

Penguatan Desa Wisata Budaya Pasirkamuning melalui Workop Videografi dan Edukasi Digital di Sekolah

Novia Ardini¹, Nur Annisa Rizkia², Tifassa Maulidya³, Deby Sabrina⁴, Sri Nabawiah Astuti⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Sarana Informatika
Jalan Kramat Raya No. 98, Jakarta Pusat

e-mail: ¹noviaardini157@gmail.com, ²nurannisarizkia19@gmail.com, ³44231483@bsi.ac.id,
⁴64221887@bsi.ac.id, ⁵64231222@bsi.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
17-04-2025	10-06-2025	01-07-2025

Abstrak - Desa Pasirkamuning memiliki potensi budaya berupa kerajinan wayang golek. Namun masih kurang mendapat perhatian dalam promosi digital. Minimnya pemanfaatan media sosial menyebabkan produk pengrajin kurang dikenal luas, sehingga peluang pengembangannya masih belum optimal. Selain itu, anak-anak SD setempat masih perlu mendapatkan pemahaman lebih mengenai budaya lokal serta keterampilan dasar dalam literasi digital. Kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan juga perlu ditingkatkan guna mendukung terciptanya lingkungan yang lebih asri dan nyaman. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu masyarakat, khususnya pengrajin dalam memperkenalkan hasil karyanya secara lebih luas melalui pelatihan videografi dikalangan generasi muda. Dengan pemanfaatan media sosial, diharapkan promosi budaya dan kerajinan lokal dapat berjalan lebih efektif, sehingga dapat membuka lebih banyak peluang bagi pengrajin. Selain itu, dilakukan edukasi kepada siswa mengenai budaya lokal agar mereka lebih mengenal dan mencintai warisan budayanya. Peningkatan literasi digital juga diberikan melalui pengenalan dasar Microsoft Word dan Excell untuk membekali siswa dengan keterampilan yang sangat dibutuhkan dimasa depan. Melalui pendekatan partisipatif, masyarakat dan siswa terlibat langsung dalam kegiatan yang dilakukan. Hasil yang diharapkan dari program ini adalah meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi budaya, tumbuhnya kesadaran para siswa terhadap budaya lokal dan literasi digital. Dengan demikian, Desa Pasirkamuning dapat berkembang sebagai desa wisata budaya yang lebih dikenal luas dan membawa manfaat bagi masyarakatnya.

Kata kunci: Videografi, Desa Wisata, Literasi Digital

Abstract – Pasirkamuning Village has cultural potential in the form of wayang golek crafts. However, it still lacks attention in digital promotion. The minimal use of social media causes craftsmen's products to be less widely known, so that development opportunities are still not optimal. In addition, local elementary school children still need to gain a better understanding of cultural and basic skills in digital literacy. Awareness of the importance of maintaining environmental cleanliness also needs to be increased in order to support the creation of a more beautiful and comfortable environment. This community service activity aims to help the community, especially craftsmen, introduce their work more widely through videography training among the younger generation. By utilizing social media, it is hoped that the promotion of local culture and crafts can run more effectively, so that it can open up more opportunities for craftsmen. In addition, education is provided to students about local culture so that they know and love their cultural heritage better. Increasing digital literacy is also provided through a basic introduction to Microsoft Word and Excell to equip students with skills that are much needed in the future. Through a participatory approach, the community and students are directly involved in the activities carried out. The expected results of this program are to improve skills in utilizing digital media as a means of cultural promotion, increasing student's awareness of local culture and digital literacy. Thus, Pasirkamuning Village can develop as a cultural tourism village that is more widely known and brings benefits to its people.

