

PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN TEKNOLOGI KEPADA PESERTA DIDIK SEKOLAH RAKYAT

Artika Arista^{1*}, Nurhafifah Matondang², Ruth Mariana Bunga Wadu³

^{1,3}Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia

²Sistem Informasi Diploma III, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia

artika.arista@upnvj.ac.id¹, nurhafifahmatondang@upnvj.ac.id², ruthbungawadu@upnvj.ac.id³

ABSTRAK

Abstrak: Di era digital saat ini, pengenalan teknologi sangat penting untuk anak-anak. Pengetahuan mengenai teknologi nantinya berguna bagi mereka di masa depan. Kegiatan Pengabdian Masyarakat Secara Loyalitas (PASCAL) ini adalah upaya pengenalan teknologi bagi anak didik kepada mitra yaitu Sekolah Rakyat Pancoran di wilayah Pancoran Jakarta dengan fokus pengenalan dan pembelajaran teknologi komputer dan aplikasinya. Tujuan kegiatan yaitu menyiapkan siswa dan siswi untuk meningkatkan potensi serta mempersiapkan mereka agar siap menghadapi persaingan di era digital. Kegiatan dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran, pemaparan materi dan praktik yang dikemas dalam bentuk permainan. Pembelajaran yang diberikan berupa pengenalan penggunaan komputer, seperti cara menyalakan komputer, mematikan komputer, melakukan *browsing* dan menggunakan *Office 365*. Hasil tanya jawab, latihan dan kuis dengan peserta setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan dari 30 peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan didapatkan informasi bahwa terdapat peningkatan pemahaman terkait pemanfaatan Teknologi informasi sebesar 60% dari yang dulu hanya 25% menjadi 85%. Rencana tindak lanjut yaitu pendampingan berkelanjutan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Pembelajaran; Teknologi komputer; Sekolah Rakyat Pancoran; *Office 365*.

Abstract: In today's digital age, the introduction of technology is very important for children. Knowledge of technology will be helpful for them in the future. This Loyalty Community Service (PASCAL) activity aims to introduce technology for students to partners, namely Pancoran Public School in the Pancoran Jakarta area with a focus on introducing and learning computer technology and its applications. The purpose of the activity is to prepare students to increase their potential and prepare them to be ready to face competition in the digital era. Activities are carried out using learning methods, material exposure, and practice packaged as games. The learning provided is an introduction to the use of computers, such as how to turn on the computer, turn off the computer, browse, and use Office 365. The results of questions and answers, exercise, and quiz with participants after the implementation of training activities from 30 participants who participated in the activity obtained information that there was an increase in understanding related to the use of information technology by 60% from the previous 25% to 85%. The follow-up plan is continuous assistance according to technological developments.

Keywords: Learning; Computer Technology; Pancoran Folk School; *Office 365*.



Article History:

Received: 07-07-2023

Revised : 23-07-2023

Accepted: 26-07-2023

Online : 18-08-2023



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Luar Sekolah (PLS) sebagai salah satu sub sistem pendidikan nasional, yang bertujuan untuk membangun sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas di mana mengambil peran yang lebih nyata di masyarakat untuk membantu anak-anak di sekitar terutama bidang pendidikan (Sri et al., 2017). Sekolah rakyat atau Sekolah Desa yang disebut juga *Volkschool* dibangun oleh masyarakat secara gotong royong atas inisiatif desa (Suherman et al., 2019). Sekolah Rakyat Pancoran (SERAPAN) merupakan sekolah yang didirikan oleh warga sekitar Pancoran buntu yang bertujuan membantu pendidikan anak-anak sekitar yang putus sekolah akibat kurangnya perekonomian dan untuk membantu anak-anak yang kurang beruntung agar dapat mengenyam pendidikan walaupun secara non-formal. Berdiri di tengah-tengah kota Jakarta dan saat ini sudah memiliki sekitar 127 anak didik yang terdiri dari siswa taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah dan juga anak-anak yang putus sekolah.

Di era saat ini teknologi sangatlah penting baik di bidang industri, bisnis, maupun pendidikan (Arista & Ngafidin, 2022; Falih et al., 2021; Tjahjanto et al., 2022). Perkembangan teknologi sangat pesat Arista (2022) sehingga pengenalan teknologi tidak terkecuali untuk anak-anak menjadi sangatlah penting. Peningkatan pendidikan khususnya di Indonesia kini sudah banyak yang menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran di sekolah (Nurlaili Isnainiyah et al., 2022). Pengetahuan mengenai teknologi tersebut nantinya akan sangat berguna bagi mereka di masa depan (Arista & Abbas, 2022). Menyiapkan pendidikan bagi anak sejak dini perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas serta potensi sumber daya manusia di bidang pendidikan khususnya di Indonesia agar dapat bersaing di era digital (Arista et al., 2022; Nisa et al., 2022).

