



Pengenalan Teknologi Informasi Kepada Anak-Anak di Desa Sukamantri Kecamatan Sukamantri Kabupaten Ciamis Jawa Barat

Sindy Faj Misa Putri¹, Endah Ratna Sonya²

¹ Teknik Elektro, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: sindyfajmisa09@gmail.com

² Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. endahratna.sonya@uinsgd.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah proses bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan membentuk kepribadian yang utama secara jasmani dan rohani. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang dapat memudahkan kita dalam memperoleh sebuah informasi. Dari dua pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan dan IT merupakan dua hal yang sangat penting dalam kehidupan sekarang. Tujuan dari pengenalan IT dasar adalah untuk memudahkan anak-anak SD dalam proses belajar online. Selain memudahkan proses belajar juga membantu siswa dalam proses menambah wawasan apa itu teknologi komputer. Metode yang dilakukan yaitu dengan melakukan kegiatan belajar gratis yang dilaksanakan secara *offline* di salah satu rumah warga setempat. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dan 4 materi pembelajaran. 4 materi pembelajaran tersebut adalah membaca, menulis, berhitung, dan pengenalan teknologi informasi. Pelaksanaan kegiatan ini dalam rangka pemberdayaan masyarakat membuahkan hasil, hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam membaca, menulis, berhitung, dan anak-anak juga dapat mengetahui sedikit tentang teknologi informasi seperti manfaat dan dampak dari teknologi informasi di jaman sekarang

Kata Kunci: Belajar, IT, Pendidikan

Abstract

Education is a guidance process that is carried out consciously by educators to students with the aim of forming the main personality physically and spiritually. Information Technology is a technology that can facilitate us in obtaining information. From these two understandings, it can be concluded that education and technology information are two very important things in today's life. The purpose of the basic introduction to IT is to make it easier for elementary school children in the online learning process. In addition to facilitating the learning process, it also helps students in the process of adding insight into what computer technology is. The method used is by conducting free learning activities that are carried out offline at one of the

local residents' homes. This activity was carried out in 4 meetings and 4 learning materials. The 4 learning materials are reading, writing, arithmetic, and introduction to IT. This community service produces results, this can be seen with the ability of children to read, write, count, and children can also know a little about information technology such as the benefits and impacts of information technology today.

Keywords: Education, IT, Study

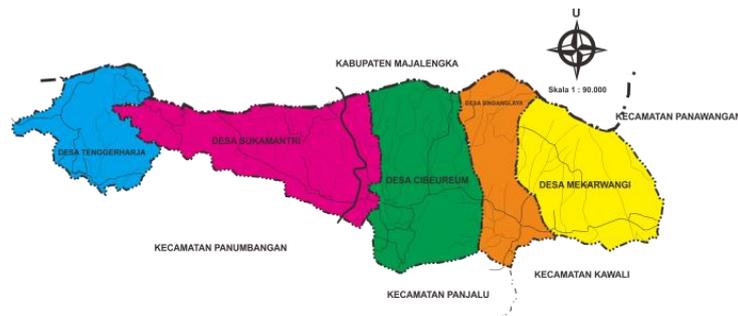
A. PENDAHULUAN

Sejak melandanya pandemi Covid-19 diberbagai Negara di dunia ini, semua orang tanpa terkecuali beserta dengan kegiatan-kegiatan yang dijalannya mau tidak mau diharuskan untuk menyesuaikan dengan keadaan yang ada. Hal itu termasuk pada kegiatan pendidikan juga tidak luput dari ganasnya dampak yang bisa diakibatkan oleh pandemi Covid-19 ini. Banyak sekali kegiatan-kegiatan pembelajaran yang harusnya tetap dilaksanakan, namun akhirnya terpaksa wajib untuk beradaptasi dengan keadaan yang ada saat ini. Dampaknya yang ditimbulkan dari pandemic Covid-19 ini adalah banyak anak-anak SD yang terlambat untuk mendapatkan pembelajaran hal-hal mendasar, seperti dalam hal : menghitung, membaca dan juga menulis. Hal itu terjadi karena dampak dari sekolah-sekolah yang diwajibkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara online akibat pandemi Covid-19.

