



## **Penguatan Pendidikan dan Literasi Teknologi di Desa Bojongkoneng melalui Program KKN: Mengajar SD dan Pelatihan IT untuk Pemberdayaan Masyarakat**

**Fadhel Muhammad<sup>1</sup>, Muhammad Arya Mahesa<sup>2</sup>, Shita Khoerunisa Tri Rahmawati<sup>3</sup>, Putri Farida Nur Afifah<sup>4</sup>, Zahra Silmi Dzakiyah<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Komunikasi Penyiaran Islam, UIN Sunan Gunung Djati. email: [fadhelmuhammad643@gmail.com](mailto:fadhelmuhammad643@gmail.com)

<sup>2</sup>Aqidah Filsafat Islam, UIN Sunan Gunung Djati. email: [arya.mahesa0306@gmail.com](mailto:arya.mahesa0306@gmail.com)

<sup>3</sup>Hukum Keluarga, UIN Sunan Gunung Djati. email: [shitakhoerunisa28@gmail.com](mailto:shitakhoerunisa28@gmail.com)

<sup>4</sup>Sastra Inggris, UIN Sunan Gunung Djati. email: [putrifrd1223@gmail.com](mailto:putrifrd1223@gmail.com)

<sup>5</sup>Hukum Ekonomi Syariah, UIN Sunan Gunung Djati. email: [silmidadah@gmail.com](mailto:silmidadah@gmail.com)

### **Abstrak**

*Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam membangun masyarakat yang maju dan berdaya saing. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan intelektual individu, tetapi juga dalam membentuk karakter, keterampilan, dan mentalitas masyarakat yang dapat berkontribusi bagi pembangunan bangsa. Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bojongkoneng bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan Informasi Teknologi (IT) melalui dua program utama, pengajaran di sekolah dasar (SD) dan pelatihan IT untuk anak-anak serta remaja. Menggunakan metode pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat dan teori perubahan sosial Kurt Lewin yang mencakup tahap unfreezing, change, dan refreezing, program ini berhasil menciptakan perubahan positif dalam proses belajar mengajar dan keterampilan digital. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa dan keterampilan IT peserta, meskipun terdapat tantangan terkait akses teknologi dan kebutuhan dukungan berkelanjutan. Program ini tidak hanya memperbaiki kualitas pendidikan di SD tetapi juga membekali generasi muda dengan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka.*

**Kata Kunci:** Kuliah Kerja Nyata, Desa Bojongkoneng, Pengajaran Sekolah Dasar, Pelatihan Teknologi Informasi

### **Abstract**

*Education is a fundamental aspect in building an advanced and competitive society. Quality education not only enhances individual intellectual abilities but also shapes character, skills, and mentality, contributing to national development. The Community Service Program (KKN) in Bojongkoneng Village aimed to improve educational quality and technology information (IT)*

*skills through two main initiatives: teaching in elementary schools (SD) and IT training for children and teenagers. Utilizing a community empowerment-based approach and Kurt Lewin's social change theory, which includes the stages of unfreezing, change, and refreezing, the program successfully created positive changes in teaching methods and digital skills. The results indicate a significant improvement in students' motivation and participants' IT skills, although challenges related to technology access and the need for sustained support remain. This program not only enhanced the quality of education in the SD but also equipped the younger generation with essential digital skills for their future*

**Keywords:** *Community Service Program, Bojongkoneng Village, Elementary School Teaching, Information Technology Training.*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembangunan masyarakat, terutama dalam menciptakan generasi yang berdaya saing tinggi dan mampu berkontribusi secara aktif bagi perkembangan bangsa. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya memberikan wawasan intelektual, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan, dan daya pikir kritis yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global (Setiawati, 2017). Namun, meskipun pentingnya pendidikan sudah dipahami secara luas, tantangan dalam penerapannya masih sangat besar, terutama di daerah-daerah pedesaan yang terpencil. Salah satu tantangan terbesar adalah kesenjangan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan, baik dari segi fasilitas, sumber daya manusia, maupun akses terhadap teknologi yang kini menjadi unsur penting dalam pendidikan modern (Afifuddin, 2014).