TIK sangat diperlukan dalam proses pembelajaran pada lembaga pendidikan atau sekolah (Siregar & Marpaung, 2023). Pentingnya bagi anak-anak sejak dini diberikan pengalaman dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya komputer yang dapat bermanfaat sebagai bekal kemampuan dasar dan potensi untuk belajar sebagai bekal bagi masa depan anak kelak (Wardani et al., 2022). Siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mengeksplorasi, mencari, menganalisa, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif (Anshori, 2017). Pengenalan perangkat komputer dan pirantinya merupakan materi mendasar yang dapat diberikan kepada peserta didik (Sara et al., 2023).

Tidak hanya orang dewasa, kemampuan dan daya saing anak perlu ditingkatkan dengan pesatnya perkembangan teknologi (Arista et al., 2023). Kegiatan Pengabdian Masyarakat Secara Loyalitas (PASCAL) ini adalah bentuk upaya pengenalan teknologi bagi anak didik di Sekolah Rakyat Pancoran dengan fokus pengabdian berupa pengenalan dan pembelajaran teknologi komputer dan aplikasinya menggunakan Office 365. Dari kegiatan

PASCAL diharapkan anak didik dari Sekolah Rakyat Pancoran (SERAPAN) yang terdiri dari siswa taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah dan juga anak-anak jalanan yang putus sekolah dapat memahami materi yang disampaikan dalam 2 hari pelaksanaan. Anak didik dari Sekolah Rakyat Pancoran (SERAPAN) juga diharapkan dapat mengerti hal-hal dasar mengenai teknologi terutama dalam penggunaan laptop karena dalam pelaksanaannya digunakan laptop sebagai alat penunjang pembelajaran. Selain itu, anak-anak juga dapat memahami hal terkait pemilahan sampah *Click or tap here to enter text.* melalui sosialisasi lingkungan yang diberikan.

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat pada Sekolah Rakyat Pancoran yaitu guna menyiapkan pendidikan siswa siswi untuk meningkatkan potensi serta mempersiapkan siswasiswi agar siap menghadapi persaingan di dunia kerja pada era digital saat ini (Arista et al., 2021). Fokus pengabdian berupa pengenalan dan pembelajaran teknologi komputer dan aplikasinya menggunakan *Office 365*. Luaran dari kegiatan ini diharapkan anak-anak di Sekolah Rakyat Pancoran memiliki pengetahuan tentang penggunaan komputer untuk menunjang kegiatan belajar.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu Sekolah Rakyat Pancoran (SERAPAN). SERAPAN adalah sekolah yang terletak ditengah-tengah wilayah DKI Jakarta tepatnya di Jalan Pancoran Buntu 2, Jakarta Selatan. SERAPAN merupakan salah satu sekolah di daerah pinggiran kota yang didirikan untuk membantu siswa dan siswi yang putus sekolah di wilayah Pancoran Buntu. Dengan siswa siswi sekitar 127 orang, terdiri dari masyarakat asli wilayah Pancoran yang umumnya tinggal di wilayah perumahan dengan ekonomi rendah dan pendidikan kurang baik. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan, seperti yang digambarkan pada Gambar 1 (Nisa et al., 2022). Perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai melalui pengajuan proposal pada tahap pertama, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat (Arista et al., 2023)

Tahap kedua yaitu pelaksanaan kegiatan di Sekolah Rakyat Pancoran (SERAPAN) pada Sabtu, 20 Agustus 2022 s.d. Minggu, 21 Agustus 2022. Peserta Pascal merupakan anak-anak didik dari Sekolah Rakyat Pancoran (SERAPAN) yang merupakan siswa taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah, dan juga anak-anak jalanan yang putus sekolah.

Keseluruhan peserta kegiatan kurang lebih ada 30 anak. Kegiatan pelatihan diselenggarakan menggunakan metode pembelajaran, pemaparan materi dan praktik yang dikemas dalam bentuk permainan. Pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut (1) Pengenalan penggunaan komputer, seperti cara menyalakan komputer, mematikan komputer, dan melakukan browsing; (2) Pengenalan angka, pengenalan lingkungan dan makhluk hidup, panca indera, kebersihan lingkungan, pengenalan mata uang; (3) Pengenalan *microsoft office*, seperti *microsoft word* dan *power point*. Untuk *microsoft word*, peserta diajarkan cara membuat dokumen, cara mengetik dalam *microsoft word*, dan memasukkan gambar. Untuk *power point*, terdapat materi yang dikemas dalam bentuk permainan berupa menghitung jumlah hewan dalam gambar, menarik garis sesuai dengan perintah gambar, dan memasukkan nomor sesuai dengan gambar; (4) Sosialisasi tentang jenis-jenis sampah dan cara pemilahannya.