Sesuai dengan surat Dirjen Dikti No. B-713/DJ.I/Dt/I.III/ TL.00/04/2020, bahwa KKN DR (Kuliah Kerja Nyata dari Rumah) adalah KKN yang **merdeka**, diwujudkan dengan cara melakukan penguatan atas kesadaran dan kepedulian terhadap wabah Covid-19, relasi agama dan kesehatan (sains) dengan tepat, moderasi beragama, dan pendidikan serta dakwah keagamaan Islam dengan memanfaatkan media sosial. (LP2M,2021)

Dan diperkuat dengan terbitnya Surat Edaran Rektor No.1216/Un/II.4/HM.01/06/2021 tanggal 15 juni 2021 tentang Kuliah Kerja Nyata dari Rumah (KKN DR). model KKN-DR Sisdamas sendiri adalah KKN yang diselenggarakan dalam semangat kampus merdeka, hal itu diwujudkan dengan adanya pemberdayaan masyarakat melalui refleksi dan perencanaan serta tak lupa juga pelaksanaan program sesuai kompetensi Peserta KKN yang disesuaikan dengan hasil refleksi social tentang kondisi dan potensi masyarakat di daerah masing-masing. (LP2M,2021)

Dalam pelaksanaannya, KKN DR ini dilaksanakan secara *offline*, dengan memperhatikan segala aspek primer maupun sekunder. KKN DR ini dilaksanakan di Desa Sukamantri, Kecamatan Sukamantri, Kabupaten Ciamis.



Gambar 1. Peta Kecamatan Sukamantri

Gambar di atas merupakan letak Kecamatan Sukamantri bila dilihat berdasarkan peta geografisnya. Sukamantri merupakan sebuah kecamatan paling utara di Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat, Indonesia yang baru diresmikan oleh pemerintah pada tanggal 23 Januari 2004. Sebelum diresmikan menjadi kecamatan oleh pemerintah, Sukamantri merupakan sebuah kemantren (perwakilan kecamatan) di Kecamatan Panjalu.

Masyarakat yang berada di Sukamantri memiliki mata pencaharian yang berbeda-beda. Namun pada umumnya mereka bekerja pada bidang pertanian, perdagangan, dan juga banyak yang memilih menjadi pegawai negeri sipil (PNS). Di Desa Sukamantri tempat pelaksanaan KKN-DR ini, masih tersedia banyak sekali mata pencaharian yang lain, terutama di sector bidang pertanian. Namun, masih banyak juga masyarakat yang memilih untuk berurbanisasi ke kota-kota akbar di Jawa Barat dan Jakarta karena dinilai lebih menjanjikan untuk merubah nasib dari pada memilih untuk bertahan di Desa Sukamantri. Mereka yang memilih untuk berurbanisasi kebanyakan mengadakan kampanye dibidang perdagangan.

Transportasi di daerah Sukamantri ini terbilang sudah cukup maju. Daerah ini sudah dilalui oleh jalan raya lintas kabupaten yang dapat dimanfaatkan menjadi pintu masuk ke Kabupaten lain seperti Majalengka, Kuningan, dan Cirebon. Hal itu berguna sekali terutama saat libur panjang seperti: Libur Lebaran, Libur Natal dan Tahun Baru, atau Libur Sekolah anak. Jadi, keluarga yang ingin pergi ke luar kota seperti: Majalengka, Kuningan, dan Cirebon namun takut untuk terkena macet apabila melewati jalanan umum, bisa memilih untuk melewati jalan yang ada di Sukamantri ini. Saat-saat seperti itu juga bisa dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar untuk mendapatkan uang dengan cara berjualan: makanan, bensin, dan pakaian. Di Kecamatan Sukamantri ini juga terdapat sebuah Terminal yang bisa dibilang cukup padat oleh kendaraan.

Angkutan yang paling umum sering dijumpai di daerah ini adalah mini bus yang sering disebut juga dengan nama ELP yang melayani angkutan tiap hari nya ke dan dari Bandung, jumlahnya kira-kira bisa lebih dari 100 armada yang tersedia. Selain dari pada mini bus itu terdapat pula cary (CPI) yang setiap harinya biasa melayani ke dan

dari tasikmalaya. Atau bila anda terbiasa naik Bus, ada juga Bus yang melayani daerah di Timur Jawa Barat dan Jawa Tengah.

