

SOSIALISASI DAN PENDAMPINGAN KEPADA ANAK DI PERUMAHAN GRAHA SUKATANI INDAH TERHADAP PENUNJANGAN ILMU TEKNOLOGI INFORMASI

Muchamad Iqbal¹, Fitri Dekasari², Dwi Putri Setia Utami³, Kurnia Syahidah⁴,
Mia Millenia Utami⁵, Siti Khopipah⁶, Virginie Franciska⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15141

E-mail: ¹m.iqbal@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 21 Januari 2023

Revised : 14 Februari 2023

Accepted : 21 Februari 2023

KEYWORDS

Teknologi Informasi

Pengenalan Software dan Hardware

Pengabdian Masyarakat



ABSTRACT

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kegiatan yang memberi kesempatan kepada tenaga pendidik dan mahasiswa untuk belajar dan bekerja sama dengan masyarakat. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan mahasiswa bukan berarti mengajarkan masyarakat tentang sesuatu yang terbaik menurut mereka, tetapi melakukan pemberdayaan sebagai sebuah proses pencarian (*research*) yang dilakukan bersama-sama untuk mencari jalan terbaik dalam penyelesaian persoalan yang dihadapi. Kegiatan ini sendiri merupakan sebuah tantangan bagaimana caranya untuk memperkenalkan teknologi informasi kepada peserta PKM dan bagaimana pengimplementasiannya. Kegiatan ini memiliki tujuan agar peserta memiliki pengetahuan tentang computer, pengaruh penggunaan gadget terhadap social, kesadaran dalam menyikapi teknologi informasi, membuka kreatifitas peserta, dan meningkatkan efektifitas serta efisiensi dalam mengoperasikan teknologi informasi. Hasil yang didapat dari kegiatan ini yaitu peserta dapat memahami materi yang sudah diberikan serta mengerti cara instalasi perangkat lunak pada computer.

1. Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kegiatan yang memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan bekerjasama dengan masyarakat. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh mahasiswa bukan berarti mengajarkan masyarakat tentang sesuatu yang terbaik menurut mereka, tetapi melakukan pemberdayaan sebagai sebuah proses pencarian (*research*) yang dilakukan bersama-sama untuk mencari jalan terbaik dalam penyelesaian persoalan yang dihadapi. Mahasiswa melakukan tugas pendampingan terhadap apa yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam menghadapi problem sosial yang ada di tengah-tengah mereka. Selama ini, kegiatan pengabdian masyarakat diprogramkan sebagai proses pembelajaran hidup bermasyarakat (pengabdian), karena Perguruan Tinggi dipandang sebagai menara gading dan ilmunya kurang membumi. Dalam kondisi demikian ini, orientasi program pengabdian masyarakat lebih berkisar pada: (1) pelayanan masyarakat, sehingga mampu membangkitkan semangat, (2) masyarakat terutama adik-adik setempat dijadikan sebagai objek kegiatan, (3) hanya bersifat formalitas yang cenderung ke arah

seremonial akademik semata, dan (4) hasil kegiatan hanya berwujud laporan kegiatan, bukan laporan riset akademik.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berawal dari beberapa permasalahan yang ada. Adapun rumusan masalah dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengenalkan perangkat komputer kepada adik-adik peserta PKM?
2. Bagaimana mengimplementasikan apa yang sudah diajarkan mengenai perangkat komputer kepada adik-adik peserta PKM?
3. Siapa yang sangat berperan penting dalam memberikan pemahaman yang tepat mengenai dampak baik & buruk Teknologi Informasi terhadap peserta PKM?

Adapun tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan tentang komputer.

2. Mengetahui seberapa besar pengaruh gadget terhadap interaksi sosial.
3. Kesadaran dalam menyikapi Teknologi Informasi.
4. Meningkatkan minat belajar.
5. Membuka kreatifitas.
6. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mengoprasikan komputer atau laptop.