Keywords: Videography, Tourist Village, Digital Literation

Pendahuluan

Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah pedoman bagi institusi pendidikan tinggi dalam mencetak sumber daya manusia yang unggul serta memiliki keterampilan di bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu, Tri Dharma juga mengarahkan mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan pelayanan sosial sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan baik secara akademik maupun non-akademik, serta sebagai bentuk aktualisasi dan pembuktian diri di hadapan lembaga maupun masyarakat (Amalia, 2024). Kegiatan ini tidak



hanya bertujuan untuk memberikan dampak positif secara langsung kepada masyarakat, tetapi juga menjadi wadah pembelajaran bagi mahasiswa dalam memahami dinamika sosial dan mengasah kemampuan memecahkan permasalahan secara nyata. Salah satu desa yang memiliki potensi besar namun belum dimanfaatkan secara optimal adalah Desa Pasirkamuning. Desa ini menyimpan kekayaan budaya yang menarik, yaitu wayang golek sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional khas Jawa Barat. Selain berfungsi sebagai hiburan, wayang golek juga merupakan produk budaya masyarakat Indonesia yang dapat dijadikan media pendidikan karakter dalam menanamkan nilai-nilai kemanusiaan (Wasngadiredja, Wibowo and Yuliani, 2023). Namun, pesatnya perkembangan teknologi dan informasi saat ini menjadi tantangan tersendiri bagi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang kebudayaan. Nilai-nilai budaya lokal kini semakin tergerus, bahkan mulai menghilang dari berbagai aspek kehidupan manusia (St and Maubesi, 2024). Terlebih lagi, kemajuan teknologi turut membawa masuk budaya asing yang memiliki daya tarik kuat di kalangan generasi muda. Kurangnya edukasi mengenai seni tradisional, ditambah dengan minimnya dokumentasi dan publikasi di media digital, menyebabkan kesenian tradisional semakin terlupakan, khususnya oleh generasi muda. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital yang pesat juga membuka peluang besar bagi masyarakat desa untuk memperkenalkan dan mempromosikan potensi budaya mereka ke tingkat yang lebih luas. Digitalisasi sendiri merupakan proses penerapan sistem digital dalam berbagai aspek kehidupan untuk meningkatkan efisiensi dan jangkauan informasi (APRYANTO, 2022). Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengenalkan potensi budaya desa adalah melalui pemanfaatan media sosial dengan konten berbasis videografi. Namun, banyak generasi muda di Desa Pasirkamuning yang belum memiliki keterampilan dasar dalam produksi video, baik dalam hal pengambilan gambar, penyuntingan, maupun strategi pemasaran konten. Padahal, dengan bekal pengetahuan dasar tentang videografi, mereka dapat mengemas potensi budaya desa secara lebih menarik dan menjangkau audiens yang lebih luas. Selain berfokus pada pelestarian budaya dan pemanfaatan teknologi, program pengabdian ini juga memperhatikan pentingnya literasi digital. Sebagai langkah awal, dilakukan pengenalan dasar-dasar penggunaan Microsoft Word dan Microsoft Excel bagi siswa-siswi kelas 4 hingga 6 di SDN Pasirkamuning 1. Tujuan dari kegiatan ini bukan untuk menjadikan mereka mahir dalam penggunaan perangkat lunak tersebut, melainkan untuk memberikan pemahaman awal mengenai fungsi dan manfaat dasar aplikasi perkantoran, sehingga mereka lebih siap saat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan mempertimbangkan besarnya potensi budaya serta tantangan yang dihadapi masyarakat, program pengabdian BSI Explore hadir sebagai bentuk pemberdayaan generasi muda di Desa Pasirkamuning melalui pendekatan berbasis budaya, teknologi, dan kreativitas. Program ini terdiri dari berbagai kegiatan yang dirancang untuk memberikan manfaat nyata bagi anak-anak sekolah dan masyarakat desa, di antaranya:

1. Edukasi Wayang Golek

- Mengenalkan seni wayang golek kepada anak-anak sekolah dasar melalui kegiatan edukatif yang interaktif dan menarik.
- Menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan budaya.

2. Pelatihan Videografi

- Membekali masyarakat terutama dikalangan para remaja dengan keterampilan dasar dalam pembuatan video, termasuk Teknik pengambilan gambar, editing, dan strategi penyebaran konten.
- Mendorong anak-anak dan remaja untuk mendokumentasikan dan mempromosikan potensi budaya adesa melalui platform digital, sehingga budaya lokal lebih dikenal luas.

