



Pemanfaatan Komputer Sebagai Media Penunjang Komunikasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Kp. Kebayunan

**(Studi Kasus pada Anak-Anak Kp. Kebayunan RW 016 Kelurahan
Tapos Kecamatan Tapos Kota Depok)**

Ismania Hidayatika¹, Paryati²

¹Teknik Elektro, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung,
iismaniah@gmail.com

²Ilmu Komunikasi Humas, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung,
paryatisudarmafdk@gmail.com

Abstrak

Pengabdian yang dilaksanakan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN-DR Sisdamas) telah dilakukan pada Kp. Kebayunan, Kec. Tapos, Kota Depok. Pengabdian ini terfokus pada pemberdayaan anak-anak dalam melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh yang terjadi akibat adanya wabah virus Covid-19. Para orang tua mengeluhkan kurangnya pemahaman dalam penggunaan teknologi menyebabkan mereka sulit untuk membimbing anak mereka ketika pembelajaran jarak jauh berlangsung. Program kerja yang dirancang dalam pengabdian adalah pengenalan komputer kepada anak-anak sebagai penunjang proses pembelajaran jarak jauh yang terjadi. Proses pengenalan meliputi pengenalan komputer, baik perangkat lunak dan perangkat keras, cara penggunaan aplikasi Microsoft Word beserta cara penulisan huruf serta simbolnya, serta penggunaan aplikasi Paint 3D sebagai sarana hiburan bagi anak-anak dengan menggambar dan mewarnai. Melalui program kerja yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, anak-anak terlihat sudah cukup mengetahui hal-hal dasar dalam penggunaan komputer, dan memahami cara penggunaan aplikasi Microsoft Word dan Paint 3D. Kedepannya diharapkan anak-anak mendapatkan pembelajaran komputer lebih lanjut, sehingga anak-anak dapat lebih memahami penggunaan komputer dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci: Pembelajaran Jarak Jauh, Covid-19, Teknologi, Komputer.

Abstract

The devotion carried out in the Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN-DR Sisdamas) has been carried out at Kp. Kebayunan, Kec. Tapos, Depok City. This service is focused on empowering children in carrying out the distance learning process that occurs due to the Covid-19 virus outbreak. Parents complain that a lack of understanding in the use of technology makes it difficult for them to guide their children as

distance learning progresses. Work programs designed in devotion are the introduction of computers to children as a support for the distance learning process that occurs. The introduction process includes the introduction of computers, both software and hardware, how to use Microsoft Word applications and how to write letters and symbols, and the use of Paint 3D applications as a means of entertainment for children by drawing and coloring. Through a three-time work program, children seem to know enough about the basics of using a computer, and understand how to use Microsoft Word and Paint 3D applications. In the future, it is expected that children will get further computer learning, so that children can better understand the use of computers in the distance learning process.

Keywords: Distance Learning, Covid-19, Technology, Computer.

A. PENDAHULUAN

Sejak masuknya Covid-19 di Indonesia awal Maret 2020, hampir semua aspek kehidupan terkena dampaknya. Dilansir dari halodoc.com, kasus Covid-19 pertama kali ditemukan dari dua warga Depok, Jawa Barat yang terpapar dari warga Jepang setelah keduanya melakukan pesta dansa. Setelah ditemukannya kasus tersebut, pemerintah mulai mengeluarkan pembatasan sosial dari yang berskala lokal, hingga berskala besar. Hal tersebut menyebabkan masyarakat Indonesia harus beradaptasi kembali dengan adanya kebijakan-kebijakan baru untuk menghentikan penyebaran Covid-19. Salah satunya di bidang pendidikan.

Di masa pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk menghentikan pembelajaran tatap muka dan menggantikannya dengan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara daring. Sistem pembelajaran jarak jauh dinilai menjadi salah satu solusi yang efektif agar kegiatan belajar mengajar tetap terlaksana. Kegiatan pembelajaran jarak jauh dimulai sejak pertengahan Maret 2020.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Pada surat edaran, tercantum tujuan dari pelaksanaan program Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan terpenuhinya hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi seluruh satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua.

Menurut data dari UNESCO, di masa pandemi Covid-19, terdapat 1,7 miliar siswa dari 160 negara di seluruh dunia menghentikan kegiatan pembelajaran tatap muka (Sukendro et al., 2020). Selama pandemi, upaya besar-besaran dilakukan untuk membuat pendidikan tetap berjalan sesuai dengan semestinya. Penggunaan teknologi dapat mendukung pembelajaran jarak jauh sehingga faktor yang memprediksi penggunaannya selama pandemi diperlukan untuk dievaluasi dan dilaporkan.

Teknologi digital, khususnya teknologi online, memungkinkan penyelenggara kepentingan pendidikan untuk mencari jawaban atas apa, dimana, kapan, dan bagaimana siswa dan guru belajar.