Adapun manfaat yang diperoleh dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut :

1. Adik-adik peserta PKM dapat memahami penggunaan teknologi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.
2. Dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan adik-adik peserta PKM menghadapi dunia digital.
3. Memperkaya ilmu dan pengetahuan dalam semua bidang termasuk dalam aspek kebudayaan.
4. Meningkatkan kreatifitas adik-adik peserta PKM.

2. Landasan Teori

1. Pendidikan Melalui Sosialisasi

Dalam era informasi ini, banyak kemajuan yang dirasakan oleh masyarakat. Tinggal bagaimana kita bisa ikut merasakan kemajuan tersebut. Salah satunya yaitu dengan sosialisasi terhadap masyarakat, juga memberikan pembelajaran. Sosialisasi mencakup pemeriksaan mengenai lingkungan kultural sosial dari masyarakat yang bersangkutan.

Pendidikan yang dimaksud melalui sosialisasi disini yaitu interaksi sosial dan tingkah laku sosial terhadap anak-anak di masyarakat sekitar Perum Graha Sukatani Indah, sehingga sosialisasi merupakan mata rantai yang penting di antara sistem sosial. Dengan adanya pendidikan melalui sosialisasi masyarakat kita bisa memberikan pengetahuan-pengetahuan baru yang belum mereka dapatkan, memberi pembekalan tentang perkembangan teknologi di era informasi seperti saat ini.

Anak merupakan aset bangsa, sebagai bagian dari generasi muda anak berperan sangat strategis sebagai *successor* suatu bangsa. Dalam konteks Indonesia adalah penerus cita-cita perjuangan suatu bangsa. Untuk itu dirasa penting untuk memberikan pembekalan seputar pengetahuan teknologi yang diharapkan dapat bermanfaat untuk mereka dan kita semua di kemudian hari.

2. Pengenalan Perangkat Keras (Hardware)

Ada banyak sekali perangkat keras komputer yang digunakan sebagai pendukung penggunaan komputer yang juga sebagai kemajuan teknologi saat ini. Hardware (Perangkat keras computer) adalah peralatan di sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah semua bagian fisik komputer, dibedakan dengan data yang berada di dalamnya atau yang beroperasi didalamnya serta perangkat lunak yang menyediakan instruksi buat perangkat keras untuk menyelesaikan tugasnya.

3. Metode Pelaksanaan

3.1. Realisasi Pemecahan Masalah

Untuk dapat meningkatkan pembelajaran dan kreativitas pada masyarakat khususnya pada anak-anak di Perum Graha Sukatani Indah Kabupaten Tangerang ini berfokus pada pembelajaran anak-anak usia dini. Maka diperlukan pemberian materi agar dapat memahami apa yang disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Materi pertemuan 1

Tahap pengenalan diselenggarakan di Perum Graha Sukatani Indah. Pada tahap ini anak-anak diberikan pemahaman terkait perkembangan teknologi, kami memilih radio sebagai contoh perkembangan teknologi saat ini.

a. Radio sebagai perkembangan teknologi

Radio adalah salah satu jenis media massa satu arah yang berperan untuk menyampaikan pesan (berita, informasi dan hiburan) kepada masyarakat dengan jangkauan luas.

b. Pekerjaan yang menggunakan keterampilan suara

c. Menanyakan apa minat anak-anak setelah melihat dan mendengar pemaparan materi seputar Radio sebagai perkembangan teknologi