Pariwisata yang sedang coba dikembangkan oleh Pemerintah daerah Kecamatan Sukamantri ini adalah wisata "off-road", dimana daerah Sukamantri ini memiliki potensi untuk mengembangkan wilayah pegunungan yang tersedia untuk dijadikan sebagai trek *off road*. Rencana dibuatnya wisata *off-road* ini diharapkan oleh Pemerintah Daerah setempat dapat mengembangkan ekonomi masyarakat sekitar yang berada di daerah ini. Selain itu daerah Sukamantri ini sedang berupaya untuk mengembangkan wisata air yang tersedia, yaitu terdapatnya "Situ Cibubuhan" yang cukup memiliki peluang untuk dijadikan sebagai objek pariwisata yang ada di Sukamantri. Keduanya adalah potensi Pariwisata masa depan Kecamatan ini apabila bisa dikembangkan secara serius oleh pemerintah daerah setempat.

Desa Sukamantri mempunyai khas kebudayaan daerah yaitu Bebegig. Bebegig sudah sering ditampilkan dalam acara-acara besar, terutama dalam acara perayaan hari kemerdekaan Republik Indonesia. Biasanya kebudayaan Bebegig ini menjadi ajang perlombaan dalam festival-festival di luar daerah, seperti di Bali (juara II), Jakarta, Bandung, dan juga Pangandaran, serta jika tidak ada halangan yang mengganggu berencana untuk mengikuti festival budaya di Brazil.

Desa Sukamantri sebenarnya memiliki potensi pendidikan yang baik, namun dikarenakan dengan adanya pandemi Covid-19 yang melanda dunia saat ini, anak-anak terutama yang berada di tingkat SD yang terdapat di Desa Sukamantri mengalami penurunan dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dengan terlambatnya anak-anak SD dalam hal membaca dan menulis. Selain itu, mereka juga belum terlalu lancar dalam hal perhitungan dasar. Melihat keadaan tersebut saya sebagai mahasiswa KKN DR SISDAMAS Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung memiliki niat untuk berusaha memberikan ilmu yang sudah saya dapat di perkuliahan agar nantinya dapat membantu meningkatkan kemampuan anak-anak yang terdapat di Desa Sukamantri ini. Tidak hanya dalam hal membaca dan menulis, saya juga akan berusaha untuk mengenalkan sedikit tentang teknologi informasi kepada anak-anak SD tersebut.

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Belajar juga merupakan sesuatu yang dilakukan untuk menguasai hal tertentu.

Beberapa ahli berpendapat sebagai berikut : Menurut Slameto(2010:2), "belajar adalah suatu proses suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Menurut Hudoyo "Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses

kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Dan menurut Sardiman, "Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, menulis dan sebagainya serta belajar itu akan lebih baik jika si subjek mengalami dan melakukannya".

Dari tiga pengertian belajar menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan seperti membaca, menulis dan sebagainya yang dilakukan oleh setiap orang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku ke yang lebih baik lagi.

Desa Sukamantri memiliki 4 SD yaitu SD 1 Sukamantri, SD 2 Sukamantri, SD 3 Sukamantri dan SD 4 Sukamantri. Keempat SD tersebut melakukan pembelajaran semi *offline*. Di mana kelas 1 belajar kesekolah 3 kali dalam seminggu, sedangkan anak-anak SD kelas 2 belajar kesekolah sebanyak 2 kali dalam seminggu.

B. METODE PENGABDIAN

Kegiatan belajar mengajar ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak SD yang terdapat di Desa Sukamantri. Kegiatan ini dilaksanakan secara *offline* tepatnya pada salah satu rumah warga yang ada disana. Kegiatan belajar mengajar ini disambut dengan sangat baik oleh masyarakat di Desa Sukamantri. Hal ini dikarenakan banyaknya anak-anak dari warga yang membutuhkan bimbingan dalam belajar. Karena pandemi Covid-19, anak-anak disana hanya bisa sekolah 2 kali dalam seminggu, dan selebihnya pihak sekolah hanya memberikan tugas-tugas melalui Grup *WhatsApp* orang tua murid.