Sebelumnya, proses pembelajaran jarak jauh juga pernah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 119 Tahun 2014. Menurut permendikbud, pembelajaran jarak jauh berfungsi untuk meningkatkan perluasan dan pemerataan akses pendidikan, serta meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan. Dalam pelaksanaannya proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan tutor online yang dilaksanakan melalui sistem pengelolaan pembelajaran dan mengikuti perkembangan teknologi dan informasi (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya terjadi di satu tempat seperti di sekolah atau perguruan tinggi, tetapi juga dapat dilakukan di banyak tempat yang berbeda. Proses pembelajaran pun tidak hanya terdiri dari satu atau dua orang saja, melainkan melibatkan banyak orang. Setiap pembelajar dapat belajar pada tempat dan waktu yang berbeda-beda. Cara belajar yang tidak terbatas dengan waktu dan tempat itulah yang kemudian disebut dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga lahirlah model-model pembelajaran seperti computer based learning yang memunculkan pembelajaran jarak jauh (Munir, 2009).

Berkembangnya zaman membuat banyak hal-hal baru. Salah satu contohnya adalah kemajuan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Berkembangnya ilmu pengetahuan diiringi dengan teknologi yang semakin populer untuk melakukan riset-riset penelitian. Teknologi yang digunakan bukan hanya sekedar alat elektronik dan internet yang sudah tidak asing lagi bagi kita, tetapi pengolahan data, penyimpanan dan pengarsipan data serta penyampaian informasi mulai berkembang lebih baik (Gani, 2014).

Perubahan lingkungan mulai dari lingkungan sosial, ekonomi, teknologi, sampai politik mewajibkan dunia pendidikan untuk memikirkan kembali bagaimana perubahan tersebut dapat mempengaruhi sebuah institusi sosial dan bagaimana sikap yang dilakukan untuk beradaptasi dengan perubahan tersebut. Salah satu perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan adalah munculnya teknologi informasi. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan komponen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Peran teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar, terlebih teknologi telah menjadi sarana utama bagi kegiatan di berbagai sektor kehidupan. Teknologi memberikan peran besar terhadap perubahan-perubahan yang berlandaskan pada susunan operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan, penelitian, dan lain-lain.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki tiga peranan utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya : (1) Teknologi berfungsi sebagai alat, dalam hal ini TIK digunakan sebagai alat bantu bagi pengguna atau siswa dalam membantu pembelajaran, misalnya untuk mengolah kata, mengolah angka, membuat bagian grafis, membuat basis data, membuat program administratif untuk siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keuangan dan sebagainya. (2) Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan. Dalam hal ini teknologi merupakan bagian dari disiplin ilmu yang wajib dikuasai oleh siswa. Misalnya teknologi komputer yang dipelajari oleh beberapa jurusan di perguruan tinggi seperti ilmu komputer, sistem informasi, informatika, dan sebagainya. Dalam kurikulum 2006, salah satu bentuk pembelajaran mata pelajaran TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasai siswa tingkat dasar dan menengah. (3) Teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (literasi). Dalam hal ini teknologi diartikan sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu dalam menguasai sebuah kompetensi dengan bantuan komputer. Dalam hal ini komputer telah diprogram sedemikian rupa sehingga siswa dapat diajarkan secara bertahap dengan menggunakan prinsip pembelajaran tuntas untuk menguasai kompetensi. Berdasarkan hal tersebut, posisi teknologi dapat diartikan sebagai guru yang berfungsi sebagai: fasilitator, motivator, transmitter, dan evaluator (Anshor, 2018).

Komunikasi merupakan suatu proses interaksi antar manusia dalam menyampaikan informasi, gagasan atau tingkah laku baik lisan maupun non-lisan sehingga tersampaikan informasi tersebut.

Komunikasi dalam pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian materi dari seseorang kepada orang lain untuk mencapai keberhasilan penyampaian pesan secara efektif dan efisien (Masdul, 2018). Tentunya setiap proses belajar mengajar terdapat sistem komunikasi yang diharapkan dapat berjalan selaras antara pengajar dengan peserta belajar. Terlebih dimasa pandemi yang menerapkan pembelajaran jarak jauh tentunya cukup mengganggu. Penggunaan teknologi diharapkan dapat membantu proses pembelajaran jarak jauh sehingga tidak menghambat adanya proses pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh bukan hanya diterapkan akhir-akhir ini saja. Objek dari sistem pembelajaran jarak jauh ini terdapat pada peserta didik dan guru atau pengajar hanya sebagai fasilitator. Apabila dalam pembelajaran tatap muka guru menjelaskan seluruh materi seperti sedang berceramah, pada pembelajaran jarak jauh ini peserta didik menjadi tokoh utama yang harus aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk dapat memaksimalkan teknologi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Saat ini masyarakat memiliki kecenderungan dalam menggunakan telepon pintar (*smartphone*) dibandingkan komputer (PC). Hal ini menjadi salah satu kemudahan dalam media pembelajaran basis Teknologi dan Informasi serta Komputer

(TIK) sehingga memicu adanya pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Munculnya teknologi seperti *Wireless Application Protocol* (WAP) menjadi salah satu solusi alternatif dalam pembelajaran yang menggunakan perangkat yang mudah dibawa, ditambah mudahnya akses dalam pencarian informasi yang ada di internet sehingga memudahkan proses pertukaran informasi meskipun terhalang jarak dan waktu (Riyandi et al., 2020).