3. Pengenalan Microsoft Word dan Excell untuk Siswa SD

- Memberikan wawasan dasar tentang fungsi software tersebut sebagai bekal awal sebelum memasuki jenjang Pendidikan yang lebih tinggi.

Dengan adanya program ini, diharapkan generasi muda Desa Pasirkamuning tidak hanya memiliki kesadaran dan kecintaan terhadap warisan budaya, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi videografi untuk mendokumentasikan dan menyebarluaskan potensi desa mereka secara lebih menarik dan professional. Selain itu, pengenalan Microsoft Word dan Microsoft Excell untuk anak-anak SD diharapkan dapat memberikan dasar yang baik bagi anak-anak dalam menghadapi tantangan Pendidikan dimasa depan. Secara keseluruhan, program pengabdian ini bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang lebih sadar akan potensi lokal, memiliki keterampilan yang lebih baik, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa kehilangan identitas budayanya.

Kajian Teori

a. Pelestarian Warisan Budaya Lokal Wayang Golek

Asal-usul kata kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta "buddhayah," yang merupakan bentuk jamak dari kata budhi dan dhaya, yang berarti akal atau budi. Konsep ini digunakan oleh Ki Hajar Dewantara dalam merumuskan kebudayaan asli Indonesia, dan hingga kini menjadi dasar pemikiran bagi para tokoh di bidang

kebudayaan dan pendidikan. Warisan budaya memiliki peran penting dalam membentuk identitas lokal suatu masyarakat. Selain itu, warisan budaya juga merupakan aset berharga yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan (Mamik Indrawati and Sari, 2024).

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, mulai dari seni pertunjukan, tradisi lisan, hingga kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Setiap daerah di Indonesia memiliki identitas budaya yang unik dan khas. Salah satu contohnya adalah Desa Pasirkamuning, yang masih mempertahankan warisan budayanya hingga kini, yaitu kerajinan wayang golek. Secara visual, wayang golek memiliki ciri khas berupa boneka kayu tiga dimensi yang membedakannya dari jenis wayang kulit. Setiap tokoh dalam wayang golek dipahat dan dicat dengan detail yang teliti, menampilkan ekspresi yang mencerminkan karakter masing-masing. Wayang golek tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari kehidupan masyarakat dengan menyampaikan kisah-kisah yang sarat akan nilai moral, ajaran agama, dan kearifan lokal (Ilmu, Politik and Jakarta, no date).

b. Videografi dan Digitalisasi Potensi Budaya

Videografi merupakan proses pemanfaatan media untuk merekam momen atau peristiwa dalam bentuk gambar dan suara. Hasil rekaman ini dapat dinikmati kembali di kemudian hari, baik sebagai kenangan maupun sebagai bahan pembelajaran untuk mengkaji peristiwa yang telah terjadi (Syahputra, 2022).

Videografi memiliki peran strategis dalam mendokumentasikan serta menyebarkan budaya lokal agar tetap lestari dan tidak tergerus oleh arus perkembangan zaman. Digitalisasi budaya sendiri merupakan proses mengubah elemen-elemen budaya ke dalam bentuk digital, sehingga lebih mudah diakses, dipelajari, disebarluaskan, dan dikenang oleh masyarakat luas. Proses ini dapat berupa rekaman video pertunjukan seni tradisional, pemanfaatan media sosial untuk promosi budaya, dan bentuk digital lainnya. Media sosial adalah platform daring yang memungkinkan individu, kelompok, atau organisasi untuk membuat, membagikan, serta berinteraksi melalui konten seperti gambar, video, dan teks. Perkembangan media sosial telah menciptakan lingkungan komunikasi yang dinamis, di mana informasi dapat tersebar dengan cepat dan menjangkau audiens yang luas. Hal ini turut mendorong terciptanya pola aktivisme budaya yang semakin canggih dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Agustinus Gulo, 2023). Dari upaya tersebut, diharapkan pengemasan potensi budaya desa dalam bentuk konten yang menarik dan mudah tersebar luas dapat membuka peluang baru bagi para pengrajin lokal untuk mengembangkan usaha mereka.