Hal ini membuat para orang tua murid merasa kesulitan, karena banyak dari warga atau orang tua murid disana harus bekerja dari pagi hingga sore sehingga mereka tidak dapat membantu para siswa Sekolah Dasar dalam mengerjakan tugas-tugas dari sekolah tersebut, dan akhirnya tugas-tugas sekolah tersebut dikerjakan oleh orang tua murid bukan dari muridnya sendiri. Hal ini lah yang melatarbelakangi terlambatnya anak-anak SD disana dalam membaca dan menulis atau dalam pendidikan.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan beberapa tahap:

1. Tahap pertama yaitu observasi lapangan. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kondisi sesungguhnya dilapangan dan lokasi untuk melaksanakan kegiatan dilapangan.
2. Tahap kedua yaitu persiapan. Pada tahap ini mempersiapkan tempat dan anak-anak SD yang ingin ikut dalam kegiatan belajar mengajar ini.
3. Tahap ketiga yaitu pemberian materi. Materi yang diberikan seperti belajar membaca, menulis, berhitung, dan pengenalan teknologi informasi.

Pengabdian ini dilakukan dengan cara pengajaran secara langsung kepada anak-anak SD kelas 1, 2 dan 3 yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran gratis ini. Pada pembelajaran pertama, anak-anak diajarkan cara membaca dan menulis yang benar. Pada pembelajaran kedua, anak-anak diajarkan cara melakukan penjumlahan dan perkalian yang benar. Pada pembelajaran ketiga, anak-anak dikenalkan dengan beberapa Teknologi Informasi seperti Google dan Youtube, dan juga sebuah aplikasi LDD (*Lego Digital Designer*) dan pengenalan manfaat dan dampak dari teknologi informasi.

Dan pembelajaran terakhir, anak-anak diajarkan kembali cara membaca, menulis, matematika, dan teknologi informasi. Pada pembelajaran hari terakhir dilakukan juga perpisahan yang diakhiri dengan pemberian hadiah berupa apresiasi kepada anak-anak SD yang telah ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar ini.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pemberdayaan serta pengabdian masyarakat ini dimulai dengan melakukan survei kepada masyarakat di sekitar Desa Sukamantri. Kegiatan ini dilakukan pada saat pandemi Covid-19 masih melanda Indonesia, yaitu pada bulan Agustus 2021. Survei ini dilakukan dengan melakukan observasi dengan para warga tentang pendidikan yang ada di Desa Sukamantri selama pandemi Covid-19 ini berlangsung.

Hasil dari survei ini menunjukkan bahwa terdapat banyak keluhan dari warga yang juga merupakan orang tua murid dari anak-anak SD di Desa Sukamantri. Keluhan tersebut seperti telatnya anak-anak dalam membaca dan menulis, dan banyaknya tugas-tugas yang diberikan oleh pihak sekolah. Hal ini yang membuat orang tua murid merasa kesulitan dalam membantu anaknya belajar karena pagi sampai sore hari harus bekerja, dan akhirnya tugas-tugas anak mereka dikerjakan oleh orang tua nya sendiri karena tidak ada waktu untuk menjelaskan dan mengajarkan anak-anaknya dalam menjawab soal dari tugas tersebut.

Setelah melakukan survei dan ditentukan tema pengabdian, kemudian dilakukan kunjungan ke rumah bapak RT Dusun Sukamantri 1 menyampaikan program belajar mengajar untuk membantu anak-anak SD di Sukamantri. Pengabdian tersebut sangat didukung oleh RT. Dan salah satu warga bersedia menyediakan tempat untuk kegiatan belajar mengajar dan juga ikut membantu mendata anak-anak SD yang ingin ikut bergabung dalam pengabdian ini.

Kegiatan belajar gratis ini terlaksana sebanyak 4 pertemuan dan ada 4 materi pembelajaran didalamnya seperti, membaca, menulis, matematika dan IT.