Kemudian pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi pemahaman melalui penilaian dari latihan yang telah dikerjakan (Rizal et al., 2020). Dalam rangka mengevaluasi kegiatan Pascal diadakan juga sesi tanya jawab dengan perwakilan peserta (Purabaya et al., 2022). Proses pendampingan belajar sangat diperlukan untuk memastikan peserta dapat menyerap pembelajaran dengan baik (Khairun Nisa Meiah Ngafidin et al., 2021).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perencanaan, kegiatan pengabdian dimulai dengan perwakilan tim Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta melakukan penyusunan proposal. Kemudian mengajukan ke dosen pembimbing. Setelah dosen pembimbing menyetujui, dilakukan pengajuan proposal ke fakultas. Kemudian setelah mendapat persetujuan dan informasi pendanaan maka kegiatan dapat dilanjutkan ke pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran, pemaparan materi dan praktik yang dikemas dalam bentuk permainan. Pembelajaran yang diberikan berupa pengenalan penggunaan komputer, seperti cara menyalakan komputer, mematikan komputer, dan melakukan *browsing*. Pembelajaran yang selanjutnya yaitu pengenalan angka, pengenalan lingkungan dan makhluk hidup, panca indera, kebersihan lingkungan, serta pengenalan mata uang. Pembelajaran pada tingkat selanjutnya yaitu pengenalan *microsoft office*, seperti *microsoft word* dan *power point*. Untuk pembelajaran *microsoft word*, peserta diajarkan cara membuat dokumen, cara mengetik dalam *microsoft word*, dan memasukkan gambar dan untuk *power point*, terdapat materi yang dikemas dalam bentuk permainan berupa menghitung jumlah hewan dalam gambar, menarik garis sesuai dengan perintah gambar, hingga memasukkan nomor sesuai dengan gambar. Pada akhir kegiatan peserta diberikan kuis atau

latihan, di mana banyak peserta yang aktif berusaha memberikan jawaban, seperti terlihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Kegiatan pelatihan Pascal



Gambar 3. Peserta memberikan tanggapan

Hasil dari kegiatan ini adalah anak didik dari Sekolah Rakyat Pancoran (SERAPAN) yang terdiri dari siswa taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah dan juga anak-anak jalanan yang putus sekolah telah memahami materi yang telah disampaikan dalam 2 hari pelaksanaan. Anak didik dari Sekolah Rakyat Pancoran (SERAPAN) juga dapat mengerti hal-hal dasar mengenai teknologi terutama dalam penggunaan laptop karena dalam pelaksanaannya digunakan laptop sebagai alat penunjang pembelajaran. Selain itu, anak-anak juga dapat memahami hal terkait pemilahan sampah melalui sosialisasi lingkungan yang diberikan.

Pada tahapan ketiga yaitu evaluasi melalui tanya jawab peserta secara langsung, diperoleh informasi bahwa peserta merasa senang mendapat ilmu baru dan dapat berinteraksi dengan teman-teman. Selain itu, melalui evaluasi latihan dan kuis diperoleh rata-rata peserta dapat menyelesaikan 85-95% latihan yang diberikan dengan baik, menurut hasil penilaian dan evaluasi. Setelah pelatihan, para peserta memberikan tanggapan mengenai pelaksanaan pelatihan, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman antara 60-70% dari yang awalnya hanya 25%. Mereka berharap kegiatan pelatihan dapat berkelanjutan agar para peserta dapat memperoleh banyak pengetahuan yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Tim pengabdian menghadapi kendala di mana lahan kegiatan merupakan lahan sengketa. Pada akhir kegiatan panitia diharuskan

membuat video untuk mendukung pihak masyarakat setempat. Hal ini tim pengabdian nilai membuat tim berada diposisi yang sulit karena tim sendiri belum tahu pasti pihak mana yang benar. Ke depannya tim pengabdian harus memperhatikan kondisi wilayah pengabdian terlebih dahulu sebelum melaksanakan untuk menghindari hal-hal yang tidak diharapkan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penilaian dan evaluasi, para peserta umumnya mampu menyelesaikan 85-95 persen Latihan kegiatan. Setelah pelatihan, para peserta memberikan umpan balik tentang bagaimana pelatihan tersebut dipraktekkan, yang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan antara 60 hingga 70% dari yang semula hanya 25%. Mereka berharap kegiatan pelatihan ini akan terus berlanjut sehingga para peserta dapat mempelajari banyak informasi yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat kegiatan dilaksanakan pada lahan sengketa, sehingga tim pengabdian memberikan saran untuk mencari info detail dan melihat kondisi area pengabdian terlebih dahulu ke depannya sebelum melaksanakan kegiatan. Hal ini penting dilakukan untuk mencegah kejadian yang tidak diinginkan. Baru kemudian menentukan rencana tindak lanjut dengan menyesuaikan perkembangan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik, Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang telah mengkoordinir dan melaksanakan kegiatan, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Sekolah Rakyat Pancoran dan masyarakat di wilayah sekitar Pancoran buntu yang telah memberikan dukungan fasilitas, tempat dan bantuan dalam terselenggaranya kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah. *Civic-Culture : Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 1(1), 10–20.
- Arista, A. (2022). Comparison Decision Tree and Logistic Regression Machine Learning Classification Algorithms to determine Covid-19. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 7(1), 59–65. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i1.11243>
- Arista, A., & Abbas, B. S. (2022). Using the UTAUT2 model to explain teacher acceptance of work performance assessment system. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(4), 2200–2208. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i4.22561>