c. Literasi Digital Anak Usia SD

Literasi digital merupakan kemampuan untuk membaca, menulis, dan memahami berbagai jenis teks atau objek digital yang terdapat dalam lingkungan digital dan pendidikan literasi digital yang diberikan secara efektif sejak usia dini dapat menjadi fondasi yang kuat bagi siswa dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Fatimah *et al.*, 2021). Salah satu program yang dijalankan di SDN Pasirkamuning 1 dalam rangka meningkatkan literasi digital adalah dengan pengenalan dasar pengoperasian Microsoft Word dan Microsoft Excell untuk anak-anak di kelas 4 – 6 SDN Pasirkamuning 1. Di sekolah sadar, literasi digital menjadi sangat penting karena pada tahap ini anak-anak mulai mengenal dan berinteraksi dengan teknologi. Pendidikan literasi digital efektif sejak dini dapat memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk menghadapi tantangan dimasa depan, khususnya Microsoft Word dan Microsoft Excell. Seperti yang kita ketahui bersama, bahwa Microsoft Word adalah aplikasi pengolah kata yang digunakan untuk membuat, mengedit, dan memformat dokumen teks seperti laporan, surat, dan makalah. Sedangkan Microsoft Excell adalah aplikasi lembar kerja yang digunakan untuk mengolah data, melakukan perhitungan, dan menyajikan informasi dalam bentuk table atau grafik. Tentunya kedua keterampilan ini akan sangat dibutuhkan di masa depan. Untuk itu perlu disiapkan sejak anak-anak usia dini, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar.

Metode

Program pengabdian masyarakat ini secara umum menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang melibatkan berbagai pembangku kepentingan di Desa Pasirkamuning. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap tahapan program tidak hanya bersifat top-down, tetapi juga memperhatikan kebutuhan serta aspirasi masyarakat setempat. Adapun metode yang digunakan dalam program ini terdiri dari beberapa tahapan utama.

Pada tahap awal, dilakukan survey terhadap masyarakat untuk memahami kondisi dan permasalahan utama yang dihadapi. Survei ini mencakup observasi lapangan, wawancara mendalam dengan tokoh masyarakat dan warga, serta diskusi kelompok terarah dengan pemangku kepentingan. Identifikasi ini bertujuan untuk menggali potensi lokal yang dapat dikembangkan serta tantangan yang dihadapi dalam pelestarian budaya wayang golek, dan pengelolaan konten digital.

Berdasarkan hasil identifikasi, program dilanjutkan dengan pelaksanaan workshop dan seminar untuk anak-anak. Workshop mencakup penjelasan teori serta praktik langsung terkait Teknik videografi guna meningkatkan

kemampuan menciptakan dokumentasi dan promosi budaya secara digital. Selain itu, diadakan seminar edukasi wayang golek untuk anak-anak sekolah, yang bertujuan untuk memperkenalkan mereka dengan tokoh utama dalam dunia wayang golek. Seminar ini dipandu oleh dalang senior dari Desa Pasirkamuning. Sehingga anak-anak dapat langsung berinteraksi dan memahami lebih dalam tentang budaya wayang golek.

Untuk mengukur efektivitas program, dilakukan evaluasi dengan metode wawancara dengan peserta. Data yang diperoleh dianalisis untuk menilai peningkatan pemahaman masyarakat terkait.