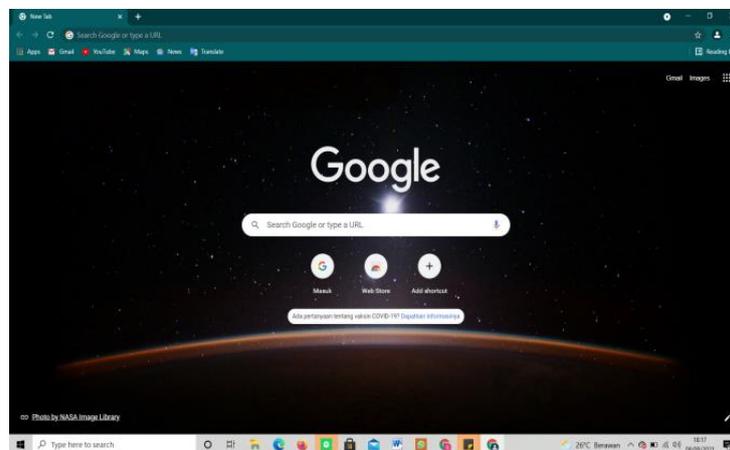
Pertemuan pertama anak-anak diajarkan cara membaca dan menulis yang benar. Belajar membaca ini dilakukan dengan meminta anak-anak mengeja cerita bacaan yang terdapat pada buku pembelajaran yang dipinjamkan oleh sekolah. Sedangkan

belajar menulis dilakukan dengan meminta anak-anak menuliskan kembali kalimat-kalimat yang tersedia pada buku. Dan terakhir anak-anak diminta untuk menuliskan kalimat-kalimat yang didiktekan oleh kami.

Pada pertemuan kedua, anak-anak diajarkan cara berhitung. Untuk anak kelas 1 dan 2 diajarkan cara penjumlahan dan pengurangan yang benar. Sedangkan anak kelas 3 diajarkan cara penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang benar. Anak-anak juga dikenalkan dengan cara berhitung jarimatika. Cara ini sangat efektif, karena sangat mudah dan disukai oleh anak-anak.

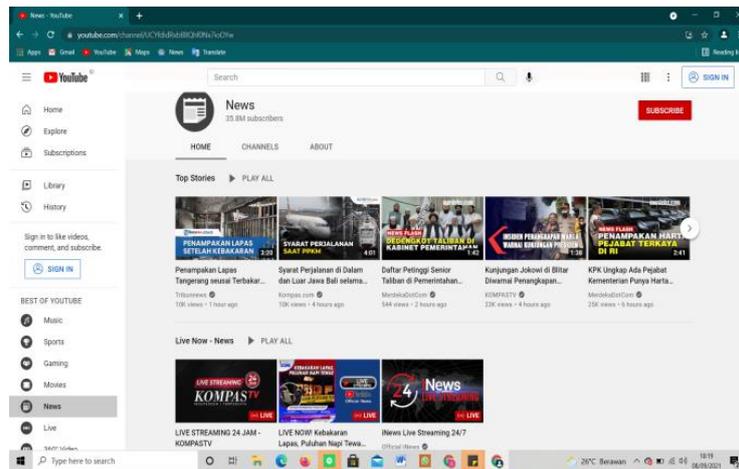
Pada pertemuan ketiga, anak-anak mulai dikenalkan teknologi informasi. Seperti manfaat yang didapat dari teknologi informasi pada jaman sekarang. Anak-anak dikenalkan dengan beberapa teknologi informasi seperti Google dan Youtube.

Google adalah mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi di lebih dari 1,9 miliar situsweb di jagat maya, dan digunakan oleh lebih 90,4 persen pengguna internet dunia. Keberkasaan Google dijagat pencarian bermula kala Larry Page dan Sergey Brin bertemu pada 1995 silam di Stanford University.



Gambar 2. Google

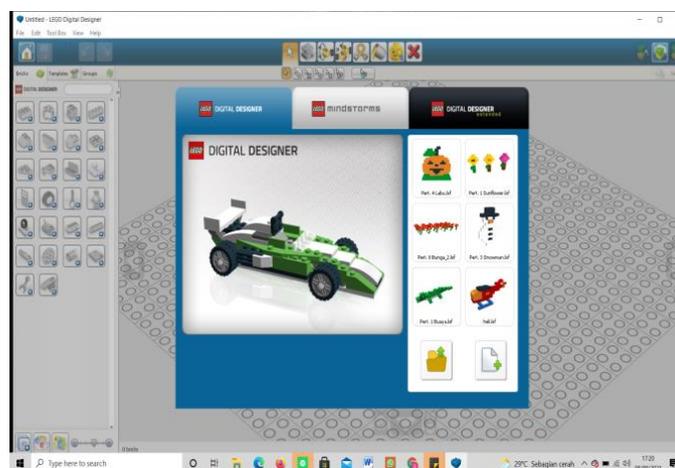
Sedangkan Youtube adalah perusahaan yang mengumpulkan koleksi *user generated content*, memuat ribuan film pendek dan episode televisi, dan ratusan film *full-length*. Melayani lebih dari dua miliar video per hari, telah menjadi pemimpin yang jelas dalam berbagi video online. Situs Youtube didirikan oleh mantan pekerja PayPal, Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim pada Februari 2005. Situs ini kemudian beralih menjadi milik Google pada akhir tahun 2006 hingga saat ini.