Desa Bojongkoneng adalah salah satu contoh wilayah pedesaan yang masih menghadapi kesenjangan dalam sektor pendidikan. Desa ini terletak di wilayah perbukitan dengan akses yang cukup sulit, sehingga perkembangan pendidikan di desa ini relatif tertinggal dibandingkan daerah-daerah lain yang lebih dekat dengan pusat kota. Meskipun desa ini memiliki potensi besar dari segi sumber daya manusia, tantangan dalam hal pendidikan masih sangat nyata. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), misalnya, banyak siswa yang belum memiliki akses terhadap materi pembelajaran yang memadai. Guru di desa ini juga terbatas dalam hal ketersediaan sumber daya untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Fasilitas belajar, seperti buku, perangkat pembelajaran digital, dan akses internet, juga masih minim.

Lebih jauh lagi, keterbatasan penguasaan Informasi Teknologi (IT) di kalangan tenaga pengajar menjadi salah satu hambatan utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Informasi Teknologi telah menjadi instrumen penting dalam dunia pendidikan saat ini, membantu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih

dinamis dan efektif. Penggunaan teknologi, seperti komputer dan internet, memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar yang lebih luas dan beragam, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Namun, di Desa Bojongkoneng, masih banyak guru yang belum terampil dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Keterbatasan ini mempengaruhi kemampuan mereka untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyeluruh kepada siswa. Hal ini juga berdampak pada ketertinggalan siswa dalam memahami konsep-konsep penting, terutama yang berhubungan dengan dunia digital.

Selain itu, tantangan yang sama juga dirasakan oleh masyarakat desa secara umum. Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, kemampuan menggunakan teknologi informasi menjadi suatu kebutuhan mendasar (Maritsa et al., 2021). Teknologi tidak hanya digunakan dalam dunia pendidikan, tetapi juga berperan dalam sektor ekonomi, sosial, dan budaya. Keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat digital, seperti komputer dan internet, dapat membuka peluang yang lebih luas bagi masyarakat desa dalam mengembangkan usaha, mengakses informasi, serta terlibat dalam jaringan komunikasi yang lebih luas (Mulyani & Haliza, 2021). Sayangnya, di Desa Bojongkoneng, banyak masyarakat yang belum memiliki akses dan keterampilan tersebut. Hal ini menyebabkan terbatasnya peluang mereka untuk berkembang di era digital yang semakin cepat dan dinamis.

Melihat kondisi tersebut, program Kuliah Kerja Nyata (KKN) hadir sebagai salah satu upaya untuk menjembatani kesenjangan yang ada. KKN adalah kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Program KKN di Desa Bojongkoneng dirancang untuk membantu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi informasi. Fokus utama dari program ini adalah peningkatan kualitas pendidikan di tingkat Sekolah Dasar dan memberikan pelatihan keterampilan teknologi informasi kepada guru serta masyarakat desa.

Program pengajaran di SD dirancang untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Para mahasiswa yang terlibat dalam program ini akan mengimplementasikan metode pengajaran yang interaktif dan inovatif, yang diharapkan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Pengajaran yang diberikan tidak hanya mengikuti kurikulum yang berlaku, tetapi juga disesuaikan dengan kondisi lokal dan kebutuhan siswa di Desa Bojongkoneng. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami pelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, mahasiswa KKN juga berperan dalam mendampingi guru-guru lokal untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif, sehingga kualitas pengajaran secara keseluruhan dapat meningkat.

Di samping program pengajaran di SD, program pelatihan teknologi informasi juga menjadi fokus utama dalam kegiatan KKN ini. Teknologi informasi telah menjadi instrumen yang sangat penting dalam pendidikan modern, dan pelatihan ini bertujuan untuk memberikan keterampilan dasar kepada para guru dan masyarakat dalam menggunakan teknologi tersebut. Pelatihan ini mencakup penggunaan perangkat komputer, akses internet, serta pemanfaatan aplikasi-aplikasi yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Para guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi ini untuk mengembangkan materi ajar yang lebih variatif dan menarik, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola administrasi pendidikan secara digital. Sementara itu, masyarakat umum juga dilibatkan dalam pelatihan ini agar mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk kegiatan sehari-hari, seperti mencari informasi, berkomunikasi, atau bahkan mengembangkan usaha kecil melalui platform digital.