Hasil dan Pembahasan

1. Pelestarian Warisan Budaya Lokal Wayang Golek

Pelaksanaan seminar edukasi wayang golek didukung oleh keberadaan dalang senior yang memiliki komitmen tinggi terhadap budaya lokal serta pengrajin wayang yang turut berpartisipasi dalam menggambar dan menyiapkan materi mewarnai gambar wayang. Partisipasi aktif dari sekolah, guru, dan antusiasme anak-anak sekolah dasar juga menjadi aspek penting yang mendorong kesuksesan kegiatan. Selain itu, wayang golek masih dianggap sebagai kesenian yang bernilai tinggi dan sering tampil dalam acara-acara penting seperti HUT Desa yang menguatkan eksistensinya sebagai warisan budaya yang hidup. Namun kurangnya eksposur anak-anak terhadap wayang golek serta minimnya media edukatif yang tersedia masih menjadi tantangan yang cukup signifikan sehingga menjadikan pengenalan budaya ini tidak optimal. Anak-anak cenderung asing dengan tokoh-tokoh wayang, bahkan belum pernah melihat pertunjukannya secara langsung maupun melalui media digital. Hal ini menghambat proses pembentukan apresiasi budaya di kalangan generasi muda. Melalui kegiatan seminar ini, anak-anak diajak untuk lebih mengenal lagi tokoh-tokoh utama dalam dunia wayang golek melalui cerita singkat yang disampaikan oleh dalang senior. Kegiatan ini dilanjutkan dengan sesi mewarnai gambar wayang yang digambar langsung oleh pengrajin wayang lokal. Yang terbukti menarik perhatian dan partisipasi aktif anak-anak. Tak hanya itu, kami juga memberi hadiah untuk dua hasil warna yang terbagus sebagai bentuk apresiasi untuk anak-anak dan membuat mereka semakin ceria. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan mereka dalam mengenali tokoh-tokoh wayang. Terbukti di akhir sesi ketika di tanya secara acak untuk menyebutkan nama tokoh wayang yang ditunjuk oleh dalang, anak-anak dengan serentak menyebutkan nama dari tokoh tersebut dengan jawaban yang tepat.

2. Videografi dan Digitalisasi Potensi Budaya

Workshop videografi yang dilaksanakan di Desa Pasirkamuning menjadi salah satu langkah strategis dalam menghubungkan pelestarian budaya dengan dunia digital. Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 30 orang peserta yang terdiri dari para remaja dan pemuda maupun pemudi desa. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan kemampuan dasar videografi dan keterampilan digital agar mereka mampu mendokumentasikan sekaligus mempromosikan potensi budaya lokal secara mandiri. Kegiatan dimulai dengan sesi pemaparan materi dasar videografi oleh satu orang tutor utama dan Tim 21 BSI Explore. Dalam sesi ini, seluruh peserta mendapatkan penjelasan menyeluruh mengenai aspek teknis videografi seperti komposisi gambar, pengaturan pencahayaan, Teknik transisi, Teknik pergerakan kamera, hingga alur penceritaan visual yang efektif. Setelah sesi materi, peserta kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mulai mengaplikasikan ilmu yang telah mereka peroleh. Setiap kelompok diberi tugas untuk membuat satu video berdurasi pendek sesuai dengan Teknik-teknik dasar yang sebelumnya sudah diajarkan. Dalam sesi ini, peserta bebas berkreasi namun tetap dibimbing oleh tutor agar tetap mengacu pada prinsip videografi yang benar. Faktor pendukung keberhasilan workshop ini sangat kuat. Selain antusiasme peserta yang tinggi, penggunaan alat yang mereka miliki secara mandiri seperti smartphone dan aplikasi edit video berbasis ponsel sangat membantu proses ini. Meski dengan peralatan sederhana, para peserta mampu memaksimalkan potensi yang ada. Semangat kolaboratif antar peserta dalam setiap kelompok juga turut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan produktif. Tantangan yang dihadapi lebih mengarah pada aspek teknis dan koordinatif. Misalnya, keterbatasan alat bantu seperti tripod atau mikrofon eksternal membuat peserta harus lebih kreatif dalam menyiasati kondisi pengambilan gambar dan peserta harus lebih kreatif dalam menyiasati kondisi pengambilan gambar dan suara. Selain itu beberapa kelompok mengalami kendala dalam membagi tugas internal, seperti siapa yang menjadi cameramen, siapa yang mengedit, dsb. Namun tantangan ini justru menjadi ruang belajar yang berharga, karena para peserta dapat belajar bekerja secara tim dan memecahkan masalah secara mandiri. Untuk mengatasi tantangan tersebut, Tim 21 BSI Explore menerapkan pendekatan pembelajaran yang fleksibel namun terstruktur. Fasilitator hadir untuk memantau proses kerja setiap kelompok dan memberikan masukan secara langsung. Selain itu, setiap kelompok diberi waktu khusus untuk berdiskusi sebelum proses perekaman dimulai, sehingga pengambilan video bisa lebih terarah. Hasil dari workshop ini menunjukkan capaian yang membanggakan. Seluruh kelompok berhasil menyelesaikan video pendek yang tidak hanya sesuai dengan standar teknis dasar videografi, tetapi juga menyajikan konten yang kuat secara naratif. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa workshop tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran bahwa generasi muda memiliki peran besar dalam pelestarian budaya digital. Dari