Gambar 3. Tampilan Youtube

Anak-anak juga dikenalkan dengan sebuah aplikasi robotik yaitu aplikasi LDD (*Lego Digital Designer*). Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak pandang lelaki ataupun perempuan. Bongkah-bongkah ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja. Mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, kapal, kapal terbang, pesawat luar angkasa serta robot, semuanya bisa dibuat.

Seiringin perkembangan teknologi, pihak Lego mulai mengembangkan kepemilikannya dalam bentuk digital, sehingga dibuat Aplikasi *Lego Digital Designer*. Aplikasi *Lego Digital Designer* ini merupakan sebuah program komputer *freeware* yang diproduksi oleh *Lego Group*. Aplikasi ini merupakan aplikasi lego yang mirip seperti mainan lego biasanya hanya saja aplikasi ini membuat kita memainkan lego secara digital.



Gambar 4. Aplikasi *Lego Digital Designer*

Anak-anak sangat senang dan tertarik ketika dikenalkan dengan berbagai macam program yang dapat digunakan pada komputer serta beberapa fitur lain yang mungkin akan sangat berguna bagi anak-anak. Setelah pengenalan aplikasi tersebut, anak-anak diberi pembelajaran mengenai manfaat-manfaat apa saja yang didapat dari teknologi informasi dan juga dampak buruk dari kemajuannya teknologi informasi. Tidak hanya berfokus tentang dampak positif dan negatif dari teknologi, anak-anak juga diberi pemahaman penggunaan mengenai internet. Hal ini dilakukan agar anak-anak dapat menggunakan dan mengikuti perkembangan zaman dengan baik dan diikuti dengan kegiatan yang positif dari adanya teknologi.

Pada pertemuan terakhir, dilakukan pembelajaran ulang dengan cara yang sedikit berbeda. Sebelumnya, pembelajaran disampaikan dengan cara seperti pada umumnya, yaitu membaca, menulis, berhitung, dan pemanfaatan dampak positif dan negatif dari perkembangan teknologi informasi.

Pada pertemuan terakhir ini dilakukan *games* dan kuis yang di mana anak-anak diberi hadiah sebagai tanda terimakasih telah berpartisipasi dalam acara belajar mengajar yang telah berlangsung selama 4 pertemuan tersebut. Kegiatan belajar mengajar ini dilaksanakan setiap pukul 2 siang sampai pukul 5 sore.

Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan dibuatkan permainan pembelajaran, mulai dari beberapa tingkat kesulitan dan tingkat belajar para siswa di sini. Tingkat pembelajaran yang di maksud adalah calistung (membaca, menulis, dan menghitung) dan mengenai teknologi informasi. Para siswa dibuat kelompok berdasarkan tingkat sekolah dan keinginan dari siswa itu sendiri. 1 kelompok terdiri dari 4-5 orang baik perempuan maupun laki-laki.

Games diawali dengan beberapa pertanyaan sederhana dan diakhiri dengan poin rebutan untuk masing-masing kelompok. Dari awal permainan, tiap kelompok diharuskan mengumpulkan poin untuk menjadi juara dan mendapatkan hadiah. Dengan diadakannya permainan ini, diharapkan para siswa yang mengikuti kegiatan ini dapat mengingat pembelajaran apa saja yang sudah disampaikan dan diakhiri dengan cara yang lebih menyenangkan agar pembelajaran mudah dipahami. Hal ini ditujukan juga agar para siswa dapat bersuara untuk menyampaikan pendapat dan bekerjasama dalam tim

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Belajar juga merupakan sesuatu yang dilakukan untuk menguasai hal tertentu.

