik yang dipercaya dan menghindari situs-situs pribadi seperti wordpress, blog dan situs pribadi lainnya. Selama kurang lebih tiga jam kami mendampingi peserta untuk kegiatan ini.

Dihari ketiga, tim pengabdian mengajak peserta untuk praktik penggunaan aplikasi Medsos yang bijak dan edukatif. Pertemuan ini lebih mengarah pada informasi-informasi yang ada di medsos. Kami mengkaitkan kegiatan informasi medsos ini dengan pertemuan sebelumnya tentang pencarian sumber informasi yang dipercaya. Tujuan untuk kegiatan di hari ke-III ini adalah bagaimana peserta mampu memahami berita yang ada dan bijak membuat status di medsos sebelum diunggah. Secara keseluruhan kegiatan di hari ke-III ini dapat berjalan dengan lancar.



Gambar 2. Foto Kegiatan Pendampingan

Hari ke-4 merupakan pertemuan terakhir dari kegiatan pengabdian ini. Dalam kegiatan ini kami lebih banyak berdiskusi terkait dengan pengalaman belajar dan merefleksikan kembali materi-materi yang telah disampaikan sebelumnya. Materi yang belum dipahami, kami jelaskan kembali agar pemahaman mereka mengenai literasi digital lebih baik lagi. Kami juga mempraktikkan kembali bagian-bagian yang belum mereka pahami. Diakhir pertemuan ini kami melakukan *post-test* dengan angket yang sama digunakan saat *post-test*.

Target kegiatan pengabdian ini adalah peserta memiliki kecakapan digital dengan indikator yaitu memahami tentang perangkat digital, aplikasi digital, mesin telusur, etika digital dan aturan-aturan yang wajib diperhatikan dalam memanfaatkan dunia digital. Selain itu, memiliki keterampilan dalam mencari dan menganalisis informasi digital serta kemampuan memanfaatkan berbagai macam aplikasi digital untuk mendukung kegiatan akademik sekolah. Hasil *post-test* menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman literasi digital. Data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mendominasi pada kategori tinggi, sangat tinggi, dan sedang dan lebih tinggi dari data awal *post-test*. Meskipun masih terdapat peserta yang berada pada kategori rendah, namun masih lebih rendah dibandingkan dengan data awal *post-test*.

Data lain yang juga kami kumpulkan diakhir adalah tanggapan peserta berupa narasi tertulis. Secara keseluruhan mereka memberikan respon positif terhadap kegiatan ini. Salah satu narasi tertulis siswa misalnya: "*kesan saya, jujur saya sangat senang dapat mengikuti kegiatan ini karena dari kegiatan ini saya dapat banyak pengetahuan yang saya tidak ketahui mengenai literasi*

digital" (MR, 13 Tahun). Narasi tertulis berikutnya seperti: "*happy, saya banyak belajar tentang literasi digital, etika bermedia sosial dan manfaat*" (MH, 15 Tahun). Data narasi tertulis ini mendukung data *post-test* bahwa secara kualitatif maupun kuantitatif, kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan sesuai dengan target yang telah direncanakan.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta, Ketua Majelis dan Tim Pelaksana

Literasi digital erat kaitannya dengan nilai akademik di sekolah (Syah, dkk., 2019). Remaja yang terampil berkaitan dengan literasi digital akan membuka peluang mereka untuk berpikir, berkomunikasi, dan bekerja yang pada akhirnya berujung pada keberhasilan akademik sekolahnya (Dinata, 2021). Peserta mulai menunjukkan kemampuan mereka dalam menseleksi informasi (sumber terpercaya & tidak terpercaya). Mereka juga mulai berfikir untuk mengecek informasi yang muncul di internet dengan melihat situs resmi atau tidak dan tentunya dapat dipercaya. Keterampilan ini menjadi bagian dari penanaman karakter remaja ditengah perkembangan teknologi yang sangat pesat (Dewi, dkk., 2021). Karakter literat dalam berteknologi penting di era digital saat ini dimulai dari hal kecil seperti memahami situs yang dapat dipercaya dan pemahaman digital lainnya. Melalui penyuluhan dan pendampingan ini, setidaknya berkontribusi positif dalam menjalankan kegiatan akademik sekolah yang berkaitan dengan teknologi. Pada bagian ini diuraikan hasil yang telah dicapai dalam kegiatan PKM. Hasil ditampilkan dalam bentuk tabel, gambar, link video dan lain-lain. Jelaskan hasil yang dicapai berdasarkan indikator dan kriteria yang telah ditetapkan. Bahas hasil penelitian secara sistematis dengan analisis yang tajam serta didukung oleh literatur yang sesuai. Disamping keberhasilan yang dicapai, penulis perlu menyampaikan secara jujur kelemahan dan tingkat kesulitan kegiatan PkM yang dilakukan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan penyuluhan dan pendampingan terhadap remaja PAR GMIT REHOBOT secara keseluruhan berjalan sesuai dengan rencana. Kegiatan yang dilaksanakan selama 4 pertemuan ini memberikan pengalaman belajar dan pemahaman baru bagi peserta kegiatan. Data hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman literasi digital sebelum dan setelah kegiatan pengabdian. Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh data narasi tertulis peserta yang memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada peserta yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Selanjutnya kepada Ketua Majelis Jemaat Gereja GMIT Rehobot Bakunase beserta jajarannya

yang telah mendukung penuh keseluruhan kegiatan ini dan pimpinan Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan – Universitas Nusa Cendana.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249-5257.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring. *Eksponen*, 11(1), 20-27.
- Fitriarti, E. A. (2019). Urgensi literasi digital dalam menangkal hoax informasi kesehatan di era digital. *Metacommunication; Journal of Communication Studies*, 4(2), 234-246.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 4(2), 231-240.
- Kemendikbud. (2017). Modul Gerakan Literasi Nasional: Materi Pendukung Literasi Digital. Diakses melalui: <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-266content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>, Pada tanggal: 31 Mei 2023
- Kominfo. (2021). Ringkasan Eksekutif: Seri Modul Literasi Digital Kominfo – Japelidi – Siberkreasi 2021 – 2024. Diakses melalui: <https://www.lspr.edu/lppm/wp-content/uploads/2021/06/Ringkasan-Eksekutif-Seri-Modul-Literasi-Digital-Japelidi.pdf>, Pada tanggal: 31 Mei 2023
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72-87.
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di kota bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146-156.
- Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65-80.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283.
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi digital. *Jurnal Akrah*, 10(2), 60-69.
- Tsaniyah, N., & Juliana, K. A. (2019). Literasi digital sebagai upaya menangkal hoaks di era disrupsi. *Al-Balagh: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 4(1), 121-140.
- Wijaya, I. N. W. E., & Suardiasa, I. N. (2023). Pendampingan Peningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD Negeri Fatupisa. *Kelimutu Journal of Community Service*, 3(1), 47-52.