kegiatan ini, muncul optimisme bahwa Pasirkamuning mampu mempromosikan potensi budaya lokalnya ke audiens yang lebih luas dengan cara modern dan relevan.

3. Pengenalan Microsoft Word dan Excell untuk Siswa

Kegiatan pengenalan Microsoft Word dan Excell bagi siswa SDN Pasirkamuning 1 dilatarbelakangi oleh pentingnya literasi digital sejak usai dini. Sebagai generasi yang akan tumbuh di era serba digital, kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat lunak perkantoran menjadi bekal awal yang esensial, baik dalam mendukung proses belajar disekolah maupun dalam kehidupan mereka di masa depan. Pelaksanaan kegiatan ini menasar pada siswa kelas 4 sampai 6 yang dilaksanakan secara bergantian untuk setiap kelasnya. Pembelajaran dimulai dengan pengenalan secara menyeluruh tentang fungsi dan antarmuka dari Microsoft Word dan Excell, yang disampaikan oleh satu tutor utama. Para siswa dibentuk kelompok dengan setiap kelompoknya beranggotakan 5-6 orang. Karena keterbatasan perangkat, setiap kelompok hanya memiliki akses pada satu device, yang secara langsung menjadi tantangan utama dalam kegiatan ini. Namun keterbatasan ini justru menjadi sarana pembelajaran kolaboratif, dimana setiap anggota kelompok belajar bekerja sama, bergiliran dan saling mengarahkan, Anak-anak yang memiliki pemahaman lebih cepat ikut membimbing temannya yang masih belajar, sehingga tercipta ekosistem belajar berbasis tutor sebaya. Faktor pendukung keberhasilan kegiatan ini meliputi semangat belajar yang tinggi dari para siswa, suasana belajar yang kondusif, serta dukungan penuh dari pihak sekolah. Guru-guru turut mendampingi dan membantu menjaga ketertiban, sekaligus memberi motivasi kepada anak-anak. Adapun tantangan yang dihadapi, selain keterbatasan perangkat, adalah minimnya pengalaman awal siswa dalam menggunakan computer. Sebagian peserta masih canggung dalam menggunakan touchpad atau mengetik dengan sepuluh jari. Beberapa bahkan masih perlu dibimbing dalam membuka dan menutup aplikasi. Selain itu, waktu pelaksanaan yang terbatas membuat tim harus merancang strategi belajar yang padat namun tetap mudah dipahami. Untuk menjawab tantangan tersebut, Tim 21 BSI Explore menerapkan strategi pengajaran secara berulang dan berbasis praktik langsung. Setelah sesi pemaparan, siswa diarahkan untuk melakukan praktik langsung tentang materi yang sudah disampaikan. Tim 21 BSI Explore sudah menyiapkan bahan untuk mereka berlatih. Materi disederhanakan dan difokuskan pada keterampilan esensial, yakni menulis dan mengedit teks di Microsoft Word, mengatur ukuran huruf, mengubah font, membuat huruf menjadi tebal, miring, maupun bergaris bawah. Peserta juga diarahkan untuk praktik mengoperasikan Microsoft Excell seperti yang sudah diajarkan, seperti berlatih menjumlahkan, mengurangkan, mengalikan, membagi hingga mencari rata-rata. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan yang cukup signifikan. Pada akhir sesi, seluruh kelompok mampu membuat dokumen teks di Microsoft Word dengan pengaturan dasar seperti mengubah ukuran huruf, mengganti font, memberi efek tebal, miring, hingga garis bawah. Dalam penggunaan Microsoft Excell, siswa mampu menggunakan rumus dasar menjumlah, mengalikan, membagi, dan mencari rata-rata. Kegiatan ini membuktikan bahwa keterbatasan sarana bukan penghalang jika diimbangi dengan metode belajar yang tepat, suasana belajar yang positif, serta dukungan yang kuat dari semua pihak. Yang paling penting, para siswa tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga merasakan keseruan dalam belajar teknologi dan membangun kepercayaan diri untuk bereksplorasi lebih jauh dengan perangkat digital dimasa mendatang.