Beberapa ahli berpendapat sebagai berikut: Menurut Slameto (2010:2), "belajar adalah suatu proses suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Menurut Hudoyo "Belajar merupakan

kegiatan bagi setiap orang. Seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Dan menurut Sardiman, "Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, menulis dan sebagainya serta belajar itu akan lebih baik jika si subjek mengalami dan melakukannya".

Dari tiga pengertian belajar menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan seperti membaca, menulis dan sebagainya yang dilakukan oleh setiap orang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku ke yang lebih baik lagi.

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar itu merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan ini. Belajar dapat membantu kita untuk melakukan perubahan tingkah laku melalui praktek atau latihan.

Kegiatan belajar gratis ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 sebanyak 4 pertemuan, tepatnya tanggal 12 Agustus, 18 Agustus, 21 Agustus dan 26 Agustus. Kegiatan ini diikuti oleh 5 orang anak SD yang terdapat di Desa Sukamantri tepatnya di Dusun Sukamantri 1.



Gambar 5. Kegiatan Belajar Gratis



Gambar 6. Kegiatan Pengenalan IT

Anak-anak sangat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar gratis. Secara garis besar tujuan dari pengabdian masyarakat ini tercapai. Anak-anak SD yang terdiri dari kelas 1, kelas 2 dan kelas 3 ini mulai menunjukkan kemajuan dalam hal membaca, menulis, berhitung, dan mulai paham tentang manfaat dan dampak buruk dan contoh aplikasi dari teknologi informasi pada jaman sekarang.

Tujuan dari pengenalan teknologi informasi dasar adalah untuk memudahkan anak-anak SD dalam proses belajar *online*. Selain untuk memudahkan proses belajar *online* juga ditujukan untuk membantu siswa dalam proses menambah wawasan mengenai teknologi komputer dan perkembangan zaman dalam bidang teknologi.

Indikator (Target minimal keberhasilan kegiatan)	Jumlah Sebelum Kegiatan Belajar	Jumlah Setelah Kegiatan Belajar
Sebanyak 90% anak-anak mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir	5	5
Sebanyak 80% anak-anak mampu meningkatkan kemampuannya dalam membaca, menulis dan berhitung	5	5
Sebanyak 80% anak-anak mampu memahami sedikit tentang teknologi informasi	5	4

Tabel 1. Pencapaian indikator pelaksanaan pengabdian

Dari hasil pemberdayaan masyarakat terhadap kegiatan belajar gratis tersebut terdapat 3 indikator keberhasilan yaitu jumlah kehadiran, kemampuan meningkatkan skill membaca, menulis, berhitung, dan pemahaman tentang teknologi informasi seperti yang ditampilkan pada Tabel 1.

E. PENUTUP

Seperti yang diketahui pada saat ini pendidikan di Indonesia mengalami penurunan kualitas dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan para pelajar dimulai dari bangku sekolah sampai perkuliahan untuk belajar dirumah atau yang sering disebut dengan istilah belajar daring (dalam jaringan). Diharapkan dengan dilakukannya pengabdian dan pemberdayaan masyarakat ini berupa kegiatan belajar gratis, anak-anak di dusun 1 sukamantri dapat meningkatkan kemampuannya dalam membaca, menulis, berhitung, dan dapat mengenal sedikit tentang teknologi informasi.

Selain itu, dari kegiatan pembelajaran yang dikerjakan, didapati bahwa keluhan yang paling banyak disampaikan oleh masyarakat yaitu mengenai sistem pembelajaran atau dalam bidang pendidikan. Mulai dari orang tua yang harus fokus bekerja sehingga tidak dapat mendampingi anaknya ketika pembelajaran *online*

berlangsung serta para siswa atau anak dari orang tua siswa tersebut mengalami kesulitan dalam pemahaman materi yang disampaikan oleh guru mereka, hal ini dikarenakan orang tua murid yang memang kurang mumpuni dalam fasilitas dan juga dikarenakan beberapa daerah mengalami susah sinyal. Sistem belajar yang dilakukan pada saat ini dinilai kurang efektif bagi anak-anak, dikarenakan transisi atau perpindahan ini dilakukan tanpa melihat perekonomian masyarakat. Beberapa orang tua juga berkeluh karena teknologi yang dimiliki kurang mumpuni untuk mengikuti pembelajaran online dan juga sampai orang tua yang kurang paham mengenai teknologi menyebabkan kegiatan pembelajaran ini sulit diterima dengan baik. Orang tua murid di sini berharap sistem pembelajaran dapat Kembali dengan normal atau secara *offline*, sehingga dapat melakukan pekerjaan dengan lebih fokus dan anak-anak dapat menerima materi pembelajaran dari guru atau pihak sekolah dengan lebih maksimal.