Program KKN ini diharapkan dapat memberikan dampak dalam jangka pendek maupun panjang. Dalam jangka pendek, peningkatan kualitas pembelajaran di SD dan keterampilan teknologi informasi di kalangan guru serta masyarakat dapat langsung dirasakan. Siswa diharapkan lebih antusias dalam belajar, dan guru memiliki kemampuan lebih dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pengajaran. Sementara itu, dalam jangka panjang, pelatihan teknologi informasi ini dapat membuka peluang bagi masyarakat desa untuk lebih terlibat dalam kegiatan ekonomi dan sosial yang berbasis teknologi, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kesejahteraan mereka.

Program KKN di Desa Bojongkoneng ini merupakan langkah awal yang penting dalam mendukung pengembangan pendidikan dan pemberdayaan masyarakat di wilayah pedesaan. Diharapkan bahwa kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung, tetapi juga memicu inisiatif-inisiatif lain yang berkelanjutan dalam upaya memajukan pendidikan dan keterampilan teknologi di desa-desa terpencil. Kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat desa juga perlu diperkuat agar program-program serupa dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih luas di masa mendatang.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat berbasis Sisdamas (Sistem Pemberdayaan Masyarakat), tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bojongkoneng juga mengintegrasikan teori manajemen untuk memastikan program dijalankan secara efektif, efisien, dan berkelanjutan. Tim KKN mengadopsi metode pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat yang mengintegrasikan program mengajar SD dan pelatihan IT untuk anak-anak dan remaja. Metode pengabdian ini dirancang untuk memfasilitasi perubahan yang berkelanjutan dan signifikan dalam aspek pendidikan dan penggunaan teknologi di desa. Pendekatan ini mengadopsi teori perubahan sosial

Kurt Lewin yang dikenal dengan model *unfreeze-change-refreeze*, yang memandu proses perubahan secara sistematis dan terstruktur (Ellis, 2023).

Teori perubahan sosial Kurt Lewin, yang dikenal dengan model *unfreeze-change-refreeze*, adalah salah satu pendekatan awal dalam memahami dan mengelola perubahan dalam organisasi atau masyarakat (Burnes, 2020). Berikut adalah penjelasan singkat mengenai setiap tahap dalam model ini ("Kurt Lewin Reloaded," 2023):

1. *Unfreeze* (Melelehkan):

Pada tahap ini, tujuan utama adalah mempersiapkan organisasi atau individu untuk perubahan. Ini melibatkan pengenalan kebutuhan untuk perubahan dan menghilangkan status quo yang ada. Langkah-langkah seperti komunikasi tentang alasan perubahan, pengidentifikasian masalah, dan penciptaan kesadaran mengenai perlunya perubahan dilakukan untuk "mencairkan" struktur lama yang ada. Hal ini penting agar orang-orang siap untuk meninggalkan kebiasaan lama dan terbuka terhadap sesuatu yang baru.

2. *Change* (Perubahan):

Setelah status quo mulai "mencair," fase ini adalah di mana perubahan itu sendiri terjadi. Ini adalah tahap implementasi di mana strategi baru diterapkan, sistem diperbarui, atau cara kerja yang berbeda diadopsi. Fase ini sering kali melibatkan percobaan, pelatihan, dan penyesuaian, karena perubahan baru diterapkan dan diterima. Selama fase ini, komunikasi dan dukungan sangat penting untuk memastikan perubahan diterima dengan baik dan diterapkan dengan efektif.

3. *Refreeze* (Membekukan):

Setelah perubahan telah diterapkan, tahap terakhir adalah membekukan atau menetapkan status baru sebagai norma. Ini berarti mengintegrasikan perubahan ke dalam struktur dan proses yang ada sehingga menjadi bagian dari budaya atau rutinitas baru. Pada fase ini, penting untuk memastikan bahwa perubahan yang telah dilakukan diterima secara penuh dan menjadi kebiasaan yang baru. Dukungan lanjutan, penguatan, dan evaluasi diperlukan untuk memastikan bahwa perubahan tidak hanya sementara, tetapi menjadi bagian yang stabil dari cara kerja atau perilaku baru.

Model Lewin ini membantu dalam merencanakan dan melaksanakan perubahan dengan cara yang sistematis, memastikan bahwa perubahan tidak hanya diterima tetapi juga dipertahankan dalam jangka panjang (Aoetpah et al., 2022).

## C. PELAKSANAAN KEGIATAN

### A. Mengajar SD

Dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bojongkoneng, program mengajar di sekolah dasar (SD) dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

### 1. Persiapan dan Perencanaan

Pelaksanaan program mengajar di Sekolah Sasar (SD) dimulai dengan tahapan persiapan dan perencanaan yang menyeluruh. Tim KKN memulai proses ini dengan melakukan identifikasi kebutuhan di sekolah-sekolah dasar di Desa Bojongkoneng. Hal ini dilakukan melalui survei dan *assesment* untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kondisi pendidikan saat ini. Survei ini mencakup pengumpulan data tentang kurikulum yang diterapkan di masing-masing sekolah, tantangan yang dihadapi guru dalam proses mengajar, serta kebutuhan spesifik siswa yang mungkin belum terpenuhi. *Assesment* juga melibatkan observasi langsung di kelas, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta penyebaran kuesioner kepada siswa dan orang tua untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai kebutuhan pendidikan mereka.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim KKN menyusun rencana pengajaran yang mencakup beberapa aspek penting. Rencana ini termasuk penyusunan modul pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah dan kebutuhan khusus siswa. Modul ini mencakup materi pelajaran utama seperti Bahasa Inggris dan PAI, yang dirancang dengan metode pengajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Selain itu, tim KKN merancang strategi pengajaran yang mengintegrasikan teknologi dan alat peraga untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Ini meliputi penggunaan perangkat lunak edukatif, alat peraga visual, dan metode pengajaran berbasis proyek yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

### 2. Penyuluhan dan Sosialisasi

Setelah rencana pengajaran disusun, langkah berikutnya adalah penyuluhan dan sosialisasi kepada guru, orang tua, dan siswa. Tim KKN mengadakan seminar dan workshop sebagai sarana untuk memperkenalkan program pengajaran dan menjelaskan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Seminar ini tidak hanya melibatkan guru dan orang tua, tetapi juga anggota komunitas lainnya yang relevan, untuk memastikan bahwa semua pihak memahami dan mendukung program yang akan diterapkan.

Dalam penyuluhan ini, tim KKN menjelaskan manfaat penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti bagaimana perangkat lunak edukatif dan alat peraga visual dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik. Diskusi kelompok diadakan untuk mengumpulkan umpan balik dari guru dan orang tua, serta untuk mendiskusikan bagaimana mereka dapat mendukung implementasi program tersebut. Sosialisasi kepada siswa dilakukan dengan memperkenalkan mereka pada metode pengajaran baru dan alat peraga yang akan digunakan. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun antusiasme dan kesiapan siswa dalam menghadapi metode pembelajaran yang inovatif.

### 3. Implementasi Pengajaran di Kelas

Pelaksanaan program pengajaran di kelas dilakukan dengan menerapkan metode interaktif yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Tim KKN interaktif untuk menjelaskan konsep-konsep dasar secara lebih efektif. Metode pengajaran yang digunakan mencakup aktivitas kelas yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan aplikatif. Ini termasuk diskusi kelompok, permainan edukatif, dan simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan yang memacu kreativitas dan pemikiran kritis. Selain itu, teknologi diintegrasikan ke dalam proses pengajaran melalui penggunaan perangkat lunak edukatif seperti aplikasi pembaca *e-book* dan latihan kosakata. Siswa juga terlibat dalam proyek kreatif seperti pembuatan poster digital dan presentasi multimedia. Proyek ini tidak hanya bertujuan untuk mengaplikasikan materi pelajaran tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan teknologi siswa secara praktis dan menyenangkan.

### 4. Evaluasi dan Umpan Balik

Setelah pelaksanaan program pengajaran, tim KKN melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas metode yang diterapkan. Evaluasi ini dilakukan melalui beberapa metode, termasuk observasi kelas, wawancara dengan guru, dan kuesioner untuk siswa serta orang tua. Observasi kelas dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana metode pengajaran diterapkan dan bagaimana interaksi antara siswa dengan guru serta materi pelajaran.

Kuesioner dan wawancara mengumpulkan umpan balik dari siswa, guru, dan orang tua mengenai keberhasilan metode pengajaran dan alat peraga yang

digunakan. Hasil evaluasi ini memberikan wawasan yang berharga tentang apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil evaluasi, tim KKN menyusun rencana tindak lanjut yang mencakup perbaikan metode pengajaran berdasarkan umpan balik yang diterima. Ini mungkin melibatkan penyesuaian strategi pengajaran, tambahan pelatihan untuk guru, atau perubahan dalam penggunaan alat peraga dan teknologi.

#### 5. Dukungan Berkelanjutan

Untuk memastikan bahwa perubahan dalam proses pengajaran berkelanjutan, tim KKN menyediakan dukungan berkelanjutan. Dukungan ini mencakup penyediaan sumber daya tambahan seperti materi edukatif. Tim KKN juga mengadakan sesi follow-up secara berkala untuk mendiskusikan kemajuan program dan memberikan dukungan tambahan jika diperlukan.

### **B. Pelatihan IT**

Program pelatihan IT dalam Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bojongkoneng bertujuan untuk memberdayakan anak-anak dan remaja dengan keterampilan digital yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dan peluang di era teknologi.

#### 1. Persiapan dan Perencanaan

Persiapan dan perencanaan adalah tahap penting dalam pelaksanaan program pelatihan IT. Tim KKN memulai dengan identifikasi kebutuhan di kalangan anak-anak dan remaja di Desa Bojongkoneng untuk menentukan keterampilan IT yang sudah ada dan yang perlu ditingkatkan. Identifikasi ini dilakukan melalui survei, wawancara dengan guru dan orang tua, serta observasi penggunaan teknologi di sekolah dan rumah. Tim KKN juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti aksesibilitas perangkat keras dan perangkat lunak serta tingkat pemahaman teknologi di komunitas.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim KKN menyusun rencana pelatihan IT yang meliputi beberapa modul sesuai dengan kelompok usia dan tingkat keterampilan. Rencana ini mencakup modul dasar untuk anak-anak yang berfokus pada pengenalan komputer, penggunaan perangkat lunak dasar, dan keamanan online. Untuk remaja, modul pelatihan mencakup keterampilan IT lanjutan seperti penggunaan perangkat lunak produktivitas, pemrograman dasar, dan pembuatan

konten digital. Rencana ini juga mencakup metode pengajaran yang interaktif dan praktis untuk memastikan bahwa peserta dapat mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

## 2. Penyuluhan dan Sosialisasi

Sebelum pelatihan IT dimulai, tim KKN melakukan penyuluhan dan sosialisasi untuk mempersiapkan peserta dan komunitas. Penyuluhan ini dilakukan melalui seminar dan workshop yang diadakan di komunitas desa, melibatkan anak-anak, remaja, orang tua, dan guru. Seminar ini bertujuan untuk memperkenalkan pentingnya keterampilan IT dan menjelaskan bagaimana pelatihan akan dilakukan. Tim KKN menjelaskan manfaat teknologi dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari, serta bagaimana keterampilan TI dapat membuka peluang baru untuk masa depan.



*Gambar 1. Penyuluhan Teknologi Informasi*



*Gambar 2. Penyuluhan Teknologi Informasi*

Untuk anak-anak, sosialisasi dilakukan dengan cara yang menyenangkan, seperti melalui permainan edukatif yang mengajarkan dasar-dasar penggunaan komputer. Bagi remaja, sosialisasi lebih mendalam, mencakup diskusi tentang aplikasi praktis keterampilan IT dalam kegiatan sehari-hari dan peluang karir yang mungkin terbuka bagi mereka di masa depan. Sosialisasi ini bertujuan untuk membangun pemahaman dan antusiasme peserta terhadap pelatihan yang akan dilakukan.

### 3. Implementasi Pelatihan IT

Pelatihan IT diimplementasikan dengan pendekatan yang disesuaikan untuk masing-masing kelompok usia. Untuk anak-anak, pelatihan berfokus pada dasar-dasar komputer seperti penggunaan mouse dan keyboard, serta pengenalan aplikasi pendidikan sederhana. Metode pengajaran melibatkan aktivitas interaktif yang menyenangkan, seperti permainan komputer edukatif dan proyek kreatif yang mengajarkan keterampilan dasar IT dengan cara yang menarik.



*Gambar 2. Implementasi Pelatihan IT*



*Gambar 3 Implementasi Pelatihan IT*

Bagi remaja, pelatihan mencakup keterampilan IT lebih lanjut. Ini termasuk penggunaan perangkat lunak produktivitas seperti Microsoft Word dan Excel, keterampilan pencarian informasi online, serta konsep dasar pemrograman. Remaja juga diperkenalkan pada pembuatan konten digital, seperti desain grafis dan editing video, yang dapat mendukung kreativitas mereka dan membuka peluang untuk proyek pribadi atau usaha sampingan. Pelatihan dilakukan melalui proyek berbasis kelompok dan simulasi praktis yang memungkinkan peserta untuk langsung menerapkan keterampilan yang telah dipelajari.

#### 4. Evaluasi dan Umpan Balik

Setelah pelatihan IT selesai, tim KKN melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas program dan dampaknya terhadap keterampilan peserta. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung selama pelatihan untuk melihat bagaimana peserta berinteraksi dengan materi dan alat yang disediakan. Selain itu, tim KKN mengumpulkan kuesioner dari peserta untuk mendapatkan umpan balik mengenai pengalaman mereka selama pelatihan, serta wawancara dengan orang tua dan guru untuk mendapatkan perspektif tambahan.

Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai keberhasilan pelatihan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Berdasarkan umpan balik yang diterima, tim KKN menyusun rencana tindak lanjut yang mencakup penyesuaian dalam metode pelatihan, penyediaan sumber daya tambahan, dan pengembangan modul pelatihan lanjutan jika diperlukan. Tujuan dari tindak lanjut ini adalah untuk memastikan bahwa keterampilan IT yang dipelajari dapat diterapkan dengan efektif dalam kehidupan sehari-hari peserta.

#### 5. Dukungan Berkelanjutan

Untuk memastikan bahwa keterampilan IT yang dipelajari tetap berkelanjutan, tim KKN menyediakan dukungan berkelanjutan melalui beberapa inisiatif. Ini termasuk penyediaan sumber daya tambahan seperti panduan penggunaan perangkat lunak, akses ke materi pelatihan online, dan informasi tentang kursus lanjutan yang dapat diikuti peserta di masa depan.

Tim KKN juga mengadakan sesi follow-up secara berkala untuk mendiskusikan kemajuan peserta, menjawab pertanyaan, dan memberikan dukungan tambahan sesuai kebutuhan. Dukungan ini bertujuan untuk memastikan bahwa keterampilan IT yang telah dipelajari diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan. Selain itu, tim KKN bekerja untuk membangun kemitraan berkelanjutan dengan lembaga pendidikan dan organisasi lokal, guna memastikan bahwa pelatihan terus berlanjut dan mendapat dukungan yang diperlukan di masa depan.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bojongkoneng, yang mencakup program pengajaran di sekolah dasar (SD) dan pelatihan teknologi informasi (IT) untuk anak-anak serta remaja, menghasilkan dampak yang signifikan dan memberikan

wawasan mendalam tentang keberhasilan dan tantangan yang dihadapi. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai hasil dan pembahasan dari kedua kegiatan tersebut.

### **1. Program Pengajaran di Sekolah Dasar (SD)**

Program pengajaran di SD di Desa Bojongkoneng mengadopsi pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Modul pelajaran yang dirancang mencakup mata pelajaran utama seperti Bahasa Inggris dan Pelajaran Agama Islam (PAI), yang disajikan dengan metode interaktif dan berbasis teknologi. Salah satu hasil utama dari program ini adalah peningkatan kualitas pengajaran di sekolah-sekolah dasar. Dengan penggunaan alat peraga visual dan perangkat lunak edukatif, siswa dapat lebih memahami konsep-konsep dasar. Misalnya, papan tulis digital dan model tiga dimensi membantu memvisualisasikan materi yang abstrak, membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Mereka tidak hanya menunjukkan peningkatan pemahaman materi, tetapi juga lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Motivasi dan keterlibatan siswa mengalami perubahan positif yang signifikan. Aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk interaktif, seperti diskusi kelompok dan proyek berbasis teknologi, berperan besar dalam meningkatkan antusiasme siswa terhadap pelajaran. Penilaian formatif, yang mencakup kuis dan tes periodik, menunjukkan bahwa siswa menunjukkan kemajuan dalam keterampilan kritis dan kreativitas mereka. Misalnya, proyek berbasis teknologi seperti pembuatan poster dan presentasi multimedia tidak hanya mengasah keterampilan teknis siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Umpan balik dari guru dan orang tua juga mencerminkan keberhasilan program ini. Para guru melaporkan bahwa metode pengajaran baru memudahkan mereka dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dan meningkatkan efektivitas pengajaran mereka secara keseluruhan. Mereka mencatat bahwa penggunaan teknologi dalam kelas membuat siswa lebih tertarik dan aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan sekolah dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pelajaran di rumah. Beberapa orang tua bahkan mencatat peningkatan hasil belajar anak-anak mereka, terutama dalam keterampilan matematika dan bahasa.

### **2. Program Pelatihan Informasi Teknologi (IT)**

Program pelatihan IT yang dilaksanakan untuk anak-anak dan remaja bertujuan untuk membekali mereka dengan keterampilan digital yang penting. Untuk anak-anak, pelatihan difokuskan pada dasar-dasar penggunaan komputer dan aplikasi edukatif sederhana. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan keterampilan dasar yang signifikan. Mereka menjadi lebih terampil dalam menggunakan mouse dan keyboard, serta dapat memahami dan menggunakan

aplikasi pendidikan seperti permainan edukatif yang mengajarkan konsep matematika dan bahasa dasar dengan lebih baik. Observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa anak-anak dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar dengan lebih mandiri dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan komputer.

Pelatihan IT untuk remaja mencakup keterampilan yang lebih lanjut, seperti penggunaan perangkat lunak produktivitas dan pembuatan konten digital. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa remaja berhasil menguasai keterampilan teknis yang penting. Mereka dapat menggunakan perangkat lunak seperti Microsoft Word dan Excel dengan baik, serta memiliki pemahaman dasar tentang pemrograman. Proyek berbasis kelompok dan simulasi praktis, seperti pembuatan presentasi multimedia dan desain grafis, memungkinkan remaja untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dengan cara yang kreatif dan bermanfaat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa remaja tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka tetapi juga kemampuan bekerja dalam tim dan kreativitas mereka.

Dampak sosial dan ekonomi dari pelatihan IT juga cukup berpotensi. Keterampilan digital yang diperoleh anak-anak dan remaja membuka peluang baru dalam kegiatan ekstra-kurikuler dan usaha kecil. Misalnya, beberapa remaja menggunakan keterampilan desain grafis mereka untuk membuat konten untuk media sosial atau proyek sekolah, sementara anak-anak menggunakan aplikasi pendidikan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang mata pelajaran sekolah. Peningkatan kemampuan dalam pencarian informasi dan pembuatan konten digital juga membantu mereka dalam kegiatan akademis dan sehari-hari.

Umpan balik dari peserta pelatihan IT menunjukkan bahwa mereka merasa pelatihan tersebut sangat bermanfaat dan menyenangkan. Anak-anak dan remaja melaporkan peningkatan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi dan menunjukkan minat untuk melanjutkan pembelajaran keterampilan IT lebih lanjut. Orang tua dan guru memberikan umpan balik positif, mencatat bahwa keterampilan IT yang dipelajari membantu anak-anak dan remaja dalam kegiatan akademis dan memberi mereka keuntungan tambahan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa orang tua bahkan melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih cepat beradaptasi dengan teknologi baru di rumah dan sekolah.

Secara keseluruhan, program KKN di Desa Bojongkoneng berhasil mencapai tujuannya dengan memberikan dampak positif pada kualitas pendidikan dan keterampilan digital. Pengajaran di SD berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode interaktif dan berbasis teknologi, sementara pelatihan IT memberikan keterampilan digital yang penting bagi anak-anak dan remaja. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan kebutuhan akan dukungan berkelanjutan perlu diatasi untuk memastikan manfaat jangka panjang dari program ini. Perbaikan infrastruktur teknologi dan penyediaan dukungan yang berkelanjutan akan sangat

penting untuk memaksimalkan dampak positif dan memastikan bahwa keterampilan yang dipelajari dapat diterapkan secara efektif dalam kehidupan sehari-hari peserta.

#### **D. PENUTUP**

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bojongkoneng, dengan fokus pada pengajaran di sekolah dasar (SD) dan pelatihan teknologi informasi (IT) untuk anak-anak serta remaja, telah menghasilkan dampak yang signifikan dan positif bagi masyarakat desa. Program ini berhasil menjembatani kesenjangan dalam kualitas pendidikan dan keterampilan digital, serta memberikan manfaat jangka panjang bagi peserta dan komunitas secara keseluruhan.

Dalam pengajaran di SD, metode yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan interaktif dan berbasis teknologi. Penggunaan alat peraga visual dan perangkat lunak edukatif membantu siswa memahami konsep-konsep dasar dengan lebih baik, sementara kegiatan yang dirancang untuk memotivasi siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan hasil belajar. Keberhasilan ini didukung oleh umpan balik positif dari guru dan orang tua, yang menunjukkan bahwa perubahan yang dilakukan memberikan dampak nyata terhadap motivasi dan prestasi siswa.

Di sisi lain, pelatihan IT untuk anak-anak dan remaja tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka tetapi juga membuka peluang baru dalam kegiatan ekstra-kurikuler dan usaha kecil. Program pelatihan ini berhasil membekali peserta dengan keterampilan digital yang penting, seperti penggunaan perangkat lunak produktivitas, pembuatan konten digital, dan pemrograman dasar. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan rasa percaya diri di kalangan peserta, serta kemampuan mereka untuk menerapkan keterampilan IT dalam konteks yang lebih luas. Umpan balik dari peserta, orang tua, dan guru mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memberikan manfaat praktis yang signifikan.

#### **E. UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bojongkoneng. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada masyarakat desa atas sambutan hangat dan dukungan penuh mereka, serta kepada pihak sekolah dan para guru yang telah bekerja sama dalam implementasi program pengajaran. Terima kasih juga kepada tim pengabdian KKN yang telah menunjukkan dedikasi dan kreativitas dalam merancang serta melaksanakan kegiatan, serta semua pihak yang memberikan dukungan logistik dan sumber daya. Kontribusi Anda semua sangat berarti dan telah memastikan keberhasilan program ini, memberikan dampak positif yang signifikan bagi masyarakat. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan dan menjadi inspirasi untuk inisiatif-inisiatif bermanfaat di masa depan.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, M. (2014). Pendidikan sebagai pilar kebangkitan bangsa. *CENDEKIA*, 6(02).
- Aoetpah, R. L., Ismanto, B., & Wasitohadi, W. (2022). Implementasi PPDB Zonasi dalam Perspektif Teori Perubahan Kurt Lewin. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v7i2.13690>
- Burnes, B. (2020). The Origins of Lewin's Three-Step Model of Change. *Journal of Applied Behavioral Science*, 56(1). <https://doi.org/10.1177/0021886319892685>
- Ellis, P. (2023). Managing change – the Lewin model 3: refreeze. *Wounds UK*, 19(4).
- Kurt Lewin reloaded. (2023). In *Kurt Lewin reloaded*. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-42146-5>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2). <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 1(1).