Teknologi yang ada saat ini, telah menjadi sebuah kecenderungan dalam pemanfaatan pembelajaran jarak jauh seperti *Google Classroom*. Kelebihan dari penggunaan *Google classroom* adalah lebih mudah digunakan di semua perangkat seperti telepon seluler ataupun komputer. Munculnya peluang yang sama dalam kegiatan belajar mengajar menyebabkan mahasiswa terdorong untuk tertarik dalam penggunaan *Google Classroom* dengan fasilitas yang dimilikinya.

Melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN-DR Sisdamas), mahasiswa dengan bimbingan dosen pembimbing lapangan melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dalam kegiatannya, KKN-DR dilakukan mahasiswa sebagai bagian dalam pembelajaran dengan masyarakat dengan bekal keilmuannya masing-masing.

Secara empiris, KKN-DR Sisdamas merupakan salah satu bentuk pelaksanaan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pengabdian. Meskipun ditengah keadaan pandemi, kewajiban mengadakan pengabdian tidak boleh dihilangkan, sebagai gantinya, program kerja yang dilakukan bisa diadaptasi sesuai dengan keadaan yang sedang terjadi pada setiap daerah tempat mahasiswa tinggal. Bentuk pelaksanaan KKN-DR Sisdamas dapat dilakukan secara luring maupun daring sesuai dengan kebijakan yang diberikan oleh Satgas Covid-19 setempat, tentunya harus dibuktikan dengan adanya surat izin atau keterangan dari Satgas Covid-19 (Qodim et al., 2021).

Pada pelaksanaannya, pengabdian yang dilakukan pada RW 016, Kp. Kebayunan, Kel. Tapos, Kec. Tapos, Kota Depok ini dilakukan secara luring dengan izin Satgas Covid-19. Pengabdian ini terfokuskan pada pendidikan anak-anak di masa pandemi yang dirasa cukup terhambat. Para orang tua mengeluhkan kurangnya kemampuan dalam penggunaan teknologi menyebabkan mereka sulit untuk membimbing anak mereka dalam pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan keluhan para orang tua, program kerja yang dilaksanakan merupakan sebuah pembelajaran dasar-dasar penggunaan komputer sebagai penunjang proses pembelajaran jarak jauh. Melalui program kerja ini, diharapkan anak-anak dapat melakukan hal-hal dasar dalam pengoperasian komputer serta menjadi alternatif hiburan dikala jenuh mengikuti pembelajaran jarak jauh.

B. METODOLOGI PENGABDIAN

Pada Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN-DR Sisdamas), pengabdian dilakukan dengan terfokuskan pada pemberdayaan anak-anak usia sekolah dasar di RW 016 Kp. Kebayunan Kelurahan Tapos Kecamatan Tapos Kota Depok yang dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus – 28 Agustus 2021.

Secara garis besar, KKN-DR Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati 2021 melewati tiga siklus, yaitu refleksi sosial, perencanaan dan pelaksanaan program, serta tahap evaluasi.

Refleksi sosial adalah proses pendalaman informasi tentang kebiasaan-kebiasaan dalam menjalani kehidupan bagi warga RW 016, Kp. Kebayunan, Kelurahan Tapos, Kecamatan Tapos, Kota Depok. Proses pendalaman dilakukan dengan diskusi bersama dan wawancara dengan ketua RT, ketua RW, tokoh penting, dan ketua Karang Taruna setempat, serta pengamatan secara langsung untuk mengetahui persoalan yang menjadi perhatian bagi masyarakat Kp. Kebayunan. Setelah melewati proses pendalaman informasi, persoalan yang ada akan dijadikan sebagai acuan dalam perencanaan program kerja yang akan dilaksanakan selama pengabdian KKN-DR Sisdamas UIN Sunan Gunung Djati 2021.

Siklus kedua yaitu proses perencanaan dan pelaksanaan program kerja. Pada proses ini, perencanaan dilakukan berdasarkan permasalahan yang telah diketahui melalui siklus refleksi sosial. Dalam perancangannya, program kerja yang dikerjakan memiliki tujuan untuk membantu memecahkan permasalahan serta mengembangkan potensi-potensi sumber daya manusia yang dimiliki masyarakat. Dalam pelaksanaannya, program kerja disusun berdasarkan program kerja yang dimiliki masyarakat setempat agar terwujudnya keselarasan antara program kerja yang dilakukan.

Siklus terakhir adalah proses evaluasi program kerja. Melalui siklus ini, diharapkan adanya kemajuan baik dari sumber daya manusia maupun potensi-potensi yang dimiliki dari masyarakat.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Berdasarkan refleksi sosial yang telah dilakukan, permasalahan utama terjadi karena kurangnya kepedulian orang tua dalam pembelajaran jarak jauh. Anak-anak terlihat dibebaskan bermain setiap saat tanpa dibimbing dalam penyesuaian pembelajaran di sekolah. Kurangnya pengetahuan tentang teknologi dan adanya pekerjaan yang sulit dihindari membuat anak-anak lebih banyak bermain daripada belajar. Selain itu, kurangnya pengawasan terhadap teknologi menyebabkan anak-anak menggunakan telepon selular hanya sebatas bermain permainan *online*.

Untuk mengatasi hal tersebut, dirancangnya sistem pembelajaran yang dilakukan selama proses pengabdian berlangsung. Sistem pembelajaran difokuskan pada anak-anak yang sedang mengenyam pendidikan Sekolah Dasar dari kelas 1 sampai 6.

Selama proses pembelajaran anak-anak diajarkan cara pengoperasian komputer sebagai salah satu penunjang pembelajaran jarak jauh disamping anak-anak juga diajarkan pelajaran sekolah. Proses pembelajaran dilakukan di Mushola Al-Hijrah RT 01/016, Kp. Kebayunan, Kel. Tapos, Kec. Tapos, Kota Depok. Selama 4 hari dalam seminggu, anak-anak diajarkan materi pelajaran sekolah dengan satu hari terfokus pada pembelajaran komputer.

Pada proses pembelajaran, anak-anak dijelaskan bagian-bagian yang menyusun sebuah komputer, serta beberapa perangkat antarmuka yang dapat mendukung penggunaan komputer. Dalam pembelajarannya, penggunaan laptop dipilih karena lebih mudah dipindahkan serta memiliki perangkat antarmuka yang langsung menyatu dalam satu perangkat saja. Hal ini tentu saja mempermudah proses pembelajaran dan proses penjelasan kepada anak-anak.

Proses pembelajaran diawali dengan menjelaskan apa itu komputer beserta fungsinya. Melalui gambar yang dapat ditemukan pada mesin pencarian *Google* di internet, anak-anak diberitahu bagian-bagian perangkat keras yang menyusun komputer, seperti: (1) *monitor*, perangkat keras yang memiliki fungsi untuk menampilkan hasil proses dari komputer baik berbentuk teks, gambar, ataupun video secara visual; (2) *processor*, komponen utama yang berfungsi sebagai mengolah perintah yang masuk. Selain itu anak-anak juga diperkenalkan dengan perangkat keras tambahan seperti: (1) *keyboard*, papan ketik yang berfungsi untuk menampilkan angka, huruf, dan simbol di layar *monitor* serta perintah yang dapat dijalankan menggunakan *keyboard*; (2) *mouse*, berfungsi untuk menggerakkan kursor pada layar monitor; (3) *printer*, perangkat keras yang berfungsi untuk mencetak data, baik dalam bentuk kertas, gambar ataupun grafik; (4) *speaker*, perangkat keras yang berfungsi sebagai penghasil suara; (5) *webcam*, berupa kamera kecil dan biasanya terdapat di atas monitor atau LCD; dan lain-lain. Selain itu, anak-anak juga dijelaskan persamaan dan perbedaan komputer dengan laptop.

Setelah diperkenalkan dengan perangkat keras, anak-anak juga diajarkan tentang perangkat lunak yang ada pada komputer. Anak-anak diajarkan beberapa cara dasar penggunaan komputer seperti menyalakan dan mematikan komputer, cara penggunaan kamera, membuka kalender, menyalakan alarm, serta menampilkan beberapa aplikasi lainnya. Anak-anak diminta langsung mempraktekan penggunaan laptop secara bergantian untuk membiasakan diri dalam penggunaan laptop.

Setelah diperkenalkan dengan komputer dan laptop di minggu pertama, anak-anak mulai diperkenalkan dengan aplikasi *Microsoft Office*. Di pertemuan kali ini, anak-anak dijelaskan tentang apa saja aplikasi yang dimiliki oleh *Microsoft Office*, beserta fungsi dan kegunaannya. Aplikasi *Microsoft Office* yang dijelaskan antara lain *Microsoft Word* untuk mengolah data berupa kata atau tulisan; *Microsoft Excel* untuk mengolah data berupa rumus, perhitungan dasar, pembuatan grafik, pembuatan tabel

secara otomatis; serta *Microsoft Power Point* untuk mengolah data berbentuk presentasi.

Setelah dijelaskan tentang jenis serta fungsi dari beberapa aplikasi *Microsoft Office*, anak-anak diminta menuliskan nama panggilan mereka menggunakan *Microsoft Word*. Anak-anak tidak hanya belajar tentang apa itu *Microsoft Word*, tetapi juga cara penggunaan *keyboard* sebagai perangkat antarmuka untuk menampilkan tulisan.

Setelah anak-anak mempraktekan cara penulisan pada *Microsoft Word*, anak-anak diajarkan penggunaan aplikasi *Paint 3D*. Di aplikasi ini, anak-anak dapat menggambar dan mewarnai sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.

Di pertemuan terakhir pada minggu ketiga, anak-anak diajak kembali untuk melakukan hal yang sama seperti minggu kedua. Anak-anak diminta menuliskan nama lengkap mereka pada *Microsoft Word*, kemudian menuliskan soal perhitungan matematika. Setelah itu anak-anak kembali dibebaskan menggambar dan mewarnai menggunakan *Paint 3D*.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan program kerja dalam pelaksanaan KKN-DR Sisdamas 2021, banyak orang tua yang mengeluhkan susah anak-anak dalam beradaptasi dengan pembelajaran jarak jauh. Kurangnya pengetahuan tentang teknologi membuat anak-anak tidak diperkenalkan penggunaan komputer dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak lebih terbiasa dengan penggunaan telepon seluler sebagai satu-satunya teknologi yang digunakan. Selain itu, faktor ekonomi juga menjadi salah satu faktor penting yang menyebabkan anak-anak tidak terlalu mengenal komputer.

Sebagai awal dari pembelajaran, anak-anak diperkenalkan terlebih dahulu dengan bagian-bagian pada komputer, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Bagian-bagian perangkat keras yang diperkenalkan antara lain: *monitor, processor, keyboard, mouse, printer, speaker, webcam*, dan lain-lain. Penjelasan tentang bagian-bagian pada komputer dijelaskan dengan menunjukkan gambar yang ada pada mesin pencarian *Google* di internet.

Selain itu, untuk mempermudah proses pengenalan, anak-anak juga diperkenalkan dengan bagian-bagian pada laptop sebagai bentuk kecil sebuah komputer. Hal tersebut dilakukan atas pertimbangan banyaknya perangkat keras tambahan yang langsung tersedia pada laptop tanpa harus memasangnya lagi ke CPU.

Setelah diperkenalkan dengan perangkat keras yang terdapat pada, anak-anak diajarkan cara pengoperasian laptop seperti cara mematikan, cara menyalakan, dan fungsi *sleep*. Kemudian anak-anak juga diajarkan cara menggunakan kamera, membuka kalender, menyalakan alarm, serta membuka beberapa aplikasi seperti

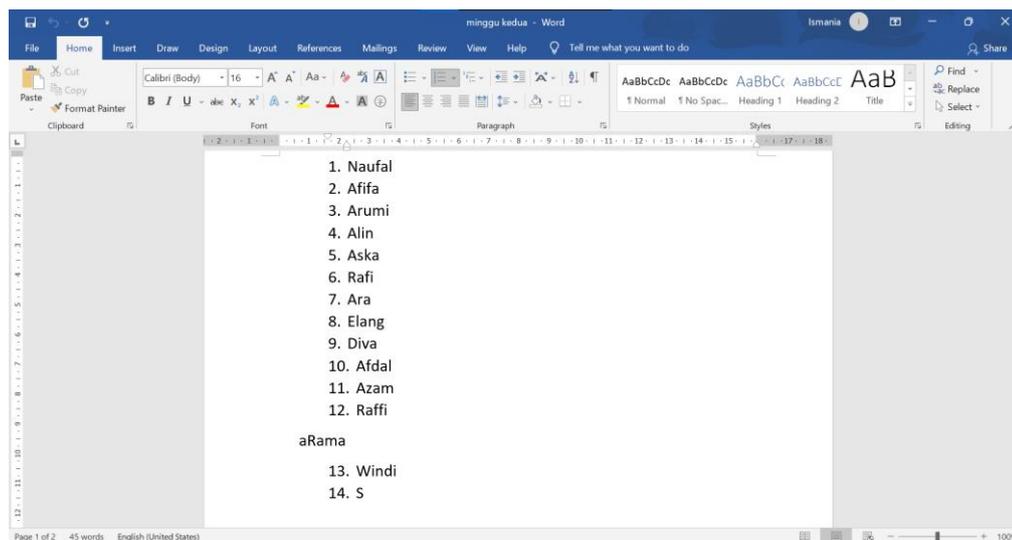
permainan *Candy Crush Soda Saga*. Dapat dilihat pada Gambar 1 anak-anak terlihat antusias ketika diperkenalkan bagian-bagian pada laptop.



Gambar 1. Antusiasme anak-anak ketika diperkenalkan dengan laptop

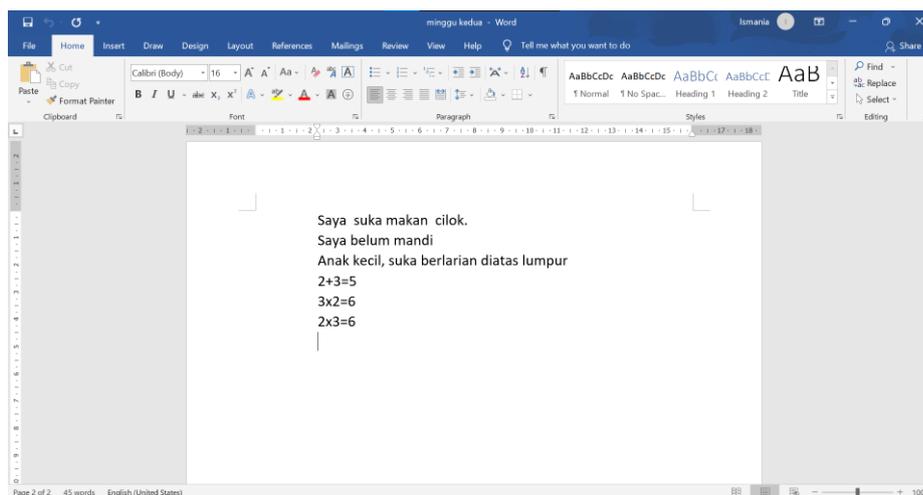
Setelah diperkenalkan dengan bagian-bagian komputer dan laptop di minggu pertama, anak-anak mulai diajari cara penggunaan aplikasi dasar pada laptop. Penggunaan *Microsoft Office* dipilih sebagai aplikasi utama yang banyak digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Anak-anak dijelaskan jenis-jenis aplikasi yang dikeluarkan oleh *Microsoft Office* seperti *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, dan *Microsoft Power Point*.

Karena keterbatasan waktu, proses pengajaran anak-anak hanya terfokuskan pada aplikasi pengolah kata, yaitu *Microsoft Word*. Pada aplikasi *Microsoft Word*, anak-anak diajarkan cara menulis kata menggunakan laptop. Selain itu, anak-anak juga diajarkan cara penulisan sederhana seperti cara penggunaan kapital, spasi, enter, serta tanda baca seperti titik (.), koma (,), penjumlahan (+), pengurangan (-), dan sama dengan (=).



Gambar 2. Anak-anak menuliskan nama panggilan pada *Microsoft Word*

Pada gambar 2 merupakan tangkapan layar dari penulisan nama panggilan anak-anak yang hadir pada pertemuan minggu kedua. Secara satu persatu anak-anak menuliskan nama panggilan mereka dengan menggunakan fungsi *Numbering* yang ada pada aplikasi *Microsoft Word*. Fungsi *Numbering* adalah salah satu fungsi yang dapat memberikan nomor atau angka di setiap paragraf sehingga tulisan tersebut tampak urut sesuai dengan penomoran yang diinginkan. Setelah menuliskan nama panggilan, beberapa anak diminta untuk menuliskan kalimat yang didiktekan. Bentuk pendiktean berupa kalimat sederhana serta soal matematika sesuai dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya.



Gambar 3. Anak-anak menuliskan kalimat dan perhitungan matematika sederhana

Setelah diajarkan cara penulisan menggunakan *Microsoft Word*, anak-anak mulai terlihat bosan dan kurang antusias. Sebelumnya, anak-anak meminta untuk diberikan materi menggambar dan mewarnai sebagai materi yang diajarkan. Hal tersebut yang menyebabkan munculnya ide dalam penggunaan aplikasi *Paint 3D*.

Sebagai alat bantu, penggunaan *stylus pen* cukup memudahkan anak-anak dalam menggambar dan mewarnai. Anak-anak mencoba untuk menggambar beberapa bentuk secara bergantian. Hasil belajar siswa ditunjukkan dalam Gambar 4 dan 5.

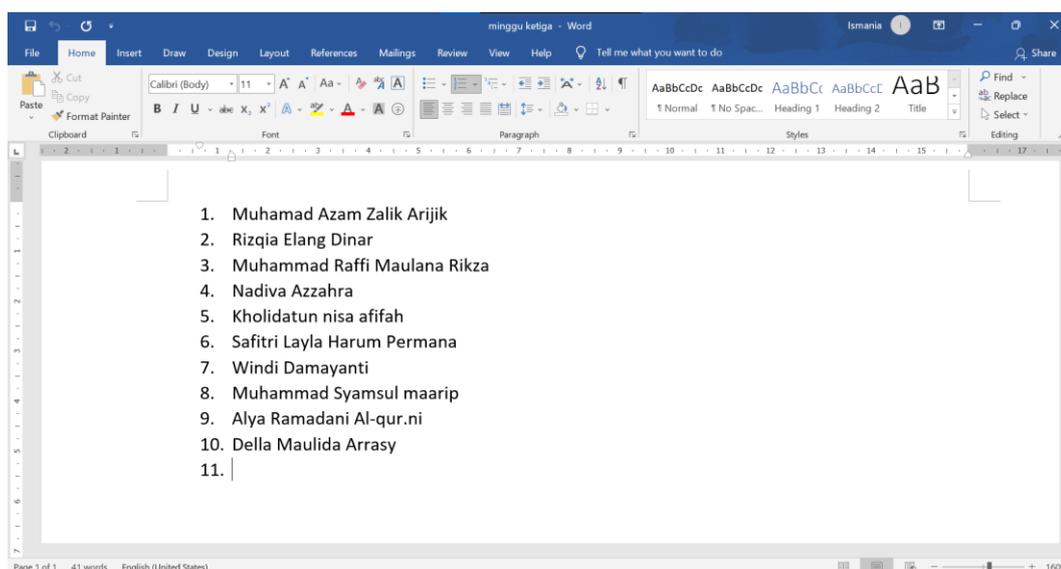


Gambar 4. Beberapa anak menggambar pemandangan secara bergantian



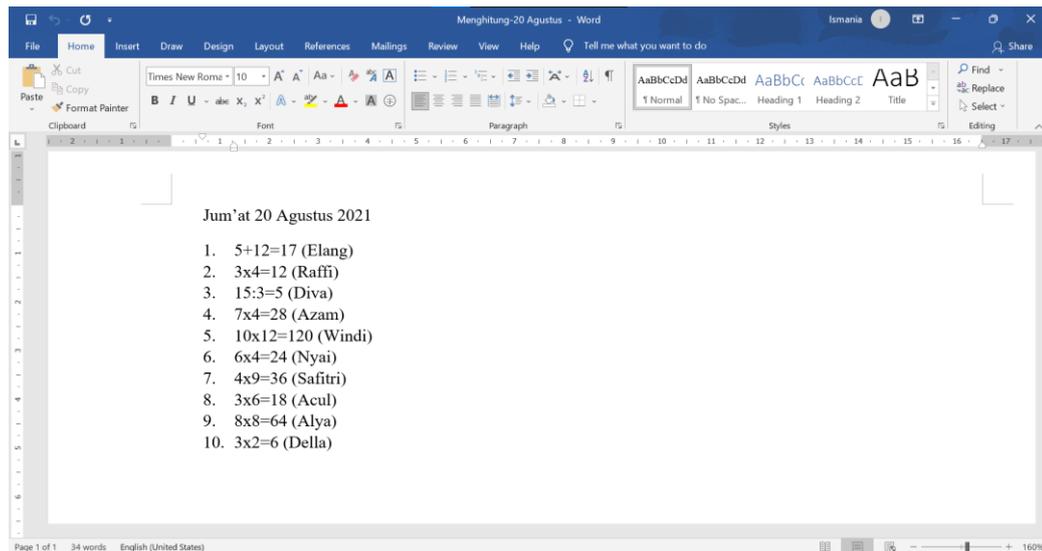
Gambar 5. Anak-anak menggambar bendera Indonesia untuk memperingati HUT RI

Di pertemuan terakhir, yaitu minggu ketiga, kegiatan pembelajaran hanya melanjutkan materi di minggu kedua. Anak-anak hanya diminta untuk menuliskan nama lengkap mereka pada *Microsoft Word* dengan kembali menggunakan fitur *Numbering*. Hasil dari kegiatan ini dapat dilihat di Gambar 6.



Gambar 6. Penulisan nama anak-anak yang mengikuti pembelajaran minggu ketiga

Kemudian, anak-anak diajarkan cara penulisan simbol matematika pada *Microsoft Word*, seperti pada gambar 7. Hal tersebut dilakukan karena untuk menuliskan simbol menggunakan *keyboard* membutuhkan cara tersendiri. Penulisan simbol juga dirasa dapat menunjang proses pembelajaran matematika yang dilakukan oleh anak-anak. Selain itu, pembiasaan proses perhitungan juga dapat mengasah kemampuan anak-anak dalam berhitung.