Kuliah Kerja Nyata atau dengan apapun istilah atau namanya, pada hakikatnya merupakan sebuah sarana untuk mahasiswa belajar dan mengabdikan kepada masyarakat. Oleh karena itu pemaksimalan potensi diri dalam mengabdikan dan mencintai masyarakat akan sangat terbentuk dalam kegiatan KKN seperti ini. Sebuah pertemuan baru, pengalaman baru, dan perpisahan yang membuka pertemuan baru lainnya akan menjadi kenangan yang tidak akan habis kita kenang dan ceritakan.

Pada hal ini, pelaksanaan KKN DR-SISDAMAS yang lebih berfokus dalam pelaksanaan untuk pemberdayaan masyarakat cukup terlaksana dengan baik. Dengan kegiatan belajar gratis dan dengan sistem pembelajaran yang berbeda dari kegiatan sekolah pada umumnya, kegiatan ini mendapat perhatian lebih dari sisi masyarakat dan anak-anak sekolah. Diharapkan sistem pembelajaran yang disampaikan tetap dapat berjalan meskipun kegiatan KKN DR-SISDAMAS ini telah selesai.

Kegiatan ini telah dititipkan kepada pihak remaja dan disampaikan kepada orang tua murid agar dapat dilaksanakan kembali meskipun tanpa adanya tim dari KKN, dengan teknologi yang seadanya dan penyampaian yang lebih sederhana. Para orang tua murid juga diharapkan dapat memahami sedikitnya mengenai teknologi yang digunakan untuk mengemban kegiatan pembelajaran secara *online*.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada beberapa pihak yaitu Kepala Desa, Kepala Dusun 1 Sukamantri, Kepala Dusun 3 Sukamantri, terkhusus kepada masyarakat di Desa Sukamantri, dan yang telah membantu kegiatan baik dari segi persiapan sampai pelaksanaan demi terlaksananya pengabdian masyarakat berupa kegiatan belajar gratis.

Penulis juga berterima kasih terhadap pihak remaja dan kelompok pelaksana kegiatan selama KKN DR-SISDAMAS di Desa Sukamantri ini berlangsung. Dengan

diadakannya kegiatan ini di Desa Sukamantri, besar harap dapat masyarakat berkenan menerima dan melanjutkan kegiatan yang sudah dimulai..

G. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Darmawan, Deni. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Edunitas.com. 2009. "Sukamantri, Ciamis". http://p2k.itbu.ac.id/en1/3063-2950/Panjalu-Utara_98229_panjalu-utara-itbu.html. Diakses pada 4 September 2021 pukul 19.45
- Kadir,A., T.Ch.Triwahyuni. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Kompas.com. 2020. "Menteri Nadiem Wacanakan Belajar Jarak Jauh Permanen Setelah Pandemi Covid-19, Mungkinkah?". <https://www.kompas.com/tren/read/2020/07/03/155830065/menteri-nadiem-wacanakan-belajar-jarak-jauh-permanen-setelah-pandemi-covid?page=all> . Diakses pada 5 September 2021 pukul 19.12
- McQuail, D. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Natasha.2012. "Lego Digital Designer : Menyusun Lego Lewat Komputer Yuk!". <http://www.pusatgratis.com/software/lego-digital-designer-menyusun-lego-lewat-komputer-yuk.html> . Diakses pada 8 September 2021 pukul 17.25
- Tim Penulis KKN-DR UIN SGD Bandung,2021. *Petunjuk Teknis Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN-DR Sisdamas) Pengabdian di Masa Pandemi Bermitra dengan Satgas Covid-19*. Bandung: LP2M UIN SGD Bandung
- Zaenudin, Ahmad.2018. "Lahirnya Google, Sang Mesin Segala Tahu". <https://tirto.id/lahirnya-google-sang-mesin-segala-tahu-cWeA>. diakses pada 8 September 2021 pukul 19.00