2. Materi pertemuan 2

Tahap demonstrasi dan praktik diselenggarakan di Perum Graha Sukatani Indah. Setelah tahap pengenalan selesai, dilanjutkan dengan pengenalan microsoft word dan microsoft paint. Anak-anak peserta PKM praktik mengetik disertai pendampingan , mengisi biodata diri sesuai dengan template yang diberikan kemudian proses output yaitu print hasil praktik dengan mesin printer

a. Mengenal bagian-bagian komputer

b. Laptop dan Komputer

c. CPU (Central Proccesing Unit)

d. Monitor

e. Keyboard

f. Cara menggunakan mouse

g. Cara Menyalakan Komputer/Laptop

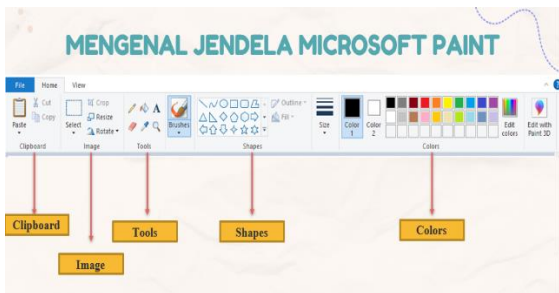
Materi selanjutnya yaitu 4 Sehat 5 sempurna. Kami melakukan sosialisasi pentingnya mengetahui dan penerapan 4 Sehat 5 sempurna. Anak-anak dapat mengetahui makan apa saja yang baik untuk dikonsumsi untuk pertumbuhan gizi.



Gambar 1. Contoh Materi 4 sehat 5 sempurna

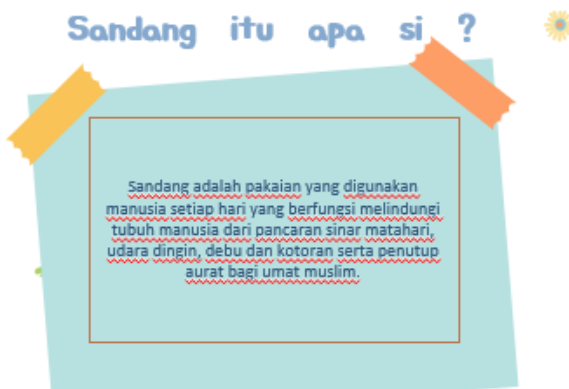
3. Materi pertemuan 3

Tahap Eksperimen/Praktikum pada pertemuan 3 ini anak-anak belajar menggambar dan mewarnai di Microsoft Paint sesuai template yang diberikan. Dengan berkembangnya teknologi maka cara konvensional di rubah dengan memanfaatkan media teknologi informasi berupa program Paint dengan peralatan pendukung computer. Proses ini mengajarkan untuk perkembangan kreativitas mereka sejak dini. Berikut ialah materi Microsoft paint



Gambar 2. Materi Microsoft Paint

Materi lainnya yaitu sosialisasi sandang pangan dan papan, anak-anak dapat mengetahui bagian-bagian apa saja yang termasuk dalam sandang, pangan dan papan.



Gambar 3. Materi Sandang, Pangan dan Papan

Tahap sesi tanya jawab diselenggarakan di Perum Graha Sukatani Indah. Setelah tahap sosialisasi selesai, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dari materi-materi yang sudah pernah dibahas sebelumnya, kemudian bagi siswa yang menjawab benar maka akan mendapatkan reward atau gift sebagai tanda hadiah. Sebagai penunjang evaluasi hasil Pengabdian Kepada Masyarakat maka peserta PKM mengisi kuesioner. Untuk merealisasikan pemecahan masalah, maka dilakukanlah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Perum Graha Sukatani Indah dengan melakukan kegiatan sebagai berikut:



Gambar 4. Contoh Quiz

4. Materi pertemuan 4

Pada pertemuan 4 kami mengadakan kegiatan menonton film motivasi dan film Laskar Pelangi. Manfaat menonton film selain untuk media eksplorasi dan mengasah kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai sarana belajar bahasa. Belajar bahasa melalui media visual. Proses pemasukan informasi ini juga diimbangi dengan proses asimilasi atau penyesuaian, seperti memahami jalan cerita dari film.