Gambar 7. Hasil penerapan pembelajaran matematika dalam menulis pada *Microsoft Word*

Sementara menunggu teman-teman lainnya selesai, sejumlah anak meminta untuk menggambar dan mewarnai kembali dengan aplikasi *Paint 3D*. Anak-anak mulai terbiasa dengan penggunaan *Brush* serta cara mewarnai pada aplikasi *Paint 3D*. Gambar 9 merupakan hasil dari salah satu anak yang menggambar, sedangkan gambar 10 merupakan hasil dari beberapa anak yang mencoba untuk menggambar bendera Negara Palestina.



Gambar 8. Salah satu anak menggambar sebuah rumah



Gambar 9. Beberapa anak menggambarkan bendera Palestina

Proses pembelajaran dengan laptop sebagai bentuk kecil dari komputer awalnya terasa asing bagi anak-anak. Hal ini disebabkan karena anak-anak kurang akrab dalam penggunaannya. Proses pembelajaran yang dilakukan juga harus diadaptasi dengan keinginan anak-anak agar mereka penasaran dan antusias dalam melakukan pembelajaran hal baru.

Selama proses pembelajaran jarak jauh, anak-anak lebih terbiasa dengan penggunaan telepon seluler. Ditambah dengan adanya berbagai macam permainan menyebabkan anak-anak sangat menyukai penggunaan telepon seluler. Dengan adanya pembelajaran penggunaan komputer, diharapkan anak-anak dapat lebih terbuka pengetahuannya dibidang teknologi.

Di awal pertemuan, anak-anak terlihat kurang antusias dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer. Kebanyakan anak-anak lebih terbiasa dengan penggunaan telepon seluler sebagai sarana pembelajaran sehari-hari. Selain itu, tidak semua anak berada pada kondisi ekonomi yang mampu untuk memiliki laptop di rumah. Hal ini yang menjadi poin utama mengapa anak-anak tidak terlalu akrab dengan laptop.

Di minggu pertama pertemuan, beberapa anak meminta adanya pembelajaran seni seperti menggambar dan mewarnai. Hal tersebut mendatangkan ide dalam penggunaan aplikasi *Paint 3D* sebagai salah satu aplikasi yang diajarkan.

Setelah dilakukan evaluasi dari pertemuan minggu pertama, anak-anak dibebaskan berkreasi baik dalam menggambar maupun mewarnai sesuai keinginan masing-masing. Sejak saat itu, anak-anak mulai tertarik dan antusias dengan pembelajaran komputer.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari pengabdian yang telah dilakukan pada KKN-DR Sisdamas di RW 016, Kp. Kebayunan, Kel. Tapos, Kec. Tapos, kota Depok, dapat dilihat bahwa anak-anak sudah mulai terbiasa mengoperasikan fungsi dasar dari komputer. Anak-anak juga sudah cukup memahami cara penggunaan *keyboard* dengan *Microsoft Word* dalam hal penulisan huruf maupun simbol yang ada. Penggunaan *Paint 3D* sebagai salah satu bentuk alternatif dalam menggambar dan mewarnai juga dapat dilakukan untuk mengatasi kebosanan ketika proses pembelajaran berlangsung.

2. Saran

Dengan keterbatasannya waktu, perlu dilakukan pembelajaran lebih lanjut pada anak-anak. Proses pembelajaran yang belum menyeluruh serta dengan adanya perkembangan teknologi yang terus terjadi mengharuskan anak-anak untuk terus belajar dan beradaptasi dengan teknologi baru. Selain itu, untuk mengurangi efek negatif dari adanya teknologi, anak-anak juga perlu didampingi oleh orang dewasa, sehingga penggunaan teknologi dapat terkontrol dengan jelas.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Anshor, S. (2018). "Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya" Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
<http://194.59.165.171/index.php/CC/article/download/70/114>
- Gani, A. G. (2014). e-Learning Sebagai Peran Teknologi Informasi Dalam Modernisasi Pendidikan. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 3(1), 1–19.
<https://doi.org/10.35968/jsi.v3i1.52>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *IQRA Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 2(1), 13–28.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Berita Negara. *Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia*, 879, 2004–2006.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) [Distance Learning based on Information and Communication Technology (ICT)]*.
- Qodim, H., Kusnawan, A., Sarbini, Miharja, D., & Akmaliah. (2021). *Petunjuk Teknis Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN DR Sisdamas) Pengabdian di Masa Pandemi Bermitra dengan Satgas Covid-19* (Vol. 148).
- Riyandi, A., Aulianita, R., Wiyatno, A., Triantori, V., & Musyaffa, N. (2020). Pemanfaatan

Teknologi untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 2(2), 37–42. <https://doi.org/10.33480/abdimas.v2i2.1682>

Sukendro, S., Habibi, A., Khaeruddin, K., Indrayana, B., Syahrudin, S., Makadada, F. A., & Hakim, H. (2020). Using an extended Technology Acceptance Model to understand students' use of e-learning during Covid-19: Indonesian sport science education context. *Heliyon*, 6(11), e05410. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05410>