- Arista, A., Muliawati, A., & Rahayu, T. (2022). Peningkatan Mutu Sumber Daya Yang Mandiri Melalui Teknologi Informasi. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(5), 3712–3719. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i5.10177>
- Arista, A., & Ngafidin, K. N. M. (2022). An Information System Risk Management of a Higher Education Computing Environment. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology (IJASEIT)*, 12(2), 557–564. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.12.2.13953>
- Arista, A., Purabaya, R. H., & Isnainiyah, I. N. (2023). Pendampingan Pendidikan Dan Pelatihan Pemasaran Digital Berbasis Media Sosial Instagram. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(3), 2730. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i3.14861>
- Arista, A., Purbaya, M. E., & Ngafidin, K. N. M. (2021). Digital business roadmap webinar: Exploring creative digital business idea. *Community Empowerment*, 6(12), 2193–2199. <https://doi.org/10.31603/ce.6290>
- Falih, N., Sarika, -, & Arista, A. (2021). Guestbook System For Laboratory Secretariat During Covid-19 Pandemic. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 387–399. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jupi.v6i2.2120>
- Khairun Nisa Meiah Ngafidin, Arista, A., & Nisa Sofia Amriza, R. (2021). Implementasi Firebase Realtime Database pada Aplikasi FeedbackMe sebagai Penghubung Guru dan Orang Tua. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(2), 327–334. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i2.2909>
- Nisa, K., Ngafidin, M., Purbaya, M. E., & Arista, A. (2022). Sosialisasi Link and Match Teknologi Informasi antara Dunia Akademik dan Kebutuhan Industri: Kiat-Kiat Menjadi Android Developer. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 37–45. <https://doi.org/10.33061/awpm.v6i1.5818>
- Nurlaili Isnainiyah, I., Zaidiah, A., & Arista, A. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran dengan Teknologi Google Assistant sebagai Inovasi KBM Sekolah Luar Biasa di Jakarta. *Online) Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 481–488. <https://doi.org/10.37478/abdika.v2i4.2287>
- Purbaya, R. H., Kraugusteeliana, K., & Arista, A. (2022). Socio-economic empowerment of the Tengkurak Village society through education assistance and social media-based digital marketing training. *Community Empowerment*, 7(9), 1591–1594. <https://doi.org/10.31603/ce.7853>
- Rizal, M., Mustapita, A. F., & Sari, A. F. K. (2020). Pelatihan Untuk Pengajuan Pembiayaan Mudharabah Perbankan Syariah Sebagai Peningkatan Kinerja UMKM. *JIPEMAS: Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v3i1.2569>
- Sara, O. K., Teodosiana, F., Lendu, M., Mude, A., Kurniati, E., Randu, S. L., Sistem, P., & Fakultas Teknologi, I. (2023). Pengenalan Perangkat Tik Bagi Anak Sekolah Dasar Di Desa Pemo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(9), 6073–5077. <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 6(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Sri, R., Gunarti, W. S., & Lestari, D. (2017). Motivasi Relawan Sosial Dalam Pelaksanaan Bimbingan Belajar Plus Di Sekolah Rakyat Kejawan Putih Surabaya. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 01, 15–21.
- Suherman, A., Weny, D., & Bastaman, W. (2019). Perkembangan Sekolah Rakyat (Volkschool) Di Gunung Kencana Kabupaten Lebak Banten. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 2(2), 11–21.
- Tjahjanto, -, Arista, A., & Ermatita, -. (2022). Application of the Waterfall Method in Information System for State-owned inventories Management Development.

Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika, 7(4), 2182–2192.
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11678>

Wardani, K. R. N., Fitriani, E., Fithri, N., & Makmuri, K. (2022). Pengenalan Dasar Komputer (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada Siswa SD Muhammadiyah 4 Palembang. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 1121–1126. <https://doi.org/10.54082/jamsi.356>