3.2. Sasaran kegiatan

Sasaran Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah anak-anak SD di Perum Sukatani Indah. Adapun jadwal pelaksanaan PKM ini kami laksanakan setiap hari minggu sesuai dengan jadwal yang telah kami sepakati bersama. Berikut merupakan penjabaran dari jadwal beserta kegiatannya:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan PKM

No	Hari/Tanggal	Program Kerja
1	Minggu, 4 September 2022	Pengenalan Teknologi Informasi
		Materi seputar Radio sebagai Teknologi Informasi
		Mengimplementasikan kepada peserta PKM bagaimana menjadi penyiar
		Melatih vokal dasar
		Kuis-kuis
2		Pengenalan Microsoft Word

	Minggu, 11 September 2022	Mengimplementasikan kepada peserta PKM membuat format biodata diri, output (print)
		4 Sehat 5 Sempurna
		Mengecek kondisi kesehatan (Berat Badan, Tinggi Badan)
		Kuis-kuis
3	Minggu, 18 September 2022	Sosialisasi menggambar dan mewarnai menggunakan Microsoft Paint
		Materi tentang sandang, pangan, papan
		Kuis-kuis
4	Minggu, 25 September 2022	Pemutaran Film Motivasi
		Pemutaran Film Pendidikan (Laskar Pelangi)
		Cerdas Cermat

3.3. Metode kegiatan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang berupa ceramah, demonstrasi, eksperimen/praktikum dan tanya jawab tentang teknologi seperti macam-macam Perangkat Lunak (*software*) maupun Microsoft Word dan Microsoft Paint di Perum Graha Sukatani Indah dengan beberapa metode yaitu :

1. Ceramah

Metode ini dipilih untuk menyampaikan teori dan pengenalan seputar perangkat Lunak (*software*) sebagai dasar untuk menambah wawasan yang disampaikan secara lisan.

2. Demonstrasi

Melakukan demonstrasi serta praktikum kepada anak-anak dalam menggunakan Microsoft Word dan Microsoft Paint.

3. Eksperimen/Praktikum

Pada metode ini anak-anak mempraktikkan pengoperasian komputer dengan mengetik, mengisi biodata diri sesuai template yang diberikan.

4. Tanya Jawab (Interaktif)

Pada metode ini pemateri akan memberikan pertanyaan yang akan dijawab mengenai materi yang sudah di jelaskan dan dipraktikkan sebelumnya, bagi siswa yang menjawab benar maka akan diberikan hadiah. Dengan tanya jawab (interaktif) diharapkan dapat meningkatkan daya ingat serta dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Evaluasi

Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan pada tanggal 04 - 25 September di Perum Graha Sukatani Indah dengan cara-cara sebagai berikut :

1. Pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kegiatan PKM.
2. Penyampaian materi yang disampaikan kepada anak-anak di Perum Sukatani Indah.
3. Kami memberikan pengetahuan tentang Microsoft word dan Microsoft paint. Dalam memberikan pelatihan ini, metode yang digunakan adalah metode praktik/demonstrasi.
4. Pada kegiatan di hari keempat ini kami menayangkan film motivasi sebagai bentuk kreatifitas kepada anak - anak di Perum Graha Sukatani Indah.
5. Pemberian reward berupa botol kepada peserta PKM.

Cara-cara tersebut di atas dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka tentang aplikasi Microsoft word dan Microsoft Paint sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan PKM ini. Hasil kegiatan diharapkan dapat memberikan keterampilan tambahan bagi anak-anak untuk dapat menggunakan aplikasi Microsoft Word dan Microsoft Paint dalam kegiatan sehari-hari.

4.2. Pembahasan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Perum Sukatani indah yang berjudul “Sosialisai dan Pendampingan Kepada Anak di Perumahan Graha Sukatani Indah Terhadap Penunjang Ilmu Teknologi” telah dilaksanakan selama empat hari yaitu tanggal 04 - 25 september 2022, dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

1. Kegiatan hari pertama
 - a. Pembukaan Kegiatan dilakukan oleh Bapak Muchamad Iqbal, S.E., M.kom selaku Ketua Tim PKM.



Gambar 4. Pembukaan Kegiatan PKM

- b. Selanjutnya yaitu melakukan sosialisasi dan pengenalan teknologi informasi kepada anak-anak di Perum Sukatani Indah. Diikuti dengan 21 peserta PKM kategori Sekolah Dasar.