Kesimpulan

Program BSI Explore merupakan bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang pengabdian masyarakat, yang dilaksanakan di Desa Pasirkamuning sebagai respon atas kurangnya pelestarian budaya lokal dan minimnya literasi digital di kalangan generasi muda. Desa ini memiliki potensi budaya berupa *wayang golek* yang sarat nilai moral dan kearifan lokal, namun mulai terpinggirkan akibat pengaruh globalisasi dan kurangnya edukasi serta dokumentasi digital. Melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif, tim melakukan edukasi seni *wayang golek* kepada siswa sekolah dasar, pelatihan videografi bagi remaja sebagai upaya digitalisasi budaya, serta pengenalan Microsoft Word dan Excel kepada siswa SD untuk meningkatkan literasi digital sejak dini. Kegiatan ini dilandasi teori pelestarian budaya, pentingnya konten videografi sebagai media promosi kreatif, serta urgensi literasi digital anak, yang keseluruhannya dilaksanakan melalui survei awal, observasi, diskusi warga, hingga pelatihan dan seminar sebagai bentuk solusi atas permasalahan yang dihadapi masyarakat Desa Pasirkamuning

Daftar Pustaka

- Agustinus Gulo (2023) 'Revitalisasi Budaya Di Era Digital Dan Eksplorasi Dampak Media Sosial Terhadap Dinamika Sosial-Budaya Di Tengah Masyarakat', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(3), pp. 172–184. Available at: <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i3.2655>.
- Amalia, N. (2024) 'Tridharma Perguruan Tinggi untuk Membangun Akademik dan Masyarakat Berpradaban', *Karimah Tauhid*, 3(4), pp. 4654–4663. Available at: <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.12886>.
- APRYANTO, F. (2022) 'Peran Generasi Muda Terhadap Perkembangan Teknologi Digital Di Era Society 5.0', *Media Husada Journal Of Community Service*, 2(2), pp. 130–134. Available at:

- <https://doi.org/10.33475/mhjcs.v2i2.35>.
- Fatimah, S. *et al.* (2021) 'Peran Keterlibatan Orang Tua dalam Pengembangan Literasi Digital pada Anak Sekolah Dasar', *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1(1), pp. 586–595.
- Ilmu, F., Politik, I. and Jakarta, U.M. (no date) 'Wayang Golek di Era Modern : Sejarah , Keunikan , dan Tantangan yang Dihadapi', (November 2024), pp. 1–8.
- Mamik Indrawati and Sari, Y.I. (2024) 'Jurnal penelitian dan pendidikan IPS', *Jurnal penelitian dan pendidikan ips*, 1(18), pp. 40–48.
- St, S.M.P. and Maubesi, Y. (2024) 'MELALUI KEBIJAKAN PEMBELAJARAN DI', 7, pp. 19172–19180.
- Syahputra, B. (2022) 'Pengembangan Videografi Makanan di Pasar Malam Taiwan Berbasis Research and Development', *Journal of Information System and Technology*, 3(3), p. 28. Available at: <https://doi.org/10.37253/joint.v3i3.7330>.
- Wasngadiredja, P.F., Wibowo, D.P. and Yuliani, M. (2023) 'Pelestarian Seni Budaya Wayang Golek Sebagai Implementasi Sila Ke-2 Pancasila', *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), pp. 471–481.