Gambar 5. Kegiatan PKM hari pertama

- c. Bernyanyi bersama dan membagikan snack serta minuman kepada anak - anak

2. Kegiatan Hari Kedua
 - a. Pengenalan Microsoft Word
 - b. Penyampaian Materi 4 sehat 5 sempurna kemudian melakukan pengecekan tinggi badan dan berat badan kepada anak-anak di Perum Sukatani Indah.
 - c. Melakukan praktek mengetik, mengisi biodata diri sesuai template yang sudah disediakan, kemudian melakukan proses output yaitu print hasil pengerjaan menggunakan mesin printer.



Gambar 6. Kegiatan PKM hari kedua

3. Kegiatan Hari Ketiga
 - a. Pengenalan Microsoft Paint, anak-anak menggambar dan mewarnai menggunakan Microsoft Paint.
 - b. Materi seputar sandang, pangan dan papan
 - c. Kuis atau tanya jawab kepada anak-anak terkait materi yang disampaikan



Gambar 7. Kegiatan PKM hari ketiga

4. Kegiatan Hari Keempat

- a. Pemutaran film motivasi dan film dengan judul “ Laskar Pelangi “
- b. Pembagian souvenir dari cerdas cermat



Gambar 8. Hari terakhir kegiatan PKM

5. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman dan kondisi lapangan yang kami peroleh selama berjalannya kegiatan, dapat kami simpulkan antara lain sebagai berikut:

1. Selama melakukan 4 kali pertemuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), kami dapat menyimpulkan bahwa pada saat melaksanakan kegiatan PKM di Perum Graha Sukatani Indah dapat berjalan sesuai dengan yang sudah di rencanakan.
2. Peserta PKM dapat mengikuti dan memahami materi yang sudah diberikan.
3. Peserta PKM mampu memahami cara instalasi perangkat lunak pada komputer.

Adanya *feedback* dari peserta dengan adanya respon dan tanya jawab serta permintaan untuk mengisi kembali dengan materi yang lain.

Referensi

Irfan, Muhammad. 2013. Pembuatan Video Company Profile Pada Belukar Macrh Dikelurahan Jayengan Kecamatan Serang Kota Surakarta, Jurnal FTI UNSA Vol. 12 No. 1 - Maret 2013. Surakarta.

Maimunah. Lusyani Sunarya. Nina Larasati. 2012. Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi, Journal CCIT Vol. 5 No. 3. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja. <https://goo.gl/6xndp6>.

Winarni, Tri. 2013. Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Matesih, Surakarta: Universitas Surakarta.

Haryanto, Tri. Sarwo Nugroho. 2015. Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Perusahaan Pada PT. Propan Raya ICC Semarang, Semarang : Jurnal PIXEL Vol. 8 No.1.

Kausar, Ahmad. Yusuf Fauzi Sutiawan. Vidila Rosalina. 2015. Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 6, Serang : Jurnal Sistem Komputer Vol. 2 No. 1.

Hidayat, Wahyu. Anita B. Wandanaya. Recha Fadriansyah. 2016. Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di SMK Avicena Rajeg Tangerang, Journal CERITA Vol. 2 No. 1. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja.

Munir. 2013. Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan, Bandung : Alfabeta.

Rahmawati, Indah. 2012. Menjadi Sutradara Televisi : Dengan Single dan Multi Kamera, Jakarta : Grasindo.

Ayuningtyas, Melvy. 2012. Ngedit Video Dengan Adobe Premiere Pro, Bekasi : Dunia Komputer.

Sunarya, Lusyani. Rادیyanto. Erna Susanti. 2013. Enriching Company Profile Sebagai Penunjang Media Informasi dan Promosi pada Perguruan Tinggi Raharja, Journal CCIT Vol. 7 No. 1. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja.