

ABDIMAS UNTUK NEGERI

Implementasi Kinerja Dosen dalam Bentuk Pengabdian
di Masyarakat



ABDIMAS UNTUK NEGERI

Implementasi Kinerja Dosen
dalam Bentuk Pengabdian di Masyarakat

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan 1. prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. (Pasal 1 ayat [1]).
2. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 2. memiliki hak ekonomi untuk melakukan: a. Penerbitan ciptaan; b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan; e. pendistribusian ciptaan atau salinannya; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman ciptaan; h. Komunikasi ciptaan; dan i. Penyewaan ciptaan. (Pasal 9 ayat [1]).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang 3. Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [3]).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang 4. dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [4]).

ABDIMAS UNTUK NEGERI

Implementasi Kinerja Dosen dalam Bentuk Pengabdian di Masyarakat

Shoffan Shoffa - Dwi Cahyono - Lambang Probo Sumirat - Yo Ceng Giap - Dian Purnama Sari - Nilam Atsirina Krisnaputri - Rahmatyas Aditantri - Dewa Sagita Alfadin Nur - Dina Lestari - Sally Paulina Sandanafu - Dady Mairuhu - Rina Latuconsina - Roihatur Rohmah - Veronika Nugraheni Sri Lestari - Bangun Permadi - Okki Trinanda - Astri Yuza Sari - Ifa Khoiria Ningrum - Jamaludin - Laili Fitria - Herda Desmaiani - Resista Vikaliana - Asti Andayani - Mujito - Irwansyah - Novita Erliana Sari - Dandi Hendrawan Wicaksono - Efilina Kissiya - Johan Pattiasina - Arlian Firda - Moh. Yusuf Efendi - Sunu Wahyudhi - Moh. Miftahul Choiri - Auliyaur Rokhim - Hamam Burhanuddin - M. Iqbal Tawakkal - Sahri - M. Ridlwan Hambali - Surya Hendra Putra - Nova Yesyca Naipospos - Ita Aristia Sa'ida - Nawafila Februyani - Naning Kurniawati - Herlinawati - AINU Zuhriyah - Abdul Basith



ABDIMAS UNTUK NEGERI

Implementasi Kinerja Dosen dalam Bentuk Pengabdian di Masyarakat

© Shoffan Shoffa, dkk

xx + 426 ;14.8 x 21 cm.

ISBN: 978-623-261-121-4 (PDF)

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun, juga tanpa izin tertulis dari penerbit

Cetakan I, Oktober 2020

Penulis : Shoffan Shoffa, dkk
Editor : M. Iqbal tawakkal, Moh Yusuf Efendi, dan Sahri
Design Cover : Iqbal Tawakkal
Lay Out : Fendi

Diterbitkan oleh:

Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)

Jln. Jomblangan Gg. Ontoseno B.15 RT 12/30

Banguntapan Bantul DI Yogyakarta

Email: admin@samudrabiru.co.id

Website: www.samudrabiru.co.id

WA/Call: 0812-2607-5872

- Pendahuluan -

Membumikan Perguruan Tinggi melalui Pengabdian kepada Masyarakat

Prof. Dr. H. Fatah Syukur, MA.g.

Dosen Pascasarjana UIN Walisongo Semarang

TERBITNYA Buku Bunga Rampai hasil pengabdian kepada masyarakat yang hadir di hadapan pembaca ini cukup strategis. Posisi perguruan tinggi sering diidentikkan sebagai “Menara Gading” yang selalu mengawang-awang dan melangit. Hasil pemikiran di perguruan tinggi sering tidak bisa diimplementasikan dalam kehidupan *grassroot*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukann oleh perguruan tinggi sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi dapat dianggap sebagai upaya membumikan perguruan tinggi kepada masyarakat secara luas.

Revolusi industri 4.0 melahirkan beragam kekhawatiran berbagai pihak terkait penurunan jumlah pekerjaan dan akan muncul pengangguran karena tenaga manusia akan tergantikan oleh mesin. Sebagai pengantar, revolusi industri 4.0 bukan hanya fokus pada pengembangan robot sebagai alat produksi

secara masif. Terdapat banyak teknologi lain yang berkembang pada revolusi industri keempat ini, seperti pemanfaatan *big data* dalam pembuatan produk dan jasa, penggunaan *Internet of Things* (IoT), dan menghubungkan mesin dan *Artificial Intelligent* (AI) untuk mengerjakan berbagai hal yang sulit dan berbahaya bagi manusia.

Revolusi industri telah berkembang pesat dari revolusi pertama hingga keempat. Revolusi industri *pertama* ditandai dengan ditemukannya mesin uap sebagai alat untuk produksi massal pertama. Sebelumnya masyarakat di Eropa memiliki aktivitas harian berupa bertani untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ditemukannya mesin uap menyebabkan terjadinya industrialisasi dan perubahan pekerjaan.

Revolusi industri *kedua* terjadi dengan ditemukannya listrik dan selanjutnya revolusi industri *ketiga* terjadi ketika manusia mulai menggunakan komputer. Ketiga revolusi industri tersebut selalu diikuti dengan perubahan teknologi yang digunakan dalam industri, pergantian pekerjaan, pengurangan pekerjaan di bidang-bidang tertentu dan sering kali merupakan pekerjaan yang dominan sebelumnya.

Selain itu, ada pula masalah yang sama-sama ditimbulkan oleh ketiga revolusi industri tersebut, yaitu kesenjangan sosial. Teknologi yang berkembang mengakibatkan perubahan kebutuhan tenaga kerja dan permintaan akan teknologi yang lebih canggih. Kesenjangan sosial pun terjadi karena revolusi industri mengakibatkan beberapa kelompok orang tidak mampu bersaing mengikuti perubahan. Serta tidak mampu mengakses informasi, pendidikan, dan teknologi yang sedang berkembang.

Kesenjangan ekonomi pada tiap revolusi industri terjadi karena beberapa hal, salah satunya karena kesenjangan pendidikan. Adanya perbedaan antara kebutuhan industri dengan pendidikan yang didapatkan. Hal ini terkait dengan akses pendidikan yang mendasar, pendidikan yang berkaitan dengan keahlian, hingga materi pendidikan yang diberikan belum sesuai dengan kebutuhan industri. Akibatnya, terdapat sumber daya manusia yang tidak mampu bersaing di industri dan berakhir menjadi tenaga kerja dengan kemampuan mendasar dan diupah minimal.

Revolusi industri *keempat* yang sedang terjadi juga menimbulkan kekhawatiran dari berbagai pihak. Seperti adanya pengurangan tenaga kerja dan pergantian pekerjaan pada revolusi industri sebelumnya, pada revolusi industri 4.0 hal tersebut juga menjadi kekhawatiran utama.

Saat ini kesenjangan akses teknologi di Indonesia sudah terlihat dan menjadi salah satu kendala dalam persaingan industri 4.0 di Indonesia. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 penetrasi pengguna internet di Indonesia sekitar 54,68% atau sebanyak 143,26 juta jiwa dari total 262 juta penduduk Indonesia. Dapat dilihat bahwa sebenarnya masih banyak masyarakat di Indonesia yang belum mengakses internet.

Dalam mengurangi kesenjangan sosial dan ekonomi di Indonesia, dibutuhkan kebijakan yang strategi dan program yang efektif. Selain itu, masyarakat selaku kelompok terdampak dari program dan mengalami masalah ekonomi akibat adanya

kesenjangan menjadi aktor utama. Berbagai program dan kebijakan yang ada perlu memperhatikan kebutuhan dan kondisi masyarakat sebagai kelompok sasaran.

Terdapat Indeks Pembangunan Manusia atau IPM untuk mengukur sejauh mana kualitas sumber daya manusia suatu negara. Indonesia sendiri berada pada kondisi IPM sedang. Seiring berjalannya waktu, kesenjangan IPM di berbagai daerah terus berkurang karena terjadi peningkatan IPM di berbagai daerah di Indonesia. Terutama di wilayah Papua, Nusa Tenggara Barat, dan Sulawesi Barat, masing-masing daerah tersebut mengalami peningkatan IPM sebanyak 1,4%, 1,2%, dan 1,1% dari tahun 2015 ke tahun 2018.

Peluang untuk mengurangi kesenjangan lainnya yaitu masifnya pembangunan infrastruktur berbagai wilayah di Indonesia. Kebijakan pemerintah Presiden Joko Widodo saat ini fokus pada pembangunan infrastruktur transportasi dan komunikasi di wilayah timur Indonesia.

Salah satu faktor terjadinya kesenjangan yaitu sulitnya akses transportasi, teknologi, dan informasi di luar pulau Jawa. Oleh karena itu, kebijakan tersebut menjadi sebuah peluang untuk membuka akses dan memberikan kesempatan secara merata dalam proses pengembangan masyarakat. Serta memberikan peluang bagi pengembangan industri besar, menengah, dan kecil di berbagai daerah. Hal tersebut sangat penting agar kegiatan ekonomi tidak berpusat di Pulau Jawa saja dan masyarakat di berbagai wilayah dapat ikut berkembang juga.

Saat ini teknologi 4.0 telah mulai digunakan dalam berbagai industri jasa dan produksi seperti transportasi, *e-commerce*,

fashion, makanan dan minuman, dan lainnya. Penggunaan teknologi 4.0 tersebut seperti *big data*, *artificial intelligent*, *robot*, *Internet of Things*, dan lainnya.

Revolusi industri 4.0 berkembang dan menimbulkan disrupsi di sektor ekonomi. Disrupsi merupakan fenomena bisnis yang telah mapan akan bersaing dengan berbagai industri kecil yang muncul sehingga memaksa industri yang telah mapan untuk mengubah struktur hingga budaya bisnisnya. Disrupsi mengharuskan industri besar untuk mengikuti perkembangan pasar dan memenuhi kebutuhan masyarakat saat itu, bahkan mengakibatkan mereka harus berubah drastis atau akan kalah bersaing dengan industri yang lebih kecil.

Paradigma industri pun berubah dari *owning* menjadi *sharing*. Selama ini sebuah industri dikuasai atau dikelola oleh satu perusahaan saja. Akan tetapi perubahan dan terjadinya revolusi industri 4.0 membuat hal tersebut berubah, yaitu semakin banyak orang dan kelompok yang dapat terlibat dari hulu hingga hilir industri. Revolusi industri 4.0 membuat hal tersebut berubah, yaitu semakin banyak orang dan kelompok yang dapat terlibat dari hulu hingga hilir industri.

Contoh dari kondisi tersebut yaitu semakin banyak toko retail yang tutup dan tergantikan dengan *e-commerce*. Dalam *e-commerce* tersebut melibatkan banyak pedagang, terutama pelaku usaha kecil dan menengah dapat bersaing dan berkembang dengan pesat.

Penggunaan teknologi 4.0 bukan hanya dilakukan oleh industri saja. Akan tetapi bermunculan berbagai *social entrepreneur* yang menggunakan teknologi 4.0 dalam pengembangannya.

Seperti E-Fishery yang menggunakan teknologi *real time* untuk usaha perikanan. Serta ada pula berbagai platform pendanaan untuk usaha kecil dan menengah seperti Gandeng Tangan dan Legal Modalku.

Pengabdian kepada Masyarakat sebagaimana tertuang dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi, memiliki tujuan, *pertama*, untuk menciptakan inovasi teknologi untuk mendorong pembangunan ekonomi Indonesia dengan melakukan komersialisasi hasil penelitian. *Kedua*, memberikan solusi berdasarkan kajian akademik atas kebutuhan, tantangan, atau persoalan yang dihadapi baik secara langsung maupun tidak langsung. *Ketiga*, melakukan kegiatan yang mampu mengentaskan masyarakat tersisih (*preferential option for the poor*) pada semua strata, yaitu masyarakat yang termarginalkan secara ekonomi, politik, sosial, dan budaya. *Keempat*, melakukan alih teknologi ilmu dan seni, kepada masyarakat untuk pengembangan martabat manusia dan kelestarian sumber daya alam.

Perguruan tinggi berkewajiban menyelenggarakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat disamping melaksanakan pendidikan sebagaimana diamanahkan oleh Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 20. Sejalan dengan kewajiban tersebut, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi Pasal 45 menegaskan bahwa penelitian di perguruan tinggi diarahkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan

daya saing bangsa. Pada pasal tersebut juga ditegaskan bahwa pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan civitas akademika dalam mengamalkan dan membudayakan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kendala utama Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi dalam meraih peringkat tertinggi dalam aktivitas riset (*research activity*) adalah masih rendahnya hasil-hasil penelitian yang berkualitas, terpublikasi dan terakreditasi secara nasional dan internasional. Kualitas pendidikan tinggi Indonesia yang belum memadai tersebut menjadi salah satu penyebab daya saing bangsa yang lemah, padahal globalisasi di segala bidang menuntut kesiapan dan peran aktif perguruan tinggi untuk memenuhi standar internasional dalam meningkatkan mutu sumberdaya di Indonesia.

Peningkatan daya saing bangsa bermakna bahwa iptek dan pendidikan tinggi dapat memberikan kontribusi dalam penguatan perekonomian dan peningkatan kesejahteraan masyarakat yang ditunjukkan oleh keunggulan produk teknologi hasil penelitian dan pengabdian masyarakat. Perguruan Tinggi telah banyak menghasilkan inovasi yang mendatangkan manfaat langsung bagi masyarakat. Ke depan, Perguruan Tinggi harus lebih didorong dan difasilitasi untuk dapat menghasilkan lebih banyak lagi inovasi yang bermanfaat langsung pada masyarakat.

Sebagai sarana pengabdian masyarakat, perguruan tinggi memfasilitasi mahasiswa untuk melakukan kegiatan konstruktif bagi pengembangan suatu masyarakat. Hal ini dapat berupa tindak lanjut dari hasil penelitian. Hasil penelitian

dapat diterapkan dalam suatu masyarakat. Pengabdian pada masyarakat juga berupa pelaksanaan suatu program tertentu yang dilaksanakan di suatu daerah tertentu. Sasaran program tersebut adalah masyarakatnya.

Program pengabdian masyarakat banyak dilakukan oleh unit-unit kegiatan mahasiswa di perguruan tinggi. Pihak perguruan tinggi juga mewajibkan mahasiswa mengikuti kuliah kerja nyata sebagai suatu syarat kelulusannya. Namun, tidak ada salahnya memperkenalkan kegiatan ini kepada mahasiswa sejak awal. Mahasiswa dalam suatu jurusan dapat menyusun suatu proyek pengabdian masyarakat yang berkelanjutan, berdasarkan disiplin ilmunya masing-masing. Melalui kegiatan itu pula mahasiswa dapat belajar mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperolehnya di kelas yang berupa teori. Sehingga selalu dapat terjadi pengembangan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan ilmu pengetahuan itu sendiri.

Dalam rangka mendukung fungsi perguruan tinggi sehingga bisa berperan dengan baik, maka perlu diberikan penghargaan-penghargaan tertentu bagi tenaga-tenaga pengajar yang memiliki kompetensi dan prestasi-prestasi sehingga mereka dapat melakukan pembinaan dengan baik pula kepada mahasiswa. Dengan penghargaan yang diberikan, mereka dapat terdorong untuk membina mahasiswa secara sungguh-sungguh. Mereka akan menyadari betapa tingginya ekspektasi perguruan tinggi dan masyarakat kepada mereka.

Revitalisasi dan optimalisasi peran perguruan tinggi dapat berkontribusi dalam membangun Indonesia yang lebih baik di masa yang akan datang. Indonesia menjadi suatu negara

yang maju karena riset-riset dari pihak perguruan tinggi. Indonesia yang ilmunya bukan sekedar tenaga ahli atau pekerja, tetapi seorang intelektual yang mengimplementasikan ilmu pengetahuannya dalam kehidupan masyarakat dengan memerhatikan nilai-nilai humanistik.

Persepsi masyarakat terhadap perguruan tinggi sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya dapat berubah meskipun secara bertahap. Persepsi tersebut memengaruhi pola pikir yang kurang tepat tentang perguruan tinggi dan kehidupan di dunia pada umumnya. Pola pikir yang materialistis dan individualistik. Pola pikir tersebut dapat diubah dengan mengubah persepsi masyarakat tersebut. Untuk itu diperlukan bukti yang nyata dan dapat dilihat hasilnya. Jika pihak perguruan tinggi dapat menghayati dan melaksanakan perannya dengan baik, masyarakat juga dapat melihat dan menghayati bahwa sesungguhnya selalu ada harapan bagi bangsa ini untuk menjadi bangsa yang lebih sejahtera.

Selamat atas terbitnya Buku Bunga Rampai ini semoga bermanfaat.

KATA PENGANTAR

PUJI SYUKUR kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Berkat limpahan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan buku ABDIMAS UNTUK NEGERI.

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kelanjutan dari pendidikan dan penelitian yang terikat dalam tridharma perguruan tinggi. Secara filosofis, PKM merupakan wujud konkrit dari penerapan ilmu yang bersifat siklus atau umpan balik, sehingga “jika dilaksanakan dengan baik, benar, sistematis dan konsisten (sesuai peta jalan dan rencana strategis)”, maka hasilnya bukan hanya memberdayakan dan memandirikan masyarakat serta menguatkan daya saing bangsa, tetapi akan semakin membangun (mengkonstruksi) dan menguatkan pendidikan dan penelitian. PKM yang dilaksanakan secara terencana, konsisten dan berkelanjutan menghasilkan luaran (*outcome*) yang jelas bagi lembaga pendidikan tinggi, baik dalam internalisasi dan institusionalisasi ilmu pengetahuan dan teknologi maupun komersialisasi inovasi, baik dalam pengembangan pendidikan maupun penelitian, baik dalam integrasi ilmu maupun kolaborasi institusi. PKM yang terencana, konsisten dan berkelanjutan, baik bidang ilmu, pendekatan, sasaran maupun lokasi, diyakini akan berdampak

nyata dan berlipat (multiplier effect) terhadap masyarakat yang diberdayakan.

Penulisan buku ini dilakukan secara berkolaborasi yang ditulis selama dua minggu sejak tanggal 1 September sampai 15 September 2020. Sebagai perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi, beberapa dosen dari berbagai institusi di Perguruan Tinggi Indonesia melakukan kegiatan PKM dan dituangkan dalam buku ini. Lingkup bidang dalam buku Abdimas ini meliputi bidang ekonomi, pendidikan, sosial humaniora, dan Teknologi terapan.

Akhir kata, penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

Bojonegoro, Oktober 2020
Penulis

DAFTAR ISI

Pendahuluan: Membumikan Perguruan Tinggi melalui Pengabdian kepada Masyarakat.....	v
Kata Pengantar.....	xv
Daftar Isi.....	xvii
Pembuatan Modul <i>E-Learning</i> untuk Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19	1
Pendampingan Pembuatan dan Pengenalan Perangkat Pengujian Aplikasi E-Latkesmas Murnajati Lawang Kabupaten Malang	19
Training Online Otimasi Desain Toko Online Menggunakan Adobe Photoshop dan Microsoft Powerpoint Bagi Seller Kampus Shopee Tangerang	45
Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Kegiatan <i>Fun Learning With English</i> di Komunitas Tanah Ombak Padang	59
Optimalisasi Media Informasi dalam Meningkatkan Pengunjung Pariwisata Ruang Terbuka Publik Melalui Os-Map	73
Sosialisasi dan Pelatihan Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi <i>Ms-Office 365 Teams</i> di Masa New Normal Bagi Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Negeri 29 Gugus Sirimau Kota Ambon	93

Peningkatan Kesadaran Akan Pentingnya Internet Bagi Warga Desa Pancur Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro	109
Akulturasasi Budaya Kuliner pada Masakan Pindang di Lampung	123
Penguatan Diversifikasi Produk Kampung Tenun Kabupaten Solok.....	145
Pemanfaatan <i>Digital Marketing</i> Bagi Pelaku Umkm di Desa Bulu Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro	163
Membangun Generasi Milenial Sadar Pendidikan di Desa Batang Kilat Kecamatan Medan Labuhan Kota Medan .	179
Penguatan Kapasitas Masyarakat dalam Menjaga Kualitas Air Sungai di Kawasan Gambut	189
Peningkatan Literasi Masyarakat Melalui Taman Bacaan KBM di Bogor	201
Ternak Kreatif untuk Menumbuhkan Kemandirian Ekonomi Bagi Orang dengan Gangguan Jiwa di Desa Doho Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun	219
Pemanfaatan Sumber–Sumber Sejarah di Pulau Ambon Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah.....	235
Pemanfaatan Aplikasi Laboratorium Virtual dalam Pembelajaran Sains Biologi sebagai Solusi dalam Pembelajaran <i>Daring</i> Selama Pandemi Covid 19.....	255
Kampung Dolanan Anak: Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Edukasi Budaya untuk	

Remaja di Desa Ngujung Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro	269
Membangun Motivasi Siswa Melalui Pendekatan Religius di SMPN 2 Bojonegoro.....	289
Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat Melalui Kerajinan Pelepah Pisang Dan Fermentasi Jerami di Desa Kedungprimpen Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro	299
Menumbuhkan Hebid Keterampilan Menulis pada Mading Kelas untuk Melatih Kreativitas Siswa	321
Memupuk Nasionalisme dengan Mencintai NKRI	339
Optimalisasi Kelompok Usaha Bersama (Kub) dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Sukaraja Akibat Pandemi Covid 19	353
Peranan Orangtua dalam Menghadapi Perilaku Konsumtif pada Anak.....	367
Optimalisasian Sistem Informasi dan Administrasi di Desa Genjor Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro	379
Sosialisasi Penggunaan Kamus <i>English Texting</i> untuk Penyelamatan Literasi Remaja (Siswa/I) SMA di Kota Pekanbaru, Propinsi Riau.....	385
Pemanfaatan Pupuk Kandang Menjadi Produk Industri Kreatif Guna Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Sugihwaras Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro	403
Peningkatan Minat Baca Mahasiswa Terhadap Ketersediaan Koleksi di Perpustakaan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro	415

Pembuatan Modul E-Learning untuk Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19

Shoffan Shoffa

Universitas Muhammadiyah Surabaya

A. Latar Belakang

Pada akhir Desember 2019 COVID-19 atau disebut *Corona Virus Disease 2019* kali pertama ditemukan di kota Wuhan-China. Hanya dalam waktu beberapa bulan saja virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua Negara, termasuk Indonesia. Sehingga pada tanggal 11 Maret 2020, WHO menetapkan wabah ini sebagai pandemi global (Harnani, 2020). Adanya COVID-19 beberapa Negara membuat kebijakan dengan memberlakukan *lockdown* untuk mencegah penyebaran virus corona. Salah satunya Negara kita Indonesia, menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan dan mencegah penyebaran virus ini, dengan cara seluruh kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda. Ada sebagian pemerintah daerah menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai beralih menerapkan metode belajar dengan sistem dalam jaringan (*daring*). Pada hari Senin, 16 Maret 2020

kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Akan tetapi kebijakan tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di tiap-tiap daerah. Dikarenakan sekolah tersebut masih belum siap dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (*daring*), dimana mereka membutuhkan media pembelajaran seperti *laptop*, *handphone*, atau komputer (Harnani, 2020).

Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menjelaskan bahwa sistem pembelajaran saat pandemi menggunakan *daring* yang merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Disini guru dituntut harus dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media sosial dan *learning management system* (LMS) dalam belajar serta memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah (Aulia, 2020).

Melalui komputer, laptop, dan *hanphone* yang terhubung dengan koneksi jaringan internet, maka sistem pembelajaran daring dapat dilaksanakan. Inovasi dalam pembelajaran akan muncul jika memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan guru tidak akan lagi mengalami kesulitan dalam mengajar. Platform yang bisa digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran bersama diwaktu yang sama meskipun di tempat yang berbeda di media sosial seperti *whatsapp* (WA), *telegram*,

instagram, aplikasi zoom, webex, google meet, dll ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran serta bisa menggunakan *learning management system (LMS)* berupa *moodle, google classroom, microsoft team, schoology, edmodo*, dll sebagai rumah belajar atau bisa menggunakan rumah belajar gratis dari pemerintah. Hambatan atau kendala yang ditemukan saat dilakukan pembelajaran daring diantaranya adalah belum meratanya internet, teknologi, atau fasilitas seperti laptop dan *handphone* maupun komputer yang belum memadai.

Dalam pelaksanaan sistem pembelajaran *online* atau daring ternyata masih perlu pendampingan bagi pendidik dan peserta didik tentang platform/aplikasi dan pemanfaatannya, sebab sistem *online* ini masuk pada model pembelajaran *e-learning*. *E-learning* yang dimaksud disini merupakan sistem pembelajaran yang mendukung dan memfasilitasi penggunaannya untuk belajar komputer, laptop, *handphone*, dan media elektronik lainnya dan teknologi berjaringan. Sehingga pengguna bisa melakukan kegiatan belajar dengan baik dengan media elektronik tanpa terkoneksi internet maupun terkoneksi internet. *The Era of Teacher and Book* menuju *The Era of Teacher Book and Technology* yaitu mengajar dengan dominasi guru, buku, dan teknologi. Dari buku tersebut menjelaskan bahwa sifat interaktif yang dapat dimanfaatkan dari media *online* (internet) adalah media sosial dan interpersonal yang akses informasinya dari seluruh penjuru dunia sebagai suplemen dan komplemen wakil dari pengajar sebagai sumber belajar (Badriyah, 2020).

Menurut Wena (2010) *e-learning* adalah kegiatan pendidikan atau pembelajaran melalui media elektronik. Ada

juga yang mengemukakan bahwa e-learning adalah metode pembelajaran baru berupa perpaduan antara teknologi jaringan dan multimedia yang dikawinkan dengan pedagogi dan andragogy (Sutopo, 2013). Dalam pelaksanaan e-learning, pendidik tidak sekedar *mengupload* materi pembelajaran yang bisa diakses secara *online* oleh pesertadidik, tetapi pendidik juga melakukan evaluasi, menjalin komunikasi, berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya (Surjono, 2013). Dalam pembelajaran *e-learning* terjadi adanya interaksi yang melibatkan peserta didik, pendidik dan isi (Sutopo, 2012). Interaksi yang dimaksud adalah interaksi siswa-siswa, interaksi siswa-konten, interaksi konten-konten, interaksi pengajar-konten, interaksi pengajar-pengajar, dan interaksi pengajar siswa. Ada beberapa kelebihan dari pembelajaran e-learning adalah peserta didik dapat mengambil sumber belajar, peserta didik dapat leluasa mencari akses referensi perpustakaan *online*, *literature online*, akses hasil penelitian, dan materi tanpa dilakukan pertemuan secara fisik atau *online*.

Menurut Slameto (2013) Pembelajaran *online* tidak dapat langsung diterapkan atau digunakan dalam suatu lingkungan sekolah, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada proses belajar yang dialami peserta didik dan karakteristik siswa. Dalam proses belajar yang sangat berpengaruh pada tujuan pendidikan yang berlangsung adalah salah satu faktor psikologi yang ada didalamnya adalah kesiapan. Kesiapan merupakan keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberikan respons atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi (Slameto, 2013).

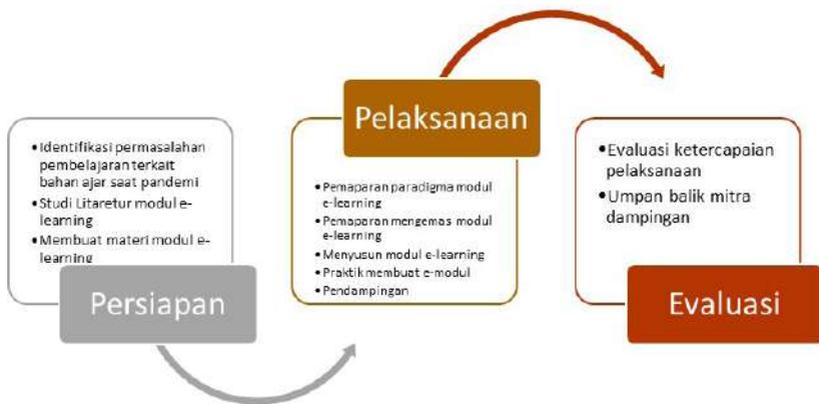
Kesediaan untuk memberikan respons, itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik (Slameto, 2013).

Sebelum *e-learning* dapat diterapkan di lingkungan sekolah maka ada enam faktor yang harus disiapkan yaitu (1) kesiapan peserta didik (2) kesiapan guru (3) infrastruktur (4) dukungan manajemen (5) budaya sekolah (6) kecenderungan pembelajaran tatap muka (So & Swatman, 2006). Permasalahan dan tujuan dalam mengadakan pelatihan ini adalah untuk mengetahui bagaimana kesiapan bahan ajar saat pembelajaran *e-learning* saat pandemi COVID-19 secara umum. Setelah mengetahui kondisi awal pendidik maka akan diidentifikasi dan melakukan pelatihan tentang kesiapan penggunaan bahan ajar saat pembelajaran *e-learning* saat pandemi. Dikarenakan bahan ajar adalah sumber utama dalam menentukan sebuah pembelajaran. Pendidik wajib menyiapkan bahan ajar sebelum pembelajaran dimulai apalagi di era pandemi saat ini kesiapan pembelajaran sangat diutamakan dalam pembelajaran daring (*online*). Untuk sangat perlu diadakan pelatihan pembuatan bahan ajar virtual.

B. Metode

Pelatihan yang dilaksanakan pada 11 Juli 2020 ini dihadiri 32 peserta diantaranya guru, trainer, dan dosen diseluruh Indonesia dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Persiapan digunakan untuk mengidentifikasi awal pembelajaran di era pandemi terkait bahan ajar yang digunakan.
2. Pelaksanaan digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru, trainer, dan dosen dalam mengoperasikan aplikasi modul e-learning yang dipilih.
3. Evaluasi digunakan untuk mengukur hasil pelaksanaan pelatihan.



Gambar 1. Menunjukkan Metode Penyelesaian Masalah yang Dikembangkan pada Kegiatan Ini.

1. Tahapan Persiapan

Persiapan dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan. Hal yang perlu disiapkan meliputi a. identifikasi permasalahan pembelajaran terkait bahan ajar saat pandemi, b. studi literatur modul *e-learning*, dan c. membuat materi modul *e-learning*. Semua itu dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan kesiapan pendidik dalam pembelajaran di era pandemi.

2. Tahapan Pelaksanaan

Problem mengenai kurangnya keterampilan pendidik dalam penggunaan aplikasi modul *e-learning* atau *hybrid learning* diselesaikan melalui pelatihan. Target dari pelatihan adalah meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan aplikasi *e-learning* atau *hybrid learning*. Tahapan dalam pelaksanaannya adalah: a. pemaparan paradigma modul *e-learning*, b. pemaparan mengemas modul *e-learning*, c. menyusun modul *e-learning*, d. praktik membuat *e-modul*, dan e. pendampingan.

3. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi tidak mengambil waktu khusus, tetapi dilakukan pada setiap pelatihan. Evaluasi dilakukan dalam bentuk pemberian tugas dan pengisian form evaluasi. Diharapkan dengan evaluasi tersebut pada akhir pelatihan setiap pendidik sudah bisa menerapkan ke dalam pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahapan sebagai berikut:

1. Pada Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilaksanakan pada bulan maret 2020 bertujuan untuk mengidentifikasi awal dan memilih fokus permasalahan dalam pembelajaran di era pandemi. Hasil pelaksanaan pada tahap persiapan ini adalah masih belum familiar tentang revolusi industri 4.0 pada para pendidik secara umum. Selain itu pembelajaran yang dilakukan selama ini masih menggunakan konvensional, dan belum dilakukan atau

kombinasi dengan pembelajaran online (daring) begitu juga sebaliknya. Data ini diperkuat dengan hasil survey awal yang dilakukan terhadap para pendidik secara umum tercantum dalam gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2: Kondisi Awal Para Pendidik Maret 2020

2. Pada Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi *zoom* dengan dua kali pertemuan, yang pertama pada tanggal 4 Juli 2020 yaitu pemaparan paradigma modul *e-learning* dan pemaparan mengemas modul *e-learning*. Pada saat pemaparan paradigma modul *e-learning* materinya memuat *new normal* pendidikan, pembelajaran jarak jauh (PJJ)/*distance learning*, konsep *e-learning*, karakteristik *e-learning*, tahapan *e-learning*, paradigma pembelajaran, pembelajaran tradisional-pembelajaran *e-learning*, *blended learning*, dan pengembangan modul. Sedangkan pemaparan mengemas modul *e-learning* menjelaskan struktur modul yang meliputi (1) pengantar yang memuat sapaan, apersepsi dan informasi. Misal “bagaimana kabar

anda? Kabar anda pasti baik-baik dan semakin bersemangat”; (2) tujuan memuat standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan Indikator capaian; (3) petunjuk memuat cara praktis dan arahan kerja. Misal “untuk mempelajari modul ini dengan mudah, anda dapat diharapkan menyiapkan alat seperti yang tertera dalam kotak disamping”; (4) materi. Materi ini berisi berangkat dari indikator dan capaian; fakta, konsep, prinsip, prosedur; contoh, asosiasi, metafora; gambar, grafik, animasi, film, grafis; dan polanya terdiri dari macam yaitu pola induktif dan deduktif; (5) ringkasan harus padat dan utuh; (6) kata kunci memuat konsep, prinsip, terapan dan hubungan; (7) soal harus autentik, ada di isi modul, berupa kinerja dan produk serta harus objektif; (8) jawaban harus ada dimateri dan tepat; (9) referensi memuat rujukan dasar, rujukan lanjutan, dan rujukan inovasi.



Gambar 3. Pemaparan Hari ke 1. Materi oleh Prof. Dr. Suyatno

Kedua pada tanggal 11 Juli 2020 yaitu praktik virtual modul *e-learning* dan penggunaan portal untuk modul *e-learning*. Pada materi praktik virtual modul *e-learning* menggunakan aplikasi

flippingbook.com. Aplikasi mudah di cari karena tersedia di *online*, tinggal ketik *flippingbook.com* dan masuk menggunakan email google. Karena pesertanya banyak generasi yang gaptek teknologi maka yang digunakan untuk praktik virtual *e-modul* menggunakan aplikasi yang sangat mudah di gunakan dan sangat sederhana, sedangkan untuk viturnya terbatas, jika menginginkan lebih maka berbayar. Pada penggunaan portal untuk modul *e-learning* materinya menjelaskan secara singkat terkait *learning management system* (LMS) misalnya *moodle*, *Microsoft team*, *google scholar* dan *schoology* serta rumah belajar yang gratis oleh kemendikbud. Kebanyakan dari peserta menggunakan *google classroom* dikarenakan sangat mudah menggunakannya.



Gambar 4. Pemaparan Hari Ke 2. Materi oleh Shoffan Shoffa, M.Pd.

Akan tetapi Kembali lagi ke instansi masing-masing dan setiap institusi pasti sudah menyediakan LMS sendiri. Jadi pada

materi ini menjelaskan secara umum saja untuk memilih jenis LMS tergantung dari instansinya masing-masing.

3. Pada Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi zoom yang pertama dengan cara *mereview* hasil produk *e-modul* peserta dengan cara umpan balik langsung ke peserta. Kedua Pelaksanaan pelatihan dievaluasi dengan menyebarkan kuesioner kepada seluruh peserta. Setiap pernyataan pada kuesioner diukur dengan skala Likert 1–4. Pernyataan kuesioner digunakan untuk menilai 4 (empat) aspek yaitu narasumber, materi, moderator, kegiatan, dan saran. Gambar 4 menunjukkan tampilan kuesioner.



Form Evaluasi "TOT Web Tutorial Pembuatan e-Modul" ke 2

* Wajib

Nama*
Tulis nama lengkap dan gelar (jika punya) untuk penilaian e-portfolio. Usahakan seselengkapnya dan gelar di keahliannya

Jawaban Anda _____

Afiliasi/Instansi*
Tulis Fakultas/Universitas/Sekolah/Tempat Belajar

Jawaban Anda _____

No HP*
Tulis No. HP yang masih aktif

Jawaban Anda _____

Email*
Pengecekan alamat email anda. Tulis email yang benar dan masih aktif

Jawaban Anda _____

1. Bagaimana tanggapan anda tentang materi secara keseluruhan? *

Sangat Baik
 baik
 Cukup
 Tidak Baik
 Sangat Tidak Baik

2. Apakah materi yang diberikan secara keseluruhan telah sesuai dengan Tema "TOT Web Tutorial Pembuatan e-Modul"? *

Sangat Sesuai
 Sesuai
 Cukup
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

3. Bagaimana tanggapan anda tentang penjelasan para Narasumber dalam menyampaikan materinya, dan interaksi dalam menjawab pertanyaan? *

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
Shoffan Shoffa, M.Pd.	<input type="radio"/>				
Moh. Rizki, S.Si.	<input type="radio"/>				
Prof. Dr. Supriyo M.Pd.	<input type="radio"/>				

4. Bagaimana tanggapan anda tentang penjelasan moderator/fasilitator dalam membawakan acara? *

Sangat Baik
 Baik
 Cukup
 Tidak Baik
 Sangat Tidak Baik

5. Informasi yang di dapat mengenai kegiatan ini dari media sosial? *

WhatsApp
 Instagram
 Facebook
 Telegram
 Twitter
 Yang lain: _____

6. Bagaimana penilaian saudara mengenai kegiatan ini? *

sangat baik
 baik
 cukup
 buruk
 sangat buruk

**7. Berikan komentar saudara mengenai kegiatan ini! *
Isian sesedikitnya satu kalimat**

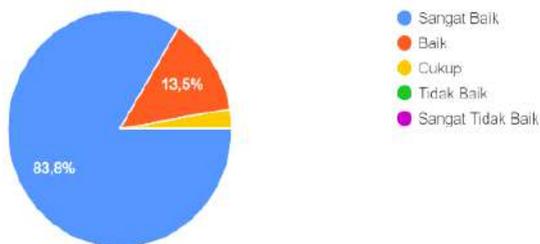
Jawaban Anda _____

Klik

Gambar 6. Menunjukkan Tampilan Kuesioner. Hasil evaluasi pengisian kuesioer dapat dilihat pada gambar 7 sampai dengan gambar 11 di bawah ini.

1. Bagaimana tanggapan anda tentang materi secara keseluruhan?

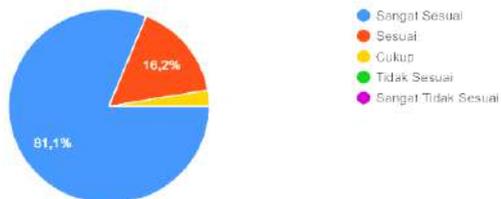
37 tanggapan



Gambar 7. Diagram Lingkaran Tentang Tanggapan Materi.

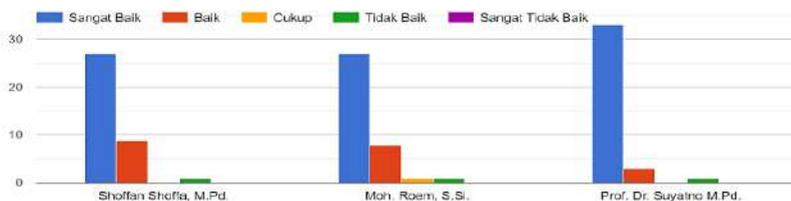
2. Apakah materi yang diberikan secara keseluruhan telah sesuai dengan Tema "TOT Web Tutorial Pembuatan e-Modul"?

37 tanggapan



Gambar 8. Diagram Lingkaran Tentang Tanggapan Kesesuaian Tema dengan Materi.

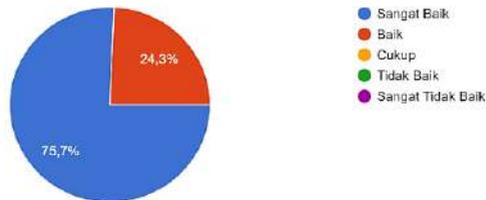
3. Bagaimana tanggapan anda tentang penjelasan para Narasumber dalam menyampaikan materinya, dan interaksi dalam menjawab pertanyaan?



Gambar 9. Diagram Batang Tentang Tanggapan Narasumber.

4. Bagaimana tanggapan anda tentang penjelasan moderator/fasilitator dalam membawakan acara?

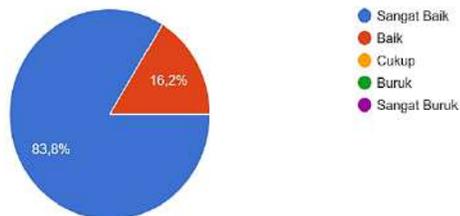
37 tanggapan



Gambar 10. Diagram Lingkaran Tentang Penjelasan Moderator.

6. Bagaimana penilaian saudara mengenai kegiatan ini?

37 tanggapan



Gambar 11. Diagram Lingkaran Tentang Penilaian Secara Umum Terkait pelaksanaan Kegiatan.

Dapat disimpulkan untuk evaluasi hasil kuesioner dari gambar 7 sampai dengan 11 menjelaskan (1) penjelasan materi 83,8% sangat baik, (2) kesesuaian tema dengan materi 81,1% sangat sesuai, (3) narasumber secara keseluruhan 86% sangat baik, (4) moderator 75,7% sangat baik, (5) kegiatan 83,8% sangat baik. Sedangkan saran-saran yang diperoleh dari kuesioner adalah sebagai berikut: 1) Sangat bagus, untuk menambah ilmu pengetahuan tentang pembuatan modul; 2) Waktu pelatihan diperpanjang; 3) pembinaan TOT web tutorial

pembuatan e-modul sangat membantu kami bagaimana cara membuat e-modul, namun pembinaan ini masih kami harapkan utk diadakan kembali utk pemantapan lagi.; 4) materi dari sabtu kemarin dan sabtu ini sangat membantu guru dan orangtua selama proses pembelajaran daring. sehingga akan lebih baik jika diperdalam lagi dan disebarluaskan ilmunya. terimakasih, sangat bermanfaat.

D. Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan pelatihan pembuatan modul *e-learning* untuk pembelajaran di era pandemi COVID-19 dapat disimpulkan bahwa pelatihan mengenai modul *e-learning* untuk pembelajaran telah membuka wawasan bagi para pendidik untuk mengetahui dan memahami adanya beberapa aplikasi e-learning termasuk kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh masing-masing aplikasi. Pelatihan ini mampu membantu meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan aplikasi, meliputi keterampilan penggunaan aplikasi dengan berperan sebagai pendidik, sebagai peserta didik, dan juga sebagai orang tua. Pendampingan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran akan menambah pemahaman guru. Selain itu pelatihan lanjutan mengenai pembuatan materi ajar yang lebih menarik yang dapat pula digunakan secara *online* oleh pendidik dan peserta didik.

E. Daftar Pustaka

Aulia, S. (2020, Juli 20). *Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi*. Retrieved from Suara.com: <https://www.suara.com/yoursay/2020/07/20/175556/pembelajaran-daring-pada-masa-pandemi>

- Badriyah, N. (2020, Juni 08). *Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Retrieved from Harian Bhirawa: <https://www.harianbhirawa.co.id/pembelajaran-daring-di-tengah-pandemi-covid-19/>
- Harnani, S. (2020, Juli 7). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19*. Retrieved from BDK Jakarta Kementerian Agama RI: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- So, T., & Swatman, P. M. (2006, February). E-learning Readiness of Hong Kong. *University of South Australia*.
- Surjono, D. H. (2013). *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo, A. H. (2013). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wena, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Angkasa.

Biografi Penulis

Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd. Telah menggeluti dunia pendidikan sejak tahun 2014 sebagai salah satu dosen di prodi pendidikan matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya, yang dilahirkan di Lamongan 28 Februari 1984. Alumnus UNESA jurusan pendidikan matematika tahun 2008, lulus S2 Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan manajemen pendidikan tahun 2014. Saat ini menempuh program (doktor) pascasarjana S3 Teknologi Pendidikan, Unesa. S2 dan S3 ditempuh dengan beasiswa.

Kecintaanya pada dunia menulis sehingga menghasilkan buku ini “Keterampilan Dasar Mengajar (*microteaching*)”. Ini sebagai langkah awal untuk mengawali sebuah kesuksesan.

Kecintaanya dalam dunia penelitian dan publikasi jurnal penulis juga berpengalaman di beberapa jurnal diantaranya MUST “*Journal Of Mathematics Education, Science, And Technology*” Sebagai *Editor Layout*, Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA Sebagai *Reviewer*, Jurnal Aksiologi Pengabdian Kepada Masyarakat Sebagai *Chief Editor*, dan *International Conference of Islamic Education 2018* Sebagai *Reviewer*.

Kecintaanya dalam mengajar antara lain pada mata kuliah Perencanaan Mengajar, Pengembangan Bahan Ajar, Keterampilan Dasar Mengajar (*microteaching*), Strategi Pembelajaran, TIK dan Pendidikan, Pengantar Pendidikan, Manajemen Pendidikan, Perkembangan Peserta Didik.

Pendampingan Pembuatan dan Pengenalan Perangkat Pengujian Aplikasi E-Latkesmas Murnajati Lawang Kabupaten Malang

Dwi Cahyono
Lambang Probo Sumirat
Email : dwik@unitomo.ac.id

A. Pendahuluan

1. Pengertian Dasar

Aplikasi e-Latkesmas Murnajati adalah aplikasi untuk pendaftaran diklat berbasis online yang digunakan sebagai wadah bagi masyarakat untuk berpartisipasi dan mengikuti kegiatan-kegiatan pelatihan yang diadakan oleh Pusat Latihan Kesehatan Masyarakat (PUSLATKESMAS) Murnajati yang berpusat di Lawang Kabupaten Malang Jawa Timur.

Pelatihan disini disampaikan pada beberapa pengguna antara lain pengguna umum dalam hal ini masyarakat yang akan mengikuti pelatihan, pengguna pengelola pelatihan Murnajati, pengguna admin pelatihan dan superadmin pelatihan.

2. Deskripsi Umum Dokumen

Pelatihan Sistem Pelatihan Kesehatan Masyarakat (SIMLATKESMAS) Murnajati merupakan rangkaian dari

kegiatan pengenalan Aplikasi SIMLATKESMAS pada pengguna akhir yaitu Pusat Latihan Kesehatan Masyarakat yang terletak di lawang kabupaten Malang, didalamnya meliputi dua aktifitas, aktifitas yang pertama aktifitas adalah pengujian aplikasi yang didasarkan pada Dokumen test report yang Implementasi ini dibagi menjadi empat bagian antara lain Bagian pertama berisi penjelasan tentang dokumen yang mencakup tujuan penulisan dokumen ini, pengertian dasar, dan deskripsi umum dokumen. Bagian kedua berisi Prosedur Testing yang meliputi Test Objectives, Prosedur Pengujian dan Penerimaan, Kriteria Penerimaan, dan Prosedur Perbaikan Kesalahan. Bagian Ketiga berisi Deskripsi Testing, Jadwal dan Lokasi Pengujian, Prasyarat, dan Detail Testing. Dan Bagian Terakhir berisi Rancangan Pengujian itu sendiri. Sedangkan aktifitas terakhir yaitu pelatihan akhir dari aplikasi yang merupakan pelatihan pengenalan SIMLATKESMAS secara keseluruhan pada pengguna.

Pada paper ini akan diulas khusus untuk pelatihan untuk pengguna umum atau masyarakat yang dikenalkan pada pengguna MURNAJATI lawang Kabupaten Malang.

3. Tujuan Pengujian

Tujuan pengujian secara umum adalah untuk menguji kesesuaian fitur fungsional Aplikasi e-Latkesmas Murnajati yang telah dibangun berdasarkan spesifikasi kebutuhan. Sedangkan tujuan dari pelatihan adalah penganalan secara keseluruhan dari semua fitur yang ada pada e-Latkesmas Murnajatisesuai dengan hasil pengujian yang dilakukan sebelumnya.

4. Prosedur Pengujian dan Penerimaan

Prosedur pengujian dilaksanakan oleh Tim Murnajati dan di damping oleh tim pengabdian sebagai pihak netral dalam pengujian sehingga tahapan ini pengujian ini menghasilkan keputusan-keputusan yang obyektif, Pelaksanaan pengujian dilakukan berdasarkan langkah pengujian yang didetailkan pada detail pengujian. Pengujian ini bersifat high level testing dan bertujuan untuk memastikan bahwa keseluruhan fitur dari aplikasi e-Latkesmas Murnajati dapat berjalan sesuai dengan kebutuhannya. Penerimaan pengujian dilakukan jika seluruh fitur fungsional yang dimiliki aplikasi ini dapat berjalan sesuai skenario hasil pada tiap kasus uji.

5. Kriteria Penerimaan

Secara umum kriteria keberhasilan adalah setiap kasus uji memiliki hasil yang diharapkan sesuai dengan hasil aktual yang akan dijelaskan secara detil berdasarkan kasus-kasus uji yang memperhatikan kasus-kasus aktual yang biasa terjadi dilapangan, hal ini menjadi hal penting sebagai dasar untuk tahap pengenalan aplikasi dapat berjalan lancar sesuai dengan kebutuhan.

6. Prosedur Perbaikan Kesalahan dan Pengujian Ulang

Perbaikan kesalahan minor maupun mayor akan dilakukan setelah proses pengujian selesai, dengan waktu perbaikan yang akan didiskusikan kemudian.

B. Metode dan Jadwal Pelaksanaan

1. Jadwal dan Lokasi Pengujian

Pendampingan Pembuatan dan pengenalan Perangkat

pengujian aplikasi e-Latkemas Murnajati dilakukan oleh Pihak Tim Murnajati, pengembang dan didampingi tim pengabdian dilakukan di UPT PUSLATKESMAS Murnajati Lawang, Malang

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat

No.	Kegiatan	Bulan				Pelaksana
		Feb	Maret	April- Juni	Juli	
1	Koordinasi dengan pihak Murnajati terkait agenda Pendampingan user testing e-Latkesmas					Tim pengabdian
2	Analisa Kebutuhan					Tim pengabdian
3	Penyusunan Perangkat Pengujian e-Latkesmas Murnajati					Tim pengabdian
4	Forum Grup Diskusi (FGD) User Accepted test di murnajati					Tim pengabdian
5	Rekomendasi hasil FGD					Tim pengabdian
6	Penyesuaian aplikasi e-Latkesmas					Tim pengembang
7	Pelaksanaan Pelatihan e-latkesmas					Tim pengabdian
8	Laporan pelaksanaan Pelatihan					Tim pengabdian

2. Metode Pelaksanaan

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa langkah yang melibatkan metode penelitian lapangan berupa :

- a. Sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk kegiatan pengabdian ini maka dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan pihak murnajati terkait dengan kegiatan user tes dan pelatihan.
- b. Melakukan Analisis Kebutuhan untuk user tes dan pelatihan, analisis ini dilakukan terkait dengan fitur-fitur yang akan dilakukan testing dan pelatihan.
- c. Penyusunan Perangkat pengujian yang didasarkan pada kasus-kasus yang dihadapi LATKESMAS Murnajati dilapangan terkait dengan implementasi pelatihan.
- d. Melakukan Forum Group Discusion (FGD) untuk pelaksanaan user tes dengan menggunakan perangkat uji yang telah dibuat.
- e. Penyusunan Rekomendasi perubahan dari aplikasi e-Latkesmas Murnajati terkait kebutuhan dasar dari pelatihan e-Latkesmas Murnajati.
- f. Penyesuaian Aplikasi e-Latkesmas oleh pengembang berdasarkan hasil rekomendasi Tim pengabdian yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.
- g. Pelaksanaan Pelatihan.
- h. Pembuatan Laporan pelaksanaan pelatihan.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil koordinasi dengan pengguna UPT LATKESMAS Murnajati sebagai tahap awal kegiatan ini dihasilkan beberapa kebutuhan mendasar dari pengujian aplikasi pelatihan e-Latkesmas murnajati yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2 Daftar Modul Kebutuhan *e-Latkesmas* Murnajati

No	Modul	Sub Modul
1	Master	Ruang, Kelas, Fasilitator
2	Form Daftar Pelatihan	Pelatihan Personal, Grup, Book Ruangan
3	Form Registrasi Peserta	Generate User Pelatihan, Upload Bukti Pembayaran
4	Modul Persiapan Pelatihan	Ploting Ruang, Fasilitator, Ruang Kelas, Jadwal, Materi
5	Modul Layanan Informasi Peserta Pelatihan	Informasi Jadwal, Informasi Ruang, Kamar, Informasi Materi, Informasi Fasilitator, Master of Training
6	Dashboard	Dashboard dan Tabulasi
7	Laporan	Rekap Pelatihan

Setelah tahap penggalian dan pengumpulan kebutuhan Pengujian dan Pelatihan dengan daftar kebutuhan pengujian dan pelatihan seperti ditunjukkan pada tabel 2 kemudian dibuat perangkat pengujian secara detail yang dapat diuraikan pada sub bab berikutnya.

Tahap penggalian dan pengumpulan kebutuhan pengujian dan pengenalan aplikasi ini dilakukan sesuai jadwal yang sudah ditetapkan pada bagian jadwal dan metode pelaksanaan sebelumnya, yang tepatnya dilakukan pada tanggal 28 februari 2020 dan FGD dilakukan pada tanggal 12 maret 2020 dua aktifitas

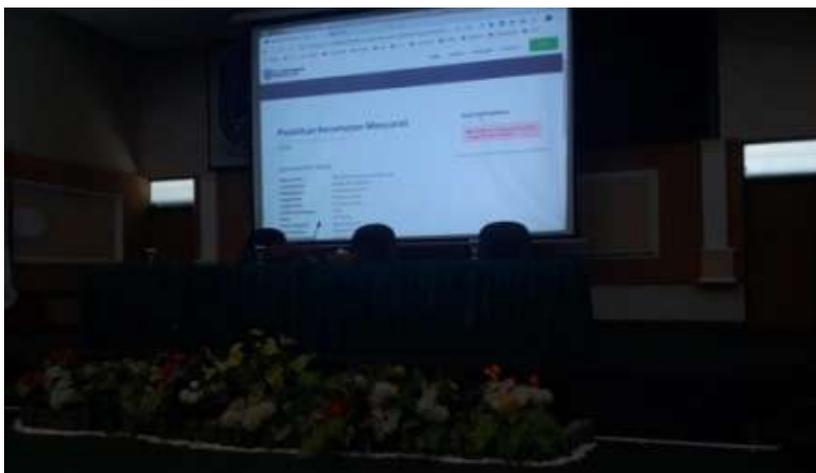
tersebut dilaksanakan pada lokasi UPT PUSLATKESMAS Murnajati Lawang kabupaten Malang jam 10:00 WIB

Beberapa dokumentasi aktifitas pada tanggal 28 Februari 2020 sebagai berikut:

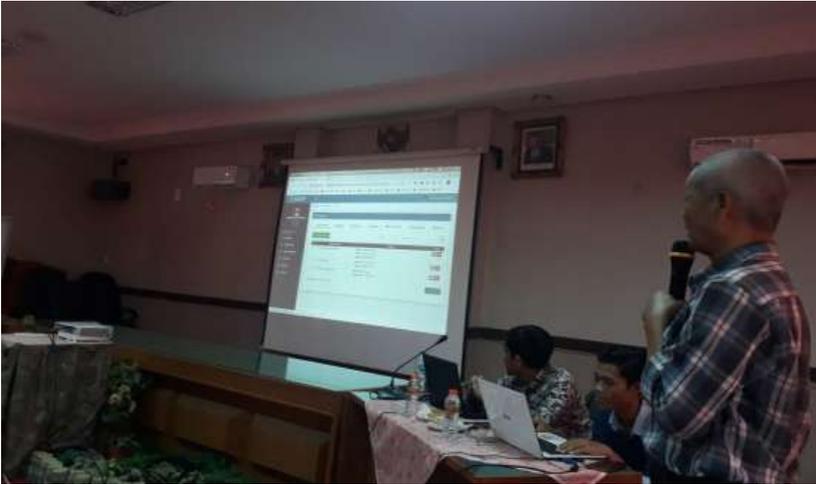


Gambar 1. Aktifitas Presentasi Tim Pengenalan dan Penggalian Data Kebutuhan Pengujian

Beberapa dokumentasi aktifitas pada tanggal 12 Maret 2020 sebagai berikut:



Gambar 2 Aktifitas Presentasi Pengenalan dan penggalian data kebutuhan pengujian.



Gambar 3. Presentasi pada FGD Perangkat User Accepted Test dan Pengenalan Fitur E-Latkesmas Murnajati.



Gambar 4 Peserta FGD perangkat user Accepted test dan pengenalan fitur e-Latkesmas Murnajati



Gambar 5. Persiapan FGD perangkat user Accepted test dan pengenalan fitur e-Latkesmas Murnajati

1. Perangkat Pengujian

Skenario kasus uji dari aplikasi E-Latkesmas Murnajati dilaksanakan terhadap modul-modul di berikut :

a. Rancangan Pengujian Halaman Beranda

Tabel 3. Tabel Rancangan Pengujian Halaman Beranda Pendaftaran.

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Pendaftaran		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Semua User					
1	Filter pelatihan bulan/tahun/ lokasi	<ul style="list-style-type: none"> Pilih filter bulan/ tahun/lokasi Klik cari 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan list pelatihan sesuai filter yang di pilih bulan/tahun/ lokasi 		

2	Pencarian Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Masukkan keyword pencarian pelatihan pada kolom pencarian 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan list pelatihan sesuai dengan keyword yang dimasukkan 		
3	Lihat detail pelaksanaan pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Klik button  	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan detail pelaksanaan pelatihan 		
4	Daftar Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Klik button  • Jika belum mempunyai akun, lakukan daftar buat akun terlebih 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan halaman form pendaftaran • Verifikasi register/ pendaftaran via email • Pendaftaran berhasil 		
		<ul style="list-style-type: none"> • dahulu untuk daftar pelatihan • Masukkan data untuk buat akun sekaligus daftar pelatihan • Klik Daftar 			

b. Rancangan Pengujian halaman Login

Tabel 4. Tabel Rancangan Pengujian Halaman Login

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Login		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Semua User					
1	Login Ke Sistem - Mengakses Halaman Login	<ul style="list-style-type: none"> Masuk ke alamat aplikasi https://murnajati.jatimprov.go.id Klik Button Login 	<ul style="list-style-type: none"> Akan tampil halaman home aplikasi murnajati Tampil Halaman Login 		
2	Login Ke Sistem - User Melakukan Login Ke Sistem	<ul style="list-style-type: none"> Masukkan Username Masukkan Password Tekan Tombol Login 	<ul style="list-style-type: none"> Tampil halaman beranda 		

Tabel 5 Tabel Rancangan Pengujian Halaman Logout.

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Logout dari Sistem		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Semua User					
1	Logout dari sistem – Mengakses Menu Logout	<ul style="list-style-type: none"> • Klik Nama User / Foto User yang ada di sebelah kanan atas • pilih Logout • klik Logout (untuk keluar dari aplikasi) 	<ul style="list-style-type: none"> • muncul drop-down pilihan menu • muncul pop up konfirmasi • kembali ke halaman Login 		

c. Rancangan Pengujian Halaman Profile

Tabel 6 Tabel Rancangan Pengujian Halaman Profile.

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Data User		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Semua User					
1	Merubah foto Profile	<ul style="list-style-type: none"> • Klik Nama User / Foto User yang ada di sebelah kanan atas • pilih profile  <ul style="list-style-type: none"> • pilih foto • klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Akan tampil dropdown menu • Muncul pop up upload file foto • Berhasil merubah foto profile 		

2	Merubah password	<ul style="list-style-type: none"> • Klik Nama User / Foto User yang ada di sebelah kanan atas • pilih profile • klik menu ubah password • masukkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Akan tampil dropdown menu • Muncul pop up ubah password 		
---	------------------	---	--	--	--

d. Rancangan Pengujian Halaman Daftar Pelatihan

Tabel 7 Tabel Rancangan Pengujian halaman Jadwal Pelatihan.

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Jadwal Pelatihan		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re-remarks
Rule: Peserta					
1	Filter sesuai Bulan/ Tahun/ Lokasi pelaksanaan)	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih Bulan/ Tahun/Lokasi (pelaksanaan) • Klik button cari 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan list jadwal pelatihan sesuai filter Bulan/ Tahun/ Lokasi (pelaksanaan) 		
2	Pencarian Jadwal Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • masukkan keyword pencarian di kolom pencarian • klik enter 	<ul style="list-style-type: none"> • Berhasil menampilkan jadwal pelatihan sesuai dengan keyword yang di masukkan 		
3	Melihat detail jadwal pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Klik button  	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan detail pelatihan 		

e. Rancangan Pengujian Halaman Data Diri

1) Ubah Foto

Tabel 8 Tabel Rancangan Pengujian halaman Data Diri
Ubah Foto.

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Ubah Foto		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Peserta					
1	Ubah Foto Profile	<ul style="list-style-type: none"> Klik button  Pilih file foto Klik simpan Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> Muncul pop up upload file foto Muncul pop up konfirmasi Berhasil merubah foto profile 		
2	Batal Ubah Foto Profile	<ul style="list-style-type: none"> Klik button  Pilih file foto Klik Batal 	<ul style="list-style-type: none"> Muncul pop up upload file foto Kembali ke halaman Data Diri 		

2) Ubah Data Diri

Tabel 9 Tabel Rancangan Pengujian halaman Data Diri
Ubah Data Diri

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Ubah Data Diri		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Peserta					

1	Ubah Data Diri	<ul style="list-style-type: none"> • Klik button  • Masukkan perubahan data diri • Klik simpan • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Muncul pop up form ubah data diri • Muncul pop up konfirmasi • Berhasil merubah Data Diri 		
2	Batal Ubah Data Diri	<ul style="list-style-type: none"> • Klik button  • Masukkan perubahan data diri • Klik batal 	<ul style="list-style-type: none"> • Muncul pop up form ubah data diri • Kembali ke halaman data diri 		

f. Rancangan Pengujian Halaman Pantau Pelatihan

Tabel 10 Tabel Rancangan Pengujian halaman Data Diri Ubah Foto

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Pantau Pelatihan		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Peserta					
1	Filter sesuai lokasi kegiatan / jenis kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih lokasi kegiatan / jenis kegiatan • Klik button cari 	Menampilkan list pelatihan yang diikuti sesuai filter lokasi kegiatan/ jenis kegiatan		

2	Pencarian pelatihan yang diikuti	<ul style="list-style-type: none"> • masukkan keyword pencarian di kolom pencarian 	Berhasil menampilkan list pelatihan yang diikuti sesuai dengan keyword yang di masukkan		
3	Melihat detail / status pelatihan yang diikuti	<ul style="list-style-type: none"> • Klik area pelatihan yang diikuti 	Muncul detail dan status pelatihan yang diikuti untuk status yang belum terverifikasi akan ada narasi bahwa status pelatihan tersebut belum terverifikasi. Untuk status yang sudah terverifikasi akan ada detail (jadwal kegiatan, pre post test, evaluasi penyelenggara, penginapan, bukti pembayaran)		

g. Rancangan Pengujian Jadwal dan Evaluasi Fasilitator

Tabel 11 Tabel Rancangan Pengujian Halaman Evaluasi Fasilitator- Pantau Pelatihan.

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Sub - Pantau Pelatihan		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Remarks
Rule: Peserta					

1	Cetak jadwal	<ul style="list-style-type: none"> • Klik button  • Klik icon  	<ul style="list-style-type: none"> • Review data jadwal • Untuk cetak jadwal 		
2	Melihat detail jadwal	<ul style="list-style-type: none"> • Klik area jadwal 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan detail dari jadwal tersebut 		

h. Rancangan Pengujian Pre Post Tes

Tabel 12 Tabel Rancangan Pengujian Halaman Pre Post Tes- Sub Pantau Pelatihan.

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Sub - Pantau Pelatihan		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Peserta					
1	Memulai pre post test	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih kategori soal test (pre test / post test) • Klik button  • Klik kolom jawaban yang bersesuaian untuk milih jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> • Muncul button  • Muncul lembar jawaban 		

i. Rancangan Pengujian Evaluasi penyelenggara

Tabel 13 Tabel Rancangan Pengujian Halaman Evaluasi Penyelenggara- Sub Pantau Pelatihan

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Sub - Pantau Pelatihan		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Peserta					
1	Penilaian penyelenggara	<ul style="list-style-type: none"> • Klik kolom penilaian pada kategori yang di pilih • Pilih dan klik salah satu rating penilaian • Masukkan saran / rekomendasi • Klik simpan • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Muncul dropdown rating penilaian • Muncul pop up konfirmasi • Penilaian penyelenggara berhasil di simpan 		

j. Rancangan Pengujian Upload Bukti

Tabel 14 Tabel Rancangan Pengujian Halaman Upload Bukti.

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Sub – Upload Bukti		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re- marks
Rule: Peserta					

1	Upload bukti pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> • Masukkan nomor rekening • Masukkan jumlah nominal • Upload bukti pembayaran • Klik simpan • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Muncul pop up konfirmasi • Bukti pembayaran berhasil di upload 		
---	-------------------------	---	---	--	--

k. Rancangan Pengujian Usulan Pelatihan

Tabel 15 Tabel Rancangan Pengujian Halaman Usulan Pelatihan.

Aplikasi		Aplikasi E-Latkesmas Murnajati		Tested By	
Modul/Feature		Pantau pelatihan		Testing Date	
No.	Functionality	Action Test	Expected Result	Result	Re-remarks
Rule: Peserta					
1	Usulan Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Klik menu usulan pelatihan • Pilih jenis kegiatan • Masukkan data kegiatan • Masukkan data instansi • Masukkan data pemesanan • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Muncul pop up form usulan pelatiha • Berhasil membuat usulan pelatihan 		

2. Prasyarat Pengujian

Guna menjamin pelaksanaan pengujian dapat berjalan dengan baik maka diperlukan adaptasi Aplikasi e-Latkesmas

Murnajati pada penerapan teknologi yang mendukungnya meliputi lingkungan pengujian, Web Browser, Personil dan Proses Orientasi Pre-Testing.

a. Lingkungan pengujian

- 1) Apache Web Server 2.2.3
- 2) PHP 7.* (recommended 7.2, 7.3)
- 3) Database postgresql 10
- 4) Node.js v8.10.0 LTS
- 5) Git
- 6) Vue.js

b. Web browser

- 1) Mozilla firefox
- 2) Google Chrome

c. Personil

- 1) Tim Murnajati dan Telkom

d. Proses Orientasi Pre-Testing

- 1) Pelaksana memahami alur aplikasi E-Latkesmas Murnajati.

2. Pelaksanaan Pengujian

Pelaksanaan pengujian dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah di tentukan sebelumnya yaitu sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan bagian Metode dan jadwal sebelumnya, Pelaksanaan pengenalan dan pengujian aplikasi e-Latkesmas Murnajati dilakukan pada tanggal 7 Juli 2020 dimulai jam 10:00 pagi di UPT PUSLATKESMAS Murnajati Lawang Kabupaten Malang dengan peserta dari TIM Pengembangm TIM, Pengabdian dan pengguna dari Murnajati, hasil dari pelaksanaan

penujian dan pengenalan aplikasi e-Latkesmas Murnajati ini terdapat beberapa catatan yang masi harus di perbaiki oleh pihak pengembang aplikasi yang dituangkan dalam Minute of Meeting (MOM) tanggal 7 Juli 2020 diantaranya :

- a. Akses Verifikasi Pendaftaran Peserta Untuk Admin Garlat 1
- b. Plotting Kelas akses Admin FO
- c. Revisi Jadwal Klasikal dan online
- d. Admin Garlat 1, menambahkan jadwal hanya sampai ke materi (Untuk Persiapan), lalu Admin FO Menentukan ruang setelah Admin Garlat 1 mengentri jadwal
- e. Admin Garlat tambah akses untuk konfigurasi kategori jadwal
- f. Admin Garlat 1 dan 2 bisa ubah fasilitator, Cetak fasilitator (ada formatnya)
- g. Ada histori terkait perubahan jadwal (Histori), perubahan fasilitator (Pengganti jika tidak bisa hadir)
- h. Cetak Jadwal, Upload dokumen penugasan, mengganti foto profil peserta di Admin Dalmut
- i. Tambah length untuk no KK dan NIP
- j. Email Fasilitator boleh diisi (Boleh Kosong). Admin Dalmut dipetakan menjadi 3 (Admin Dalmut 1,2,3):
 - Dalmut 1 : Pengajuan, SK dari garlat 1
 - Dalmut 2 : Upload QC dari garlat 2
 - Dalmut 3 : Khusus Sertifikat
- k. Ada dashboard terkait evaluasi (yang sudah evaluasi dan belum)
- l. Akses Evaluasi di garlat 2 dan Dalmut 2

m. Garlat 1 dan Dalmut 1 Upload :

- Kerangka Acuan
- Panduan PKL
- Surat ijin PKL
- Surat Tugas QC
- Penugasan

o. Ada Fitur Compre

p. Cetak Foto Peserta (Garlat 2 dan Dalmut 2) : A4 Ada 9 Foto

q. Trial E-Learning (Video Conference)

Berikut foto-foto dokumentasi aktifitas yang dilakukan pada tanggal 7 Juli 2020:



Gambar 6 Foto Aktifitas Pengujian dan Penganalan Fitur e-Latkemas Murnajati.



Gambar 7 Aktifitas Pengujian dan Penganalan Fitur e-Latkemas Murnajati Berikutnya.

D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Setiap tahapan yang sudah dijadwalkan sebelumnya sudah dilaksanakan dengan baik dan lancar tanpa ada kendala apapun, perangkat pengujian sebagai penuntun arah langkah-langkah pengujian dapat diterapkan guna menguji kebenaran dari aplikasi e-Latkesmas Murnajati sesuai dengan input yang diberikan kepada aplikasi kemudian diproses sesuai dengan aturan bisnis yang ada dan menghasilkan luaran sesuai dengan yang diharapkan, diberikan catatan apabila terdapat luaran tidak sesuai dengan yang diharapkan dan diberi result sesuai apabila luaran aplikasi sesuai dengan luaran yang diharapkan, selama pelaksanaan terdapat beberapa catatan perubahan dari aplikasi dikarenakan terdapat fitur aplikasi yang belum sesuai dengan kebutuhan awal e-Latkesmas Murnajati.

2. Saran

- a. Dibutuhkan waktu yang lebih panjang untuk menguji kesesuaian kebutuhan pengguna murnajati dengan luaran yang diharapkan dari aplikasi e-Latkesmas Murnajati
- b. Dibutuhkan ketelitian dalam pengujian juga dibutuhkan untuk menguji lebih detail dari setiap langkah pengujian yang disajikan oleh perangkat pengujian.
- c. perangkat pengujian dibuat lebih detail lagi dengan mengacu pada kasus-kasus yang mungkin akan terjadi pada suatu modul pengujian.

D. Daftar Pustaka

- Aisyah Nurfiani. (2016). Makna Evaluasi Penyelenggaraan Program Pelatihan Pendampingan Akreditasi Fasilitator Fasilitas Kesehatan Tingkat Pertama, *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 2549-7774. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um027v1i22016p009>
- Ari Lietzen. (2013). *Designing User Acceptance Testing Plan For ERP Implementation*. Master Thesis, Turku University Of Applied Sciences.
- Brian Hambling, Pauline Van Goethem. (2013). *User Acceptance Testing A Step by Step Guide*. North Star House, North Star Avenue, Swindon, SN2 1FA, UK, BCS Learning and Development Ltd.
- Patilima, H. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

- Ranjit Kumar. (2011). *Research Methodology a step-by-step Guide for Beginners*. Singapore, SAGE Publications Asia-Pacific Pte Ltd
- Komariah & Satori. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sarosa, S. (2012). *Penelitian Kualitatif; Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Indeks
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktik Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zhenlong, P., Zhonghui, O.Y., Youlan, H. (2012), "The Application and Development of Software Testing in Cloud Computing Environment," *Computer Science & Service System (CSSS)*, International Conference on , vol., no., pp.450,454, 11-13 Aug. 2012

Training Online Otimasi Desain Toko Online Menggunakan Adobe Photoshop dan Microsoft Powerpoint Bagi Seller Kampus Shopee Tangerang

Yo Ceng Giap

A. Latar Belakang

Perkembangan transaksi elektronik semakin meningkat, sekitar tiga perempat pengguna *internet* dunia yang berusia 16 hingga 64 tahun membeli sesuatu secara *online* setiap bulan (Kemp, 2020). 96% pengguna *internet* pernah mencari produk atau layanan untuk dibeli secara *online*. 91% pengguna *internet* melakukan kunjungan pada toko retail *online* dan 90% pengguna *internet* juga melakukan pembayaran produk atau layanan *online* (Pusparisa, 2019).

Dari data-data tersebut terlihat antusiasme para pengguna *internet* dalam melakukan transaksi *online* sangat tinggi. Saat ini sebagian besar masyarakat sudah beralih yang tadinya belanja ke pasar tradisional atau pasar modern saat ini lebih banyak beralih ke transaksi elektronik menggunakan *marketplace* (Ceng Giap, 2020). Secara umum pengguna *internet* di Indonesia melakukan

transaksi di 5 *marketplace* besar yaitu Tokopedia, Shopee, Bukalapak, Lazada, Blibli (Wartakota, 2019).

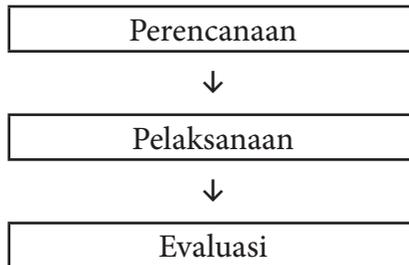
Pada saat para pembeli ingin membeli suatu produk di toko *online*, hal yang sangat penting adalah desain toko *online* si penjual karena dengan tampilan desain toko *online* yang menarik (misalnya desain foto produk) maka akan mendapatkan perhatian dan daya tarik calon pembeli sehingga calon pembeli jadi membeli produk yang ada di toko *online* tersebut. Bahkan beberapa *marketplace* memberikan syarat penggunaan latar belakang putih/polos untuk produk yang akan dijual dalam *marketplace* (Tokopedia, 2020).

Lalu bagaimana kesiapan para pelaku usaha toko *online* tentang desain toko *online*, penulis beberapa kali melihat para penjual mengalami kesulitan untuk melakukan optimasi desain toko onlinenya sehingga para penjual harus mengeluarkan uang untuk membayar jasa ke seseorang agar dapat mengoptimalkan desain toko onlinenya.

Saat ini sudah banyak *tools* atau perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola gambar, seperti *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint*. Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint* untuk kebutuhan optimasi desain toko *online*? Bagaimana agar seller Kampus Shopee Tangerang dapat melakukan optimasi desain toko *online* secara mandiri?. Dari latar belakang serta permasalahan di atas, maka penulis membuat kajian program pengabdian kepada masyarakat dengan topik “Desain optimasi toko online menggunakan Adobe Photoshop dan Microsoft Powerpoint bagi Seller Kampus Shopee Tangerang”.

B. Metode

Metode yang dilakukan oleh penulis dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini tertuang dalam diagram berikut ini:



Gambar 1. Bagan Metode

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, penulis melakukan kerjasama dengan Kampus Shopee Tangerang (KST) sebagai komunitas seller Shopee yang berada di wilayah Tangerang.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, penulis memberikan materi pengajaran dan metode pengajaran sebagai berikut:

a. Materi pengajaran

Materi pengajaran yang akan disampaikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- 1) Pengenalan *Adobe Photoshop*.
- 2) Desain logo sederhana menggunakan *Adobe Photoshop*.
- 3) Desain foto produk menggunakan *Adobe Photoshop*
- 4) Desain banner toko *online* menggunakan *Adobe Photoshop*.
- 5) Desain feed toko *online* menggunakan *Adobe Photoshop*.
- 6) Desain toko *online* menggunakan *Microsoft Powerpoint*.
- 7) Desain video sederhana menggunakan *Microsoft Powerpoint*

- 8) Desain toko *online* Shopee.
- 9) Desain toko *online* Tokopedia

b. Metode Pengajaran

Pengajaran dilakukan secara *online* menggunakan perangkat aplikasi *ZOOM Meeting*. Peserta *online* di rumah masing-masing dengan 2 buah perangkat yaitu *Hand Phone* untuk aplikasi *ZOOM Meeting* dan Notebook/PC untuk praktik desain. Panduan untuk peserta menggunakan *slide powerpoint* dan buku *Optimasi Desain Toko Online*.

3. Tahap Evaluasi

Dalam tahap evaluasi, penulis membuat laporan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini serta membuat rekomendasi hasil kepada Kampus Shopee Tangerang.

C. Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, penulis menjelaskan tentang hal-hal berikut ini:

1. Tim Tutor

Tutor dalam *training online* ini terdiri dari 5 dosen dan 1 mahasiswa dari Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma, dengan pembagian jadwal sebagai berikut:

Tabel 1. Tim Tutor.

Tanggal	Tutor	Assisten Tutor	Host
7 Juli 2020	Yo Ceng Giap Rino	Yusuf Kurnia Khanti Khusuma D	Riki Aditiya Hermawan
9 Juli 2020	Yo Ceng Giap Rino	Yusuf Kurnia Khanti Khusuma D	Riki Aditiya Hermawan

14 Juli 2020	Aditiya Hermawan Rino	Yusuf Kurnia Khanti Khusuma D	Riki Yo Ceng Giap
16 Juli 2020	Aditiya Hermawan Rino	Yusuf Kurnia Khanti Khusuma D	Riki Yo Ceng Giap

2. Peserta

Untuk peserta dibatasi maksimum 25 orang, tetapi peserta yang mendaftar dalam pelatihan ini sebanyak 22 orang. Peserta dalam *training online* ini terdiri dari para *seller* dari Kampus *Shopee* Tangerang. Peserta sudah memiliki toko *online* namun tidak dapat mengelola desain toko *online* sendiri. Berikut ini rincian jumlah peserta *training online* berdasarkan tanggal:

Tabel 2. Jumlah Peserta.

Tanggal	Jumlah
7 Juli 2020	22
9 Juli 2020	21
14 Juli 2020	20
16 Juli 2020	21

Berikut ini absensi peserta:

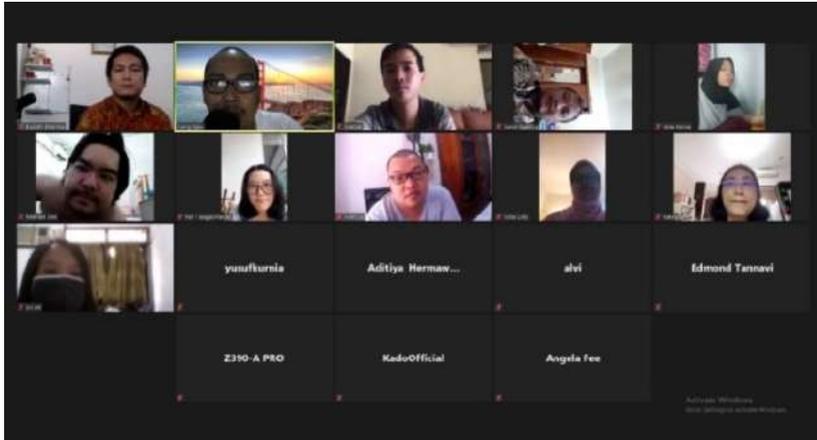
Tabel 3. Jumlah Peserta

No	Nama	Nama Toko	7 Juli 2020	9 Juli 2020	14 Juli 2020	16 Juli 2020
1	Edmond Trisan Tannavi	Triple8	√	√	X	X
2	Angela feby	Kliknpay	√	√	√	√
3	Indra Kertati	Sista Lolly	√	√	√	√
4	Marvel	officialskinglow	√	√	√	√
5	Angela feby	Kliknpay	√	√	√	√

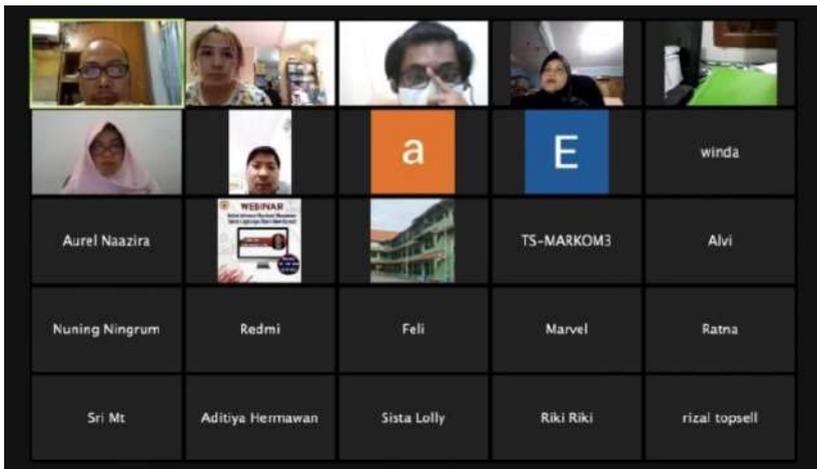
6	Winda		√	√	√	√
7	Ridwanwagi	Naurah Store	√	√	√	√
8	Adithya	Darma Medika	√	√	√	√
9	Adyatma Fahrudin K	PT. Topsell Raharja Indonesia	√	√	√	√
10	Indra Gautama	PT. Topsell Raharja Indonesia	√	√	√	√
11	Suci	C & K Fashion	√	X	X	√
12	Ina Dunda	Ina Dunda Kaos 3D	√	√	√	√
13	Feli	BagaSiPanda	√	√	√	√
14	Henny Kartikawati	bumbudapur2019	√	√	√	√
15	Monica	solusibayi	√	√	√	√
16	Nuning	nuningnigrum	√	√	√	√
17	Mona	farenbags	√	√	√	√
18	Aurel	aurelshop	√	√	√	√
19	Joni		√	√	√	√
20	Ratna		√	√	√	√
21	Alvi		√	√	√	√
22	Sri MT	Goda Goda Shop	√	√	√	√

3. Dokumentasi Foto Kegiatan

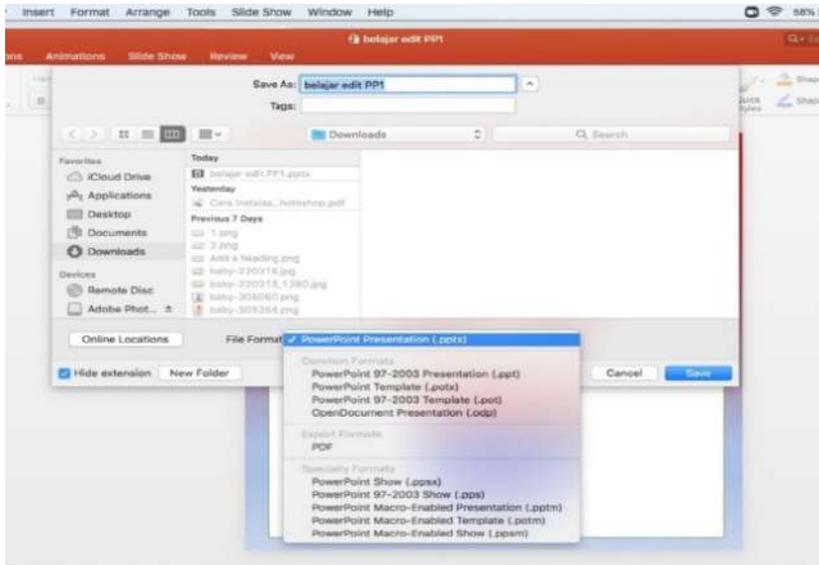
Aplikasi ZOOM yang digunakan sebagai media *training online*:



Gambar 1. Proses Pembelajaran dengan Tutor Aditiya Hernawan.



Gambar 2. Proses Pembelajaran dengan Tutor Yo Ceng Giap



Gambar 3. Proses Pembelajaran yang Dilakukan Peserta

4. Hasil

Dalam *training online* ini para peserta diberikan tugas-tugas untuk melakukan desain toko *onlinenya*, berikut ini contoh hasil tugas yang dibuat oleh peserta:



Gambar 4. Desain banner dengan Adobe Photoshop



Gambar 5. Desain banner dengan Microsoft Powerpoint



Gambar 7. Desain banner dengan Template Microsoft Powerpoint

BOSAN AH, MENUNGGU YANG GAK PASTI

MENDING AMBIL YANG SUDAH PASTI AJA....

4%

**KODE VOUCHER
FARETANAM**

Masa Berlaku 2 hari

VOUCHER KHUSUS UNTUK
PARA PEMBURU GAME
SHOPEE TANAM/SIRAM

Gambar 8. Desain Poster dengan Template *Microsoft Powerpoint*

Dari hasil desain-desain yang telah dibuat oleh peserta, maka dapat dijelaskan hasil *training online* sebagai berikut:

- Peserta mampu membuat desain produk menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.
- Peserta mampu membuat desain poster menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.
- Peserta mampu membuat desain banner menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.

- d. Peserta mampu membuat desain *feed* menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.
- e. Peserta mampu membuat video sederhana menggunakan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.
- f. Peserta mampu mengoptimalkan toko *online* di *marketplace* Shopee dan Tokopedia dengan baik.

D. Penutup

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut maka penulis membuat suatu kesimpulan dan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dalam proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

- a. Peserta mampu membuat desain produk menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.
- b. Peserta mampu membuat desain poster menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.
- c. Peserta mampu membuat desain banner menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.
- e. Peserta mampu membuat desain *feed* menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.
- f. Peserta mampu membuat video sederhana menggunakan *Microsoft Powerpoint* dengan baik.
- g. Peserta mampu mengoptimalkan toko *online* di *marketplace* Shopee dan Tokopedia dengan baik.

2. Rekomendasi

Dari hasil *training online* tersebut, penulis membuat beberapa rekomendasi agar dapat dipergunakan untuk acuan kegiatan berikutnya:

1. Diberikan tutorial atau panduan dalam bentuk video agar memudahkan peserta mempelajari materi.
2. Durasi waktu pelaksanaan *training* harus ditambahkan karena banyaknya praktik pembuatan desain.
3. Pelaksanaan *training online* fokus menggunakan 1 aplikasi (Adobe Photoshop atau Microsoft Powerpoint).

E. Daftar Pustaka

- Ceng Giap, Y. dkk. (2020). *Optimasi Desain Toko Online*. Tangerang: PT. Lontar Digital Asia.
- Kemp, S. (2020). DIGITAL 2020: 3.8 BILLION PEOPLE USE SOCIAL MEDIA. Retrieved September 1, 2020, from <https://wearesocial.com/>
- Pusparisa, Y. (2019). 96% Pengguna Internet di Indonesia Pernah Menggunakan E-Commerce. Retrieved September 2, 2020, from <https://databoks.katadata.co.id/>
- Tokopedia, P. E. S. (2020). Tips Tambah Produk Menarik Biar Pembeli Tertarik. Retrieved September 3, 2020, from <https://seller.tokopedia.com/>
- Wartakota. (2019). Lima Marketplace Penguasa Pasar E-Commerce Tanah Air. Retrieved September 2, 2020, from <https://wartakota.tribunnews.com/>

Biografi Penulis



Yo Ceng Giap, S.Kom., M.Kom., CPS. Penulis telah menempuh pendidikan Strata Satu (S1) di STMIK Buddhi Jurusan Teknik Informatika lulus pada tahun 2003 dan menempuh pendidikan Magister (S2) di STMIK Eresha Jurusan Teknik Informatika lulus pada tahun 2009. Sejak tahun 2004 hingga saat ini penulis bekerja sebagai Dosen Tetap Yayasan di Universitas Buddhi Dharma Tangerang Banten, pada program studi Teknik Informatika. Buku-buku yang sudah dipublikasikan yaitu:

1. Pengantar Teknologi Informasi pada tahun 2011.
2. Routing and Switching pada tahun 2018.
3. Optimasi desain toko online pada tahun 2020.
4. Cloud Computing: Teori dan Implementasi pada tahun 2020.
5. Belajar dari covid-19: perspektif teknologi dan pertanian pada tahun 2020
6. Bisnis online : strategi dan peluang usaha pada tahun 2020
7. Pembelajaran e-learning di masa pandemi Covid-19 pada tahun 2020

Penulis mendapatkan penghargaan bidang karya tulis yaitu:

1. Mendapatkan hibah penulisan buku ajar dari Ristekdikti dengan judul buku Routing and Switching pada tahun 2018.
2. Juara 1 lomba penulisan artikel tema Waisak pada tahun 2020.

Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Kegiatan *Fun Learning With English* di Komunitas Tanah Ombak Padang

Dian Purnama Sari
dian@stba-prayoga.ac.id
STBA Prayoga Padang

A. Latar Belakang

Padang merupakan salah satu kota di provinsi Sumatera Barat yang memiliki banyak tempat wisata alam, wisata sejarah, wisata religi dan wisata budaya yang patut untuk dikunjungi. Dengan keindahan dan keanekaragaman wisatanya tersebut membuat wisatawan lokal ataupun mancanegara terkesan. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya jumlah wisatawan yang berkunjung setiap tahunnya.

Menurut data yang dirilis Badan Pusat Statistik Sumatera Barat pada tanggal 1 Oktober 2019, jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Sumatera Barat melalui Bandara International Minangkabau (BIM) dan Pelabuhan Teluk Bayur pada sudah mencapai sekitar 5000 orang perbulannya. Jumlah ini mengalami peningkatan setiap bulan dan tahunnya. Meskipun tidak semua wisatawan yang datang

tersebut memiliki tujuan utama ke wilayah Padang, namun dapat dipastikan hampir semua wisatawan tersebut singgah di kota Padang karena lokasi Bandara dan Pelabuhan yang dekat dengan pusat kota Padang.

Salah satu objek wisata yang paling diminati wisatawan lokal maupun mancanegara di kota Padang adalah Pantai Purus yang berada di pusat kota. Masyarakat kota Padang sendiri menyebut objek wisata ini dengan istilah beragam, salah satunya mereka akrab dengan sebutan “Taplau” yang merupakan singkatan dari “Tepi Laut”. Banyak aktivitas yang bisa wisatawan lakukan di Pantai Padang seperti menikmati sunset, bermain atau melakukan aktivitas olahraga di pasir, bermain ombak, menikmati kuliner khas tepi laut (Jagung Bakar, Pisang Kapik atau Pisang , Langkitang, dan Kerupuk Kuah) atau sekedar berfoto-foto dua monumen utama yaitu Monumen IORA (*Indian Ocean Rim Association*) dan Tugu Merpati Perdamaian.

Selain itu, pemerintah kota Padang juga masih terus membenahi pengelolaan pariwisata di sekitar pantai Padang. Penataan terhadap pedagang-pedagang yang berjualan dilokasi ini ,misalnya, sekarang menjadi lebih baik dari sebelumnya dari segi penataan serta keamanan.

Namun jika berbicara mengenai pengelolaan pariwisata, masih dirasa kurang lengkap tanpa melibatkan penduduk yang berada disekitar area tersebut. Walaupun Pantai Padang berada di pusat kota, lokasi Pantai Padang juga sangat dekat dengan penduduk di wilayah Koto Marapak dan wilayah Purus. Peran masyarakat setempat harus ditingkatkan untuk mendongkrak minat pariwisata baik bagi pelancong domestik maupun pelancong mancanegara.

Tidak bisa dipungkiri bahwa penguasaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sangat penting dalam mendorong dunia pariwisata kota Padang. Dengan ramainya wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Pantai Padang, maka Bahasa Inggris merupakan hal yang penting untuk dikuasai oleh masyarakat terlebih pedagang disekitar pantai Padang. Dengan penguasaan Bahasa Inggris yang baik maka masyarakat pantai Padang mampu menjadi tuan rumah yang baik bagi para pendatang dan akhirnya mampu bersaing dengan negara-negara lain dalam bidang yang lebih luas misalnya perekonomian, budaya dan lain sebagainya.

Realita yang dihadapi dewasa ini adalah anak-anak disekitar wilayah tersebut memiliki pendidikan yang bisa dikatakan jarang mempelajari bahasa asing apalagi pada kurikulum sekolah dasar negeri sekarang ini dimana mata pelajaran wajib bahasa Inggris telah dihapuskan dan dijadikan muatan lokal yang bersifat pilihan. Setelah melakukan pre-observasi ke wilayah tersebut, ditemukan fakta bahwa anak-anak didaerah tersebut bahkan tidak mengerti instruksi-instruksi sederhana ataupun kosakata-kosakata bahasa Inggris sederhana tak terkecuali kosa kata yang berhubungan dengan pariwisata. Maka dari itu pengenalan Bahasa Inggris kepada anak-anak dengan konsep yang sederhana dan lebih menyenangkan menjadi tema dari kegiatan ini. Kegiatan ini dilaksanakan dengan bekerjasama dengan komunitas Tanah Ombak, yaitu komunitas yang membina anak-anak berumur 5 sampai 15 tahun yang berdomisili disekitar pantai Purus Padang yang mana secara ekonomi dari keluarga yang kurang beruntung. Kegiatan ini

diharapkan dapat membantu pengenalan Bahasa Inggris anak-anak sekitar Pantai Purus sehingga dapat membantu kehidupan mereka secara sosial maupun ekonomi.

B. Metode

Kegiatan ini berlangsung selama dua bulan dengan 6 kali pertemuan . Tempat pelaksanaannya adalah di Ruang Baca Komunitas Tanah Ombak di Jalan Purus 3, Padang. Terdapat empat tahapan dalam metode pelaksanaan program *Fun Learning with English* ini, yaitu:

1. Tahap Pendahuluan

Dalam tahap ini tim pelaksana mempersiapkan surat izin dengan pihak terkait yaitu Komunitas Tanah Ombak, mempersiapkan tempat kegiatan, mempersiapkan materi, alat dan bahan.

2. Tahap Sosialisasi dan Audiensi

Sosialisasi mengenai kegiatan “Fun Learning with English” yang dilakukan oleh Dosen dan mahasiswa dari Sekolah Tinggi Bahasa Asing Prayoga Padang dengan menjadwalkan kegiatan pada setiap hari Minggu dimulai pada pukul 14.00 hingga pukul 16.00 WIB dikarenakan anak-anak memiliki waktu senggang setelah mereka bersekolah dan mengaji sampai sore hari dari Senin hingga Sabtu.

3. Tahap Pendampingan Kegiatan

Kegiatan Fun English dilaksanakan selama 6 pertemuan dari tanggal 6 Oktober hingga 10 November 2019. Setiap pertemuan diisi dengan kegiatan yang menarik namun tetap mengedepankan aspek pendidikan dengan pendekatan

vocabulary based seputar pariwisata. Kegiatan selalu dimulai dengan mendengarkan lagu anak-anak dalam bahasa Inggris agar peserta kegiatan merasa *familiar* dengan kata yang akan dipelajari. Lagu yang dimainkan adalah lagu yang berhubungan dengan materi. Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi melalui gambar-gambar dan video menarik. Setelah itu, diadakan permainan untuk melatih daya ingat dan kekompakan anak-anak. Game juga bertujuan agar anak-anak tidak cepat merasa bosan dan merasa dekat dengan para pengabdian pendamping. Setiap game akan diberikan *reward* atau hadiah bagi para pemenang maupun yang kalah, sehingga mereka semua tetap menikmati kegiatan. Setelah itu, diakhiri dengan mendengarkan kembali nyanyi yang telah didengarkan di awal sekaligus mengulangi materi yang diajarkan.

4. Tahap Evaluasi Akhir

Evaluasi kegiatan berupa pengukuran keefektifan yang ditandai dengan meningkatnya pengenalan jumlah kosakata bahasa Inggris pariwisata anak-anak yang diasuh oleh Komunitas Tanah Ombak. Pengukuran ini dilakukan melalui teknik wawancara dengan 10 dari 25 anak yang selalu mengikuti kegiatan setiap pertemuan kegiatan. Memang tidak semua anak asuh dari Komunitas selalu hadir dalam kegiatan dikarenakan alasan pribadi. Peserta yang diwawancarai pun juga adalah anak-anak yang berumur 8 hingga 15 tahun yang sudah cukup paham dalam menjawab pertanyaan dengan jelas.

Wawancara berisi 10 pertanyaan yang menanyakan persepsi peserta terhadap kegiatan *Fun Learning with English* dan pengenalan terhadap kosakata pariwisata yang telah diajarkan.

Teknik wawancara dilakukan sebagai bentuk pengambilan data dari metode kualitatif deskriptif yang dipakai oleh penulis dalam menganalisa permasalahan sosial di dalam kelompok maupun individu (Creswell:2009:4).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Kegiatan

Pengajaran ditanah ombak dilakukan selama 6 kali pertemuan, yaitu pada setiap hari minggu dari pukul 14.00 – 16.00 WIB dimana masing-masing pertemuan memiliki topik yang berbeda namun dengan tujuan yang sama yaitu untuk mencapai target dalam meningkatkan jumlah kosa kata pariwisata dikalangan anak-anak komunitas Tanah Ombak. Tim pengabdian yang mengajar setiap minggu dari STBA Prayoga Padang berjumlah 6 orang yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Adapun tema setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

Pertemuan	Materi	Indikator Keberhasilan
I & II	Greetings	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta mampu menyapa dalam bahasa Inggris. - Peserta mampu mengawali dan mengakhiri pembicaraan.
III & IV	Describing Friend	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta mampu menyebutkan bagian tubuh dalam bahasa Inggris - Peserta mampu mengenali kata sifat yang berhubungan dengan orang.
V & VI	Describing Public Place	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta mampu mengenali tempat-tempat public beserta ciri-cirinya. - Peserta mampu mengenali kata sifat yang berhubungan dengan bangunan. - Peserta mampu menunjukkan arah menuju tempat publik

Pertemuan pertama yang juga merupakan awal pengenalan tim pengajar kepada anak-anak di komunitas tanah ombak. Topik pada pertemuan pertama ini adalah *Greeting*. Topik ini memiliki tujuan agar anak-anak mampu menyapa teman dan orang asing dalam bahasa Inggris. Pada pertemuan kedua, peserta mampu mengawali dan mengakhiri percakapan dengan menggunakan istilah yang tepat dan baik. Jumlah peserta didik pada pertemuan ini berjumlah 22 orang dan mereka sangat antusias dalam mempelajari topik tersebut dikarenakan diawali dan diakhiri dengan lagu *The Greetings Song* dari *Maple Leaf Learning* yang diambil dari *Youtube*. Diakhir pertemuan semua peserta menari bersama mengikuti gerakan yang ada dalam video lagu tersebut dan mendapatkan reward dari tim pengabdian.

Pada pertemuan ketiga dan keempat, topik yang dibahas adalah *Describing Friend*. Topik ini dipilih agar nantinya peserta mampu mengenali nama bagian tubuh sehingga ketika mereka bertemu dengan teman maupun orang asing mereka bisa menggunakan bagian-bagian yang dipelajari untuk mengenalkan ciri-ciri diri sendiri dan orang lain dalam bahasa Inggris. Kegiatan pada 2 pertemuan ini diawali dengan mendengarkan lagu *Friends Song* dari *The Singing Walrus* yang juga diambil dari *Youtube*. Selain itu, kegiatan juga diselingi dengan kegiatan mewarnai gambar kartun manusia lengkap sambil diingatkan kosakatanya oleh tim pengabdian. Pada pertemuan ketiga jumlah peserta hanya 10 orang dikarenakan sebagian besar dari mereka sedang mengikuti acara diluar komunitas. Walaupun begitu, tim pengabdian menemukan keunggulan dimana peserta bisa lebih

focus serta lebih mudah dalam membagi kedalam grup kecil. Sedangkan pertemuan keempat dihadiri oleh 15 orang.

Selanjutnya, dalam pertemuan kelima dan keenam, materi yang diajarkan adalah *Describing Public Place*. Materi ini bertujuan agar anak-anak terbiasa dan mengenali nama-nama tempat umum dalam bahasa Inggris serta cara menuju ke tempat tersebut. Sehingga ketika ada turis mancanegara yang menanyakan arah, maka anak-anak tersebut mampu menunjukkan jalannya dengan benar. Seperti pertemuan sebelumnya, kali ini juga diawali dengan lagu *Where Are You Going* dari *English Tree TV* sambil mengikuti gerakan yang diperagakan oleh tim pengabdian. Pada lagu ini, terdapat kosakata mengenai jenis tempat umum seperti *grocery store, school, park, hospital, beach, theater, bank, stadium*. Diakhir pertemuan, para peserta ditantang untuk mengikuti gerakan yang telah diajarkan diawal namun tanpa ada panduan dari video sehingga anak-anak merasa senang. Materi diajarkan dengan menampilkan gambar-gambar tempat umum dalam powerpoint yang sudah dirancang oleh tim pengabdian. Kosakata yang diajarkan juga sekaligus mereview yang sudah diajarkan dalam video lagu. Tim pengabdian mencontohkan cara membaca kosakata tersebut dan kemudian peserta meniru dengan benar. Selanjutnya, tim pengabdian mengajarkan cara memberi tahu petunjuk jalan menuju ke tempat public. Kiatnya, tim mempersiapkan peta kota padang yang menunjukkan tempat-tempat penting seperti objek wisata. Dalam hal ini, peserta di dalam grup kecil harus mampu menunjukkan arah menuju objek wisata tersebut di depan teman-temannya. Awalnya banyak peserta merasa malu,

namun setelah disemangati mereka menjadi percaya diri dan mampu menyelesaikan permainan dengan benar. Permainan ini sangat mengedukasi anak-anak karna dengan begitu mereka tidak merasa seperti sedang di-tes karna bersifat menyenangkan.

2. Hasil Interview dengan Peserta Kegiatan

Seperti yang sudah dijabarkan dipenjelasan sebelumnya, wawancara dilaksanakan kepada 10 orang anak yang selalu mengikuti kegiatan selama 6 pertemuan. Wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 11 November 2019, yaitu satu hari setelah kegiatan selesai. Penulis mendatangi kembali setiap anak yang sudah ditandai ke komunitas. Terlebih dahulu penulis sudah memberi tahukan kepada Pembina komunitas mengenai wawancara ini, sehingga pada saat wawancara berlangsung juga di damping oleh Pembina tersebut agar anak sudah siap dan merasa nyaman berada di dekat orang dewasa yang dikenal. Setiap anak diwawancarai sekitar 10 menit. Pertanyaan penelitian pun bersifat sederhana dengan jawaban “ya” atau “tidak” karena target penelitian adalah anak-anak dibawah 15 tahun.

Pertanyaan pertama menanyakan apakah peserta menyukai kegiatan *Fun Learning with English*. Semua anak yang ditanya menjawab menyukai kegiatan ini. Mereka juga menambahkan bahwa kegiatan ini seperti belajar namun sambil bermain sehingga sangat menyenangkan tanpa ada beban. Hal ini merupakan tujuan utama penulis dalam melaksanakan pengabdian ini. Penulis ingin menghilangkan persepsi bahwa belajar harus selalu serius, apalagi bagi anak-anak yang bahkan ada yang belum pernah mengenal bahasa Inggris sebelumnya. Selain itu, penulis juga ingin menghilangkan stigma dalam masyarakat

bahwa bahasa Inggris adalah bahasa yang sulit dipelajari. Dengan pelaksanaan kegiatan *Fun Learning with English* yang baik dan lancar, stigma ini diharapkan hilang sehingga semua anak dapat merasa senang untuk belajar bahasa Inggris.

Selanjutnya penulis menanyakan pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman peserta terhadap materi kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Penulis menanyakan 2 pertanyaan yang berhubungan dengan materi pertemuan pertama dan kedua, yaitu apakah peserta mengetahui cara menyapa dalam bahasa Inggris. Semua peserta menjawab iya. Untuk meyakinkan, maka penulis menanyakan beberapa cara menyapa dalam bahasa Inggris. 8 dari 10 peserta mampu menyebutkan lebih dari 5 cara menyapa dalam bahasa Inggris. Kemudian peserta juga ditanyakan mengenai cara mengawali dan mengakhiri pembicaraan. Untuk memastikan, maka penulis menunjukkan 2 gambar dengan 2 balon percakapan antar 2 orang. 1 balon percakapan diisi "*Hello. It's nice time meet you. My name is Sandy. What is your name?*" dan yang 1 balon percakapan lagi dikosongkan yang mana harus dijawab oleh peserta. Semua peserta bisa menjawab pertanyaan ini dengan benar. Kemudian penulis memberikan contoh gambar kedua yaitu cara menutup pembicaraan dengan aturan yang sama dengan gambar sebelumnya. Kali ini balon percakapan diisi dengan "*See you*". Semua peserta juga mampu menjawab dengan ungkapan "*See you too*".

Pertanyaan wawancara keempat dan kelima mengetes pemahaman anak-anak komunitas tanah ombak terhadap materi *describing friend*. Pada pertanyaan ini penulis menanyakan apakah

peserta mampu menyebutkan bagian tubuh dalam bahasa Inggris dan mampu mengenali kata sifat yang berhubungan dengan orang. Penulis menunjukkan 4 gambar bagian tubuh dan menanyakan peserta nama serta bentuk nya dalam bahasa Inggris, seperti kaki panjang (*long leg*), hidung mancung (*pointed nose*), mata besar (*big eyes*), dan rambut lurus (*straight hair*). Dalam pertanyaan ini, semua peserta bisa mengidentifikasi nama anggota badan dalam bahasa Inggris, namun hanya 5 dari 10 yang bisa menyebutkannya dengan lengkap dan benar kata sifat yang mendeskripsikan gambar.

Selanjutnya wawancara dilanjutkan dengan 3 pertanyaan mengenai *describing place* yaitu kemampuan mengenali tempat-tempat publik beserta ciri-cirinya dan menunjukkan arah dengan benar. Pertanyaan keenam dan kelima dijawab dengan baik oleh peserta. Untuk ini, penulis menunjukkan gambar rumah sakit, pasar, pantai dengan berwarna. Semua peserta bisa mengidentifikasi nama bangunan serta warnanya dengan benar. Namun dalam menjawab pertanyaan kedelapan, 6 anak mengalami kesulitan mengenai petunjuk arah. Mereka sulit untuk mengucapkan beberapa istilah seperti persimpangan (*junction*), bundaran (*roundabout*), sekitar (*around*), dan membedakan antara kiri (*left*) dan kanan (*kanan*). Penulis kemudian memberikan bantuan seperti memberikan 2 atau 3 huruf depan dari istilah tersebut, sehingga kemudian semua peserta dapat menjawab dengan benar.

Dua pertanyaan terakhir berisi pengalaman peserta terhadap kegiatan, yaitu apakah peserta ingin mengikuti kegiatan ini jika diadakan kembali dan apakah peserta merasakan manfaat

dari kegiatan. Semua peserta wawancara merespon positif kedua pertanyaan tersebut. Semua menjawab bahwa mengikuti kegiatan ini dapat meningkatkan percaya diri mereka dalam bergaul, apalagi sekarang sudah tidak terlalu takut dalam melihat turis asing mancanegara dan mau mencoba untuk berbicara dengan mereka walaupun masih malu-malu. Selain itu, bagi yang mendapatkan pelajaran bahasa Inggris dari sekolah, mereka juga merasa terbantu dalam mengerjakan tugas dari sekolah yang terasa lebih mudah.

Penulis juga menemukan beberapa fakta dimana para peserta didik cenderung aktif jika materi diberikan dalam bentuk games ataupun gerakan. Mereka lebih mudah untuk mengingat materi yang disampaikan melalui 2 cara tersebut. Serta permasalahan utama dari para peserta didik ini yaitu pelafalan mereka dalam bahasa Inggris yang tidak bisa diselesaikan hanya saat pembelajaran di Komunitas Tanah Ombak, namun juga membutuhkan bantuan dari para orangtua agar dapat membantu anak-anak dalam mengulang materi yang telah dibahas sebelumnya di rumah.

D. Kesimpulan

Kegiatan *Fun Learning with English* memberikan dampak yang sangat besar bagi perkembangan bahasa Inggris anak asuh komunitas Tanah Ombak. Dapat terlihat dari hasil interview yang dilakukan kepada para peserta pengabdian yang secara sudah mulai mengenal kosa kata sederhana bahasa Inggris yang berhubungan dengan pariwisata. Walaupun begitu, kami juga mengalami kendala dalam melakukan pembagian grup untuk peserta didik berdasarkan umur. dikarenakan beberapa peserta

yang bahkan berada di usia dibawah 7 tahun. Yang sulit dalam melafalkan bahasa inggris yang masih terbata-bata. Oleh sebab itu, tim pengabdian mencoba untuk memisahkan peserta didik berdasarkan umur menjadi 2 bagian. Hal ini bertujuan untuk memberikan perhatian lebih kepada peserta yang berusia 7 tahun kebawah. Mereka mendapatkan materi yang berbeda, yaitu pengenalan huruf dalam bahasa inggris yang menjadi dasar dari pembelajaran bahasa inggris. Dari trik ini, penulis dapat melihat anak-anak tersebut menjadi lebih fokus dalam belajar karena telah disesuaikan dengan kemampuan mereka.

Adapun kegiatan ini masih jauh dari kata sempurna. Diharapkan setelah kegiatan ini, masih akan berlanjut kegiatan *Fun Learning with English* selanjutnya yang akan membahas mengenai materi yang lebih luas dan kompleks serta juga lebih menjurus pada kosa kata pariwisata, seperti makanan, pekerjaan, perjalanan dan lainnya.

E. Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Barat. 1 Oktober 2019, Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara yang Datang ke SumBar, diakses 2 Oktober 2019, https://sumbar.bps.go.id/pressrelease.html?katsubjek+16&Brs%5Btgl_rilis_ind%5D=10&Brs%5Btahun%5D=2019&yt0=Cari
- Creswell, John W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches 3rd Edition*. California: SAGE Publication.
- Maple Leaf Learning. "The Greetings Song." diunggah 9 Maret 2012. YouTube video, 1.08.<https://youtu.be/gVIFEVLzP4o>

The English Tree. "Where are you going? Places Song." diunggah 1 Oktober 2015. YouTube video, 2.54. <https://youtu.be/OkfROvtrDl8>

The Singing Walrus. "Friends Song." diunggah 12 April 2017. YouTube video, 3.08. <https://youtu.be/bVCKj0T9-gc>

Biografi

Dian Purnama Sari atau biasa dipanggil Dian oleh orang sekitarnya memiliki hobi membaca dan memasak. Ia lahir di Batusangkar, 27 April 1989 buah dari pasangan bapak Syahrifal dan Ibu Rusyda Leily yang merupakan guru. Dian memiliki seorang adik yang bernama Rahmat Fadhila yang saat ini bekerja sebagai anggota pemadam kebakaran kota Batusangkar dan sang suami Aulia Malta yang bergerak dibidang usaha penjualan buah dan bunga. Hampir semua anggota keluarga Dian bekerja di bidang pelayanan, dimana sebagian besar merupakan guru. Lingkungan pendidikan yang sangat kental membuat Dian sedari kecil memiliki cita-cita menjadi seorang pengajar. Hingga ia memutuskan untuk mengambil studi pendidikan Bahasa Inggris untuk meraih gelar sarjana dan magister nya. Kedua gelar tersebut diraih dengan bersungguh-sungguh hingga ia menamatkan studinya dengan gelar Cumlaude dan membuat kedua orang tua nya sangat bangga. Setelah menamatkan studi terakhirnya pada 2014 ia berprofesi sebagai dosen di perguruan tinggi swasta di kota Padang.

Optimalisasi Media Informasi dalam Meningkatkan Pengunjung Pariwisata Ruang Terbuka Publik Melalui Os-Map

**Nilam Atsirina Krisnaputri, Rahmatyas Aditantri,
Dewa Sagita Alfadin Nur, dan Dina Lestari**

A. Latar Belakang

Ruang terbuka publik (RTP) merupakan ruang bersifat *void* atau tanpa bangunan yang difungsikan, dimanfaatkan dan dinikmati oleh masyarakat umum. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, ruang terbuka terdiri atas ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau. Ruang terbuka ini berfungsi tidak hanya sebagai kawasan resapan air tetapi juga sebagai pembentuk lingkungan perkotaan yang perkotaan yang aman, nyaman, segar, indah, dan bersih. Di lingkungan perkotaan, ruang terbuka tidak hanya memiliki fungsi ekologis akan tetapi juga memiliki fungsi estetika. Fungsi estetika ruang terbuka dapat terlihat dari adanya taman – taman kota yang ditata indah dan menarik serta taman-taman bermain. Adanya fungsi estetika dari ruang terbuka ini menjadikan ruang terbuka yang bersifat aktif, yaitu ruang terbuka yang dapat dinikmati fungsinya oleh masyarakat serta dapat menjadi ruang berkumpul bagi masyarakat. Tidak

terkecuali ruang terbuka/ publik yang ramah terhadap anak. Ruang inilah yang menjadikan sebuah kota menjadi hidup. Ruang publik kota merupakan kebutuhan penting masyarakat yang dapat meningkatkan kualitas ruang kota, dimana semakin tinggi tingkat sosial masyarakatnya, semakin besar tuntutan kebutuhan akan fasilitasnya, begitupula sebaliknya (Darmawan, 2005). RTP merupakan ruang yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai tempat rekreasi dan sebagai tempat edukasi. Menurut Mao et al., (2020), RTP sebagaimana contohnya adalah plaza, jalanan, taman dan sekolah yang menyediakan lingkungan artifisial sebagai hiburan, memenuhi waktu luang, komunikasi dan edukasi untuk masyarakat. Kemudian, RTP juga penting untuk kesehatan, keberlanjutan tata ruang kota, kemananan dan kenyamanan masyarakat di kota.

Namun, permasalahannya kini adalah seberapa banyak masyarakat yang dapat memanfaatkan dan menikmati RTP tersebut baik sekala lingkungan hingga RTP skala kota. Dilihat dari segi kualitas, RTP mengalami kecenderungan menurun adalah yang berlokasi di kawasan permukiman akibat lahan RTP tersebut telah terkonversi menjadi infrastruktur perkotaan, jaringan jalan, gedung perkantoran dan perumahan (Dwiyanto, 2009). Saat ini Pemerintah DKI Jakarta terus berupaya dalam membangun sebuah RTP baik dalam bentuk Taman Maju Bersama (TMB) dan RPTRA yang didominasi dengan konsep “*park*”. Sebagai contoh dalam hal ini Pemerintah DKI Jakarta telah membangun sebanyak 296 RPTRA hingga tahun 2019.

Akan tetapi, di beberapa lokasi taman tersebut terdapat kondisi yang mengalami penurunan, seperti tidak terawat

dan ada yang mengalami penyusutan fungsi. Selain upaya pengembangan RTP, solusi yang sebaiknya dilakukan adalah dengan memberikan perhatian yang cukup terhadap keberadaan RTP tersebut (Dwiyanto, 2009). Kondisi RTP yang memprihatikan juga memberikan dampak terhadap publikasi dari RTP itu sendiri. Semakin kualitas dari RTP tersebut baik, maka akan semakin mudah dipublikasikan dan dijangkau oleh masyarakat, begitupula sebaliknya, semakin banyak masyarakat yang berkunjung pada RTP tersebut akan memberikan harapan yang baik terhadap publikasi RTP tersebut. Sebagai contoh, Taman Kota Intan yang tidak terpublikasi dengan baik yang letaknya dekat dengan Kota Tua Jakarta. Ketidakmudahan akses untuk menuju Taman Kota Intan menjadi salah satu penyebab masyarakat tidak banyak mengetahui keberadaan RTP tersebut. Oleh karena itu, muncul pertanyaan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yakni bagaimana mengoptimalkan media informasi agar RTP menjadi salah satu destinasi wisata dengan menggunakan Open Space – Map (OS-MAP). OS-MAP merupakan sebuah metode pemetaan RTP berbasis planologis, yang artinya dalam pemetaan ini metode OS-MAP mempertimbangkan unsur pemenuhan aksesibilitas, fungsional, fasilitas dan kenyamanan, aktivitas serta material dan furnitur (Krisnaputri & Carolina, 2019).

Kegiatan PKM ini dilakukan di Kecamatan Grogol Petamburan dengan menggunakan metode OS-MAP untuk pertama kalinya. Kecamatan Grogol Petamburan merupakan salah satu kecamatan yang ada di Jakarta Barat dengan luasan 9,99 km², yang dipilih menjadi lokasi pertama sekaligus menjadi *pilot project* bagi OS-MAP. Kecamatan Grogol Petamburan

dipilih sebagai proyek percontohan pertama karena dalam arah kebijakan pengembannya melalui Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta No. 1 Tahun 2012 tentang RTRW 2030 menyebutkan bahwa terdapat rencana pengembangan taman kota pada Kompleks Pendidikan Tinggi di Grogol – Tanjung Duren, pengembangan taman kota pada pusat bisnis Tanjung Duren serta terdapat rencana pengembangan kawasan pariwisata belanja. Selain itu, Kawasan Grogol menjadi stasiun terpadu dan titik perpindahan transportasi yang nantinya dikembangkan dengan konsep *Transit Oriented Development* (TOD). Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, diketahui bahwa banyak terdapat RTP berupa taman skala lingkungan, taman skala kota dan RPTRA yang belum diketahui oleh masyarakat, baik lokasinya maupun jam operasionalnya. Untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap RTP sebagai salah satu destinasi wisata maka dalam hal ini, dilakukanlah pemetaan destinasi wisata beserta rekomendasi perjalanan yang bisa dilakukan di Kawasan Grogol Petamburan.

B. Metode

Kegiatan PKM ini dibagi menjadi beberapa tahap, yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahapan evaluasi dari kegiatan. Untuk menjalankan kegiatan PKM Optimalisasi Media Informasi dalam Meningkatkan Pengunjung Pariwisata Ruang Terbuka Publik melalui OS-MAP ini memerlukan waktu sekitar 6 (enam) bulan yang dimana dibagi menjadi beberapa tahapan yakni sebagai berikut ini.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan PKM Optimalisasi Media Informasi dalam Meningkatkan Pengunjung Pariwisata Ruang Terbuka Publik melalui OS-MAP di Kecamatan Grogol Petamburan.

Kegiatan						
	i	ii	iii	iv	v	vi
Survei Pendahuluan						
Identifikasi karakteristik wilayah Kec. Grogol Petamburan						
Koordinasi kepada pihak Kecamatan Grogol Petamburan						
Penyusunan Desain Survei						
Penentuan Kriteria RTP berbasis OS-MAP						
Penentuan Kriteria OS-MAP						
Inspeksi lapangan dan pencatatan kualifikasi RTP berbasis OS-MAP						
Penentuan RTP berbasis OS-MAP						
Focus Group Discussion (FGD) dengan Stakeholder						
Finalisasi RTP berbasis OS-MAP						
Monitoring dan Evaluasi						
Updating data RTP						
Focus Group Discussion (FGD) dengan Stakeholder						
Penyerahan Prototype OS-MAP						

Selanjutnya, untuk mencapai tujuan dari kegiatan PKM ini maka secara rinci metode yang dilakukan adalah sebagai berikut ini:

1. Survei dan Inspeksi Lapangan

Terdapat pembagian model survei dalam melaksanakan kegiatan PKM ini yakni, pertama, adalah survei pendahuluan dan yang kedua, adalah survei lokasi RTP sekaligus mengidentifikasi/menginspeksi RTP yang memenuhi kriteria OS-MAP. Adapun kriteria OS-MAP disadur melalui penelitian dari Krisnaputri & Carolina, (2019) adalah sebagai berikut ini:

- a. Tingkat Pemenuhan Aksesibilitas dan Konektivitas pada RTP
- b. Tingkat Pemenuhan Fungsional pada RTP
- c. Tingkat Pemenuhan Fasilitas dan Kenyamanan pada RTP
- d. Tingkat Pemenuhan Aktivitas pada RTP
- e. Tingkat Pemenuhan Material dan Furnitur pada RTP

Kegiatan observasi lapangan ini adalah untuk mengkaji karakteristik wilayah Grogol Petamburan dan memastikan daftar RTP yang ada di Kecamatan Grogol Petamburan.

2. Wawancara Terbuka

Wawancara terbuka dilakukan kepada stakeholder yang berkaitan dengan pengelolaan RTP di Kecamatan Grogol Petamburan. Adapun garis besar pertanyaannya adalah meliputi seputar pemenuhan RTP terhadap kriteria berbasis OS-MAP.

3. Focus Group Discussion (FGD)

FGD dilaksanakan untuk menggali informasi dan aspirasi para perwakilan masyarakat terkait penggunaan, kualitas dan kuantitas serta pengelolaan RTP yang ada di Kecamatan Grogol Petamburan. Dalam kegiatan PKM ini, FGD dilakukan sebanyak 2 (dua) kali dimana FGD 1 merupakan penggalan informasi

awal terkait arah pengembangan RTP di Kecamatan Grogol Petamburan dan FGD 2 adalah diskusi terkait penetapan RTP dalam pemenuhan kriteria OS-MAP. Selain daripada itu, dalam kegiatan ini diharapkan akan memperoleh informasi-informasi terkait potensi pengembangan atau pemutakhiran metode OS-MAP kedepannya.

4. Optimalisasi Media Informasi

Pada tahapan ini, pelaksana kegiatan PKM akan merumuskan hasil survei, hasil identifikasi kondisi, hasil wawancara serta hasil FGD kedalam bentuk pemetaan sederhana yang disebut dengan Optimalisasi Media Informasi berupa Papan Petunjuk RTP yang disebut dengan OS-MAP.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Identifikasi RTP di Kecamatan Grogol Petamburan

Kegiatan pengidentifikasian RTP dilakukan guna mengetahui lokasi atau posisi RTP tersebut di wilayah Kecamatan Grogol Petamburan. Survei ini membutuhkan sekitar 7 – 8 hari. Selain bertujuan untuk mengetahui persebaran lokasi dari ruang terbuka tersebut, pelaksana kegiatan PKM harus mengetahui kondisinya terlebih dahulu dengan cara mengevaluasi RTP tersebut apakah sudah masuk kedalam unsur pemenuhan ruang terbuka. Dari survei lapangan diperoleh bahwa Kecamatan Grogol Petamburan yang terdiri dari 7 (tujuh) kelurahan, terdapat ruang terbuka yang terdiri dari RPTRA, taman aktif, lapangan maupun danau. Berikut merupakan beberapa titik lokasi ruang terbuka yang diperoleh dari survei lapangan.



Gambar 1. RPTRA Satria Jelambar
Sumber: Hasil Survei, 2019

RPTRA Satria Jelambar berada di Jl. Satria III, RT.3/RW.4, Jelambar, Kec. Grogol petamburan yang memiliki jam operasional dari pukul 06.00 s/d 22.00. RPTRA ini merupakan salah satu RTP yang memiliki pemenuhan aktivitas dan pemenuhan fungsional yang baik.

(a) Taman Hadiah Utama V



(b) Taman Jelambar RW 10



(c) Taman Air Mancur Grogol

Gambar 2. Beberapa Contoh RTP di Kecamatan Grogol
Petamburan

Sumber: Hasil Survei, 2019

Selain survei atau inspeksi di lapangan untuk mengidentifikasi RTP yang tersebar di Kecamatan Grogol Petamburan, pelaksana juga melaksanakan wawancara terbuka dan FGD 1 dengan Pak Camat Grogol Petamburan dan beberapa tenaga ahli.



Gambar 3. Kegiatan Wawancara Terbuka dan FGD 1
Sumber: Laporan Akhir Kegiatan PKM OS-MAP

Dalam diskusi diatas, diperoleh kesimpulan yang cukup menarik yakni dimana Kecamatan Grogol Petamburan memiliki penambahan jumlah RPTRA di Jelambar Baru dan memanfaatkan

ruang kosong dibawah jembatan yang ada di depan Mal Season City, Jakarta Barat. Berdasarkan diskusi tersebut juga diketahui bahwasannya Kecamatan Grogol Petamburan memiliki keinginan serta cita-cita yang kuat dalam penyediaan RTP yang baik demi keberlangsungan kehidupan masyarakatnya.

2. Penentuan Kriteria RTP berbasis OS-MAP

Selanjutnya adalah menentukan RTP manakah yang telah memenuhi kriteria minimal RTP berbasis OS-MAP dengan menggunakan metode observasi lapangan. Berikut adalah RTP yang berhasil diidentifikasi berdasarkan standar minimal kriteria RTP berbasis OS-MAP:

- a. RPTRA Satria Jelambar
- b. Taman Hadiah Utama V
- c. Taman Jelambar RW 10
- d. Taman Hadian Utama III
- e. Taman Air Mancur Empang Grogol
- f. Taman Tarzan
- g. Taman Mandala
- h. Taman Mandiri
- i. Taman Tawakal Ujung
- j. RPTRA Taman Apel
- k. Taman Apel
- l. Waduk Tomang
- m. Taman Way Seputih
- n. RPTRA Rambutan
- o. Delima Park

Setelah menentukan RTP mana saja yang sesuai dengan kriteria OS-MAP, maka dilaksanakanlah FGD yang ke-2 yakni

bertujuan untuk mengkonfirmasi dan melengkapi informasi kepada pihak mitra mengenai persebaran RTP yang ada di wilayah Kecamatan Grogol Petamburan. Kegiatan ini mengundang Sekretaris Camat Grogol Petamburan beserta perwakilan dari 6 (enam) Kelurahan yang ada di wilayah Kecamatan Grogol Petamburan.



Gambar 4. FGD ke-2 bersama dengan Stakeholder yang Berkaitan dengan Pengelolaan RTP di Kecamatan Grogol Petamburan

Sumber: Laporan Akhir Kegiatan PKM OS-MAP

Dari kegiatan FGD ini diperoleh beberapa masukan dari stakeholder dan mitra antara lain sebagai berikut:

- a. Tidak semua titik hasil survei dapat dimasukkan ke dalam OS-MAP. Hal ini dikarenakan mempertimbangkan aksesibilitas dari lokasi ruang terbuka yang ada. Misalnya ada ruang terbuka yang tidak memiliki lahan parkir sehingga jika dimasukkan ke dalam OS-

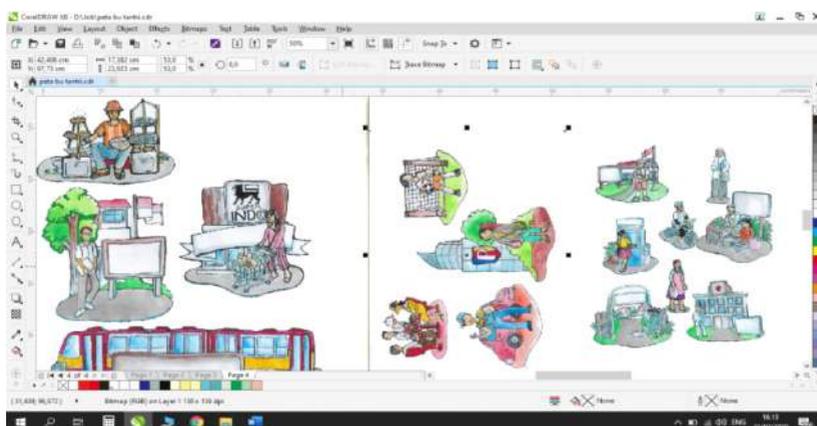
MAP dikhawatirkan belum siap untuk menampung kendaraan yang datang. Adapun hasil rekomendasi RTP yang diusulkan untuk diprioritaskan kedalam OS-MAP yakni adalah sebagai berikut:

- Waduk: Waduk Duta Wijaya dan Waduk Air Mancur Grogol
 - RPTRA: Satria Jelambar, Taman Apel, Rambutan, Al-Amanah, Mandala dan Wijaya Kusuma
 - Taman: Taman Tarzan
 - Loksem: Pedangang Kaki Lima, Sentra PKL Buku dan Sentra Rotan
 - Sarana dan Prasarana: Stasiun Grogol, Stasiun Pesing, Rumah Sakit Royal Trauma, dan Tugu Reformasi Universitas Trisakti sebagai penanda dan daya tarik wisata.
- b. Menambahkan beberapa titik lokasi yang belum terekam dalam survei;
- c. Merekomendasikan agar pengabdian masyarakat ini tidak hanya berhenti di pembuatan OS-MAP saja melainkan dapat dikembangkan menjadi aplikasi ataupun pengembangan peta yang lebih informatif seperti jarak, transportasi yang dapat digunakan dan lain sebagainya.

3. Optimalisasi Media Informasi menggunakan OS-MAP

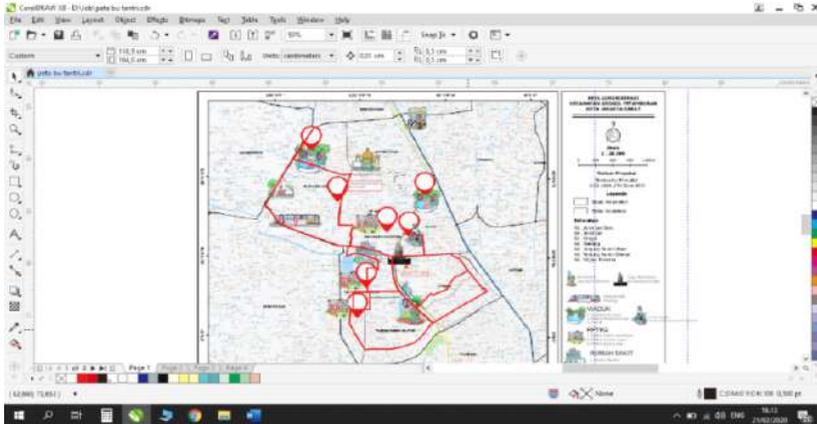
OS-MAP merupakan wujud optimalisasi media informasi yang diharapkan dapat meningkatkan pengunjung pariwisata RTP sehingga terdapat peningkatan dan pemenuhan kualitas dan kuantitas RTP di wilayah perkotaan. Dalam kegiatan PKM ini,

OS-MAP diwujudkan dengan papan informasi penunjuk serta rekomendasi pariwisata yang diletakkan di Kantor Kecamatan Grogol Petamburan yang dirancang untuk memudahkan masyarakat membaca. Disuguhkan dengan ilustrasi kartun yang menggambarkan ciri khas sebuah lokasi, peta jaringan jalan yang sudah disesuaikan skalanya serta tampilan yang berwarna-warni, diharapkan OS-MAP mudah untuk digunakan (*user friendly*) oleh seluruh lapisan masyarakat.



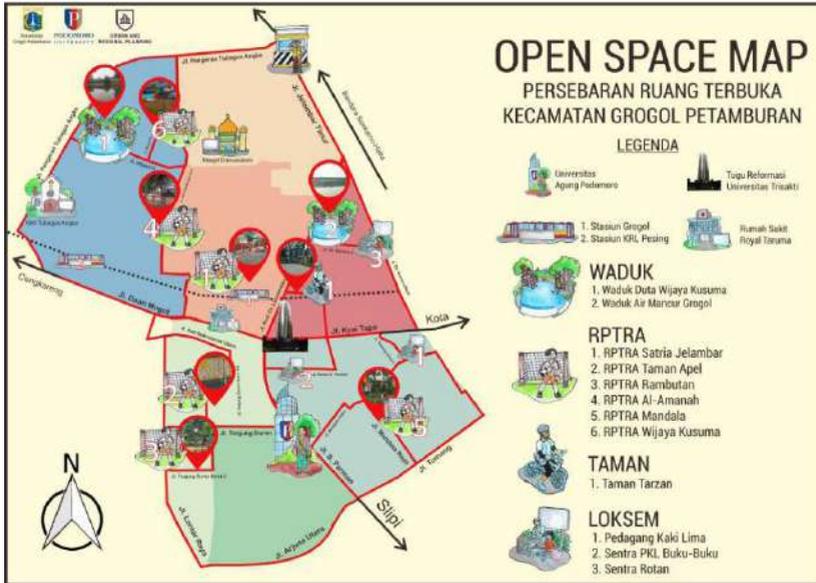
Gambar 5. Proses Pembuatan Gambar Ikon Lokasi
Sumber: Laporan Akhir Kegiatan PKM OS-MAP

Setelah ilustrasi pada Gambar 5 selesai dibuat, ilustrasi tersebut dimasukkan kedalam peta dasar OS-MAP sebagai atribut atau ikon sebuah lokasi RTP, Loksem dan sarana serta prasarana yang mendukung.



Gambar 6. Proses Pembuatan OS-MAP berdasarkan Hasil Observasi di Lapangan, FGD 1 dan 2
Sumber: Laporan Akhir Kegiatan PKM OS-MAP

Sesuai dengan hasil diskusi pada FGD ke-2 maka pemetaan RTP dilakukan dengan mengikuti prioritas RTP yang diusulkan dan ditambah dengan beberapa ikon penunjang untuk memberikan daya tarik dari OS-MAP itu sendiri.



Gambar 7. OS-MAP Kecamatan Grogol Petamburan Tahun 2019

Sumber: Laporan Akhir Kegiatan PKM OS-MAP



OS-MAP Kecamatan Grogol Petamburan diwujudkan kedalam bentuk papan informasi yang diletakkan di Kantor Kecamatan Grogol Petamburan, yang diharapkan dapat memberikan informasi yang menarik kepada masyarakat tentang kegiatan berwisata di perkotaan yakni mengunjungi sebuah ruang terbuka. Disisi lain, dengan diketahuinya keberadaan RTP tersebut diharapkan pula dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas RTP serta nilai ekonomi di Kecamatan Grogol Petamburan. Gambar 8 merupakan kegiatan penyerahan *prototype* OS-MAP Kecamatan Grogol Petamburan di Kantor Kecamatan Grogol Petamburan. *Prototype* OS-MAP tersebut diletakkan di lobi kantor kecamatan, sehingga masyarakat menjadi mudah dalam mengakses peta informasi tersebut. Selanjutnya, dalam serangkaian kegiatan evaluasi, pengaplikasian OS-MAP direkomendasikan untuk terpublikasi secara *online* atau dalam jaringan sehingga masyarakat lebih mudah lagi dalam menjangkau keberadaan RTP. Kemudian, diperoleh pula rekomendasi bahwa OS-MAP merupakan potongan-potongan “*puzzle*” dari sebuah pedoman pariwisata perkotaan DKI Jakarta.

D. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang dan hasil pembahasan pada kegiatan PKM Optimalisasi Media Informasi dalam Meningkatkan Pengunjung Pariwisata Ruang Terbuka Publik melalui OS-MAP tersebut maka diperoleh kesimpulan yakni:

1. Perlu adanya peningkatan *awarness* tentang RTP kepada masyarakat dengan cara mengoptimalisasi media informasi yakni dapat berupa OS-MAP.
2. Penentuan kriteria RTP berbasis OS-MAP belum dapat

diterapkan ke seluruh hasil survei diawal, melainkan dengan adanya pertimbangan aksesibilitas yang masih sangat minim sehingga terdapat perubahan penentuan RTP yang dapat dikategorikan berbasis OS-MAP.

3. Perlu adanya penambahan kriteria pada sarana dan prasarana yang dianggap mendukung kegiatan atau aktivitas yang ada di RTP.
4. Penentuan lokasi peletakan papan informasi OS-MAP juga menjadi pertimbangan utama karena berkaitan dengan keterjangkauan masyarakat dalam mengakses informasi tersebut.

Selanjutnya terdapat saran yang dapat dikembangkan lebih lanjut dalam kegiatan OS-MAP ini diantaranya adalah:

1. Menambah kriteria pada sarana dan prasarana yang dianggap mendukung aktivitas RTP.
2. Pengembangan aplikasi OS-MAP secara *online* dan pengembangan konten OS-MAP yang lebih informatif seperti jarak, transportasi yang dapat digunakan, serta rekomendasi perjalanan dan tujuan wisata.
3. Kegiatan PKM ini dapat dikembangkan atau diujicoba pada kawasan berpotensi lainnya.

E. Daftar Pustaka

- Darmawan, E. (2005). Ruang Publik Dan Kualitas Ruang Kota. *Proceeding, Seminar Nasional PESAT 2005*, 23–24.
- Dwiyanto, A. (2009). Kuantitas dan Kualitas Ruang Terbuka Hijau di Permukiman Perkotaan. *Teknik*, 30(2), 88–92. <https://doi.org/10.14710/teknik.v30i2.1861>

- Krisnaputri, N. A., & Carolina. (2019). Tingkat Pemenuhan Kebutuhan Ruang Terbuka di Tribeca Park Jakarta Barat. *Architecture Innovation*, 3(2), 89–100.
- Mao, Y., Qi, J., & He, B. J. (2020). Impact of the heritage building façade in small-scale public spaces on human activity: Based on spatial analysis. *Environmental Impact Assessment Review*, 85 (June), 106457. <https://doi.org/10.1016/j.eiar.2020.106457>

Biografi Penulis

Keempat penulis merupakan dosen Universitas Agung Podomoro. Nilam Astirina Krisnaputri, Rahmatyas Aditantri, dan Dewa Sagita Alfadin Nur merupakan dosen Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, sedangkan Dina Lestari merupakan dosen Program Studi Desain Produk. Kami berempat memiliki bidang keahlian yang berbeda namun memiliki tujuan dan cita-cita yang sama yakni meningkatkan kualitas RTP di wilayah perkotaan sebagai destinasi wisata yang layak dan menjadikan OS-MAP sebagai alat mencapai tujuan tersebut.

Sosialisasi dan Pelatihan Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi *Ms-Office 365 Teams* di Masa New Normal Bagi Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Negeri 29 Gugus Sirimau Kota Ambon

Sally Paulina Sandanafu¹, Dady Mairuhu², Rina Latuconsina³
ssandanafu@gmail.com
Politeknik Negeri Ambon

A. Latar Belakang

Pemberlakuan *work from home* dimasa pandemic Covid-19 di kota Ambon menuntut para pegawai, karyawan dan semua lapisan masyarakat di segala sector untuk lebih proaktif dalam menerapkan berbagai metode *work from home*. Di sektor pendidikan, para tenaga pendidik baik dosen maupun gurupun dituntut untuk melek teknologi karena mau tak mau, siap maupun tidak siap, mereka akan diharuskan dan diwajibkan menggunakan teknologi dalam mengaplikasikan pelajaran kepada siswa atau mahasiswa. Beberapa metode dan aplikasi daring marak dimanfaatkan oleh para dosen dan guru dalam proses pembelajaran sehingga tanpa disadari proses tersebut sudah menjadi aktifitas new normal yang juga merupakan kebutuhan dunia pendidikan saat ini.

Implementasi pembelajaran daring untuk pendidikan dasar di kota Ambon belumlah maksimal dilaksanakan. Beberapa factor penghambat seperti sumber daya manusia, lokasi dan tingkat pendapatan orangtua siswa juga perlu menjadi konsentrasi dari pihak sekolah sebagai pihak penyelenggara belajar daring. Aplikasi-aplikasi yang sering digunakan tidak semua bisa diakses secara gratis dan butuh pengorbanan dari orangtua terkait pemenuhan kebutuhan teknologi smartphone dan data untuk mengakses pembelajaran daring tersebut. Untuk itulah menteri Nadim Makarim mencetuskan pembelajaran daring yang bisa diakses di salah satu stasiun pemerintah yakni TVRI berdasarkan jam tayang dan jenjang pendidikan para siswa di seluruh Indonesia. Metode pembelajaran daring tersebut kemudian bisa pula diakses melalui youtube karena terdapat beberapa siswa yang ketinggalan dalam mengikuti pembelajaran daring melalui program TVRI.

Berdasarkan fenomena diatas, para tenaga pendidik dihadapkan oleh beberapa masalah dalam penerapan pembelajaran daring khususnya di tingkat sekolah dasar. Dari hasil survey dan wawancara tim pengabdian, ditemukan bahwa tidak semua siswa sekolah dasar rutin mengikuti pembelajaran daring melalui TVRI sehingga perlu feedback dari kepala sekolah dan para guru terkait masalah tersebut. Survey tim pengabdian juga menunjukkan bahwa tidak semua guru menguasai teknologi dikarenakan pengetahuan yang minim mengenai teknologi tersebut. Technophobia sering dialami oleh guru sehingga enggan untuk menggunakan teknologi dalam proses belajar. Kenyataan ini sesuai dengan penelitian Pelamonia dan Sandanafu (2017)

yang membuktikan bahwa tingkat technophobia atau computer anxiety para guru di kota Ambon masih cenderung tinggi. Hal ini diperkuat dengan tingkatan atau peringkat kompetensi SDM guru di kota Ambon yang masih dibawah provinsi lain di Indonesia.

Merujuk pada hasil inilah, kami menawarkan pembelajaran interaktif berbasis teknologi dimana teknologi khususnya computer banyak menyediakan aplikasi-aplikasi yang menarik dan sudah menjadi kebutuhan terutama ditengah kondisi pandemic yang tidak menentu dalam hal ini teknologi computer yang digunakan dalam dunia pendidikan (Samsudin,2015). Teknologi yang dditawarkan oleh tim pengabdian Politeknik Negeri Ambon yaitu aplikasi Microsoft 365 yang merupakan media pembelajaran yang dirasa tepat digunakan untuk siswa-siswa sekolah dasar dikota Ambon. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran yang hampir sama dengan Microsoft biasa yang sering kita gunakan, namun Microsoft 365 selalu update secara otomatis bila dibandingkan dengan Microsoft biasa yang apabila ingin mengupdate fitur terbaru, pengguna harus membeli versi tersebut terlebih dulu. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di sekolah dasar negeri 29 Ambon yang berlokasi di Karang panjang.

Pengabdian ini menarik untuk dilakukan karena sepanjang pengetahuan tim pengabdian, siswa-siswa sekolah dasar negeri 29 Ambon belum menyeluruh memperoleh pembelajaran daring dari guru-guru mereka dikarenakan beberapa factor yang telah disinggung diatas sehingga dinilai penting untuk mengedukasi SDM yakni tenaga pendidik sekolah dasar

tersebut dalam mengaplikasikan teknologi yakni praktek belajar dengan Microsoft office 365. Aplikasi ini juga cocok digunakan oleh kalangan pendidik namun ditengah kondisi *work from home* ini, banyak tenaga pendidik menggunakan aplikasi zoom dan sejenisnya untuk berinteraksi dengan peserta didik dibandingkan menggunakan aplikasi office 365. Pengabdian kami ini, lebih mengarah kepada guru-guru dengan pertimbangan bahwa SDM atau guru harus dipersiapkan terlebih dahulu dalam penguasaan IPTEK sehingga mampu mengaplikasikan IPTEK kepada peserta didiknya. Aplikasi Microsoft office ini akan memudahkan guru dalam memberikan materi ajar dan mengelola daftar hadir dan tugas-tugas maupun pekerjaan rumah yang diberikan mengingat kurikulum 13 masih menjadi panduan guru dalam proses pembuatan bahan ajar bagi siswa sekolah dasar (Pentury, 2016).

Dalam aplikasi ini tersedia fitur Teams yang menggambarkan pengalaman ruang kelas baru akan membantu para guru mengelola alur kerja hariannya secara jauh lebih mudah daripada sebelumnya. Menggunakan Teams, mereka dapat membuat ruang kelas yang otomatis diisi dengan daftar nama siswa dari sistem informasi sekolah; berbagi file dan materi mengajar; membuat pengumuman; membagi kelas ke dalam grup proyek dan memantau perkembangannya; membuat, memberikan, dan menilai kuis; menyampaikan pembelajaran yang disesuaikan dengan Buku Catatan Kelas OneNote; serta membagikan, mengumpulkan, dan menilai tugas dengan cepat dan efisien. Juga, karena Teams adalah sebuah hubungan digital, siswa dapat bekerja bersama kapan saja, di mana saja, dan di

semua perangkat; guru dapat terhubung dengan rekannya dan melanjutkan pengembangan mereka sendiri dalam PLC (Professional Learning Communities); dan administrator sekolah dapat saling berkomunikasi serta bekerja sama dengan seluruh staf.

Dengan melakukan semua kegiatan diatas, dipastikan “Fitur baru ini berfungsi lebih dari sekadar menyederhanakan tugas rutin. Fitur ini juga membantu siswa membangun komunikasi dan kemampuan bekerja sama yang akan diperlukan agar berhasil di masa mendatang.” Word, Excel dan PowerPoint Online telah berhasil membantu siswa menulis dokumen bersama secara real-time. Namun, pengalaman percakapan yang konsisten di Teams mampu membuat kerja sama di ruang kelas menjadi lebih efektif. Diskusi kelas yang aktif memungkinkan semua orang untuk membaca, mengambil peran, dan belajar sesuai kemampuan mereka, baik di kelas maupun di rumah. Kontrol moderasi juga memungkinkan guru menghapus pesan, menonaktifkan pemberitahuan dari siswa tertentu, atau menjeda percakapan. Percakapan Teams dapat meliputi semua hal yang diperlukan siswa untuk bekerja sama, termasuk dokumen Word, Excel, dan PowerPoint; buku catatan OneNote; dan Planner untuk proyek grup. Hanya dengan sekali klik, diskusi berbasis teks akan menjadi lebih menarik dengan suara dan video untuk pengalaman kerja sama yang paling canggih.



Gambar 1. Proses Pembelajaran SDN 29 Karpan Ambon
Sebelum Pandemi.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi Aplikasi *Microsoft office 365 Teams* kepada tenaga pendidik SDN 29 Ambon.
2. Pelatihan pengelolaan bahan ajar, ruang kelas, daftar absensi kelas, terhubung dengan admin dan kepala sekolah sebagai pengawas kegiatan belajar daring.
3. Diskusi dan Tanya jawab.

Kegiatan Pengabdian bagi Masyarakat dalam hal ini lebih cenderung kepada dewan guru sehingga memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Guru termotivasi untuk berinovasi dalam mengembangkan metode belajar daring
2. Guru dilatih bagaimana mengoptimalkan kemampuan teknologi dalam proses belajar daring lewat aplikasi *Microsoft office 365 Teams*

3. Guru akan semakin proaktif dalam mengembangkan bahan ajar,tugas maupun buku-buku yang digunakan sebagai referensi bahan diskusi siswa
4. Modul atau materi pelatihan dirangkum dalam bentuk panduan penggunaan aplikasi TEAMS.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Observasi Pra Kegiatan

Sebelum melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, tim pengabdian telah melakukan survey dan evaluasi terhadap mitra yang dalam hal ini sekolah dasar negeri 29 Ambon yang berlokasi di karang panjang. Tim melakukan observasi terhadap staf pengajar dan peserta didik. Terdapat beberapa indikator yang menjadi tolak ukur tim pengabdian untuk melakukan kegiatan pengabdian dibidang pendidikan. Indikator tersebut diantaranya antusiasme tenaga pendidik dan peserta didik dalam menerima hal baru terkait metode pengajaran baru ditengah kondisi pandemic yang tak menentu. Para guru SDN 29 Ambon terbukti melaksanakan kegiatan mengajar dan memanfaatkan teknologi daring walaupun belum semua guru yang mampu menggunakan teknologi tersebut. Selain itu fasilitas internet yang tersedia di sekolah memudahkan akses guru dalam menggunakan berbagai metode daring dan kebijakan kepala sekolah yang mewajibkan dan memberikan kesempatan guru untuk mengembangkan bahan ajar atau mata pelajaran dengan metode yang dirasa mampu digunakan oleh para guru.

2. Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 2 dan 3. Pembukaan Kegiatan dan Sosialisasi Kegiatan

Pengabdian ini dilaksanakan di SDN 29 Karpan Ambon dengan target guru-guru SDN 29 Karpan Ambon dan beberapa guru dari gugus kecamatan Sirimau. Jumlah peserta pelatihan berkisar 20 orang. Mitra dalam kegiatan

pengabdian ini ikut berpartisipasi aktif dalam mempersiapkan setiap kegiatan yang dilaksanakan. Dalam kegiatan pelatihan, di samping berpartisipasi sebagai peserta, mitra berperan dalam menyediakan tempat pelatihan, dan ikut bekerja sama dengan tim pelaksana pelatihan. Sehingga partisipasi mitra sangat mendukung terhadap pelaksanaan program kegiatan pelatihan ini secara keseluruhan. Pelatihan dilaksanakan satu hari fulltime dari pukul 09.00 sampai dengan pukul 16.00 WIT.

Sosialisasi mengenai kegiatan ini perlu dilakukan mengingat para guru masih awam dengan teknologi daring dan sama sekali belum pernah mengaplikasi bahkan melihat tampilan aplikasi daring tersebut. Tenaga IT sekolah telah diajarkan untuk mendaftar sekolah terlebih dahulu dalam aplikasi TEAMS dengan menggunakan email sekolah resmi sehingga pada saat kegiatan berlangsung, para guru sudah bisa langsung login dengan menggunakan user yang sudah dibuat oleh tim kami.





Gambar 4 Dan 5 Antusiasme Para Guru dalam Mendengarkan Penjelasan dari Tim Pengabdian Politeknik Negeri Ambon.

Penjelasan diawali dengan beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum menggunakan aplikasi TEAMS MS Office 365 diantaranya :

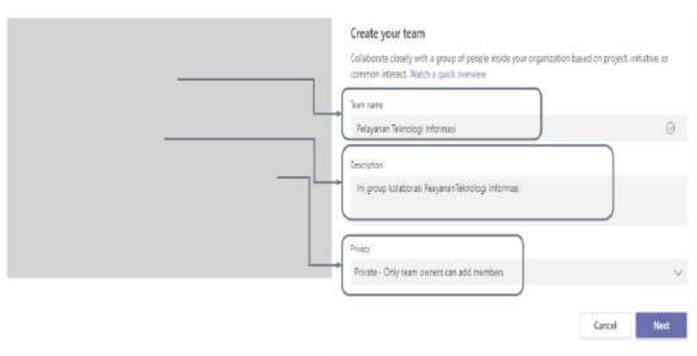
- a. Mendaftarkan sekolah yang bersangkutan ke dalam aplikasi ini.
- b. Mempersiapkan siswa untuk mendownload aplikasi MS Teams 365.
- c. Mempersiapkan ruang kelas online.
- d. Merancang bahan ajar, absensi, buku catatan, dan lain-lain untuk digunakan atau diupload dalam MS office 365
- e. Budget untuk berlangganan apabila paket free untuk pendidik berakhir.

- f. Mengevaluasi hasil pembelajaran daring secara kontinyu.

Faktor-faktor diatas telah disiapkan oleh sekolah SDN 29 dimana pada dasarnya telah tersdia jaringan internet sekolah sehingga para guru dapat dengan mudah menyusun materi ajar yang akan digunakan melalui aplikasi TEAMS tersebut. Langkah-langkah untuk memulai aplikasi ini, telah dijabarkan oleh tim pengabdian dengan merujuk pada buku panduan yang telah disusun oleh tim agar memudahkan peerta dalam mengoperasikan aplikasi TEAMS tersebut. Berikut beberapa tahapan penting dalam memulai kelas di TEAMS berdasarkan panduan yang diberikan :

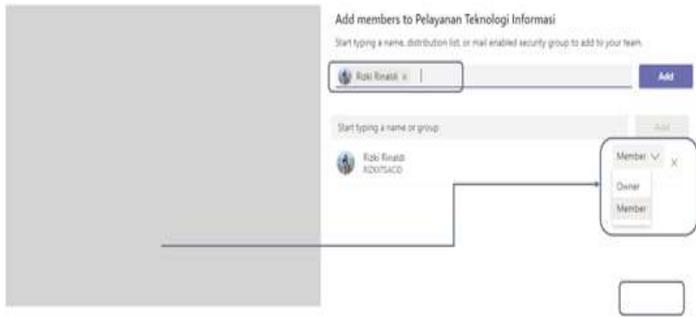
Setelah mendownload TEAMS,anda akan dituntun untuk membuat grup:

- a. Masukan nama group sesuai yang diinginkan
- b. Masukan Deskripsi tentang group jika diperlukan
- c. Pilih privasi. **Private** atau **Public**.
- d. Klik **Next** untuk lanjut langkah berikutnya.



Tampilan Saat Membuat Grup/Kelas

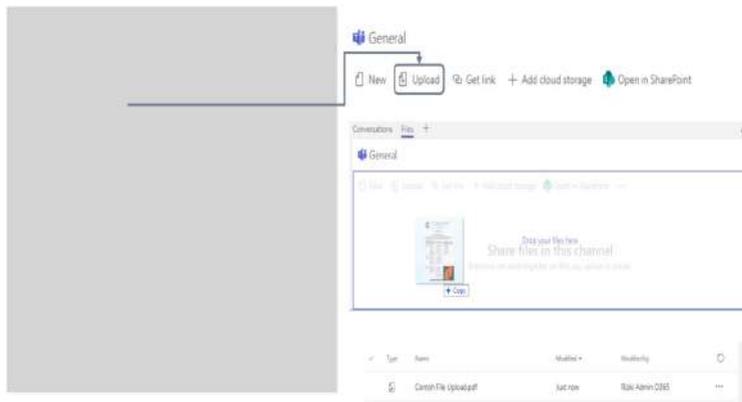
- e. Kemudian tambahkan anggota group, cari berdasarkan nama atau username Office 365.
- f. Klik Add untuk menyimpan anggota.
- g. Anggota yang ditambahkan otomatis menjadi member, akan tetapi anggota bisa di ganti menjadi Owner.
- h. Klik Close jika sudah selesai.



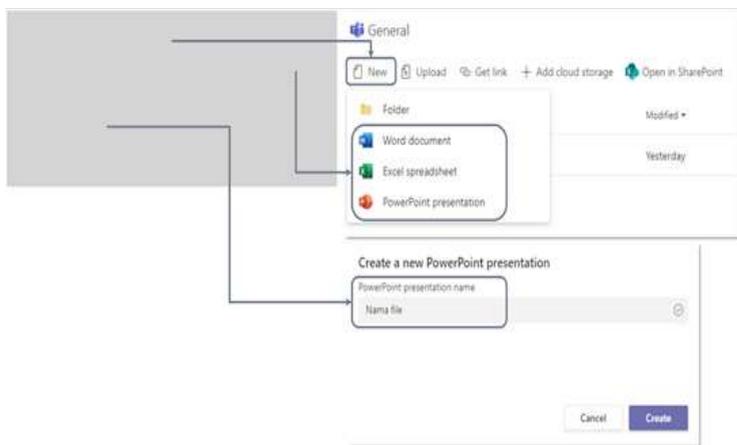
Tampilan Saat Menambahkan Anggota (Siswa)

Berikut ini cara mengupload file (Bahan ajar) di TEAMS:

- Cara pertama Klik menu upload untuk upload file dari direktori Pc/laptop.
- Cara kedua menggunakan drag and drop file dari direktori Pc/laptop langsung ke direktori teams.
- Batas upload file 1 kali upload hanya boleh 10 file.
- File Berhasil diupload.



Tampilan Cara Upload File



Tampilan Cara Mengedit File

Keterangan :

- Klik menu New
- Pilih jenis file yang akan dibuat
- Masukkan nama file yang dibuat.
- Klik create.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung dengan sangat baik dan lancar dan secara keseluruhan para guru SDN 29 Karpan Ambon sudah menunjukkan kemampuan dan keseriusan mereka dalam menguasai aplikasi pembelajaran daring yang diperkenalkan oleh tim pengabdian Politeknik Negeri Ambon sehingga kegiatan ini sangat berdampak positif bagi pengembangan skill guru dalam mengajar secara online dalam rangka mencetak generasi-generasi penerus yang berwawasan dan mamiliki daya saing.



Gambar 6. Foto Bersama Kepala Sekolah Dan Staf Guru SDN 29 Ambon (Peserta Pelatihan)

D. Simpulan

Dari penjelasan di atas, sekurang-kurangnya terdapat delapan poin utama, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Revolusi Industri 4.0 telah mengharuskan SDM diberbagai bidang, suka ataupun tidak suka,siapa ataupun belum siap agar mempersiapkan diri melalui berbagai

kegiatan yang menunjang skill untuk menghadapi industry 4.0 selain melihat kondisi pandemic yang masih berlangsung hingga saat ini.

2. Menjamurnya aplikasi-aplikasi daring sangat membantu SDM untuk tetap bekerja walaupun hanya di rumah. Dunia pendidikan yang saat ini trancam keberlanjutannya karena kondisi pandemic yang tak menentu telah mendapat solusi lewat pembelajaran berbasis teknologi internet
3. MS-Office 365 TEAMS adalah solusi bagi masalah lembaga pendidikan dasar di kota Ambon untuk tetap menunjukkan eksistensinya dalam meningkatkan pendidikan walaupun dalam kondisi pandemic Covid-19
4. Tenaga pendidik SDN 29 yang notabene tidak terlalu menguasai dan mahir dalam pnggunaan beberapa aplikasi pmbelajaran daring, sangat antusias dan merespon kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi TEAMS di sekolah mengingat mereka sering diperhadapkan oleh masalah proses belajar yang terganggu semenjak peristiwa virus Corona.
5. Tenaga pendidik SDN 29 Ambon secara keseluruhan menunjukkan kemampuan mereka dalam memahami dan menerapkan aplikasi TEAMS. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya beberapa bahan ajar yang sudah disiapkan oleh beberapa guru untuk diupload dan akan diajarkan melalui aplikasi TEAMS. Selain itu juga setelah kegiatan pelatihan selesai, tim pengabdian

melakukan monitoring seberapa jauh aplikasi ini dimanfaatkan para guru dan sampai saat ini guru-guru SDN 29 masih aktif menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran walaupun beberapa diantara mereka karena kendala jaringan dan fisik (Usia mendekati pensiun) cenderung memilih menggunakan aplikasi yang mudah seperti Whatsapp sebagai media penyebaran materi ajar (data didapat dari hasil kuesioner setelah kegiatan selesai).

6. Manfaat yang didapat dari kegiatan pengabdian ini yakni pihak sekolah tidak perlu cemas dan khawatir karena proses belajar mengajar tetap berjalan sesuai jadwal walaupun masih ditengah kondisi pandemic.
7. Berdampak positif bagi guru dalam rangka peningkatan kualitas bahan ajar dan peningkatan skill guru dalam pengoperasian teknologi
8. Siswa masih tetap merasakan sekolah walaupun tidak secara *face to face*

E. Daftar Pustaka

- www..its.ac.id. Panduan cara menggunakan TEAMS Office 365. Akses Januari 2020
- Pentury,Frid (2016). Survey tentang penerapan kurikulum K13 pada sekolah dasar di Ambon . *Unpublished*
- Samsudin, 2015. Perancangan aplikasi interactive learning berbasis multimedia. Jurnal Iqra, Vol 09 No 01.
- Pelamonia dan Sandanafu (2017). Technophobia Dan Karakter Personal Tenaga Pendidik Akuntansi pada SMU/SMK di Kota Ambon. Maneksi

Peningkatan Kesadaran Akan Pentingnya Internet Bagi Warga Desa Pancur Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro

Roihatur Rohmah

roiaturrohmah@gmail.com

universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

A. Latar Belakang

Di zaman mordenisasi seperti sekarang, keberadaan teknologi sudah menyentuh segala aspek kehidupan masyarakat. Dari transportasi, transaksi perbankan, penjualan serta pembelian produk sehari-hari dan lain-lain (Febriani & Dewi, 2019). Sebagian masyarakat tentu merasakan dampak positif dari kemajuan teknologi tersebut (Straubhaar et al., 2015). Namun, tidak dapat dipungkiri ada beberapa kalangan yang belum maksimal memanfaatkannya. Contohnya pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Mereka masih bertahan dengan transaksi konvensional dimana penjual bertemu langsung dengan pembelinya. Padahal jika mereka memanfaatkan teknologi, maka mereka akan menjangkau konsumen secara lebih luas yang tentunya berdampak pada kemajuan usaha mereka.

Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit. Namun disadari atau tidak, teknologi dibuat untuk membuat sesuatu kehidupan yang lebih baik, lebih cepat dan lebih mudah. Teknologi bukan hanya seputar alat alat canggih yang mungkin anda sering temui dalam bentuk gadget dan sebagainya.

Pemerintah Indonesia telah meresmikan tiga proyek besar di awal tahun 2010. Proyek tersebut berada di sektor telekomunikasi dan informatika yaitu membangun Palapa Ring 1, pengoperasian program desa berdering, dan sejumlah proyek infrastruktur komunikasi (M.Sc, 2019). Abad 21 ini telah banyak era-era yang menjadikan pesatnya kemajuan suatu negara. Salah satunya adalah era digital 4.0. Dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi cyber adalah upaya industri 4.0 (Yudhanto & Azis, 2019). Dalam industri 4.0 akan dihasilkan pabrik cerdas yang berstruktur modular, sistem siber-fisik yang mengawasi proses fisik, penciptaan salinan dunia fisik secara virtual, dan pembuatan keputusan yang tidak terpusat (Sabri, 2020).

Pemerintah berkomitmen untuk mempercepat pembangunan ekonomi yang berbasis partisipasi masyarakat luas sebagai pelaku usaha (Suman et al., 2019). Berkembangnya kapasitas wirausaha akan menggerakkan usaha-usaha baru yang pada gilirannya menggerakkan ekonomi dan menciptakan lapangan pekerjaan. Untuk mendukung hal tersebut, peningkatan efisiensi dengan pemanfaatan teknologi digital pun diharapkan

akan membawa dampak yang signifikan terhadap peningkatan daya saing perekonomian Indonesia (Permadi et al., 2018).

Sementara untuk mencapai pemerataan melalui transaksi digital, Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan yang perlu diselesaikan bersama (M.M & M.Pd, 2020). Isu yang terkait langsung dengan upaya peningkatan jumlah atau intensitas transaksi online dan valuasinya di antaranya adalah ketersediaan infrastruktur internet (Parmawati, 2019). Selain itu, persepsi tingkat kepercayaan masyarakat terhadap keamanan siber juga perlu menjadi perhatian.

Hasil dari proyek-proyek pemerintah dalam bidang telekomunikasi ini dapat terlihat jika semua lapisan masyarakat Indonesia bisa memanfaatkan dengan baik atau dengan kata lain semua masyarakat tidak gagap teknologi (Kusumadinata, 2015). Untuk menuju masyarakat digital, maka perlu adanya sosialisasi yang menyeluruh pada semua lapisan masyarakat baik masyarakat perkotaan, pedesaan, maupun pelosok. Salah satu pengabdian masyarakat ini akan memilih upaya untuk menyadarkan masyarakat yang kurang pemahaman tentang internet. Masyarakat diharapkan sudah melek akan teknologi digital dan mau memanfaatkannya secara maksimal. Usaha yang dilakukan diantaranya pengadaan sosialisasi dan pelatihan pada warga usia di atas 35 tahun Desa Pancur Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro. Dalam sosialisasi ini bertujuan untuk menumbuhkan minat warga untuk memanfaatkan internet dan memanfaatkan teknologi sebagai media informasi.

B. Metode

Kegiatan sosialisasi di desa Pancur Temayang Bojonegoro dilakukan dengan perencanaan bersama kepala desa Pancur. Wawancara yang dilakukan dua kali untuk memastikan bahwa warga pancur perlu diberikan sosialisasi bertema kesadaran akan pentingnya internet. Dari hasil wawancara diketahui bahwa warga yang mayoritas memiliki kegiatan bertani masih kurang memanfaatkan internet di era digital ini. Oleh karena itu, pada tanggal 15 Agustus 2019 pukul 11.00 – 13.00 WIB yang bertempat di balai desa Pancur Temayang Bojonegoro dilakukan sosialisasi “Peningkatan Kesadaran akan Pentingnya Internet bagi Warga Desa Pancur Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro”.



Gambar 1 Pembukaan Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa kegiatan sosialisasi yang dibuka oleh kepala desa Pancur Temayang Bojonegoro dan dilanjutkan pemaparan materi oleh dua pemateri dari civitas UNUGIRI Bojonegoro. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan peserta sosialisasi. Pertama pemateri menjelaskan sesuai takaran peserta yang notabene masyarakat yang kurang antusias dengan internet. Pemateri akan memberikan waktu untuk sesi tanya jawab kemudian menunjukkan beberapa contoh manfaat internet. Peserta yang mengikuti sosialisasi yaitu 20 orang yang terdiri dari kalangan ibu-ibu dan bapak-bapak seperti yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2 Peserta Kegiatan Sosialisai

Materi yang dijelaskan di dalam kegiatan sosialisasi tersebut kurang lebih adalah sebagai berikut.

Internet merupakan singkatan dari *interconnection network*. Internet adalah salah satu jaringan terbesar yang sering disebut sebagai pusat dari berkembangnya informasi (purwanto, 2006). Cara kerja internet yaitu menghubungkan seluruh komputer di dunia ke dalam satu jaringan sehingga dapat saling terhubung atau berkomunikasi satu dengan yang lain. Internet sekarang tidak hanya bias digunakan pada komputer, namun juga bisa digunakan pada gadget yang telah diatur sedemikian rupa yang disebut dengan *smartphone* (android).

Manfaat positif dari internet diantaranya yaitu mempercepat arus informasi, mempermudah akses data dan informasi, membantu mengerjakan tugas dengan cepat, self learning, dengan melihat berbagai tutorial, menambah wawasan dan pengetahuan, sebagai hiburan, mempererat relasi, dan sebagai media bisnis dan juga ekonomi.

Selain mempunyai manfaat, berikut dampak negatif dari internet yaitu kecanduan internet, terbengkalainya tugas karena sibuk dengan internet, kejahatan internet, misalnya penipuan, rentan bagi anak-anak di bawah umur, dan *cyber bullying*.

Unicorn pada dasarnya adalah perusahaan Startup, hanya yang membedakannya adalah nilai valuasi dari perusahaan tersebut apakah layak mendapat gelar Unicorn atau belum layak. Lantas bagaimana start up dapat mencapai nilai valuasi yang sebesar itu? Berdasar tulisan diatas kita ketahui nilai valuasi 'Unicorn' adalah jumlah yang fantastis. Startup adalah sebuah perusahaan yang sedang merintis dan baru berjalan dibawah 5 tahun. Sejatinnya Startup adalah perusahaan yang belum lama beroperasi. Maka itu Startup bisa juga disebut sebagai perusahaan rintisan (Wibawa, 2019).

Kementerian Perindustrian telah menetapkan empat langkah strategis dalam menghadapi Industri 4.0. Langkah-langkah yang akan dilaksanakan tersebut adalah:

1. Pertama, mendorong agar angkatan kerja di Indonesiaterus meningkatkan kemampuan dan keterampilannya, terutama dalam menggunakan IoT (teknologi internet of things) atau mengintegrasikan kemampuan internet dengan lini produksi di industri.
2. Kedua, pemanfaatan teknologi digital untuk memacu produktivitas dan daya saing bagi industri kecil dan menengah (IKM) agar mampu menembus pasar ekspor melalui program E-smart IKM.
3. Ketiga, pemanfaatan teknologi digital yang lebih optimal dalam perindustrian nasional seperti *Big Data, Autonomous Robots, Cybersecurity, Cloud, dan Augmented Reality*.
4. Keempat, mendorong inovasi teknologi melalui pengembangan start up dengan memfasilitasi inkubasi bisnis agar lebih banyak wirausaha berbasis teknologi di wilayah Indonesia.

Perdagangan elektronik atau e-commerce merupakan penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui system elektronik seperti internet atau televisise. E-commerce melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, system manajemen inventori otomatis, dan system pengumpula data otomatis (Jauhari, 2010).

Indonesia telah menggunakan e-commerce dalam beberapa hal. Contoh dari e-commerce yang ada di Indonesia yaitu iklan baris, retail, dan marketplace. Iklan baris yaitu salah satu e-commerce yang tergolong sederhana yang dapat ditemukan di koran-koran ke dalam dunia online. Contoh iklan baris yaitu OLX.co.id. Retail yaitu jenis e-commerce yang semua proses jual-beli dilakukan melalui system yang telah diterapkan oleh stus retail yang bersangkutan. Contohnya Berrybenka, Zalora, dan Lazada. Yang terakhir adalah matketplace yaitu penyedia jasa mall online. Dimana penjual akan menjadi pihak ketiga dalam ransaksi pembayaran. Marketplace umumnya menyediakan lapisan keamanan tambahan untuk setiap transaksi yang terjadi seperti system pembayaran escrow atau dikenal dengan rekening bersama. Contohnya seperti pembayaran yang ada di bukalapak.

Pemaparan materi dan pengetahuan tentang internet selesai, maka selanjutnya pemateri memberikan dan mengajak peserta untuk langsung menggunakan salah satu marketplace yaitu “Shopee” untuk memasarkan produk. Peserta langsung ditunjukkan cara membuat akun sampai bagaimana cara mendapatkan keuntungan dari program-program yang ada di market place tersebut. Pemateri memberikan contoh produk yang bisa dikembangkan atau diperjualbelikan yang ada di desa Pancur seperti bonggol pisang. Kegiatan sosialisasi ditutup dengan mengisi lembar feedback untuk mengetahui respon dari peserta sosialisasi.

Hampir semua peserta yang mengikuti kegiatan sudah mengenal internet. Namun, masih sedikit yang memanfaatkan

internet secara maksimal seperti memanfaatkan dalam hal jual beli melalui salah satu market place. Peserta dari kalangan ibu-ibu banyak memanfaatkan internet hanya dengan menggunakan aplikasi whats-app, facebook, ataupun instagram. Hanya satu dari 20 peserta yang memberikan pernyataan bahwa sudah pernah menggunakan salah satu market place yaitu aplikasi “shopee” untuk membeli barang. Untuk peserta dari kalangan bapak-bapak belum pernah memanfaatkan aplikasi dari salah satu market place. Ada dua pokok bahasan yang dipaparkan dalam kegiatan sosialisasi yaitu pentingnya internet dalam perkembangan industry 4.0 dan cara menggunakan salah satu market place. Keterbatasan waktu pertemuan mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan secara detail. Namun, dari kegiatan ini diharapkan peserta dapat lebih mengeksplor mengenai potensi apa yang memiliki nilai jual di sekitar mereka dan memasarkan secara luas melalui internet.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini mendapat respon baik dari warga desa Pancur Bojonegoro yang dapat dilihat dari hasil kuisioner yang telah diberikan setelah pemateri menjelaskan materi. Kuisioner yang diberikan kepada peserta juga menunjukkan bahwa materi yang disampaikan menarik dan peserta tertarik untuk melakukan jual beli secara online. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar. meskipun terdapat sedikit kendala, namun dapat diatasi oleh tim pelaksana kegiatan.

Secara garis besar, hasil kegiatan sosialisasi “Peningkatan Kesadaran akan Pentingnya Internet bagi Warga Desa Pancur Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro” mencakup

beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta.
2. Ketercapaian tujuan pelatihan.
3. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi.

Target peserta pelatihan seperti yang direncanakan sebelumnya yaitu 25 orang warga desa Pancur. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 20 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 80 %. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan “Peningkatan Kesadaran akan Pentingnya Internet bagi Warga Desa Pancur Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro” dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan sukses.

Ketercapaian tujuan pelatihan mengenai tujuan yang pertama yaitu menumbuhkan minat warga untuk memanfaatkan internet dapat dilihat dari hasil kuisioner yang telah diisi oleh peserta setelah pemaparan materi selesai. Dengan menghitung prosentase hasil kuisioner peserta yang tertarik dengan kegiatan sosialisasi dengan tema pentingnya internet yaitu sebesar 80 %. Dari prosentase tersebut maka ketercapaian tujuan yang pertama dapat dikatakan berhasil dicapai.

Tujuan yang kedua yaitu memanfaatkan teknologi sebagai media informasi dan sarana jual beli. Ketercapaian tujuan yang kedua dilihat dari prosentase peserta yang berminat untuk jualan online yaitu sebesar 65 %. Hasil ini menunjukkan bahwa tujuan yang kedua dapat dikatakan cukup berhasil dicapai.

Kemampuan peserta dalam penguasaan materi dapat dilihat dari hasil prosentase peserta yang memahami materi secara jelas yaitu sebesar 80 %. Dari hasil prosentase tersebut,

maka ketercapaian kegiatan dilihat dari keberhasilan komponen yang ketiga ini dikatakan berhasil. Dari hasil ketiga komponen tersebut maka dapat dirata-rata nilai persentasenya yaitu sebesar 76,25 %. Maka dari hasil tersebut kegiatan “Peningkatan Kesadaran akan Pentingnya Internet bagi Warga Desa Pancur Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro” dikatakan berhasil dan sukses.

Faktor pendukung pelaksanaan kegiatan sosialisasi diantara yaitu sebagai berikut:

1. pemateri yang sudah berpengalaman dalam dunia digital dan mempunyai lapak sendiri dari salah *market place*.
2. Kepala desa Pancur mendukung kegiatan dengan mengerahkan perangkat desa untuk membantu persiapan kegiatan.
3. Sarana dan prasarana yang ada di balai desa Pancur mendukung keberlangsungan acara secara lancar.

Selain faktor pendukung terdapat faktor penghambat kegiatan sosialisasi ini yaitu:

1. Jaringan internet yang bisa diakses di desa Pancur terbatas dan wifi balai desa saat itu mengalami trouble.
2. Peserta yang datang tidak tepat waktu.
3. Posisi balai desa yang satu lokasi dengan sekolah dasar membuat kegiatan tidak kondusif ketika materi yang kedua karena banyaknya suara anak-anak yang pulang sekolah.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan sosialisasi ini adalah:

1. Peserta yang tertarik dengan kegiatan sosialisasi dengan tema pentingnya internet yaitu sebesar 80 %.
2. Peserta yang berminat untuk melakukan jualan online yaitu sebesar 65 %.

Kegiatan sosialisasi terkait pentingnya internet jika ingin dilanjutkan di desa Pancur Temayang Bojonegoro sebaiknya dilakukan saat ada kegiatan rutin warga desa Pancur seperti acara tahlil (berdasarkan keterangan kepala desa pancur acara tahlil dilaksanakan pada malam hari). Pada saat tersebut bisa lebih banyak warga yang datang dan perlu diadakan follow up supaya hasil sosialisasi lebih dipahami peserta.

E. Daftar Pustaka

- Febriani, N., & Dewi, W. W. A. (2019). *Perilaku Konsumen di Era Digital: Beserta Studi Kasus*. Universitas Brawijaya Press.
- Jauhari, J. (2010). Upaya Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah (Ukm) gengan Memanfaatkan E-Commerce. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 2(1), Article 1. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/article/view/718>
- Kusumadinata, A. A. (2015). *Pengantar Komunikasi Perubahan Sosial*. Deepublish.
- M.M, V. N. S., S. E., & M.Pd, D. A., S. S. (2020). *Revolusi Uang Digital Era. 5.0 Transaksi Digital*. CV. Insan Cendekia Mandiri.
- M.Sc, P. D. S. A., S. E. (2019). *Transformasi Ekonomi Berbasis Digital di Indonesia: Lahirnya Tren Baru Teknologi, Bisnis,*

Ekonomi, dan Kebijakan di Indonesia. Gramedia Pustaka Utama.

- Parmawati, R. (2019). *Valuasi Ekonomi Sumberdaya Alam & Lingkungan Menuju Ekonomi Hijau*. Universitas Brawijaya Press.
- Permadi, D., Shabrina, F., & Rahyaputra, V. (2018). *Menyongsong Kewirausahaan Digital Indonesia*. UGM PRESS.
- purwanto, D. (2006). *Komunikasi Bisnis, edisi 3*. Erlangga.
- Sabri, A. (2020). *Pendidikan Islam Menyongsong Era Industri 4.0*. Deepublish.
- Straubhaar, J., LaRose, R., & Davenport, L. (2015). *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*. Cengage Learning.
- Suman, A., Putra, R. E. N., Amalia, S. K., Hardanto, H., Rusmalina, Kusuma, C. A., & Amir, F. (2019). *Ekonomi Lokal: Pemberdayaan dan Kolaborasi*. Universitas Brawijaya Press.
- Wibawa, I. (2019). *Era Bisnis Online: Underdog vs Raksasa Bisnis*. penakopihitam.
- Yudhanto, Y., & Azis, A. (2019). *Pengantar Teknologi Internet of Things (IoT)*. UNSPress.

Biografi Penulis

Penulis bernama Roihatur Rohmah yang lahir di Tuban, 26 Maret 1994. Penulis berdomisili di Dsn Krajan rt/rw 002/004 Mulyoagung Singgahan Tuban. Program studi Sistem Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro sekarang menjadi tempat untuk berbagi

ilmu yang telah ditempuhnya saat masa belajar. Pendidikan Sarjana dan magister yang dipilih yaitu Fisika Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Jika ada saran dan kritik dapat menghubungi email roiaturrohmah@gmail.com.

Akulturası Budaya Kuliner pada Masakan Pindang di Lampung

Veronika Nugraheni Sri Lestari & Bangun Permadi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis -Universitas Dr. Soetomo Surabaya

lvenugra@unitomo.ac.id

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Provinsi Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di bagian paling timur Pulau Sumatera. Jumlah penduduk Lampung pada tahun 2015 mencapai 8.117.268 (BPS Provinsi Lampung, 2016). Secara kependudukan Provinsi Lampung menurut BPS 2011 dalam (Suyanto dan Mujid, 2017:87) dihuni oleh berbagai suku dengan suku mayoritas adalah suku Jawa sejumlah 64,06%, lalu suku Lampung dengan persentase sejumlah 13,56%, suku terbesar ketiga adalah suku Sunda dengan persentase sejumlah 9,61% dan sisanya adalah campuran beberapa suku yang tinggal di Provinsi Lampung. Beragamnya suku yang tinggal di Lampung mengakibatkan terjadinya interaksi antar budaya di Lampung sehingga akan timbul akulturasi budaya. Menurut Mulyana (dalam Romli, 2015) Akulturasi adalah suatu bentuk

perubahan budaya yang merupakan hasil dari interaksi dan kontak kelompok-kelompok budaya, dengan menekankan pada penerimaan budaya serta pola baru dan ciri-ciri masyarakat pribumi oleh kelompok-kelompok minoritas. Salah satu suku yang tinggal di Provinsi Lampung adalah suku yang berasal dari Sumatera Selatan dengan jumlah yang tinggal di Provinsi Lampung mengacu pada data dari BPS Provinsi Lampung dalam (Suyanto dan Mujid, 2011:87) adalah 5,40%. Suku dari Sumatera Selatan yang tinggal di Lampung memiliki budaya yang dianut sesuai dengan daerah asalnya. Perbedaan budaya tersebut akan berakibat pada terjadinya interaksi dengan suku lokal. Ketika terjadi interaksi antara dua kelompok berbeda maka akan timbul akulturasi budaya.

Budaya sebagai objek dari akulturasi adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi (Soelaeman, 2011). Proses akulturasi akan terjadi penerimaan pengaruh budaya dari satu suku ke suku yang lain. Menurut Mulyana (dalam Romli, 2015) akulturasi merupakan proses dua arah. Perubahan yang terjadi akibat akulturasi adalah interaksi budaya yang akan saling mempengaruhi satu sama lain. Kultural atau akulturasi ditandai dengan perubahan pada pola-pola budaya kelompok minoritas seperti bahasa, nilai, pakaian, dan makanan (Romli, 2015).

Salah satu budaya yang dibawa oleh suku asal Sumatera Selatan adalah budaya kuliner, khususnya pindang ikan. Pindang merupakan masakan berkuah yang berbahan dasar ikan sungai seperti patin, tomang, baung, dan lais dengan

bumbu dasar bawang merah, bawang putih, jahe, lengkuas, dan cabai (BALITBANGNOVDA Sumatera Selatan, 2013). Berdasarkan asalnya terdapat lima jenis pindang ikan di Sumatera Selatan yaitu pindang Palembang, pindang pegagan, pindang meranjat, pindang musi rawas, dan pindang tempoyak (BALITBANGNOVDA Sumatera Selatan, 2013).

Pindang bagi masyarakat Lampung memang dapat ditafsirkan sebagai sejenis sup atau masakan berkuah yang berbahan dasar ikan, dengan cita rasa kuah yang kaya akan rempah. Bahan utama ikan pada pindang tidak terlepas dari faktor Provinsi Lampung dialiri lima sungai besar yang mengakibatkan terbentuknya Daerah Aliran Sungai (DAS) (Anggraini, 2017). Lima DAS di Provinsi Lampung menjadi habitat berkembangnya spesies ikan-ikan sungai yang menjadi salah satu sumber daya alam hayati bahan utama pindang. Way Tulang Bawang sebagai salah satu Daerah Aliran Sungai di Lampung merupakan salah satu sumber ikan sungai yang ada di Lampung (Anggraini, 2017). Jenis ikan sungai yang biasanya digunakan sebagai bahan utama pindang adalah baung, gabus, lais, dan nila (Anggraini, 2017).

Pindang Lampung memiliki karakteristik rasa kuahnya yang gurih, pedas, dan segar dengan aroma yang kuat dari bumbu-bumbu yang terdiri dari bawang merah, bawang putih, cabai merah, serai, lengkuas, daun salam, daun jeruk, kunyit dan irisan tomat. Masyarakat Lampung memiliki produk pindang khas yang hanya di Provinsi Lampung yaitu pindang dengan bahan utama kepala ikan simba (Dinas Pariwisata Provinsi Lampung, 2017). Ikan Simba merupakan spesies ikan yang

hanya bisa didapatkan di perairan laut Provinsi Lampung (Dinas Pariwisata Provinsi Lampung, 2017). Produk pindang ikan di Lampung baik yang berasal dari Lampung atau Sumatera Selatan telah berkembang dengan berdirinya banyak rumah makan dengan menu khas pindang. Berikut data dari Badan Pusat Statistik Kota Bandar Lampung tentang daftar rumah makan yang menjual pindang sebagai menu utama:

Tabel 1.1 Restoran/Rumah Makan Pindang di Kota Bandar Lampung 2017.

No	Rumah Makan	Jenis Pindang
1	Rumah Makan Rasa Palembang	Pindang Palembang
2	Rumah Makan Ria	Pindang Palembang
3	Rumah Makan Rusdi Gendut	Pindang Lampung
4	Rumah Makan Pindang Meranjat Riu Sultan Agung	Pindang Meranjat
5	Rumah Makan Pindang Meranjat Riu Raden Saleh	Pindang Meranjat
6	Rumah Makan Pindang Meranjat Riu Gatot Subroto	Pindang Meranjat
7	Rumah Makan Pindang Meranjat Riu Pramuka	Pindang Meranjat
8	Rumah Makan Pindang Merapi Riu	Pindang Meranjat

Sumber: Data Diolah (2019)

Mengacu pada Tabel 1.1 yang diolah dari situs resmi BPS Kota Bandar Lampung terdapat delapan rumah makan yang terdaftar dengan mayoritas tujuh rumah makan menjual pindang yang berasal dari Sumatera Selatan. Pindang lampung dari sumber BPS Provinsi Lampung hanya ada satu yang terdaftar.

Pada fenomena ini dapat disimpulkan sementara bahwa masakan pindang yang berasal dari Sumatera Selatan lebih banyak digemari sehingga lebih banyak didirikan dibandingkan pindang yang berasal dari Lampung. Berdasarkan latar belakang yang ada maka penelitian akan lebih spesifik membahas tentang pindang sebagai bentuk akulturasi budaya Sumatera Selatan di Provinsi Lampung. Pada penelitian ini akan dibahas tentang perbandingan dari masing-masing jenis pindang yang berasal dari Sumatera Selatan dan Lampung dan akultasinya di Provinsi Lampung secara historis dan karakteristik produknya.

2. Rumusan Masalah

Mengacu pada konteks penelitian, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perbedaan karakteristik jenis pindang yang ada di Provinsi Lampung?
- b. Bagaimana pengaruh akulturasi budaya antar suku Lampung dan suku Sumatera Selatan pada ragam jenis pindang di Provinsi Lampung?

Penelitian ini berguna untuk berpikir kreatif dan mendalam tentang Pengetahuan akan kuliner tradisional tentang kuliner tradisional dalam hal ini adalah pindang dari Sumatera Selatan dan Lampung, serta dapat menumbuhkan cinta tanah air melalui kuliner khas Indonesia, lalu membantu menumbuhkan inisiatif dan sikap mencintai kuliner tradisional Indonesia.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Sugiyono (2018:15)

menyatakan penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian berdasarkan filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah dengan peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengumpulan sumber data sebagai sampel dilakukan dengan metode *purposive*, pengumpulan data dilakukan dengan teknik triangulasi, sifat analisis data adalah induktif kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Pendekatan kualitatif dipilih karena penekanan pendekatan ini terdapat pada makna dan sifatnya yang induktif sehingga dapat digunakan untuk mengetahui dan memahami lebih dalam tentang karakteristik dan akulturasi budaya pada kuliner pindang yang ada di Provinsi Lampung.

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian historikal. Yusuf (2014: 346) menyatakan bahwa penelitian dengan metode historikal bertujuan untuk merekonstruksi kembali secara sistematis, akurat dan objektif kejadian atau peristiwa yang telah terjadi di masa lampau dengan menggunakan pendekatan normatif dan interpretatif. Jenis penelitian historikal dipilih karena diperlukan adanya penelitian yang kritis terhadap pengumpulan data sisi sejarah dari akulturasi budaya pada kuliner pindang sehingga data yang dikumpulkan adalah data yang valid.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Definisi Operasional

Pada pelaksanaan penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data akan menggunakan wawancara mendalam pada subjek

atau *In Depth Interview*. Jenis wawancara yang akan digunakan adalah wawancara semistruktur dengan tujuan untuk lebih memberikan kebebasan pada subjek wawancara untuk berbagi informasi dalam ruang lingkup pedoman pertanyaan wawancara yang telah dirumuskan.

Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan di Provinsi Lampung dengan mewawancarai pemilik atau koki rumah makan pindang yang ada di Lampung dengan usia rumah makan minimal lima tahun. Subjek akan dibagi dalam empat jenis pindang yaitu Pindang Meranjat, Pindang Pegagan, Pindang Palembang dan Pindang Lampung. Berikut adalah indikator variabel pedoman wawancara pelaksanaan penelitian Pindang sebagai Bentuk Akulturasi Budaya Sumatera Selatan di Provinsi Lampung:

Tabel .1.1. Indikator Variabel Pedoman Wawancara Pelaksanaan Penelitian Pindang sebagai Bentuk Akulturasi Budaya Sumatera Selatan di Provinsi Lampung.

No	Indikator	Sumber
1	Pindang merupakan masakan berkuah yang berbahan dasar ikan sungai	BALITBANGNOVDA (2013)
2	Menjelaskan berdirinya rumah makan	
3	Berdasarkan asalnya terdapat 5 jenis pindang ikan di Sumatera Selatan yaitu pindang Palembang, pindang pegagan, pindang meranjat, pindang musi rawas, dan pindang tempoyak	BALITBANGNOVDA (2013)
4	Alasan memilih pindang sebagai menu utama	

5	Makanan tradisional sebagai makanan umum yang biasa dikonsumsi sejak beberapa generasi, terdiri dari hidangan yang sesuai dengan selera manusia	Sastroamidjojo (1995)
6	Makanan tradisional sebagai makanan yang dikonsumsi oleh golongan etnik dan wilayah spesifik	Adiasih <i>dkk</i> (2015)
7	Makanan tradisional atau kuliner lokal adalah produk makanan dengan karakteristik tertentu yang membedakannya dengan makanan daerah lain	Tyas (2017)
8	Makanan tradisional merupakan produk kuliner yang dihidangkan dalam perayaan dan waktu tertentu	Tyas (2017)
9	Makanan tradisional merupakan makanan yang diolah dengan resep turun temurun	Adiasih <i>dkk</i> (2015)
10	Pindang merupakan masakan olahan ikan sungai seperti patin, baung, lais, toman, gabus, dan seluang	BALITBANGNOVDA (2013)
11	Bahan utama ikan pada pindang tidak terlepas dari faktor Provinsi Lampung dialiri lima sungai besar	Anggraini (2016)
12	Perubahan diakibatkan kontak dengan kelompok dan budaya baru	Romli (2015)
13	Penambahan bumbu yang khas dari budaya lokal	Sankar (2017)
14	Perubahan terjadi karena peleburan dengan cita rasa lokal	Sankar (2017)
15	Komponen utama hidangan lokal sebagai karakteristik tertentu	Tyas (2107)

Sumber: Data Diolah (2019)

Tabel.1.2 Indikator Variabel Pedoman Wawancara
Pelaksanaan Penelitian Pindang sebagai Bentuk Akulturasi
Budaya Sumatera Selatan di Provinsi Lampung (Lanjutan).

No	Indikator	Sumber
16	Interaksi budaya menghasilkan metode memasak yang baru	Anggraeni (2015)
17	Penambahan bumbu dan rempah lokal pada peleburan cita rasa kuliner	Sankar (2017)
18	Interaksi antar budaya menghasilkan metode memasak baru dan produk kuliner baru	Anggraeni (2015)
19	Peleburan rasa pada kuliner berbeda budaya karena untuk disesuaikan dengan selera masyarakat setempat	Sankar (2017)
20	Makanan tradisional atau kuliner lokal adalah produk makanan dengan karakteristik tertentu	Tyas (2017)
21	Makanan tradisional sebagai makanan umum yang biasa dikonsumsi sejak beberapa generasi, terdiri dari hidangan yang sesuai dengan selera manusia, tidak bertentangan dengan keyakinan agama masyarakat lokal, dan dibuat dari bahan-bahan makanan dan rempah-rempah local	Adiasih <i>dkk</i> (2015)
22	Makanan tradisional sebagai makanan yang dikonsumsi oleh golongan etnik dan wilayah spesifik, diolah berdasarkan resep yang secara turun temurun	Adiasih <i>dkk</i> (2015)
23	Kontak kebudayaan dapat terjadi antara aspek-aspek yang materiil salah satunya adalah makanan	Saebani (2012)
24	Terdapat 5 bentuk kontak kebudayaan dapat menyebabkan akulturasi	Saebani (2012)

25	Peleburan antara dua budaya dilakukan untuk menyesuaikan selera masyarakat lokal	Sankar (2017)
26	Proses adaptasi selera masyarakat lokal atas masakan baru dengan penambahan bumbu dan rempah khas lokal	Sankar (2017)
27	Akulturası memerlukan proses dua arah dalam saling mempengaruhi	Romli (2015)
28	Proses peleburan yang membawa dampak baik pada cita rasa baru yang terbentuk dari makanan akan diterima oleh masyarakat lokal	Sankar (2017)
29	Akulturası terjadi karena kesetian dan keserasian sosial, kesempatan dalam bidang ekonomi, persamaan kebudayaan, perkawinan campur dan adanya ancaman dari luar	Gillin dalam Romli (2015)

Sumber: Data Diolah (2019)

2. Deskriptif Data

a. Daftar Informan

Tabel 2.1. Daftar Informan Rumah Makan: Pindang sebagai Bentuk Akulturasi Budaya Sumatera Selatan di Lampung.

No	Narasumber	Rumah Makan	Tahun Berdiri	Jenis Pindang	Alamat	Inisial
1	Bapak Ria	Rumah Makan Pindang Ria	1997	Pindang Palembang	Jalan K. H. Ahmad Dahlan No.9, Pahoman, Enggal, Kota Bandar Lampung, Lampung 35228	RI
2	Bapak Cek Mat	Rumah Makan Rasa Palembang	1981	Pindang Palembang	Jalan Bahari No.39, Panjang Utara, Panjang, Kota Bandar Lampung, Lampung	CM
3	Ibu Noni	Rumah Makan Pindang Agam	1985	Pindang Palembang	Jalan AH Nasution No.33, Yosorejo, Metro Timur, Kota Metro, Lampung 34112	NN
4	Ibu Yabani	Rumah Makan Pindang Wong Kito	2007	Pindang Pegagan	Jalan Sultan Agung No.4, Labuhan Ratu, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132	YBN

5	Bapak Novi	Rumah Makan Pindang Kei	2012	Pindang Pegagan	Jalan Gatot Subroto No.172 Sukaraja, Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung, Lampung	NV
6	Bapak Rudi	Rumah Makan Pindang Pagagan Asli	1990	Pindang Pegagan	Jalan Lintas Sumatra No.22, Way Urang, Kedaton, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung 35551	RD
7	Ibu Cici	Rumah Makan Pindang Meranjat Riu Antasari	2013	Pindang Meranjat	Jalan Pangeran Antasari, Tanjung Baru, Kedamaian, Tj. Baru, Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Lampung 35133	CC
8	Ibu Aduk	Rumah Makan Pindang Meranjat Bu Aduk	2008	Pindang Meranjat	Jalan Perintis Kemerdekaan No. 59, Kota Baru, Tj. Karang Tim., Kota Bandar Lampung, Lampung 35121	AD

Sumber: Data Diolah (2019)

Tabel. 2.2. Daftar Informan Rumah Makan: Pindang sebagai Bentuk Akulturasi Budaya Sumatera Selatan di Lampung (Lanjutan).

N o	Nara- sumber	Rumah Makan	Tahun Ber- diri	Jenis Pindang	Alamat	Ini- sial
9	Bapak Darmaku- suma	Rumah Makan Pindang Meranjat Manap	2013	Pindang Meranjat	Jalan Imam Bonjol No.28, Hadimulyo Bar., Metro Pusat, Kota Metro, Lampung 34125	DK
1 0	Ibu Sophia	Rumah Makan Cik Wo	2014	Pindang Lampung	Jalan Kimaja TanjungSeneng, Sepang Jaya, Labuhan Ratu, Sepang Jaya, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35213	SP
1 1	Bapak Dodi	Rumah Makan Dapur Tatu	2014	Pindang Lampung	Jalan Putri Balau No.24, Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Lampung 35128	DD
1 2	Bapak Abdul Roni	Rumah Makan Pindang Lima saudara	1985	Pindang Lampung	Jl. Soekarno- Hatta No.537, Ps. Sukadana, Sukadana, Kabupaten Lampung Timur, Lampung 34194	AR

Sumber: Data Diolah (2019)

Tabel 2.3 Daftar Informan Konsumen: Pindang sebagai Bentuk Akulturasi Budaya Sumatera Selatan di Lampung.

No	Narasumber	Konsumen Rumah Makan	Tahun Berdiri	Jenis Pindang	Alamat	Inisial
1	Bapak Sulaeman	Rumah Makan Rasa Palembang	1981	Pindang Palembang	Jalan Bahari No.39, Panjang Utara, Panjang, Kota Bandar Lampung, Lampung	SL
2	Bapak Yusron	Rumah Makan Rasa Palembang	1981	Pindang Palembang	Jalan Bahari No.39, Panjang Utara, Panjang, Kota Bandar Lampung, Lampung	YSR
3	Diah	Rumah Makan Pindang Agam	1985	Pindang Palembang	Jalan AH Nasution No.33, Yosorejo, Metro Timur, Kota Metro, Lampung 34112	DH
4	Kholiq	Rumah Makan Pindang Agam	1985	Pindang Palembang	Jalan AH Nasution No.33, Yosorejo, Metro Timur, Kota Metro, Lampung 34112	KQ
5	Bapak Rudi	Rumah Makan Pindang Kei	2012	Pindang Pegagan	Jalan Gatot Subroto No.172 Sukaraja, Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung, Lampung	RDI

6	Bapak Muklis	Rumah Makan Pindang Wong Kito	2007	Pindang Pegagan	Jalan Sultan Agung No.4, Labuhan Ratu, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132	M KL
7	Bapak Abdul	Rumah Makan Pindang Wong Kito	2007	Pindang Pegagan	Jalan Sultan Agung No.4, Labuhan Ratu, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132	ABD
8	Bapak Mukar-om	Rumah Makan Pindang Pagagan Asli	1990	Pindang Pegagan	Jalan Lintas Sumatra No.22, Way Urang, Kedaton, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung 35551	M KR
9	Ibu Ros	Rumah Makan Pindang Meranjat Bu Aduk	2018	Pindang Meranjat	Jalan Perintis Kemerdekaan No. 59, Kota Baru, Tj. Karang Tim., Kota Bandar Lampung, Lampung 35121	ROS
10			2013	Pindang Meranjat	Jalan Pangeran Antasari, Tanjung Baru, Kedamaian, Tj. Baru, Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Lampung 35133	P WT

Tabel 2.4 Daftar Informan Konsumen: Pindang sebagai Bentuk Akulturasi Budaya Sumatera Selatan di Lampung (Lanjutan)

N o	Nara- sumber	Kon- sumen Rumah Makan	Ta- hun Ber- diri	Jenis Pindang	Alamat	Ini- sial
1 1	Bapak Edi	Rumah Makan Pindang Meran- jat Riu Antasari	2013	Pindang Meranjat	Jalan Pangeran Antasari, Tanjung Baru, Kedamaian, Tj. Baru, Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Lampung 35133	ED
1 2	Ibu Zahra	Rumah Makan Pindang Mer- anjat Manap	2013	Pindang Meranjat	Jalan Imam Bonjol No.28, Hadimulyo Bar, Metro Pusat, Kota Metro, Lampung 34125	Z HR
1 3	Ibu Farida	Rumah Makan Dapur Tatu	2014	Pindang Lampung	Jalan Putri Balau No.24, Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Lampung 35128	FRD
1 4	Dina	Rumah Makan Cik Wo	2014	Pindang Lampung	Jalan Kima- ja Tan- jungSeneng, Sepang Jaya, Labuhan Ratu, Sepang Jaya, Kedaton, Kota Bandar Lam- pung, Lampung 35213	DN

1 5	Fajar	Rumah Makan Cik Wo	2014	Pindang Lampung	Jalan Kimaja TanjungSeneng, Sepang Jaya, Labuhan Ratu, Sepang Jaya, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35213	FJR
1 6	Bapak Zunaidi	Rumah Makan Pindang Lima saudara	1985	Pindang Lampung	Jl. Soekarno-Hatta No.537, Ps. Sukadana, Sukadana, Kabupaten Lampung Timur, Lampung 34194	Z ND

Sumber: Data Diolah (2019)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Pindang secara umum menggunakan bahan utama ikan baung dan ikan patin.
2. Komponen pindang pada Pindang asal Sumatera Selatan adalah tiga jenis sambal yaitu sambal terasi rampai, sambal nanas dan sambal mangga, berbagai jenis lalapan serta tempoyak. sedangkan komponen pindang asal Lampung adalah sambal terasi rampai, bahan untuk seruit dan lalapan.
3. Karakteristik Pindang Palembang adalah beraroma terasi, rasa cenderung manis dan asam, serta tekstur kuah tidak kental.
4. Karakteristik Pindang Pegagan adalah beraroma nanas,

rasa cenderung manis, pedas dan asam, serta tekstur kuah kental.

5. Karakteristik Pindang Meranjat adalah beraroma terasi dan nanas, rasa pedas dan asam, serta tekstur kuah tidak terlalu kental.
6. Karakteristik Pindang Lampung adalah beraroma kaldu ikan, rasa cenderung pada pedas, asin dan asam, serta kuah cenderung encer.
7. Teknik pengolahan pindang melalui perebusan yaitu dengan merebus bumbu dan ikan.
8. Pindang adalah makanan tradisional yang berasal dari Sumatera Selatan dan Lampung, tepatnya berasal dari Kota Palembang untuk Pindang Palembang, Kabupaten Ogan Ilir untuk Pindang Pegagan dan Pindang Meranjat dan Pindang Lampung Pepadun dari daerah Lampung Pubiyan.
9. Pindang memiliki fungsi sebagai makanan sehari-hari, hidangan untuk menyambut tamu dan hidangan untuk acara intim keluarga.
10. Pindang mengalami akulturasi dengan budaya Lampung melalui interaksi informan dengan konsumen lokal. Hasil dari akulturasi adalah adanya menu seruit dan pindang ikan simba pada rumah makan pindang khas Sumatera Selatan.
11. Pindang Lampung mengalami akulturasi dengan budaya baru seperti Pindang Dapur Tatu yang menambah kuantitas bumbu untuk menarik konsumen yang lebih muda.

E. Daftar Pustaka

- Adiasih, Priskila., dan Brahmana, Ritzky. 2015. *Presepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta Di Surabaya*. 19 (2):112-125.
- Anggraeni, Pipit. 2015. *Menu Populer Hindia Belanda (1901-1942): Kajian Pengaruh Budaya Eropa Terhadap Kuliner Indonesia*. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang. 1(1):88-95
- Anggraini, Dian. 2017. *Menyeruit Yuk*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: Jakarta.
- Badan Pusat Statistik Kota Bandar Lampung. 2017. Rumah Makan di Kota Bandar Lampung Tahun 2015. <https://bandarlampungkota.bps.go.id/statictable/2017/01/20/176/rumah-makan-di-kota-bandar-lampung-tahun-2015.html>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung. 2015. Jumlah Penduduk Provinsi Lampung 2015
<https://lampung.bps.go.id/statictable/2016/07/29/471/jumlah-penduduk-dan-laju-pertumbuhan-penduduk-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-lampung-2010-2014-dan-2015.html>
- BALITBANGNOVDA Sumatera Selatan. 2013. Pindang Ikan <http://balitbangnovdasumsel.com/warisanbudaya/budaya/4>
- Dinas Pariwisata Provinsi Lampung. 2017. Pindang Ikan Ika <http://dinaspariwisata.lampungprov.go.id/category/kuliner-khas/>

- Hadisantoso. 1993. Makanan Tradisional yang Memiliki Kandungan Gizi dan Keamanan yang Baik. Makalah disajikan dalam seminar Pengembangan Pangan Tradisional dalam Rangka Penganekaragaman Pangan: Jakarta.
- Koentjaraningrat. 1999. *Manusia dan Kebudayaan Di Indonesia*. Djambatan: Jakarta.
- Romli, Khomsahrial. 2015. *Akulturasasi Dan Asimilasi Dalam Konteks Interaksi Antar Etniks*. 8 (1):3-13.
- Saebani, Beni Ahmad. 2012. *Pengantar Antropologi*. Pustaka Setia: Bandung
- Sankar, Amal. 2017. Creation of Indian-Chinese Cuisine: Chinese Food in Indian City. *Journal of Ethnic Food*. 4:268-273
- Sastroamidjojo, S. 1995. *Makanan Tradisional, Status Gizi, dan Produktivitas Kerja. Dalam Prosiding Widyakarya Nasional Khasiat Makanan Tradisional*. Kantor Menteri Negara Urusan Pangan: Jakarta.
- Setiadi, E.M., Hakam, K.A., dan Effendi, R. 2015. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Edisi ke-4. PT Refika Aditama: Bandung
- Soelaeman, Munandar. 2015. *Ilmu Budaya Dasar: Suatu Pengantar*. Edisi ke-3. Kencana: Jakarta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*. Edisi ke-27. Alfabeta: Bandung
- Suyanto., dan FA, Mujid. 2017. *Pemakaian Bahasa Jawa di Provinsi Lampung Berdasar Data Sensus Penduduk 2010*. 12 (3):81-92.

- Tyas, Agnes Siwi Purwaning. 2017. *Identifikasi Kuliner Lokal Indonesia Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. 1 (1):1-14.
- Yusuf, A.M. 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif, dan Gabungan*. Kencana: Jakarta.

Biodata Penulis 1

Veronika Nugraheni Sri Lestari, SE, MM. Lahir di Surabaya, 25 Oktober 1971. Penulis menempuh pendidikan S-1 di Universitas Dr. Soetomo Surabaya (Ekonomi Pembangunan) pada tahun 1990 -1995 dan dilanjutkan pendidikan S-2 di Universitas Dr. Soetomo (Magister Manajemen) pada tahun 2000 – 2002. Saat ini , penulis melanjutkan Studi S-3 Program Doktor Ilmu Manajemen di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIESIA) Surabaya. Penulis adalah Dosen tetap di Fakultas Ekonomi dan Bisnis – Universitas Dr. Soetomo Surabaya dari tahun 1998 – sampai sekarang dan sebagai Kaprodi Ekonomi Pembangunan Universitas Dr. Soetomo. Penulis juga mendapatkan Hibah Ristek Dikti / Brin – Skema PTUPT (Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi) pada tahun 2018, 2019 dan 2020, serta memiliki 3 hak paten.

Biodata Penulis 2

Bangun Permadi, lahir pada tanggal 2-12-1993 di Labuhan Maringgai, menyelesaikan studi S1 tahun 2015 – 2019 di Universitas Ciputra Surabaya Program Studi Bisnis Hospitality Peminatan Culinary Business, pada tahun 2019 – sekarang , penulis sebagai *Owner* Wasing Mie Surabaya, usaha kuliner dengan produk utama mie ayam dengan resep Tiongkok Selatan (Szechuan). Akun Instagram yang digunakan @wasingmiesby,

pada tahun 2018 – 2019 , penulis sebagai Ketua umum *Student Representative Board* Universitas Ciputra, 2017 – 2018 Anggota Komisi C *Student Representative Board* Universitas Ciputra, 2016 – 2017 Anggota departemen *Event Management Student Union Culinary Business* Universitas Ciputra, dan pada tahun 2012 – 2013, penulis sebagai Koordinator divisi Pengembangan Seni *Indonesisches Gamelan – Orchester Kridha Budaya Sari in Stuttgart Jerman*.

Penguatan Diversifikasi Produk Kampung Tenun Kabupaten Solok

Okki Trinanda & Astri Yuza Sari

okki.trinanda@fe.unp.ac.id

Universitas Negeri Padang

A. Latar Belakang

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Penguatan Diversifikasi Produk Kampung Tenun Kabupaten Solok” merupakan kelanjutan kegiatan PKM pada tahun-tahun sebelumnya. Pada tahun 2018 dan 2019 lalu Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Padang telah sukses mengadakan kegiatan pengabdian **Penguatan Strategi Pemasaran Kelompok Tenun Mulia** di Kampung Tenun Sungai Jambur Kabupaten Solok. Kegiatan ini dilaksanakan atas permasalahan masih lemahnya Strategi Pemasaran yang dilaksanakan oleh Kelompok Tenun tersebut, sedangkan mereka memiliki produk yang sangat potensial untuk dikembangkan.

Kelompok tenun ini merupakan “pecahan” dari industri tenun di Kecamatan Silungkang Kota Sawahlunto, yang secara geografis merupakan daerah tetangga langsung dari Nagari Sungai Jambur. Sebagaimana telah diketahui secara populer,

Tenun Silungkang merupakan industri yang memiliki nama besar dan terkenal di Indonesia. Namun hal yang jarang diketahui konsumen, bahwa dalam proses produksinya, ternyata Tenun Silungkang tidak hanya dikerjakan oleh masyarakat dari Silungkang saja. Banyak diantaranya merupakan pengrajin tenun yang datang dari daerah sekitarnya, termasuk yang berasal dari Nagari Sungai Jambur.

Seiring dengan berjalannya waktu, serta semakin mahirnya keterampilan menenun yang dimiliki oleh pengrajin dari Sungai Jambur, mereka memiliki keinginan untuk menciptakan dan memperkenalkan kerajinan tenun yang berasal dari daerah mereka sendiri. Hal ini didorong oleh keinginan untuk mandiri, serta membagi keterampilan tenun kepada masyarakat di Nagari Sungai Jambur itu sendiri. Sehingga, dari awalnya hanya beberapa orang saja yang mampu memproduksi kain tenun, saat ini mereka telah berkembang, sehingga yang mampu menenun sudah ada sebanyak 22 orang, 20 diantaranya perempuan dan 2 orang laki-laki.

Keinginan kuat dari masyarakat Sungai Jambur untuk maju tersebut terbukti dari keinginan mereka untuk menghasilkan inovasi-inovasi baru. Belakangan, salah satu motif hasil kreasi pengrajin tenun Sungai Jambur, motif “*Padi Sarumpun*”, telah mendapatkan paten dari Direktorat Paten, Ditjen HAKI Departemen Kehakiman Kementerian Hukum dan HAM RI. Alasan pemberian nama tersebut menyesuaikan dengan *branding* Kabupaten Solok yang selama ini populer dengan Barih Solok.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan pada tahun 2018 lalu berhasil mendatangkan narasumber akademisi

Manajemen Pemasaran dari Universitas Negeri Padang, Trainer E-Marketing dari Google, serta ahli pembuatan kemasan dari Dinas Perdagangan Kabupaten Solok. Kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman mengenai pentingnya kemasan kepada para anggota kelompok Tenun. Dimana sebelumnya produk mereka yang harganya mahal namun hanya dibungkus dengan plastik saja, tahun ini telah dimulai pemasaran produk dengan kemasan kotak.



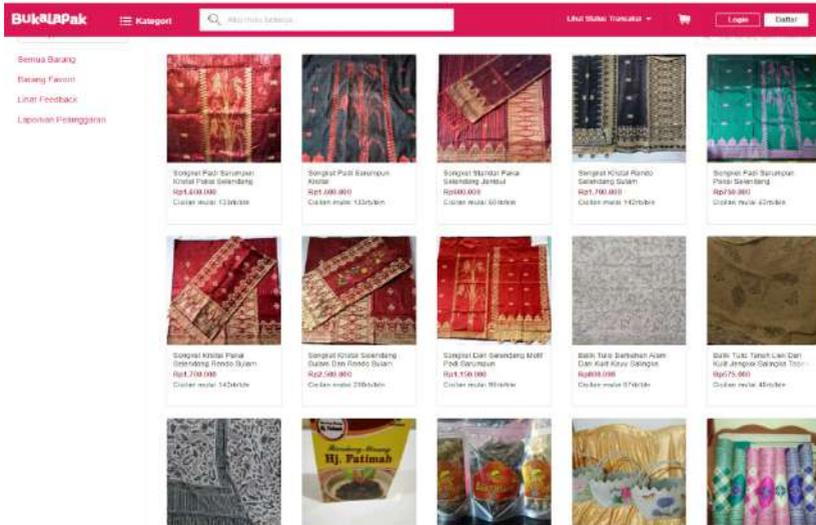
Gambar 2. Foto diatas menunjukkan produk yang awalnya dibungkus dengan plastik, sekarang telah memiliki kotak

Perubahan penggunaan plastik ke kemasan kotak memberikan manfaat besar kepada Kelompok Tenun Mulia. Pertama produk tenun yang harganya mahal tersebut menjadi lebih terjaga dan aman dari kerusakan. Kedua, dengan adanya kemasan kotak, mereka bisa menempatkan Merek, Alamat serta kontak yang bisa dihubungi seandainya pelanggan

hendak memesan lagi. Ketiga, dengan adanya kemasan kotak, penampilan produk menjadi lebih eksklusif sehingga harga jual juga semakin meningkat. Semua kelebihan tersebut tentu tidak akan diperoleh dengan hanya mengandalkan kemasan plastik saja.

Selain itu, berkat adanya pelatihan e-commerce yang langsung diasuh oleh Trainer dari Google, pelaku Tenun juga saat ini telah mulai menggunakan internet sebagai salah satu sarana memperluas jangkauan pemasarannya. Saat ini karya-karya Kampung Tenun telah bisa dibeli secara online di beberapa mall online terkenal seperti Bukalapak, Shopee, Lazada dan lain sebagainya. Kondisi ini jauh berbeda dengan kondisi sebelumnya dimana Kelompok Tenun hanya memasarkan di kampung mereka saja yaitu di Sungai Jambur. Sehingga jangkauan pemasaran juga terbatas.

Perlahan namun pasti, penjualan Kelompok Tenun ini juga mulai menunjukkan hasil peningkatan, serta produk tenun mereka telah mulai dikenal secara luas. Secara potensi, Kampung Tenun Sungai Jambur memiliki peluang yang sangat besar untuk maju dan mungkin saja mampu menyaingi Tenun Silungkang. Pertama dikarenakan semangat dari pengrajin tenun itu sendiri. Menurut kami ini merupakan Kemudian dari segi lokasi, Kampung Tenun ini berada di pinggir jalan utama Jalan Lintas Sumatera. Lalu lintas di jalan ini sangat padat karena menghubungkan Kabupaten dan Kota besar di Sumatera. Bahkan, kendaraan yang hendak menuju Jakarta pun melintasi jalan ini.



Gambar 3. Salah satu contoh perluasan jangkauan pemasaran Kelompok Tenun Mulia di Bukalapak.com, buah dari hasil kegiatan Pengabdian di tahun 2018

Selain itu, Nagari Sungai jambur juga memiliki keindahan alam yang alami. Daerah ini terletak di kaki bukit, menyuguhkan perkampungan dengan sawah yang bertingkat-tingkat. Potensi ini dapat diselaraskan dan dikembangkan sebagai kawasan wisata dan sekaligus Kampung Tenun. Sebagai kelanjutan dari keberhasilan Pengabdian di tahun 2018, maka Tim Pengabdian Kepada Masyarakat bermaksud untuk meneruskan kegiatan dengan melakukan Penguatan Strategi Pemasaran selanjutnya, terutama dari permintaan kelompok tenun itu sendiri.

Berdasarkan hasil diskusi dengan Ketua Kelompok Tenun Mulia, Zarti Dewita, berhubung kelompok ini telah menguasai bagaimana pembuatan kemasan serta e-commerce berkat pelatihan di tahun sebelumnya, di tahun ini mereka berharap untuk mendapatkan pengetahuan mengenai bagaimana

menciptakan turunan-turunan produk tenun selain dari kain saja. Sehingga dari kain yang dihasilkan, mereka bisa menciptakan produk tas, dompet, serta produk-produk lainnya. Tujuannya adalah, agar para pengunjung Kampung Tenun memiliki pilihan dalam berbelanja. Jika ada tamu yang tidak ingin membeli kain, bisa juga memilih produk-produk lain yang merupakan turunan dari produk tenun.

Selain itu, kendala lain yang mereka rasakan adalah kekurangtahuan dalam menghasilkan motif-motif baru. Zarti mengaku bahwa motif yang dibuat oleh para anggota kelompok adalah motif-motif yang dipelajari ketika masih menjadi pekerja di Tenun Silungkang. Satu-satunya motif yang baru adalah motif “Padi Sarumpun” yang diciptakan untuk mereka oleh Dinas Perindustrian Kabupaten Solok. Selain itu, kelompok ini tidak lagi memiliki pola lain. Untuk menciptakan pola, dibutuhkan pelatihan karena itu merupakan sebuah keterampilan tersendiri. Proses pembuatan pola baru digambar di kertas milimeter, yang membutuhkan keterampilan seni, gambar serta pemahaman akan kombinasi warna.

B. Metode Pelaksanaan

Untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pelaku tenun di Kampung Tenun Sungai Jambur Kabupaten Solok, maka tim pengabdian telah merumuskan beberapa kegiatan secara sistematis. Pada intinya, permasalahan Kelompok Tenun Mulia saat ini adalah memanfaatkan momentum kebangkitan mereka dengan adanya diversifikasi

produk serta tambahan keterampilan Desain Produk. Oleh karena itu, tim pengabdian merencanakan kegiatan sebagai berikut:

1. Pelatihan Strategi Diversifikasi Produk Tenun yang mendatangkan narasumber dari (1) pengusaha tenun, (2) akademisi di bidang Komunikasi Pemasaran, (3) perwakilan pemerintah daerah, terutama dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Solok.
2. Klinik Strategi pemasaran Online. Pelatihan ini merupakan kelanjutan dari pelatihan yang sama pada tahun sebelumnya. Pada kegiatan ini, masing-masing peserta dicek kembali telah sejauh mana hasil pelatihan pada tahun sebelumnya diterapkan, selanjutnya masing-masing peserta akan mendapatkan perbaikan sesuai dengan kondisi masing-masing.
3. Pelatihan pembuatan kemasan. Pelatihan pembuatan kemasan ini dilakukan untuk mengaktifkan kembali hasil pelatihan tahun sebelumnya. Dimana pada tahun sebelumnya peserta pelatihan merupakan anggota kelompok tenun, pada tahun ini para peserta adalah masyarakat diluar Kelompok Tenun.
4. Pelatihan keterampilan Desain produk. Dengan adanya keterampilan baru ini, para anggota Kelompok Tenun tidak lagi menghasilkan produk yang itu-itu saja. Namun seiring berjalannya waktu, mereka bisa menambah corak dan pola yang ditawarkan kepada masyarakat. Selain itu, dengan adanya keterampilan Desain Produk, diharapkan nantinya Kelompok Tenun Mulia bisa menemukan pola yang hits.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan Strategi pemasaran dimaksudkan untuk memberikan pemahaman mendasar mengenai pentingnya Strategi Pemasaran serta strategi-strategi praktis dan kongkrit yang dapat dilaksanakan oleh pengrajin tenun. Dalam kegiatan pelatihan ini, akan didatangkan tiga orang narasumber dengan latar belakang berbeda, untuk alasan yang berbeda pula.

1. Akademisi di Bidang Komunikasi Pemasaran

Komunikasi Pemasaran merupakan salah satu bagian dari Manajemen Pemasaran yang mengkaji tentang diversifikasi produk. Oleh karena itu, akademisi di bidang ini menguasai aspek-aspek pemasaran terutama dalam hal diversifikasi, *branding*, *packaging*, promosi penjualan dan lain sebagainya. Tugas akademisi sebagai pengisi sesi pertama pada pelatihan pertama adalah untuk memberikan gambaran mengenai pentingnya Strategi Pemasaran, serta memberikan contoh-contoh serta motivasi.



Gambar 4. Pelatihan hari pertama dengan Akademisi dari Universitas Negeri Padang

Saat ini di saat persaingan di berbagai industri yang semakin tinggi, aspek yang dilihat oleh calon pelanggan bukan lagi sekedar kualitas produk. Namun juga aspek-aspek lain seperti ketersediaan berbagai macam produk-produk.

Diversifikasi produk didefinisikan sebagai suatu perluasan pemilihan barang dan jasa yang dijual oleh perusahaan dengan jalan menambah produk baru atau jasa ataupun memperbaiki tipe, warna, mode, ukuran, jenis dari produk yang sudah ada dalam rangka memperoleh laba maksimal (Kotler, 2003).

Diversifikasi dilaksanakan dengan beberapa tujuan, yakni (Kartajaya, 2005; Lupiyoadi, 2001; Tjiptono, 1997):

- a. Pertumbuhan dan nilai tambah. Tujuan ini dapat terpenuhi ketika investasi yang dilakukan perusahaan memberikan keuntungan bagi perusahaan, misalnya mengakuisisi perusahaan yang memiliki sumber daya strategis seperti pemasok yang memproduksi bahan baku utama perusahaan atau merupakan distributor yang telah memiliki saluran distribusi yang luas. Diversifikasi usaha seperti ini akan memberikan nilai tambah secara tidak langsung dari perusahaan yang diakuisisi tersebut
- b. Meratakan resiko. Tujuan ini dimaksudkan bahwa dengan berinvestasi pada beberapa usaha maka resiko yang dimiliki satu usaha tidak berpengaruh secara total

terhadap perusahaan karena dapat diimbangi oleh return dari usaha lainnya

- c. Mencegah monopoli pesaing. Penguasaan pada usaha yang memiliki sumber daya strategis selain dapat memberikan nilai tambah juga mencegah penguasaan oleh pesaing
- d. Mencapai sinergi. Kombinasi antara segmen usaha diharapkan memiliki kemampuan untuk mencapai sesuatu, yang tidak mungkin dicapai bila usaha tersebut bekerja sendiri-sendiri
- e. Mengendalikan pemasok dan distributor. Ini bertujuan memudahkan perusahaan dalam mengendalikan harga dan mutu agar dapat bersaing
- f. Pemenuhan ambisi dari personel manajer. Hal ini berkaitan dengan penghargaan yang akan diterima oleh manajer tersebut. Saat perusahaan melakukan diversifikasi usaha, maka ruang lingkup tugas manajer juga biasanya semakin besar.

2. Trainer dari Dinas Perdagangan dan Industri

Pelatihan pembuatan kemasan dipandu oleh Trainer dari Dinas Perdagangan dan Industri Kabupaten Solok. Kegiatan ini diikuti oleh para peserta masyarakat Kampung Tenun yang bukan merupakan anggota Kelompok Tenun. Pertimbangan yang diambil adalah, dengan adanya masyarakat yang mampu menciptakan kemasan yang baik, maka akan tumbuh rantai produksi. Sehingga pada kegiatan ini, telah muncul lima UMKM baru yang bergerak di bidang produksi kemasan produk tenun. UMKM tersebut saat ini telah menjadi mitra yang baik bagi Kelompok Tenun.



Gambar 5. Pelatihan hari kedua, pembuatan kemasan dengan Trainer dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan

Strategi mendatangkan narasumber dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Solok memiliki dua tujuan. Pertama agar pelaku tenun mengetahui berbagai kebijakan pemerintah, terutama Dinas Perdagangan dan Perindustrian sehubungan dengan pengembangan produk-produk ekonomi kreatif. Sehingga, dengan demikian kelompok pengrajin tenun memiliki informasi aktual dari tangan pertama, dan dapat menyesuaikan program pengembangan mereka agar sejalan dengan program pemerintah.

Kedua, dengan kehadiran narasumber dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan, mereka dapat melihat langsung semangat dan tekad masyarakat Sungai Jambur untuk maju. Sehingga setelah dilaksanakan pelatihan diharapkan akan muncul ikatan emosional antara Dinas Perindag dan pelaku tenun yang pada akhirnya akan menguntungkan kedua belah pihak.

3. Pelatihan Keterampilan Desain Produk

Jika paket pelatihan yang pertama berupa pemberian konsep-konsep yang dilaksanakan dalam bentuk ceramah dan diskusi, maka paket pelatihan kedua ini para pengrajin tenun akan dilatih secara praktek bagaimana membuat desain yang dapat bersaing. Oleh karena itu, pada pelatihan ini, para pengrajin tenun akan mempraktekan langsung bagaimana caranya mendesain sebuah pola dari awal di kertas milimeter. Seluruh peralatan yang dibutuhkan akan disediakan oleh Tim Pengabdian, sehingga para pelaku tenun dapat dengan nyaman melaksanakan.



Gambar 6. Pelatihan pembuatan motif baru Pelatihan Penguatan Keterampilan Pemasaran Online Dan Pengiriman Produk

Paket pelatihan ketiga bertujuan untuk memperkuat strategi e-commerce yang telah dirintis pada tahun 2018 lalu. Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan secara praktis, dan mengandalkan perangkat-perangkat *mobile* (*smartphone*) yang sudah dimiliki oleh para pengrajin tenun tersebut. Artinya, dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang sudah ada, namun penggunaannya dimaksimalkan. Perdagangan elektronik (bahasa Inggris: **electronic commerce** atau **e-commerce**) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, *www*, atau jaringan komputer lainnya (Hussain et al., 2018).



Gambar 7. Klinik e-Commerce

Hasil dari kegiatan ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan pemahaman mengenai pentingnya diversifikasi produk. Pada pelatihan yang dilaksanakan tersebut, juga disepakati produk pengembangan, yaitu tempat tisu dan tas. Hasil kesepakatan tersebut akan ditindaklanjuti pada tahun 2020.
- b. Munculnya lima UMKM baru yang bergerak di bidang pembuatan kemasan. Hal ini sangat menggembirakan, karena secara serentak akan terbangun jaringan bisnis diantara masyarakat Kampung Tenun.
- c. Munculnya motif baru yang akan segera di HAKI kan. Motif tersebut merupakan karya dari para peserta pelatihan yang dipandu oleh pelatih dari Universitas Negeri Padang. Nama motif baru tersebut disepakati “Markisa Babijo Ameh”.



Gambar 8. Salah satu contoh kemasan Tenun hasil karya



Gambar 9.Draft Motif Markisa Babijo Ameh

D. Kesimpulan

Hasil dari kegiatan ini telah sesuai dengan harapan yang direncanakan, yaitu tumbuhnya kesadaran akan diversifikasi produk, peningkatan kemampuan pembuatan kemasan dan desain produk, serta review pelaksanaan e-commerce. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian ini disarankan untuk dilanjutkan di tahun berikutnya dengan hasil produk turunan Tenun berupa tas dan tempat tisu sebagaimana telah disepakati oleh Kelompok Tenun Mulia.

E. Daftar Pustaka

- Hussain, S., Guangju, W., Jafar, R. M. S., Ilyas, Z., Mustafa, G., & Jianzhou, Y. (2018). Consumers' online information adoption behavior: Motives and antecedents of electronic word of mouth communications. *Computers in Human Behavior*, 80(22-23). doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.019>
- Kartajaya, H. (2005). *Hermawan Kartajaya on Positioning, Diferensiasi, Brand*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kotler, P. (2003). *Marketing Management An Asian Perspective*. (Vol. Second Edition). New York: Prentice Hall.
- Lupiyoadi, R. (2001). *Manajemen Pemasaran Jasa*. Jakarta: Salemba Empat.
- Tjiptono, F. (1997). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Biodata Penulis

Okki Trinanda dilahirkan di Bukittinggi pada 12 Oktober 1983. Ia adalah dosen matakuliah Kewirausahaan, Komunikasi Bisnis dan Komunikasi Pemasaran di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang semenjak tahun 2014 hingga sekarang. Selain aktif mengajar, ia juga telah menjadi dosen tamu dan narasumber kewirausahaan di beberapa kampus dan organisasi seperti di Universitas Indonesia, Koperasi Mahasiswa Se-Sumatera Barat, Seminar Kewirausahaan di Perguruan Tinggi di Riau serta acara-acara lainnya.

Sebagai penulis, ia telah menerbitkan sebuah buku berjudul “Memulai Usaha Baru” dan “Technopreneurship”

dan berkontribusi dalam buku “Industri Kreatif” yang ditulis bersama para dosen se-Indonesia. Selain itu ia juga pernah memenangkan Hibah Buku Teks dari Kemenristekdikti di tahun 2014 untuk buku berjudul “Manajemen Usaha Kecil dan Menengah”. Saat ini ia aktif melahirkan tulisan di kolom opini koran-koran lokal Sumatera Barat.

Selain berkiprah di Fakultas Ekonomi UNP, ia juga aktif sebagai peneliti dan konsultan pada “Yayasan Anggari Dinamika Global” dan “Warung Marketing dan Kewirausahaan (wMark)”, disamping menyibukkan diri dengan mengelola channel Youtube bernama “Okki Trinanda Miaz.

Penulis dan peneliti ini memiliki istri Mear Tri Hefitesa serta tiga anak yaitu Kieren Mezzaluna Miaz, Enorine Farhanna Miaz dan Rayyan Maliky Miaz. Okki Trinanda Miaz dapat dihubungi melalui email okki.trinanda@fe.unp.ac.id

Astri Yuza Sari, merupakan anak pertama dari pasangan Asfariyul & Azizah. Dilahirkan di Kota Padang pada 17 Mei 1990. Terbiasa jauh dari orang tua, membuat ia tumbuh berani dan mandiri. Menikmati masa kanak-kanak di Alahan Panjang, kemudian melanjutkan sekolah di MtsN Ganting Padang Panjang dan SMAN 1 Gunung Talang Kab. Solok. Sempat bercita-cita menjadi seorang arsitek, namun ditakdirkan menjadi seorang ahli ekonomi. Ia juga merupakan tamatan sarjana UNP & Magister Unand.

Lulusan Marketing ini memulai karier dosen sejak tahun 2017 di Fakultas Ekonomi UNP, Tepatnya jurusan Manajemen. Ia dikenal sebagai dosen milenial oleh mahasiswa dan rekan-rekan sesama dosen, karena sering memanfaatkan

sosial media kekinian sebagai media pembelajaran. Selain itu, ia turut aktif melaksanakan tridharma perguruan tinggi selain pendidikan & pengajaran, dengan rekannya Okki Trinanda Miaz. Bersama Okki, ia telah menghasilkan beberapa karya di jurnal & prosiding bereputasi dengan tema *tourism marketing*. Dan ini juga merupakan tulisan pertamanya di buku dibawah bimbingan Okki. Astri Yuza Sari dapat dihubungi melalui email astriyuza@fe.unp.ac.id

Pemanfaatan *Digital Marketing* Bagi Pelaku Umkm di Desa Bulu Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro

Iffa khoiria Ningrum

nifakhoiria@gmail.com

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bojonegoro

A. Pendahuluan

Dalam era digital seperti sekarang ini, teknologi menjadi kebutuhan pokok yang dominan dikalangan masyarakat. Hal ini merambah tidak hanya pada sektor pendidikan saja, namun juga merambah pada sektor perekonomian dunia. Pesatnya perkembangan teknologi, dunia digital dan internet berimbas pada dunia pemasaran. Tren pemasaran mulai beralih dari yang konvensional (*offline*) menjadi digital (*online*). (Vahlia and Lelawati, 2019) Strategi digital marketing ini dinilai lebih prospektif karena memungkinkan para calon pelanggan potensial untuk memperoleh segala macam informasi mengenai produk dan bertransaksi melalui internet. Digital marketing merupakan kegiatan pemasaran termasuk branding yang menggunakan website, blog atau media sosial sebagai jalan dalam memasarkan dan menjual produk. *Digital marketing* menjadi begitu populer

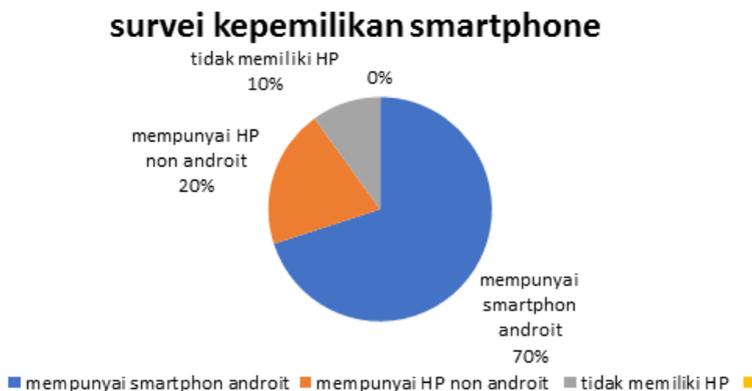
di kalangan pebisnis seiring dengan pertumbuhan dan kemajuan teknologi komunikasi. Melihat banyaknya pengguna smartphone yang sudah berkembang khususnya di Indonesia, menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sudah menerima perkembangan teknologi terutama di sektor ekonomi. (Hapsoro, Palupiningdyah and Slamet, 2019)

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam laju ekonomi, terutama dalam penciptaan lapangan kerja dan pemberdayaan rumah tangga yang mendukung pendapatan rumah tangga. Keberadaan UMKM diharapkan mampu memacu perekonomian di tengah melambatnya perkembangan ekonomi yang terjadi saat ini. Pemanfaatan konsep pemasaran berbasis teknologi digital (digital marketing) memberikan harapan bagi UMKM untuk berkembang menjadi pusat kekuatan ekonomi. Para pelaku UMKM akan menjadi lebih mudah dalam memasarkan produknya dengan menggunakan media sosial. (Purwana, Rahmi and Aditya, 2017).

Bojonegoro merupakan salah satu Kabupaten yang ada di wilayah Propinsi Jawa Timur terletak di bagian barat yang berbatasan langsung dengan Propinsi Jawa Barat. Keragaman budaya dan aneka kerajinan serta kuliner khas jonegoroan membuat Kabupaten Bojonegoro mempunyai potensi dalam

meningkatkan perekonomian. Hampir disetiap daerah yang ada di Kabupaten Bojonegoro mempunyai keragaman potensi lokal yang bisa diarahkan pada sektor perekonomian, seperti yang ada di Desa Bulu Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro. Melimpahnya keragaman baik budaya, seni dan kuliner khas jonegoroan ini, menjadikan banyak masyarakat Kabupaten Bojonegoro menjadi pelaku usaha mikro, kecil dan menengah. Mereka mempunyai produk yang berkualitas namun sulit untuk memasarkan produk, hal ini disebabkan karena seiring dengan perkembangan zaman, para pelaku UMKM kurang mengimbangi usaha mereka dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam menggunakan digital marketing.

Berdasarkan hasil survei kepemilikan smartphone yang dilakukan kepada 37 usaha mikro, kecil dan menengah di Desa Bulu Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro, menunjukkan bahwa sebanyak 70% mempunyai smartphone dengan. Hal ini membuktikan bahwa gairah penggunaan gadget yang berkualitas, sudah dirasakan oleh warga Desa Bulu.



Gambar 1.1. survei kepemilikan smartphone



Gambar 1.2. survei kepemilikan dan penggunaan medsos dan aplikasi Online shopp

Meskipun banyak para pelaku usaha mikro, kecil dan menengah yang memiliki smartphone, namun kondisi tersebut belum dapat meningkatkan penjualan produk mereka. Hal ini disebabkan karena meskipun mereka mempunyai smartphone, namun mereka hanya mampu menggunakannya sebagai alat komunikasi saja. Kurangnya pemahaman akan penggunaan smartphone sebagai sarana digital marketing, membuat banyak pelaku UMKM kesulitan dalam berinovasi dan memasarkan produk.

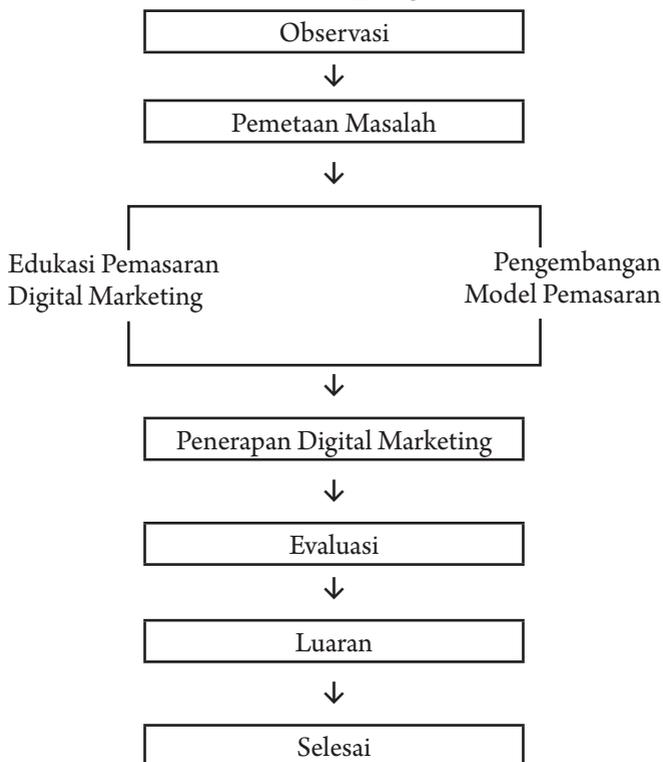
Berdasarkan dari hasil survei tersebut, Penulis dan tim mempunyai ide untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat bertema “Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Pelaku UMKM Di Desa Bulu Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro”.

Adapun tujuan dan manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengembangkan Ilmu pengetahuan, khususnya bidang pemasaran digital, mengenalkan para pelaku UMKM

pada ilmu Pemasaran digital, sehingga diharapkan akan mampu meningkatkan omset penjualan, dan melakukan optimalisasi kerja sama antara Perguruan Tinggi dengan UMKM, sehingga terwujud pelaku UMKM yang sejahtera.

B. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan yang ditawarkan dalam mengatasi permasalahan mitra, ditunjukkan dalam Gambar 1.3. Sebagai awal, maka dilakukan kegiatan pengumpulan informasi untuk mengetahui kondisi lokasi dan kebutuhan riil. Selanjutnya, tim akan melakukan pengabdian.



Tabel 1. Materi Kegiatan dan Instruktur

No	Materi	Istruktur	Waktu
1	Pembukaan dan sambutan	Moh. Yusuf Efendi, M.A	30 Menit
2	Sosialisasi <i>Digital Marketing</i>	Dr. Hj. Ifa Choiria Ningrum, S.E, MM	60 Menit
3	Pemanfaatan <i>Digital Marketing</i> bagi pelaku UKM melalui aplikasi media sosial (Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak)	Dr. Hj. Ifa Choiria Ningrum, S.E, MM	120 Menit
4	Sharing , tanya jawab, dan diskusi	Dr. Hj. Ifa Choiria Ningrum, S.E, MM	90 Menit
	Total Alokasi Waktu		300 Menit/ 5 Jam

C. Hasil dan Pembahasan

Peserta yang hadir dalam acara sosialisasi digital marketing sebanyak 45 orang, melebihi target awal 37 orang. Peserta berjenis kelamin laki – laki dan perempuan , berusia antara 19 hingga 50 tahun. Produk usaha mereka bervariasi dari mulai makanan, baju, tas, kue, ATK hingga produk jasa seperti rias pengantin. Rata – rata usaha yang dijalankan berumur 3 bulan sampai 8 Tahun.

No	Nama	Usia	Usaha	Nama Usaha	Lama Usaha	Sosial Media Marketing
1	Puntini	44 tahun	Penjual baju	Took baju bu puntini	4 tahun	-
2	Ahmad faisol	25 tahun	Penjual baju	-	2 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp

3	Ikhsan alamudin	30 tahun	Tukang rias	Ikhsan collection	3 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
4	Erika Yuliana	23 tahun	Penjual kue	Erika bakery	3 tahun	WhatsApp, toko pedia,
5	Emi prianti	37 tahun	Penjual ATK	Bariklana	7 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee,
6	Rini nurmasari	36 tahun	Foto copy	Jannatin	6 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee,
7	Rahmat hermawan	47 tahun	Penjual motor	-	4 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee,
8	Budi santoso	48 tahun	Makelar tanah	-	8 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee,
9	Sudirman	26 tahun	Bengkel	99 motor	2 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak

10	Kamisah	20 tahun	Penjual cikrak	-	2 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
11	Dewi indah fajar ningrum	32 tahun	Penjual susu kedelai	Susu barokah	3 bulan	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
12	Nur mahmudi	27 tahun	Penjual gerabah	-	7 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
13	Imam saifudin	30 tahun	Penjual gorengan	Nasgor barokah	3 tahun	WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
14	Susanto	23 tahun	Petani sayur	-	2 tahun	-
15	Susanti	37 tahun	Penjual kue	Susanti cake	3 tahun	WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
16	Nur alimah	36 tahun	Toko bahan pokok	Toserba	6 tahun	WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak

17	Istiani D.W	47 tahun	Penjual Es Kocok	Tombo Ngelak	4 bulan	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
18	Ismail	48 tahun	Tengkulak polowijo	UD. Mekar Jaya	8 tahun	WhatsApp,
19	Ahmad sholeh	26 tahun	Distributor beras	UD. Dua Putra	6 tahun	-
20	Abdul Fattah	20 tahun	Tukang potong rambut	Barokah salon	2 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
21	Siti maisaroh	32 tahun	Penjual buah	Berkah buah	2 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
22	Nurul afidah	36 tahun	Penjual kue kering	Afidah cake	6 bulan	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
23	Agus samsuri	47 tahun	Penjual mainan	Agus toys	4 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak

24	Sudarsono	48 tahun	Baju anak	-	4 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
25	Ahmad ansori	26 tahun	Obat herbal	Lumintu	2 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
26	Eko cahyono	20 tahun	Alat pertanian	Bolo tani	2 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
27	Aris budi setiawan	32 tahun	Penjual rujak	-	3 Bulan	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
28	Mety Pujiati	20 tahun	Penjual tahu tek tek	-	2 tahun	WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
29	Suryani Wahyu H.	25 tahun	Toko bangunan	UD. Elang puro	5 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak

30	Fitria mita N	30 tahun	Hijab Muslimah	El Fitri	3 bulan	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
31	Isti lutfiatul	23 tahun	Reseller	-	5 bulan	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
32	Habib mubarok	37 tahun	Servis elektronik	-	3 bulan	Facebook, Instagram, WhatsApp,
33	M. abdul azis	36 tahun	Pembuat nasi kebuli	Cateringku	6 tahun	-
34	Heri cahyono	47 tahun	Pembuat nasi tumpeng	-	4 bulan	-
35	mita natasya	47 tahun	Pembuat kue ulang tahun	-	4 bulan	-
36	Achmad rosyidi	48 tahun	Sablon	Rosyidi sablon	8 bulan	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
37	Dyana	26 tahun	Undangan	-	2 tahun	-
38	Agus prasetyo	20 tahun	Tukang pijet	-	2 tahun	-
39	Ayu devi saputri	32 tahun	Penjual celana	-	2 tahun	-

40	Devi elita sari	36 tahun	Penjual pulsa	88 celuler	3 tahun	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
41	Imroatus sholihah	47 tahun	Mebel	UD. Mebel Bulu	7 tahun	-
42	Immatul khoiriyah	48 tahun	Penjual nasi kotak	Dapur Bu iyah	8 bulan	Facebook, WhatsApp,
43	Dwi febriyanto	26 tahun	Kedai jus	Bolo ngombe	6 bulan	Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak
44	Santoso	20 tahun	Penjual abrakan	Abrakan bulu	2 tahun	WhatsApp,
45	Djasuki	50 tahun	Penjual pentol bakar	Sumber rezeki	5 tahun	-

Dari 45 orang peserta, baru 32 orang yang telah menggunakan media sosial secara aktif untuk memasarkan produk mereka. *Platform* media sosial utama yang mereka gunakan adalah Facebook dan wathshap karena *platform* ini yang dianggap paling familiar bagi mereka. Selain menganggap penggunaan *digital marketing* cukup sulit, mereka juga merasa tidak banyak melakukan transaksi aktual yang terjadi dibandingkan dengan berjualan langsung. Sebanyak 12 orang peserta lainnya belum pernah menggunakan media sosial sebagai sarana pemasaran. Mereka enggan untuk mencoba karena tidak

paham dengan cara pembuatan dan penggunaannya, meski ada pula yang merasa usahanya tidak membutuhkan pemasaran secara digital. Meski media sosial belum dimanfaatkan secara optimal, tapi para pelaku UMKM ini telah menggunakan media digital lain untuk proses transaksi. Mereka menggunakan aplikasi pesan singkat seperti WhatsApp untuk bertukar pesan, promosi, dan bertransaksi, serta menggunakan transfer elektronik (*mobile banking*) untuk melakukan pembayaran.

D. Kesimpulan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh pada semua aspek kegiatan manusia, tidak terkecuali pemasaran. Banyak para pedagang melakukan pemasaran berbasis digital untuk mendapatkan konsumen, membangun preferensi mereka, promosi merek, memelihara konsumen, serta meningkatkan penjualan yang pada akhirnya meningkatkan profit. Dengan menggunakan *Digital marketing* memungkinkan pembeli memperoleh seluruh informasi mengenai produk dan bertransaksi melalui internet, dan memungkinkan penjual untuk mengawasi dan menyediakan kebutuhan serta keinginan calon pembeli tanpa batasan waktu dan geografis. *Digital marketing* juga merupakan suatu cara yang efektif untuk menjalin komunikasi dua arah yang dapat menimbulkan *awareness* dan *engagement* masyarakat terhadap produk dan merek tertentu. Adapun *Platform* yang sering digunakan untuk *digital marketing* adalah media sosial, terutama Facebook, whatsapp dan Instagram.

Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diberikan kepada pelaku UMKM Desa Bulu Kecamatan Sugihwaras kabupaten Bojonegoro, diperoleh suatu wawasan

bahwa para pelaku UMKM sangat tertarik untuk menggunakan *digital marketing* dan memanfaatkan medi sosial secara optimal untuk meningkatkan penjualan produk mereka, namun mereka juga menghadapi beberapa kendala. Kendala yang dihadapi contohnya adalah kurangnya pemahaman mengenai pentingnya *Digital marketing*, bagaimana cara menggunakan platform seperti toko pedia, buka lapak, dan shopee. Melalui pendampingan Pemanfaatan *Digital Marketing* bagi pelaku UKM melalui aplikasi media sosial (Facebook, Instagram, WhatsApp, toko pedia, shopee, buka lapak). Akhirnya para pelaku UMKM Desa Bulu Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro dapat menggunakan *platform* untuk memasarkan produk mereka.

Saran, pelatihan seperti ini sangatlah dibutuhkan oleh masyarakat, khususnya pelaku UMKM. Banyak masyarakat yang sekarang ini mempunyai *gadget* atau *smartphone* yang berbasis android, dan di dalamnya terdapat media sosial yang bisa digunakan untuk memasarkan produknya. Namun mereka kurang menyadari dan cenderung takut ketika megunakan media sosial untuk digital marketing. Disinilah peran pemerintah dan juga civitas akademika untuk memberikan pelatihan dan pendampingan agar masyarakat mempunyai pengetahuan yang dapat meningkatkan perekomian.

E. Daftar Pustaka

Hapsoro, B. B., Palupiningdyah and Slamet, A. (2019) 'Peran Digital Marketing sebagai Upaya Peningkatan Omset', *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 23(2), pp. 117–120. doi: <http://dx.doi.org/10.15294/abdimas.v23i2.17880>.

- Purwana, D., Rahmi, R. and Aditya, S. (2017) 'Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit', *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), pp. 1–17. doi: 10.21009/jpmm.001.1.01.
- Vahlia, I. and Lelawati, N. (2019) 'Pelatihan E-Commerce Dan Manajemen Keuangan Sebagai Langkah Meningkatkan Pendapatan Pada Keripik Pisang Arjuna', *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 2(4b), pp. 509–518.

Biografi



Dr. Hj. Ifa Khoiria Ningrum S.E, M.M, lahir di Blitar, 9 September 1978. Sejak tahun 2010 sampai sekarang menjadi dosen tetap di IKIP PGRI Bojonegoro. Tahun 2016 sampai sekarang dipercaya untuk menjadi Wakil Rektor Bidang Ketenaga Kerjaan Dan Keuangan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Mendapatkan gelar Program Magister Pascasarjana Fakultas Ekonomi Universitas Brawijaya Malang tahun 2006 dan memperoleh beasiswa untuk melanjutkan Program Doktor Ilmu Manajemen Universitas Brawijaya Malang lulus tahun 2016. Pada tahun 2019 dipercaya untuk menjadi Manajer Program Perempuan Wirausaha Mandiri pada Lembaga EMCL-LPM-Fatayat NU Bojonegoro. Kemudian pada tahun 2019 dipercaya untuk menjadi Komisaris Utama pada Lembaga BUMD BBS Bojonegoro. Penulis sangat aktif menjadi narasumber dalam pertemuan ilmiah dan aktif menjadi peserta dalam *international conferences*.

Membangun Generasi Milenial Sadar Pendidikan di Desa Batang Kilat Kecamatan Medan Labuhan Kota Medan

Jamaludin

jamaludinmedan@gmail.com

Politeknik Ganesha Medan

A. Latar Belakang

Selain mengajar, tugas sebagai dosen juga harus melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Tugas ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 37 Tahun 2009 dengan sebutan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu : “Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat” (Yuliatwati, 2012).

Dalam melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat, pada tahun 2019 institusi Politeknik Ganesha Medan sudah melakukan kerja sama dengan masyarakat Desa Batang atas nama lembaga BPRPI (Badan Perjuangan Rakyat

Penunggu Indonesia), seperti **gambar 1.1**. Kerjasama antara Politeknik Ganesha Medan dan BPRPI tersebut ditandai dengan penandatanganan MoU dan pemasangan plank pengabdian masyarakat di Desa Batang Kilat, seperti **gambar 1.2**. Melalui kerja sama ini, beberapa dosen sudah melakukan berbagai program pengabdian yang mengangkat permasalahan yang terjadi di daerah mitra.



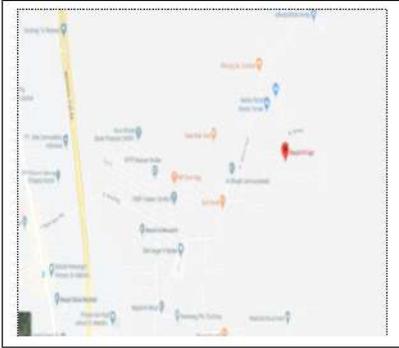
Gambar 1.1. Plank merk BPRPI



Gambar 1.2. Pemasangan Plank PKM

Desa Batang Kilat, Kelurahan Sei Mati, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan berlokasi di pinggiran kota Medan, yang bersebelahan langsung dengan pelabuhan Belawan, peta lokasi seperti **gambar 1.3**. Jumlah penduduk desa Batang Kilat ini \pm 35.451 kepala keluarga atau sekitar 177.259 jiwa. Kondisi lingkungan yang tidak jauh dari pantai, salah satu mata pencarian yang cocok adalah ternak udang dan ikan. Hal inilah yang dilakukan penduduk Desa Batang Kilat. Sampai saat ini mereka masih menggunakan cara tradisional. Penanaman udang biasanya bersamaan dengan ikan khususnya ikan bandeng. Ikan bandeng berguna untuk mengurangi pertumbuhan lumut yang membatasi gerak dari udang yang dapat menghambat pertumbuhan udang. Ikan yang biasa ditanam dalam tambak

adalah ikan bandeng dan ikan nila. Biasanya usia udang dan ikan akan dipanen normalnya dalam waktu 3 – 4 bulan, namun bila kondisi air yang tidak normal yang menyebabkan udang harus dipanen segera bersama dengan ikan, seperti **gambar 1.4**.



Gambar 1.3. Peta Desa Batang Kilat



Gambar 1.4. Saat panen ikan dan udang

Di balik aktivitas masyarakat sebagai petani tambak, terdapat permasalahan di kalangan pemudanya yaitu, banyak pengangguran karena putus sekolah karena tidak punya biaya, atau minimnya informasi mengenai perguruan tinggi walaupun orang tua mereka mampu. Tentunya dampak dari pengangguran tersebut, menimbulkan dampak sosial di masyarakat seperti penyalagunaan narkoba, tawuran antar pemuda dan perilaku lain yang menyimpang.

Hal ini juga sesuai dengan kondisi masyarakat nelayan atau masyarakat pesisir merupakan kelompok masyarakat yang relatif tertinggal secara ekonomi, sosial (khususnya dalam hal akses pendidikan dan layanan kesehatan), dan kultural dibandingkan dengan kelompok masyarakat lain. Kondisi masyarakat pesisir atau masyarakat nelayan di berbagai kawasan

pada umumnya ditandai oleh adanya beberapa ciri, seperti kemiskinan, keterbelakangan sosial-budaya, rendahnya sumber daya manusia (SDM). (Noor, 2018)

Maka untuk mengatasi masalah di Desa Batang Kilat khususnya minimnya informasi mengenai pendidikan tinggi pada generasi mudanya, diperlukan suatu upaya pemberian edukasi kepada para pemuda dan orang tua, sehingga bisa mengurangi dampak sosial negatif akibat pengangguran.

B. Metode Pelaksanaan

Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, menggunakan metode “*problem based solution*”, yaitu berbasis permasalahan yang sedang dihadapi oleh mitra, pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan mengajukan masalah dan dilanjutkan dengan menyelesaikan masalah tersebut.

Menurut Diding Ruchadei dan Ilham Baehaqi (2016), Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dimulai dari pencarian masalah yang bersifat tidak terstruktur, artinya PBL menjadikan problem solving sebagai strategi dalam pembelajaran. Suatu masalah atau problem didefinisikan sebagai sebarang situasi atau keadaan yang mana beberapa informasi diketahui dan informasi lain yang diperlukan. Masalah mungkin merupakan sesuatu yang memunculkan keraguan atau ketidakpastian, sesuatu yang sulit untuk dipahami, pertanyaan atau tugas yang sukar.

Dari permasalahan yang dihadapi mitra nanti akan diberikan solusi yang nantinya dapat menyelesaikan masalah

yang dihadapi mitra. Adapun masalah yang dihadapi mitra adalah rendahnya minat dari generasi mudanya untuk melanjutkan ke pendidikan tinggi karena pemahaman akan informasi mengenai perguruan tinggi masih rendah sehingga perlu diberikan edukasi.

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan informasi mengenai pendidikan tinggi dan memberikan pengetahuan kemajuan dan perkembangan di era industri 4.0. sehingga para pemuda-pemudi dan orang tua di Desa Batang Kilat timbul kesadaran untuk melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi. Untuk merealisasikan tujuan tersebut maka disusunlah sebuah tahapan seperti **gambar 1.5**.



Gambar 1.5. Proses tahapan program pengabdian masyarakat

Adapun proses tahapan program pengabdian masyarakat, sebagai berikut :

1. Perencanaan

Langkah ini merupakan awal dari proses kegiatan untuk mempersiapkan proses selanjutnya. Pada proses ini, dimulai survei ke lokasi mitra untuk melihat secara langsung kondisi yang sebenarnya. Pendekatan ke tokoh masyarakat dan para generasi muda dilakukan untuk mencari informasi mengenai permasalahan yang dihadapi, seperti **gambar 1.6**. Dari survei

ditemukan salah satu permasalahan di lokasi mitra adalah tingkat pengangguran yang tinggi di kalangan remaja sehingga berdampak sosial yang kurang baik di kalangan masyarakat. Maka dari kondisi tersebut, beberapa dosen menawarkan sebuah program bersifat edukasi tentang pentingnya peran pemuda dan menyadarkan pentingnya pendidikan di kalangan pemuda. Rencana mendapat sambutan yang baik dari tokoh dan masyarakat dan akhirnya diputuskan akan dilaksanakan acara tersebut.



Gambar 1.6. Survei ke lokasi mitra, pendekatan ke tokoh dan masyarakat

2. Pelaksanaan

Dari beberapa kali pertemuan dan musyawarah antara dosen dan para tokoh dan masyarakat diputuskan pelaksanaan acara edukasi dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2019 berlokasi di Balai Tambak yang terletak di sekitar tambak. Informasi pelaksanaan dipublikasikan melalui undangan kepada para pemuda dan orang tua atau sepanduk yang dipasang di tempat-tempat strategis, seperti **gambar 1.7**. Hadir pada peserta dengan jumlah 22 orang yang terdiri dari orang tua dan pemuda pemudi, seperti **gambar 1.8**.



Gambar 1.7. Spanduk di tempat Strategis

NO	NAMA	YANG HADIR	YANG TIDAK HADIR
1	DR. LITTA JELITA DULANITA	1	0
2	LAHENDRA ANGGARA PRADANA MAN	0	1
3	KELI SARI	0	1
4	ALFA ARIANINGRAT	0	1
5	YANITA	0	1
6	TRISNITA	0	1
7	MARLENA PUTRI ANANDA RIZKI	0	1
8	ILUSI HIRSI PRATIWI NIKHILIA SARI	0	1
9	DANANG SANGIPI	0	1
10	ALYSSA MELINDA SRI PRATIWI SARI	0	1
11	DEVI	0	1
12	TRISNITA	0	1
13	YANITA	0	1
14	TRISNITA	0	1
15	YANITA	0	1
16	RI BILAL SANGIPI S&B	0	1
17	DEVI	0	1
18	SALMA ANISA CAHAYANA	0	1
19	YANITA	0	1
20	YANITA	0	1
21	YANITA	0	1
22	YANITA	0	1

Gambar 1.8. Absensi peserta

3. Evaluasi

Kegiatan yang sudah dilaksanakan dievaluasi tingkat keberhasilannya. Tentunya dengan acara ini nantinya para peserta yang berhadir baik dari para pemuda-pemudi dan orang tua bisa memahami pentingnya pendidikan tinggi dan akan melanjutkan perkuliahan di perguruan tinggi. Bagi yang sudah bekerja tentu mereka bisa mengambil perkuliahan kelas karyawan di malam hari, dan apabila belum bekerja melalui dukungan orang tua bisa mengambil perkuliahan kelas reguler di pagi hari.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2019 berlokasi di Balai Pertemuan Petani Tambak Desa Batang Kilat Medan dengan tema : **“Membangun Generasi Milenial Sadar Pendidikan Desa Batang Kilat, Kelurahan Sei Mati, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan”**.

Hadir dalam acara tersebut ketua BPRPI Bapak Suroso dan Tokoh Masyarakat Bapak Suprat yang memberikan kata sambutan pada acara tersebut. Acara tersebut dibuka oleh Direktur Politeknik Ganesha Medan Bapak Diding Kusnadi, S.Pd.,MM, seperti **gambar 1.9.** dan pemberian materi oleh Bapak Jamaludin,M.Kom., seperti **gambar 1.10.**



Gambar 1.9. Tokoh masyarakat



Gambar 1.10. Pemberian materi

Hasil atau luaran yang dicapai dari kegiatan program pengabdian masyarakat adalah :

1. Meningkatnya pemahaman beberapa orang tua dan anak tentang pentingnya pendidikan tinggi di kalangan pemuda. Hal tersebut dibuktikan dengan salah seorang peserta putri yang ikut acara tersebut bernama Nur Sakinah lahir tanggal 4 Juni 1999, sekarang sudah mengikuti perkuliahan di Politeknik Ganesha Medan di Program Studi Sistem Informasi dengan nomor induk mahasiswa 19012001, seperti **gambar 1.11.** Sampai bulan September 2020 sudah menjalani 2 semester masa perkuliahan, walaupun masih tingkat pertama mahasiswi tersebut disamping menjalani kuliah

beliau juga aktif di kemahasiswaan dengan panduan dari senior mahasiswa, contoh ikut anggota Program Kreativitas Mahasiswa tahun 2019 yang diadakan di bulan Oktober 2019 yang lalu, seperti **gambar 1.12**.



Gambar 1.11. Mahasiswi hasil luaran



Gambar 1.12. Aktif dalam kegiatan PKM

2. Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dipublikasikan melalui buku yang sudah ber-ISBN.

D. Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat khususnya pemberian materi kepada para pemuda dan orang tua khususnya materi pentingnya pendidikan tinggi dan peran pemuda dalam menyongsong industri 4.0, bisa menyadarkan beberapa orang yang ikut menjadi peserta di acara tersebut. Kesibukan aktifitas dalam perkuliahan memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kecerdasan dan bakat mahasiswa, tentunya akan mengurangi dampak negatif di masyarakat karena tidak ada aktifitas karena mengganggu.

E. Daftar Pustaka

- Noor, N. M. (2018) *Sosial Ekonomi Masyarakat Pesisir, Kompasiana*. Tersedia pada: <https://www.kompasiana.com/nawawimnoer/5ab89b56dd0fa868be7e2612/sosial-ekonomi-masyarakat-pesisir?page=all#>.
- Ruchaedi, D. dan Baehaki, I. (2016) “Pengaruh Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Heuristik Pemecahan Masalah Dan Sikap Matematis Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2). doi: 10.31949/jcp.v2i2.331.
- Yuliawati, S. (2012) “Pendidikan kajian implementasi tri dharma perguruan tinggi sebagai fenomena pendidikan tinggi di indonesia.”

Biografi Penulis

Jamaludin, M. Kom, seorang praktisi dan akademisi yang lahir di Bah Jambi, 11 Januari 1973 memiliki latar belakang sarjana teknik informatika dari Sekolah Tinggi Poliprofesi Medan dan magister komputer dari Universitas Sumatera Utara dengan peminatan komputer. Saat ini bertugas sebagai dosen di Politeknik Ganesha Medan sejak tahun 2013 sampai sekarang. Aktif dalam penelitian dan pengabdian kepada masyarakat untuk merealisasikan kerja dosen dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Mulai aktif menulis buku sejak akhir 2019 sampai sekarang. Tema yang digemari dalam penulisan buku adalah komputer, bisnis online dan pendidikan.

Penguatan Kapasitas Masyarakat dalam Menjaga Kualitas Air Sungai di Kawasan Gambut

Laili Fitria, Herda Desmaiani

fitria.laili@gmail.com, herda.desmaiani@gmail.com

Prodi Teknik Lingkungan Universitas Tanjungpura

A. Latar belakang

Kota Pontianak dilewati oleh dua sungai yang menjadi ikon kota, yakni Sungai Kapuas dan Sungai Landak. Sungai sebagai air permukaan sangat diperlukan oleh manusia, antara lain sebagai sumber air baku air minum, irigasi pertanian, digunakan untuk peternakan, pembangkit listrik, rekreasi, dan sebagainya. Oleh karena itu perlu diberikan perhatian besar terhadap sungai, khususnya dalam menjaga kualitasnya agar tetap dapat digunakan secara layak dan berkelanjutan (Liu, Zhi Jun, Wller, Donald E., Jordan, Thomas E., Correll, David L., Boomer, 2008).

Sungai Kapuas memiliki banyak anak sungai, antara lain Sungai Putat yang berada di Kawasan Kelurahan Siantan Hilir, Kecamatan Pontianak Utara. Melalui observasi lapangan, diketahui bahwa Sungai Putat belum dilakukan pemeliharaan yang maksimal sehingga terjadi sedimentasi pada beberapa titik.

Diketahui juga Sungai Putat masih dijadikan sebagai sumber air bersih oleh masyarakat sekitar.

Kawasan Sungai Putat termasuk Kawasan lahan gambut, dimana karakteristik lahan gambut berbeda dengan lahan mineral, baik sifat fisik maupun kimianya. (Dariah, Ai; Maftuah, 2014). Kawasan gambut juga akan mempengaruhi kualitas air sungainya, terutama kualitas warna. Selain itu terdapat faktor yang juga mempengaruhi kualitas air sungai, antara lain aktivitas membuang sampah, limbah cair dan penggunaan jamban di atas sungai (Pramaningsih, Suprayogi, & Setyawan Purnama, 2017). Bagi organisme perairan, adanya perubahan lingkungan akibat beban pencemar akan berdampak pada fisiologi dan keberadaan organisme yang mendiami (Abida, Andayani, Yanuhar, & Hardoko, 2018). Sementara itu, tindakan sederhana yang bisa dilakukan untuk mengendalikan tingkat pencemaran sungai adalah monitoring kualitas secara berkelanjutan. Monitoring kualitas air yang dilakukan secara konsisten tentunya dapat memberikan informasi status mutu dan menjaga keberlanjutan bagi ekosistem setempat (Fulazzaky, M.A., Seong, T.W., dan Masirin, 2010).

Status mutu air merupakan tingkat kondisi mutu air yang menunjukkan kondisi cemar atau kondisi baik pada suatu sumber air dalam waktu tertentu dengan membandingkan dengan baku mutu air yang ditetapkan (Djoharam, Riani, & Yani, 2018). Beberapa metode monitoring untuk mengetahui status mutu (kualitas) suatu sumber air telah banyak dikembangkan di dunia. Salah satu metode yang dikembangkan adalah menggunakan pendekatan metode STORET (Romdania, Yuda; Herison,

Ahmad; Eko Susilo, Gatot; Novilyansa, 2013).

Metoda STORET adalah salah satu metode untuk menentukan status mutu air. Dengan metode STORET ini dapat diketahui parameter-parameter yang telah memenuhi atau melampaui baku mutu air. Cara untuk menentukan status mutu air adalah dengan menggunakan sistem nilai dari “US-EPA (*Environmental Protection Agency*)” (Menteri Negara Lingkungan Hidup Republik Indonesia, 2003). Kualitas perairan sungai merupakan suatu alat yang dapat menduga dan mengevaluasi terjadinya perubahan lingkungan. Kualitas air dari suatu perairan dapat dinyatakan baik apabila telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan sesuai dengan peruntukannya, seperti bahan baku air minum, prasarana/sarana rekreasi, industri, perikanan, peternakan dan pertanian. Suatu perairan dikatakan telah tercemar apabila beban pencemarnya telah melampaui kriteria baku mutu air yang ditentukan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2001. Kondisi ini bila tidak dikelola dengan baik akan segera menimbulkan dampak yang negatif terhadap masyarakat Kota Pontianak, khususnya di Sungai Putat (Yulistiana, 2007). Masyarakat sekitar Sungai Putat juga telah mencoba menjaga kualitas air sungai Putat dengan tidak membuang sampah sembarangan ke sungai juga telah memasang jaring supaya sampah terhambat hingga ke hilir.

Sehingga perlu dilakukan penguatan kapasitas masyarakat dalam menjaga kualitas air sungai dalam bentuk pelatihan. Metode pengabdian yang dilakukan adalah berupa ceramah seminar dan bimbingan teknis yang bersifat partisipatif dan kolaboratif. Pada penilaian status mutu, standar yang digunakan

adalah mutu air bersih (air kelas II sesuai PP 82 tahun 2001). Dengan mengetahui status mutu air, bisa digunakan sebagai *early warning system* terhadap kualitas air bersih.

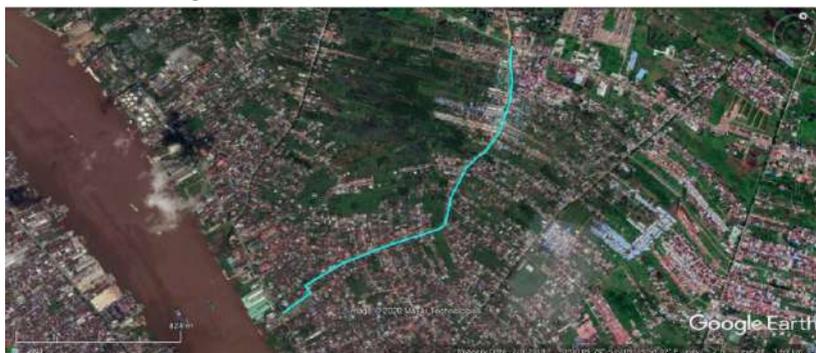
Kelurahan Siantan Hilir secara administratif termasuk ke dalam wilayah Kecamatan Pontianak Utara. Mayoritas penduduknya bergerak di bidang perdagangan dan jasa. Di Kelurahan Siantan Hilir, sebagian besar masih menggunakan air hujan sebagai sumber air minum. Layanan PDAM hanya melayani sebagian warganya dan sebagian yang lain masih memanfaatkan air Sungai Putat sebagai sumber air bersih.

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi masyarakat yaitu:

1. Masyarakat perlu mengetahui kualitas air dan penilaian status mutu air Sungai Putat yang digunakan dalam sehari-hari.
2. Masyarakat perlu pemerataan kesadaran akan pentingnya menjaga kualitas air sungai.

B. Metode Pengabdian

Pengabdian ini berlokasi di Kelurahan Siantan Hilir, tepatnya di kawasan Sungai Putat Kota Pontianak ($0^{\circ}00'14''$ S, $109^{\circ}20'12''$ E).



Gambar 1. Sungai Putat

Masyarakat akan dilibatkan secara langsung dalam kegiatan ini mulai dari pelatihan mengenai pentingnya kualitas air, penentuan parameter yang akan diukur, pengambilan sample air, bahkan perhitungan dan penentuan status mutu air Sungai Putat. Kegiatan ini juga merupakan bentuk kerjasama antara pihak perguruan tinggi dan pemerintah (Kelurahan Siantan Hilir) dalam upaya pemberdayaan masyarakat dengan bekerjasama dengan Kelompok Masyarakat Kreasi Sungai Putat (KSP).

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan penguatan kapasitas masyarakat yaitu:

1. Konsolidasi dengan Kelompok Masyarakat Kreasi Sungai Putat. Konsolidasi dilakukan dalam rangka menghimpun masyarakat yang peduli akan perbaikan kualitas lingkungan.
2. Pelatihan tahap 1 berupa Bimbingan Teknis Pengambilan Sample Air. Pelatihan ini juga dibantu oleh beberapa Mahasiswa Teknik Lingkungan Universitas Tanjungpura.
3. Sampling Kualitas Air Sungai Putat. Sampling air dilakukan bersama-sama masyarakat dan mahasiswa dan sample air akan dibawa ke Laboratorium di Baristand Pontianak.
4. Pelatihan Tahap 2: Pelatihan Penentuan Status Mutu Air Sungai Putat

C. Hasil dan Pembahasan

Persiapan dan koordinasi kegiatan penilaian status mutu air Sungai Putat dilaksanakan pada bulan April Tahun

2017. Sungai Putat terletak di Jalan Dharma Putra Kecamatan Pontianak Utara. Masyarakat menggunakan air sungai untuk keperluan sehari-hari, untuk mandi dan cuci. Masyarakat juga telah membentuk organisasi yang peduli terhadap kondisi lingkungan. Kelompok organisasi tersebut diberi nama Kreasi Sungai Putat (KSP).

Setelah melakukan koordinasi awal dengan Ketua RT dan KSP, Tim PKM Fakultas Teknik Untan melakukan observasi lapangan dan menyusuri Sungai Putat. Diketahui bahwa kualitas air sungai dipengaruhi kecepatan aliran sungai dan bermacam aktivitas di bantaran sungai (Effendi, 2015). Dari survey pendahuluan, di sepanjang aliran Sungai Putat terdapat aktivitas masyarakat yang menghasilkan limbah dan mengalir ke Sungai Putat. Aktivitas ini antara lain adanya tempat cuci motor, pertanian, perkebunan, bengkel serta mandi cuci kakus (MCK). Berdasarkan survey lapangan ditentukan titik pengambilan sampel yaitu bagian hulu, tengah dan hilir Sungai Putat.



Gambar 2. Lokasi Titik Pengambilan Sampel

Pelatihan penilaian status mutu air Sungai Putat dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2017. Pelatihan tersebut bertujuan agar masyarakat setempat mengetahui cara pengambilan sample air serta kualitas air di Sungai Putat. Uji kualitas berguna untuk mengetahui kadar pencemar di perairan tersebut. Parameter yang diuji adalah pH, oksigen terlarut (*Dissolved Oxygen*), residu tersuspensi, BOD₅, COD, total fosfat, nitrat, nitrit, amoniak dan total coliform. Teknik pengambilan sampel air mengacu pada SNI 6989.57 Tahun 2008 Tentang Metoda Pengambilan Contoh Air Permukaan. Uji kualitas air mengacu pada PP Nomor 82 Tahun 2001 Tentang Pengelolaan Kualitas Air dan Pengendalian Pencemaran Air. Standar yang dipilih adalah Kelas II sesuai dengan peruntukan air sungai di Sungai Putat, yakni sebagai air bersih. dari Gambar 3, terlihat juga air berwarna cokelat menandakan air tersebut merupakan air gambut.



Gambar 3. Pengambilan sampel kualitas air bersama masyarakat

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2001 Tentang Pengelolaan Kualitas Air dan Pengendalian Pencemaran Air, air Sungai Putat termasuk air klasifikasi mutu air kelas 2, hal ini dikarenakan air dapat digunakan untuk prasarana/sarana rekreasi air, pembudidayaan ikan air tawar, peternakan, untuk mengairi pertanaman, dan peruntukkan lainnya. Sehingga hasil uji kualitas air Sungai Putat dapat dibandingkan dengan baku mutu air kelas II.

Penentuan status mutu air sungai bisa menggunakan dua metode, yaitu metode STORET dan metode IP. Menurut Keputusan Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor 115 Tahun 2003 Tentang Pedoman Penentuan Status Mutu Air, prinsip dari metode STORET adalah membandingkan antara data kualitas air dengan baku mutu air yang disesuaikan dengan peruntukannya guna menentukan status mutu air. Cara untuk menentukan status mutu air adalah dengan menggunakan



Gambar 4. Pelatihan Penilaian Status Mutu Air Sungai.

Mengenai keberlanjutan program pengabdian, kelompok masyarakat Kreasi Sungai Putat berhasil terpilih sebagai Komunitas Sungai yang mewakili Provinsi Kalimantan Barat pada Pemilihan Komunitas Peduli Sungai Tingkat Nasional 2017 yang diselenggarakan oleh Subdit OP Sungai dan Pantai Kementerian PUPR Dirjen SDA di Semarang 17-21 Juli 2017. Tim PKM Fakultas Teknik berkesempatan menjadi mentor dan memberikan arahan pada Komunitas Kreasi Sungai Putat.

D. Kesimpulan

Semua tahapan kegiatan PKM yang direncanakan telah dilaksanakan. Respon masyarakat dan Kreasi Sungai Putat terhadap kegiatan ini cukup baik dan sangat membantu, hal ini terlihat dari antusiasnya mereka dalam membantu survey lapangan sampai kegiatan pelatihan. Target luaran berupa status mutu Sungai Putat juga telah diperoleh. Berdasarkan perhitungan menggunakan metode STORET, perairan Sungai Putat memiliki skor -28. Hasil skor tersebut dapat dikatakan bahwa Sungai Putat tercemar sedang.

E. Daftar pustaka

- Abida, I. W., Andayani, S., Yanuhar, U., & Hardoko, H. (2018). Status Mutu Air dan Sedimen Perairan Desa Sukolilo Kec. Labang Kabupaten Bangkalan. *Rekayasa*, 11(2), 163. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v11i2.4422>
- Dariah, Ai; Maftuah, E. M. (2014). Karakteristik Lahan Gambut. Retrieved from Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian. Kementerian Pertanian website: <http://balittanah.litbang.pertanian.go.id/ind/index.php/>

publikasi-mainmenu-78/art/935-gamb

- Djoharam, V., Riani, E., & Yani, M. (2018). ANALISIS KUALITAS AIR DAN DAYA TAMPUNG BEBAN PENCEMARAN SUNGAI PESANGGRAHAN DI WILAYAH PROVINSI DKI JAKARTA. *Jurnal Pengelolaan Sumberdaya Alam Dan Lingkungan (Journal of Natural Resources and Environmental Management)*, 8(1), 127–133. <https://doi.org/10.29244/jpsl.8.1.127-133>
- Effendi, H. (2015). River Water Quality Preliminary Rapid Assessment Using Pollution Index. *Elsevier B. V. Procedia Environmental Sciences*.
- Fulazzaky, M.A., Seong, T.W., dan Masirin, M. I. M. (2010). Assessment of Water Quality Status for The Selangor River in Malaysia. *Water Air Soil Pollution*, 205, 63–77.
- Liu, Zhi Jun, Wller, Donald E., Jordan, Thomas E., Correll, David L., Boomer, K. B. (2008). Integrated Modular Modeling of Water and Nutrients from Point and Nonpoint Sources in The Patuxent River Watershed. *Journal of American Water Resources Association*, 44(3), 700–723.
- Menteri Negara Lingkungan Hidup Republik Indonesia. (2003). *Keputusan Menteri Negara Lingkungan Hidup No. 115 tahun 2003 tentang Pedoman Penentuan Status Mutu Air*.

- Pramaningsih, V., Suprayogi, S., & Setyawan Purnama, I. L. (2017). KAJIAN PERSEBARAN SPASIAL KUALITAS AIR SUNGAI KARANG MUMUS, SAMARINDA, KALIMANTAN TIMUR. *Jurnal Pengelolaan Sumberdaya Alam Dan Lingkungan (Journal of Natural Resources and Environmental Management)*, 7(3), 211–218. <https://doi.org/10.29244/jpsl.7.3.211-218>
- Romdania, Yuda; Herison, Ahmad; Eko Susilo, Gatot; Novilyansa, E. (2013). KAJIAN PENGGUNAAN METODE IP, STORET, dan CCME WQI DALAM MENENTUKAN STATUS KUALITAS AIR. (115), 133–141.
- Yulistiana, L. (2007). *Penentuan Kualitas Air dan Kajian Daya Tampung Sungai Kapuas, Kota Pontianak*. IPB.

Biografi Penulis



Laili Fitria, ST, MT. Penulis merupakan Dosen tetap pada Program Studi Teknik Lingkungan di Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura Pontianak. Menempuh pendidikan Sarjana di Program Studi Teknik Sipil UNTAN dan Magister Teknik Lingkungan ITB konsentrasi Infrastruktur Sanitasi Lingkungan. Saat ini juga sebagai Ketua Bidang Keahlian Teknologi dan Rekayasa Lingkungan, Ketua Pengelola Jurnal Teknologi Lingkungan Lahan Basah, Anggota Pusat E-Learning Universitas Tanjungpura, Pengurus Ikatan Ahli Teknik Penyehatan dan Lingkungan (IATPI) Kalimantan Barat, serta aktif di Indonesia Mapping Community (IMC). Penulis juga terlibat dalam kegiatan profesional maupun

kerelawanan yang bergerak di bidang infrastruktur sanitasi, persampahan, dan lingkungan hidup. Penulis bisa dihubungi melalui email fitria.laili@gmail.com.



Herda Desmaiani, S.Si, M.Sc. Penulis bernama Herda Desmaiani dilahirkan di Pontianak, 6 Desember 1986. Merupakan anak kedua dari 2 bersaudara. Alumnus dari Universitas Tanjungpura Jurusan Kimia dan pascasarjana di UGM dengan bidang keahlian Kimia Lingkungan. Penulis sekarang bekerja menjadi staf pengajar (dosen) di Prodi Teknik Lingkungan Universitas Tanjungpura sejak Tahun 2014 dengan mengampu mata kuliah Kimia dasar, Kimia Lingkungan, Praktikum Kimia Dasar dan Laboratorium Lingkungan.

Peningkatan Literasi Masyarakat Melalui Taman Bacaan KBM di Bogor

Resista Vikaliana^{1*}, Asti Andayani², Mujito³, Irwansyah⁴

¹Program Studi Manajemen Logistik, Fakultas Ilmu Sosial dan Manajemen, Institut Ilmu Sosial dan Manajemen Stiami

²Program Studi Manajemen, STIE Dewantara

³Program Studi Manajemen, STIE Dewantara

⁴Program Studi Manajemen, STIES Gasantara

Email Korespondensi: resista@stiami.ac.id; dosenresistaok@gmail.com*

A. Latar Belakang

Penduduk Indonesia yang gemar membaca hanya 0,001 persen dari jumlah penduduknya. Dengan kata lain, dalam satu tahun, tidak sampai satu buku ditamatkan oleh individu penduduk. Bila dibandingkan dengan negara-negara di Eropa yang dalam satu tahun, warganya mampu melahap habis 25 buku, maka perbandingannya semisal dari 1.000 masyarakat Kota Bogor hanya dua di antaranya yang gemar membaca.

Perpustakaan di Indonesia belum merata sampai ke satuan terkecil masyarakat. Penggunaan perpustakaan di tingkat kabupaten/ kota belum dioptimalkan oleh masyarakat Indonesia secara umum, yang tingkat minat baca yang rendah. Di Kota

Bogor, Perpustakaan Kota Bogor memiliki pustaka sekitar 25 ribu dari berbagai kategori dan judul. Jumlah ini sebenarnya masih berada di bawah standar negara-negara maju. Pasalnya di negara maju satu orang minimalnya memiliki dua buku. jika dibandingkan di Indonesia satu buku untuk 15 ribu orang. Angka yang sangat jauh berbeda. Dari jumlah kunjungan orang ke perpustakaan saja masih redah, dalam sehari paling hanya ada 100 pengunjung yang ke perpustakaan.

Dengan fenomena tersebut, diperlukan perpustakaan umum hingga tingkat satuan terkecil masyarakat, sehingga semua elemen masyarakat mempunyai akses untuk bacaan yang berkualitas dan bermanfaat bagi pengetahuan mereka masing-masing. Upaya yang telah dilakukan Pemerintah adalah pengadaan perpustakaan di tingkat sekolah, kelurahan, maupun pengadaan perpustakaan keliling. Menurut survei yang dilakukan Tanoto Foundation pada 2019, dari 298 sekolah yang diteliti Kemendikbud, hanya 9% di antaranya yang memiliki inisiatif menyediakan bacaan nonbuku paket. Padahal, penyediaan bahan bacaan berkualitas nonbuku paket di sekolah penting untuk mendorong minat dan kemampuan membaca siswa.

Selain itu, keberadaan taman bacaan masyarakat yang dibentuk dan dikelola secara mandiri (independen) juga menjadi salah satu sarana untuk mendukung akses masyarakat kepada bacaan yang berkualitas dan bermanfaat. TBM selain bermanfaat menyediakan bahan bacaan juga menumbuhkan kemandirian masyarakat secara ekonomi (Hayati & Suryono, 2015). Kegiatan pembelajaran keterampilan yang diberikan

di TBM mampu dimaksimalkan oleh masyarakat untuk meningkatkan kemandirian perekonomiannya. Berdasarkan hasil penelitian TBM mampu menciptakan hubungan erat antara siswa dan perpustakaan karena adanya rasa kepemilikan serta kontribusi pengelolaan TBM tersebut. (Oakleaf, 2010)

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk meningkatkan literasi masyarakat, terdapat kesulitan pada masyarakat dalam dalam mengakses bacaan dan keterbatasan pada fasilitas perpustakaan daerah milik pemerintah. TBM dinilai mampu mendukung akses bacaan dan meningkatkan kemandirian ekonomi masyarakat.

Mendirikan Taman Bacaan bekerja sama dengan Komunitas Berbagi Manfaat-KBM. Bentuk kegiatan berupa pengabdian masyarakat melalui pembinaan pengelolaan Taman Bacaan Masyarakat di wilayah Kota dan Kabupaten yang meliputi sosialisasi, pelatihan juga pendampingan pengelolaan TBM. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan literasi masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja melalui Taman Bacaan KBM (Komunitas Berbagi Manfaat) di wilayah Bogor.

B. Metode Pelaksanaan

Pendirian TBM berkolaborasi dengan KBM (Komunitas Berbagi Manfaat), dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap-tahap itu adalah:

1. Persiapan dan Sosialisasi

Tahap awal pelaksanaan program ini adalah melakukan persiapan tempat pelaksanaan, baik berupa menentukan tempat, dan penataan ruang maupun perlengkapan peralatan. Persiapan

ini melibatkan mitra kegiatan (Komunitas Berbagi Manfaat dan komunitas tempat Taman Bacaan KBM yang disebut pengelola setempat).

Tahap selanjutnya diadakan sosialisasi kepada mitra kegiatan tujuan dari sosialisasi ini juga untuk menghimpun peran serta masyarakat dalam pelaksanaan program ini. Sehingga program dapat terlaksana dengan baik karena terjalin kerjasama sosial dengan masyarakat setempat.

2. Realisasi Program

Katalogisasi koleksi buku dilakukan oleh Komunitas Berbagi Manfaat. Namun untuk transaksi peminjaman dan perawatan koleksi buku dilakukan oleh mitra PkM.

Penjadwalan kegiatan ini akan diadakan seminggu sekali tepatnya pada Hari Minggu, bekerjasama dengan perkumpulan remaja, baik Karang Taruna dan atau Remaja Masjid serta perkumpulan lainnya, untuk merealisasikan kegiatan ini.

Selain menyediakan buku-buku bacaan yang berbasis ilmu pengetahuan dan agamis, Untuk membuat kunjungan Taman Bacaan KBM meningkat, maka dilakukan aktivitas peningkatan kemampuan literasi seperti pelatihan bahasa asing, teknik bercerita, bedah buku dan lainnya. Diharapkan pada akhirnya adalah membentuk karakter anak-anak dan remaja yang menjadi sasaran pengunjung sekaligus pembaca, yang cinta tanah air, berbudaya, dan gemar membaca.

3. Pengembangan

Kegiatan pengembangan kami lakukan untuk menjaga keberlangsungan program ini. pengembangan program ini.

Untuk meningkatkan kualitas tata kelola Taman Bacaan KBM, dilakukan pendampingan kegiatan seperti pelatihan tata kelola pustaka sederhana.

Selain itu, untuk meningkatkan penyebaran manfaat keberadaan Taman Bacaan KBM ini, dilakukan publikasi program ke seluruh lapisan masyarakat untuk mendapatkan dukungan dalam berbagai bentuk, baik tenaga pendidik, materi, dan lain sebagainya. Selain itu pengembangan juga dilakukan dengan meningkatkan jumlah koleksi bahan bacaan Taman Bacaan KBM.

4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilaksanakan bersama oleh semua pihak terkait, yakni: Tim Kegiatan Pengabdian Masyarakat, KBM dan pengelola Taman Bacaan KBM-mewakili unsur masyarakat, melalui Rapat Koordinasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Taman Bacaan KBM, secara mandiri mengumpulkan buku. Buku-buku berasal dari pembelian/ baru, pengumpulan buku-buku baru maupun bekas oleh Komunitas Berbagi Manfaat/ KBM dan masyarakat. Pemanfaatan Taman Bacaan KBM pada awalnya memang untuk menawarkan akses pada masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja, untuk bisa memperoleh bacaan yang bermanfaat yang mereka inginkan. Meskipun dengan jumlah buku yang masih terbatas, masyarakat menyambut positif pendirian Taman Bacaan KBM ini. Berikut kajian pada masing-masing Taman Bacaan yang didirikan atas kolaborasi dengan KBM atau disebut Taman Bacaan KBM.

2. Taman Bacaan KBM 1 di Gadog, Ciawi, Kabupaten Bogor

Taman Bacaan KBM 1 ini didirikan tanggal 1 Mei 2015. Saat pertama kali didirikan, masyarakat sangat antusias. Taman Bacaan KBM 1 ini bertempat di kantor –basecamp Karang Taruna. Karang Taruna berharap Taman Bacaan KBM ini dapat memfasilitasi PKBM untuk meningkatkan pendidikan remaja di sana.

Meskipun sangat antusias, namun pengelolaan Taman Bacaan KBM 1 ini tidak optimal. Pengelola setempat yaitu Karang Taruna, karena anggotanya memiliki aktivitas pribadi seperti bekerja dan sekolah, kurang memiliki komitmen pada saat berjalannya Taman Bacaan KBM 1 ini. Meskipun sudah diberi pendampingan dalam transaksi peminjaman dan perawatan koleksi bacaan, yang bekerja sama dengan KBM, namun belum ada perbaikan.

Karang Taruna sebagai pengelola setempat Taman Bacaan KBM 1, sangat berharap fasilitas PKBM. Namun, pendirian PKBM ini membutuhkan syarat-syarat khusus, yang belum dapat dipenuhi oleh Taman Bacaan KBM 1 ini. Alasan inilah kemudian yang menyebabkan ketidaksepemahaman antara pengelola setempat dengan Tim Pendamping-Pengabdian Masyarakat serta KBM.

Kurang lebih tiga bulan berdiri, berdasarkan evaluasi Tim Pendamping- Pengabdian Masyarakat serta KBM, maka diputuskan untuk tidak melanjutkan pengelolaan Taman Bacaan KBM 1.



Gambar 1 Pembukaan Taman Bacaan KBM 1



Gambar 2 Suasana di Taman Bacaan KBM 1

3. Taman Bacaan KBM 2 di TPA Masjid At Tauhid,
Kayumanis, Kota Bogor

Taman Bacaan KBM 2 di Taman Pengajian Al Quran/ TPA Masjid At Tauhid pada 2 April 2015. Pengelola setempat adalah Pengurus TPA Masjid At Tauhid. Bertempat di TPA Masjid At Tauhid, sasaran pembaca secara khusus adalah anak-anak dan remaja.

Anak-anak dan remaja peserta TPA Masjid At Tauhid rajin membaca dan berkunjung di Taman Bacaan KBM. Mereka membaca sebelum atau sesudah kegiatan di TPA Masjid At Tauhid.

Sayangnya, pengelolaan Taman Bacaan KBM 2 ini tidak optimal. Pada saat awal, meskipun anak-anak dan remaja sudah diberi pemahaman tentang fungsi Taman Bacaan KBM 2 ini, namun kegiatan pengawasan tidak rutin dilakukan pengelola setempat. Pengelola setempat yaitu Pengurus TPA Masjid At Tauhid, kesulitan melakukan pengaturan koleksi bacaan dan peminjaman bacaan. Selain itu, kurangnya waktu pendampingan yang bekerja sama dengan KBM, karena kesibukan pengelola setempat, sedangkan Sumber Daya Manusia/ SDM TPA Masjid At Tauhid juga merupakan pengurus masjid dan terbatas jumlahnya.



Gambar 3 Suasana Pembukaan Taman Bacaan KBM 2

Setelah 6 bulan, Taman Bacaan KBM 2 ini disepakati untuk tidak dilanjutkan lagi, hingga ada unsur masyarakat yang bersedia menjadi pengelola setempat. Keputusan ini berdasarkan evaluasi kurang terawatnya koleksi oleh Tahun 2019, remaja masjid setempat mengajukan diri berkomitmen menjadi pengelola setempat disertai usulan kegiatan kreatif di Taman Bacaan KBM 2. Namun, karena tempat masih dalam proses renovasi, maka belum ditindaklanjuti.

4. Taman Bacaan 3 di Insan Rabbani, Citayam, Kabupaten Bogor

Pada tanggal 9 Maret 2016, berdiri Taman Bacaan KBM 3 di Panti Yatim Yayasan Insan Rabbani. Taman Bacaan KBM 3 ini menggunakan ruang serbaguna Panti di bagian depan bangunan.

Pengaturan peminjaman bacaan dan perawatan koleksi bacaan di Taman Bacaan KBM 3 ini berjalan baik. Pengelola

setempat, yakni pengurus panti seringkali menanamkan pembiasaan pentingnya membaca dan merawat koleksi bacaan untuk kepentingan bersama.

Taman Bacaan KBM 3 ini tidak hanya digunakan oleh penghuni Panti Yatim saja, namun oleh masyarakat umum sekitar Panti Yatim. Lokasi ruang Taman Bacaan KBM 3 yang terletak di depan memungkinkan akses yang mudah bagi masyarakat. Selain itu, Panti Yatim memang secara rutin mengadakan kegiatan PKBM. Kegiatan literasi juga rutin dilakukan oleh pengelola setempat, seperti bercerita, k bedah buku dan pelatihan Bahasa Inggris serta kegiatan literasi lainnya

Sampai saat ini (tahun 2020), Taman Bacaan KBM 3 masih tetap berdiri dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Meskipun saat



Gambar 4 Pembukaan Taman Bacaan KBM 3



Gambar 5 Suasana Taman Bacaan KBM 3

5. Taman Bacaan KBM 4 di Masjid Al Maliki, Kampung Munjul, Kayumanis, Kota Bogor

Taman Bacaan di TPA Masjid Al Maliki ini mulai dibuka pada Bulan Januari 2019. Taman Bacaan KBM 4 ini dikelola oleh Remaja Masjid Al Maliki. Pada awal berdiri, Taman Bacaan masih menyatu dengan ruang utama masjid. Saat ini, sudah ada ruang khusus tertutup.

Selain peserta TPA, pengunjung Taman Bacaan KBM 4 ini berasal dari masyarakat sekitar juga. Akses Taman Bacaan KBM 4 ini mudah, karena letaknya di Masjid Al Maliki yang lokasinya di pinggir jalan. Taman Bacaan KBM 4 ini terkelola dengan baik. Koleksi bacaan terawat baik dan transaksi peminjaman tidak terkendala.

Setiap sore, sebelum atau sesudah kegiatan TPA, anak-anak dan remaja berkunjung ke Taman Bacaan KBM 4 ini. Di Taman Bacaan KBM 4 ini, juga kerap diadakan kegiatan kreatif seperti pelatihan Bahasa Arab dan Bahasa Inggris. Kendala yang dihadapi Taman Bacaan KBM 4 ini adalah jumlah dan keragaman koleksi bacaan. Tingginya minat baca pengunjung menjadikan koleksi saat ini kurang mengakomodir kebutuhan pengunjung.



Gambar 6 Suasana Taman Bacaan KBM 4

6. Pembahasan

a. Pengelola Setempat Taman Bacaan KBM

Dalam memanfaatkan keberadaan Taman Bacaan KBM, pengelola menghadapi beberapa kendala. Kendala pertama adalah terbatasnya SDM yang mengelola Taman Bacaan KBM. Hal tersebut disebabkan karena pengelola sumber daya

manusia yang dimaksud adalah orang-orang yang mendukung pelaksanaan dan pengelolaan perpustakaan umum tersebut, tidak hanya fokus mengurus kegiatan Taman Bacaan KBM, namun memiliki kegiatan pekerjaan yang utama. Komitmen pengelolaan ini dapat dimaksimalkan dengan mengatur jadwal piket pengelola dan koordinasi antar pengelola setempat.

Sedangkan kendala kedua adalah sumber pendanaan dalam pengelolaan Taman Bacaan KBM dan aktivitas-aktivitas pendukungnya. Pendanaannya selama ini berasal dari swadana KBM dan masyarakat setempat. Dana KBM berasal dari donatur yang peduli terhadap keberadaan Taman Bacaan KBM. Bantuan yang diberikan donatur tersebut tidak hanya berbentuk uang, tetapi juga barang, seperti rak buku, buku bekas, dan lainnya. Tim Pendamping-Pengabdian Masyarakat juga melakukan penggalangan donasi buku, selama kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kendala dalam hal materi ini menyebabkan sarana dan prasarana yang ada masih terbatas.

b. Kegiatan kreatif

Kegiatan kreatif yang dimaksud adalah, Taman Bacaan Masyarakat KBM bukan hanya menyediakan buku-buku untuk bahan bacaan masyarakat, akan juga kegiatan kreatif yang melibatkan partisipasi pengunjung Taman Bacaan KBM. Pengunjung Taman Bacaan KBM dapat belajar bersama dengan pengelola Taman Bacaan KBM, seperti yang sudah dilakukan selama ini. Kegiatan kreatif ini membedah informasi yang telah dibaca, misalnya dengan bercerita dan bedah buku, agar informasi yang didapat pengunjung yang membaca bukan hanya teori tetapi juga ruang belajar menelaah buku. (Rahayu & Widiastuti, 2018)

Dalam program pengabdian masyarakat Taman Bacaan KBM ini, Tim Pendamping-Pengabdian Masyarakat, berusaha untuk menyentuh dunia dan diri para anggota dengan menentukan materi dan tema yang sesuai dengan dunia dan diri mereka sendiri, yaitu materi tentang deskripsi diri dan tema “I’m special”. Selain itu, program pengabdian ini memanfaatkan prinsip literasi melibatkan penggunaan Bahasa khususnya pada Taman Bacaan KBM 2 dan Taman Bacaan KBM 4.

Dalam program ini, pengunjung di Taman Bacaan KBM dicoba untuk dirangsang kemampuan penggunaan bahasa asingnya dengan cara yang sederhana seperti yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu melibatkan dunia dan diri mereka sendiri dengan materi tentang deskripsi diri dan tema “I’m special”, pada kegiatan kreatif bahasa asing. Hal ini ditujukan agar kemampuan penggunaan bahasa asing pengunjung meningkat. (Kern, 2000)

Kegiatan kreatif harus dijalankan dan ditingkatkan kualitas dan kuantitasnya, agar Taman Bacaan KBM dapat berperan sebagaimana mestinya, yaitu sebagai pusat informasi di masyarakat. Pengembangan pendidikan yang dilaksanakan di Taman Bacaan masyarakat adalah upaya dalam membangun karakter yang diharapkan dapat mendorong peningkatan kapasitas masyarakat, khususnya kemampuan literasi, juga termasuk untuk mengembangkan dan memanfaatkan modal sosial yang tersedia di lingkungan sekitar, sebagai dasar utama pemberdayaan. (Mulyono, 2018)

D. Kesimpulan

Taman Bacaan KBM di Bogor dapat mendukung program peningkatan kemampuan literasi masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja. Namun terdapat kendala dalam pengelolaannya yakni SDM Pengelola dan dana pengembangan Taman Bacaan KBM. Untuk meningkatkan jumlah dan keragaman koleksi bacaan, disarankan pengelola setempat bekerja sama dengan KBM untuk mencari Corporate Social Responsibility/ CSR perusahaan atau kegiatan sejenis lainnya, juga mencari forum kerjasama taman bacaan, baik dengan pemerintah maupun dengan sesama pengelola taman bacaan masyarakat. Sedangkan untuk peningkatan kualitas dan kuantitas kegiatan kreatif di Taman Bacaan KBM, dapat menjalin kerjasama dengan komunitas relawan yang ada di Kota Bogor, untuk berpartisipasi dalam kegiatan kreatif pada Taman Bacaan KBM.

E. Daftar Pustaka

- Hayati, N., & Suryono, Y. (2015). evaluasi keberhasilan program taman bacaan masyarakat dalam meningkatkan minat baca masyarakat di daerah istimewa yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(November), 175–191.
- Kern, R. (2000). *Literacy and Language Teaching*. Oxford University Press.
- Mulyono, D. (2018). The Strategy Of Managers In Moving Business Learning Group Program In Pkbn Srikandi Cimahi City. *Journal of Educational Experts (JEE)*, 1(1), 41–50.

Oakleaf, M. (2010). *Value of Academic Libraries: A Comprehensive Reseach*. Review and Report: Association of College and Research Libraries.

Rahayu, R., & Widiastuti, N. (2018). Upaya Pengelola Taman Bacaan Masyarakat Dalam Memperkuat Minat Membaca (Studi Kasus TBM Silayung Desa Ciburuy Kecamatan Padalarang). *Jurnal Comm-Edu*, 1(2), 57–65.

Biografi Penulis

Resista Vikaliana: Penulis merupakan dosen tetap program studi Manajemen Logistik Institut Ilmu Sosial dan Manajemen Stiami, Jakarta. Penulis aktif melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat. Saat ini Penulis masih membina dan mendampingi UMKM melalui program UMKM Naik Kelas serta pendampingan Desa Wisata Lengkong, Cigombong, Kabupaten Bogor. Penulis masih tercatat sebagai Koordinator Wilayah DKI Jakarta ADPI-Asosiasi Dosen Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia, merupakan anggota Institute of Supply Chain and Logistics Indonesia (ISLI) serta beberapa organisasi profesi lainnya.

Asti Andayani: Penulis merupakan dosen tetap program studi Manajemen STIE Dewantara, Bogor. Penulis aktif melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat. Kegiatan pendampingan yang dilakukannya adalah pendampingan UMKM, pemberdayaan kewirausahaan masyarakat dan lainnya.

Mujito: Penulis merupakan tenaga pengajar pada program studi Manajemen STIE Dewantara, Bogor. Penulis merupakan pemerhati program pemberdayaan masyarakat, khususnya bidang pendidikan dan kewirausahaan.

Irwansyah: Penulis merupakan dosen tetap program studi Manajemen STIES Gasantara, Sukabumi. Penulis aktif melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat. Saat ini Penulis sedang melakukan pendampingan masyarakat di RW 1, Kelurahan Kayumanis, Tanah Sareal, Kota Bogor, dalam menghadapi dampak pandemi COVID 19, baik secara sosial maupun ekonomi.

Ternak Kreatif untuk Menumbuhkan Kemandirian Ekonomi Bagi Orang dengan Gangguan Jiwa di Desa Doho Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun

Novita Erliana Sari

Dandi Hendrawan Wicaksono bersama TIM PHBD UNIPMA 2019

novitaerliana@unipma.ac.id

Pendidikan ekonomi universitas PGRI Madiun

A. Latar belakang

Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) adalah orang yang mengalami gangguan dalam pikiran, perilaku, dan perasaan yang bermanifestasi dalam bentuk sekumpulan gejala dan atau perubahan perilaku yang bermakna serta dapat menimbulkan penderitaan dan hambatan dalam menjalankan fungsi orang sebagai manusia.

Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) masih saja mengalami stigma (labeling, stereotipe, pengucilan, diskriminasi) sehingga mempersulit proses kesembuhannya dan kesejahteraan hidupnya. Stigma yang diberikan oleh masyarakat adalah menganggap ODGJ berbeda, dan mengucilkan

(Setiawati, 2012). Akibat dari stigma tersebut, ODGJ menanggung konsekuensi kesehatan dan sosio-kultural, seperti: penanganan yang tidak maksimal, drop-out penggunaan obat, pemasangan, dan pemahaman yang berbeda terhadap gangguan jiwa (Lestari & Wardani, 2014).

Kondisi riil yang ditemukan mayoritas keluarga merasa malu jika anggota keluarganya ada yang mengalami gangguan jiwa. ODGJ seringkali dianggap tidak memiliki potensi yang dapat dikembangkan sehingga tidak diberikan kesempatan yang sama dalam mengembangkan kemampuan dan kreatifitas mereka. Hal ini menjadikan diskriminasi tersendiri bagi ODGJ. Hal ini juga berlawanan dengan temuan Marshall (2001) yang menyatakan bahwa pekerjaan untuk ODGJ merupakan salah satu bentuk terapi dan dapat meningkatkan *self esteem* pasien untuk kembali masuk pada pekerjaan yang sesungguhnya.

Doho adalah sebuah desa di Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun. Jumlah ODGJ di desa tersebut mencapai 27 orang. Jumlah ini relatif banyak jika dibandingkan dengan desa yang lain. Masyarakat pada umumnya takut dengan ODGJ meskipun mereka sebenarnya sudah melakukan terapi dan dinyatakan normal. ODGJ mengalami kesulitan dalam bergaul dengan masyarakat bahkan dengan keluarganya sendiri.

Penderita gangguan jiwa di Desa Doho umumnya berasal dari keluarga miskin. ODGJ dan Eks-ODGJ di Desa Doho umumnya pengangguran. Mereka tidak diberikan kesempatan untuk bekerja. Hal ini akan semakin menambah beban keluarga karena penderita gangguan jiwa tidak mampu menopang hidupnya sendiri terutama untuk memenuhi kebutuhan hidup

sehari-hari. Berdasarkan latar belakang diatas, terbangun ide untuk memberdayakan ODGJ dengan beternak.

Pemberdayaan warga ODGJ ini di harapkan dapat membantu penderita maupun keluarga penderita baik dari sisi kesehatan maupun dari sisi ekonomi. Pekerjaan membuat penderita gangguan jiwa kembali sehat karena membuat mereka sibuk. Telah banyak penelitian yang membuktikan bahwa beternak adalah salah satu pekerjaan sederhana yang selain membuat penyandang gangguan jiwa sibuk mereka juga terhibur. Memberi makan ayam, mencari rumput untuk kelinci, memberi makan lele, membersihkan kandang dan kolam dapat menjadi contoh pekerjaan sederhana yang membuat mereka sibuk. Sedangkan dari sisi finansial, dengan kegiatan tersebut paling tidak mampu menggali produktifitas mereka dan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat untuk keluarga dan sesama. Hasil dari penjualan hasil ternak dapat dikonsumsi maupun dijual untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dan modal awal digunakan kembali untuk kegiatan usaha.

B. Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Doho Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun yang berlangsung selama delapan bulan sejak April hingga Desember 2019. Kegiatan pada bulan pertama adalah survey lokasi, perencanaan kegiatan dan kesepakatan (MOU) dengan pemerintah desa setempat. Bulan kedua melakukan sosialisasi kepada masyarakat dan persiapan material, pembuatan kandang dan kolam dilakukan pada bulan kedua sampai dengan bulan kelima.kegiatan pendampingan, monitoring dan evaluasi serta publikasi di media dilakukan pada

bulan ke 3 sampai ke 8. Pembuatan laporan akhir dilakukan pada bulan ke delapan. Kegiatan ini bekerjasama dengan Pemerintah dan Masyarakat Desa Doho dibantu oleh Puskesmas, TNI Polri dan Kecamatan.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Survei awal
2. Identifikasi masalah
3. Analisis kebutuhan
4. Penetapan khalayak sasaran
5. Penyusunan program
6. Perumusan dan pengukuran indikator keberhasilan
7. Pelaksanaan Program
8. Pembinaan Khalayak Sasaran
9. Perintisan kemitraan
10. Monitoring dan Evaluasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Survei awal

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan di Desa Doho Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun terdapat 27 ODGJ dengan kategori rendah, sedang dan berat. 80% penderita ODGJ tersebut sudah mendapatkan terapi dan penanganan rutin dari tenaga kesehatan setempat. 19 ODGJ masuk ke dalam kategori sedang dan rendah. Kemudian setelah diseleksi oleh Tim dari Puskesmas dan TKSK terdapat 11 ODGJ yang layak

mendapatkan bantuan serta mampu bekerjasama dengan TIM PHBD.

b. Identifikasi masalah

Dari hasil survey ditemukan masalah bahwasanya hampir semua ODGJ di Desa Doho tidak memiliki aktivitas dan tidak memiliki pekerjaan. Keluarga merasa malu memiliki anggota keluarga dengan gangguan jiwa. Mayoritas masyarakat menolak kehadiran ODGJ karena merasa takut dan tidak nyaman dengan kehadiran mereka. Hampir semua ODGJ tidak memiliki pekerjaan sehingga tidak memiliki aktifitas sama sekali.

c. Analisis kebutuhan

Desa Doho membutuhkan wadah untuk memberdayakan masyarakat ODGJ yang jumlahnya cukup banyak dengan memberikan kesibukan yang membuat mereka melakukan pekerjaan sehingga bisa sehat baik jasmani maupun rohani. Diperlukan pemahaman keluarga dan masyarakat sekitar untuk memberikan tempat yang layak seperti manusia pada umumnya dengan tidak mengucilkan masyarakat Eks-ODGJ. Hal ini menjadi sarana terapi bagi masyarakat Eks-ODGJ. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kelliat (2005) pada pasien dengan isolasi social dapat dilakukan modalitas salah satunya adalah terapi aktifitas kelompok.

c. Penetapan khalayak sasaran

Pelatihan ini diberikan kepada ODGJ di Desa Doho yang sudah mendapatkan perawatan medis secara teratur setiap bulan, sehingga mampu berkomunikasi dan dapat diberdayakan untuk mengelola ternak secara kreatif yang memanfaatkan bahan-bahan sekitar yakni sejumlah 11 ODGJ.

e. Penyusunan program

- 1) *Home visit* bersama dengan Pemdes Doho, Tenaga Kesehatan dan Muspika Kecamatan Doho.
- 2) Sosialisasi rehabilitasi berbasis masyarakat (RBM)
- 3) Pelaksanaan program pemberdayaan ODGJ di Desa Doho dengan “TERTIF” dalam mewujudkan kesehatan dan kemandirian ekonomi.
- 4) Evaluasi kegiatan.
- 5) Perbaikan kegiatan.

f. Perumusan dan pengukuran indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) ODGJ memiliki aktifitas.
- 2) Masyarakat memiliki pemahaman positif dan memiliki kepercayaan terhadap potensi ODGJ serta menempatkan ODGJ layaknya manusia pada umumnya.
- 3) ODGJ memiliki kesehatan jasmani dan rohani yang lebih baik.
- 4) ODGJ mampu menghasilkan uang dalam rangka mewujudkan kemandirian ekonomi.
- 5) Terbentuknya kader pendamping ODGJ.

g. Pelaksanaan Program

- 1) Pembentukan kader: kader ODGJ dibentuk dari keluarga ODGJ. Setiap keluarga yang memiliki ODGJ mengirimkan satu orang anggota keluarganya untuk mendapatkan pengarahan bagaimana berkomunikasi dengan ODGJ dengan baik. Hal ini dimaksudkan agar

pelaksanaan program berjalan lancar karena kader berada di lingkungan terdekat ODGJ.

- 2) *Home visit: home visit* dilakukan secara berkala oleh mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk pendekatan kepada ODGJ dan masyarakat.
- 3) Pelaksanaan:

Pelaksanaan program pemberdayaan ODGJ Desa Doho, Kecamatan Dolopo, Kabupaten Madiun dengan “TERTIF” dalam mewujudkan kesehatan dan kemandirian ekonomi dimulai dengan sosialisasi kepada ODGJ didampingi oleh keluarga dan perangkat desa. Ternak Kreatif bagi ODGJ maksudnya adalah beternak dengan memanfaatkan keberadaan barang di lingkungan sekitar untuk tambahan asupan pakan dan kandang. Ternak kreatif ini memiliki tujuan agar ODGJ beraktifitas dan kreatifitas mereka bagaimana mempertahankan hewan ternak sampai bisa panen.

Dalam sosialisasi dijelaskan mengenai Program PHBD yang akan dilakukan dimana ODGJ diberikan paket kebutuhan ternak (bibit, sarana dan prasarana hidup berupa kandang dan kolam, pakan ternak sampai satu kali panen). Setelah sosialisasi selesai, hari berikutnya adalah pemasangan kandang dan kolam oleh mahasiswa. Tahapan selanjutnya setelah kandang siap adalah pembagian benih dan bibit hewan ternak. Ada yang menerima lele, ada ayam dan kelinci. Hewan tersebut sesuai dengan permintaan ODGJ. Pada saat pembagian, mahasiswa menjelaskan prosedur

pemeliharaan. Pakan yang diberikan juga sudah di takar per pemberian. Hal ini untuk mengantisipasi agar pakan habis sesuai jadwal. Sehingga kemungkinan menyalahgunakan pakan mungkin untuk dijual akan sangat minim. Keluarga juga mendapatkan penjelasan untuk terus berkoor dinasi dengan ODGJ dalam memelihara hewan ternak tersebut.

Setiap ODGJ yang diberikan bantuan didampingi oleh minimal 1 mahasiswa yang secara berkala memonitor perkembangan ternak yang dipelihara oleh ODGJ. Minimal 2 hari sekali mahasiswa mengecek keberadaan dan kondisi ternak. Ada yang ternaknya disembelih meskipun masih kecil, ada yang terkena *scabies*. Hal-hal semacam ini ditangani oleh mahasiswa. Setelah 3 bulan maka hasil ternak siap untuk di panen. Panen dibantu oleh keluarga dan mahasiswa. Kemudian mahasiswa memfasilitasi untuk menjual hewan ternak tersebut. Uang hasil penjualan dibelikan bibit dan pakan. Berikut ini adalah foto kegiatan yang telah dilakukan.



Gambar 1. Persiapan Pembagian Ayam Bersama ODGJ



Gambar 2. Persiapan Panen Lele dengan ODGJ

h. Strategi Pembinaan Khalayak Sasaran

Strategi pelaksanaan dari program ini dengan melakukan pendampingan kepada Orang Dengan Gangguan Jiwa dalam pelaksanaan program dan pembentukan kader pendamping ODGJ. Kader yang dibentuk diambil dari salah satu anggota keluarga ODGJ sehingga aktifitas ODGJ dalam memelihara hewan ternak dapat diidentifikasi langsung oleh kader dan dilaporkan kepada mahasiswa sebagai bahan perbaikan.

h. Perintisan kemitraan

Dalam perintisan kemitraan untuk mendukung berjalannya program ini kami mengajukan kemitraan dengan beberapa pihak. Pihak pertama dari Pemerintah Desa Doho didampingi oleh Tokoh Masyarakat, tenaga medis dari puskesmas setempat, TNI, Polri dan Kecamatan.

- i. Monitoring dan Evaluasi berdasarkan indikator keberhasilan program.

Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pelaksanaan program berjalan dengan lancar. Beberapa kendala dan permasalahan yang ditemukan dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Peran keluarga yang masih pasif menjadi permasalahan dalam program ini, akibatnya ternak kadangkala lupa diberikan pakan sehingga beberapa ternak mati.
- 2) Sejumlah bibit ayam salah satu ODGJ hilang. Hal ini menunjukkan bahwa kerjasama masyarakat masih sangat kurang.
- 3) Kelinci disembelih oleh ODGJ untuk lauk sehari-hari sebelum waktunya panen. Pada akhirnya tim PHBD mengganti ulang hewan ternak.
- 4) Peran kader belum maksimal.

2. Pembahasan

Gangguan jiwa adalah sindrom atau pola perilaku yang secara klinis bermakna yang berkaitan langsung dengan distress (penderitaan) dan menimbulkan hendaya (disabilitas) langsung pada satu atau lebih fungsikehidupan manusia (Keliat dkk, 2015). Doho adalah sebuah desa di Kabupaten Madiun dengan 27 ODGJ. Sebanyak 80% dari penderita gangguan jiwa ini berada di bawah garis kemiskinan. Keluarga kesulitan mencukupi kebutuhan dan pengobatan mereka. Keluarga tergolong apatis dan tidak memberikan kepercayaan kepada gangguan jiwa karena dianggap tidak produktif.

Mayoritas keluarga merasa malu memiliki anggota keluarga yang mempunyai gangguan jiwa. Tidak semua ODGJ di Desa

Doho dikategorikan parah. Banyak yang sudah mendapatkan terapi medis sehingga mereka dapat diajak berkomunikasi. Namun demikian anggota keluarga dan masyarakat tidak memiliki kedekatan dengan ODGJ. ODGJ dibiarkan begitu saja tidak memiliki aktifitas dan tidak memiliki teman bicara. Keluarga dengan penderita gangguan jiwa terlepas dari pengucilan, bersama masyarakat harusnya menerima keadaan orang dengan gangguan jiwa seperti apa adanya. Orang dengan gangguan jiwa bisa memiliki kesempatan membangun dan memiliki hidup berarti. Partisipasi masyarakat sangat dianjurkan untuk membuat ODGJ menjadi sehat kembali. Apa yang terjadi di Desa Doho sesuai dengan pernyataan dari Setyawati (2012) Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) masih saja mengalami stigma (labeling, stereotipe, pengucilan, diskriminasi) sehingga mempersulit proses kesembuhannya dan kesejahteraan hidupnya. Stigma yang diberikan oleh masyarakat adalah menganggap ODGJ berbeda, dan mengucilkan. Akibat dari stigma tersebut, ODGJ menanggung konsekuensi kesehatan dan sosio-kultural, seperti: penanganan yang tidak maksimal, drop-out penggunaan obat, pemasungan, dan pemahaman yang berbeda terhadap gangguan jiwa (Lestari & Wardani, 2014). ODGJ di Desa Doho tidak mendapatkan kesempatan bekerja atau sekedar melakukan aktifitas sehingga ODGJ memiliki rasa percaya diri dan merasa sehat untuk bergaul dengan masyarakat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bernama “Ternak Kreatif” dimana ODGJ diajak beternak dengan memanfaatkan sumber daya alam di sekitar untuk menyiapkan kandang dan tambahan pakan. Kegiatan bertujuan untuk

menumbuhkan kembali semangat hidup, kesehatan dan kesadaran ODGJ. ODGJ diberikan kesempatan dan modal untuk mengelola hewan ternak. Kesibukan adalah salah satu bentuk terapi bagi penderita gangguan jiwa. Setiap rumah yang didalamnya terdapat penderita gangguan jiwa diberikan pilihan modal berupa kandang ayam, bibit ayam dan pakan, kolam lele, benih lele dan pakan lele, serta kandang kelinci, bibit kelinci dan pakan. Mereka diberikan waktu selama 3-6 bulan untuk merawat hewan ternak mereka.

Tim PHBD memfasilitasi penjualan hasil panen dengan membantu memasarkan hasil panen tersebut ke pasar maupun masyarakat yang membutuhkan. Hasil dari panen dibelikan indukan atau benih kembali untuk kegiatan ternak selanjutnya, sedangkan labanya dapat diambil untuk memenuhi kebutuhan penderita gangguan jiwa.

Kegiatan ini tergolong berhasil. Dari 11 ODGJ yang mendapat bantuan hewan ternak, 8 diantaranya berhasil panen dengan kondisi memuaskan, sisanya dapat dinyatakan gagal karena sejumlah hewan ternak yang diberikan hilang, kelinci yang disembelih untuk lauk sebelum saatnya panen dan ketika dibelikan bibit kelinci, kejadian yang sama terulang lagi. Akhirnya tim pengabdian harus legowo dan mengikhlaskan bibit yang diberikan. Ada pula sejumlah kelinci yang diberikan terkena scabies hingga tertinggal 2 ekor saja.

ODGJ yang berhasil memanen hewan ternaknya ini merasa sangat senang. Mereka rupanya telah memahami konsep kebutuhan. Hal ini ditunjukkan dari keinginan ODGJ membelanjakan uang mereka untuk kebutuhan mereka. Selain itu keberhasilan ODGJ beternak tidak terlepas dari kerjasama

kader dan keluarga. Keberhasilan lain yang dapat dirasakan dimana ODGJ lebih mudah diajak berkomunikasi. Ini menunjukkan bahwa ada sinergi antara ODGJ dengan keluarga, masyarakat dan mahasiswa sehingga rasa percaya diri ODGJ dapat dipupuk secara perlahan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Melia (2016) yang mengungkapkan upaya yang diberikan oleh keluarga dalam penyembuhan pasien penyakit jiwa antara lain dengan memberikan motivasi untuk kembali ke kondisi normal. Faktor lain yang menjadi penyebab kesembuhan adalah faktor ekonomi dan pendidikan anggota keluarga. Yang unik adalah, faktor peran etnis ikut berpengaruh dalam upaya penyembuhan pasien. Strategi yang dapat dilakukan untuk melibatkan keluarga dalam penyembuhan adalah dengan menjalin komunikasi timbal balik dengan sesama anggota keluarga dan sifat pasrah anggota keluarga.

Berdasarkan keterangan dari keluarga, setelah mengikuti program ini, ODGJ lebih jarang menyendiri dan melamun. Frekwensi kambuh juga sangat jarang, bahkan ada yang tidak kambuh sama sekali selama program TERTIF. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Purba, Nauli, Utami (2014) tentang “Pengaruh Terapi Aktivitas Kelompok Stimulasi Persepsi terhadap Kemampuan Pasien Mengontrol Halusinasi di Rumah Sakit Jiwa Tampan Provinsi Riau” menyimpulkan bahwa dengan terapi aktivitas kelompok stimulasi persepsi dapat menurunkan tingkat halusinasi pasien dan meningkatkan kemampuan pasien mengontrol halusinasi. Hal ini juga didukung dengan penelitian dari Hidayah (2015) yaitu terdapat pengaruh yang signifikan TAK (Terapi Aktifitas)

stimulasi persepsi-sensori terhadap kemampuan mengontrol halusinasi pada pasien halusinasi.

Selain keluarga, keterbukaan pemerintah desa dan tokoh masyarakat sangat membantu menyukseskan kegiatan ini. Pembentukan kader ini menjadi awal perintisan Posyandu ODGJ yang sejak lama telah direncanakan.

D. Kesimpulan

Dari kegiatan abdimas ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk menumbuhkan kepercayaan diri ODGJ diperlukan komunikasi yang baik antara ODGJ dengan anggota keluarga dan masyarakat.
2. Aktifitas adalah sarana kesehatan jiwa ODGJ, sehingga ODGJ jangan sampai dibiarkan menganggur.
3. Dengan menumbuhkan motivasi bekerja dan berusaha, ODGJ mampu memahami pentingnya uang untuk memenuhi kebutuhan.

Daftar pustaka

Amelia, Yeni. (2016) Upaya Keluarga Dalam Penyembuhan Pasien Penyakit Jiwa; Studi Pada Pasien Penyakit Jiwa di RSJ HB. Sa'anin Padang. Jurnal Ilmu Sosial Mamangan Volume 5 Nomor 2, Juli-Desember 2016, p. 102-112.

Lestari, W., & Wardhani, Y. F. (2014). Stigma dan penanganan penderita gangguan jiwa berat yang dipasung. Buletin Penelitian Sistem Kesehatan, 17 (2), 157-166.

Moleong, L. J. (2014). Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Keliat, B.A., Akemat. (2016). Keperawatan Jiwa: Terapi Aktivitas Kelompok. Jakarta: EGC
- Kelliat. Anna Budi, dkk. 2007. Keperawatan Kesehatan Jiwa Komunitas: CMHN. Jakarta: EGC
- Purba, T., Fathra A.N., Sri U. (2014). Pengaruh Terapi Aktivitas Kelompok Stimulasi Persepsi Terhadap Kemampuan Pasien Mengontrol Halusinasi di Rumah Sakit Jiwa Tampan Provinsi Riau. Jurnal Keperawatan. Diakses dari <http://jom.unri.ac.id>, tanggal 6 Januari 2018.
- Repubik Indonesia. (2014). Undang – Undang No 18 tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa. Lembaran Negara RI no 5571. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sadock, B. J., Virginia A. S. (2010). Kaplan & Sadock Buku Ajar Psikiatri Klinis edisi 2. Jakarta: EGC.
- Setiawati, E. M. (2012). Studi kualitatif tentang sikap keluarga terhadap pasien gangguan jiwa di wilayah kecamatan Sukoharjo. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suliswati, dkk. (2005). Konsep Dasar Keperawatan Kesehatan Jiwa. EGC: Jakarta. Sustrami, D., Sri S.

Biografi Penulis

Novita Erliana Sari. Lahir pada 1987. Mengenyam pendidikan sarjana di UNS Solo namun tidak dilanjutkan, kemudian melanjutkan dan lulus sarjana pada 2010 di IKIP PGRI Madiun. Pendidikan Pascasarjana telah di tempuh di UNS Solo, lulus tahun 2015. Saat ini sedang melanjutkan Pendidikan Doktor di Universitas Negeri Malang. Penelitian dan Pengabdian Masyarakat banyak mengupas mengenai *financial literacy* dimulai dari anak usia dini, remaja, dan masyarakat pada umumnya. Kali ini tertarik untuk mengupas bagaimana menumbuhkan kemandirian ekonomi ODGJ dan bagaimana dampaknya. Semoga tulisan ini memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pemanfaatan Sumber–Sumber Sejarah di Pulau Ambon Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah

Efilina Kissiya & Johan Pattiasina
efilinakissiya8@gmail.com
Universitas Pattimura Ambon

A. Latar Belakang

Pulau Ambon adalah salah satu pulau yang ada di Provinsi Maluku. Kota Ambon adalah ibu kota Provinsi Maluku yang merupakan salah satu kota kolonial dari sekian banyak kota kolonial di Indonesia. Pulau Ambon memiliki berbagai situs cagar budaya baik peninggalan kolonial maupun peninggalan non kolonial yang merupakan peninggalan sejarah yang sangat penting, untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Kata “Ambon” ternyata sudah lama dikenal di Nusantara. Dalam buku “Negarakartagama” yang ditulis oleh Prapanca dalam abad ke-14, nama “Ambon” disebut *Ambwan* sebuah nama yang diberikan pada sebuah pulau di wilayah Maluku Tengah¹. Selain

1. Leirissa, dkk. *Ambonku Doeloe, Kini, dan Esok*. Ambon: Pemerintah Kota Ambon. 2004. Hal. 21. Lihat juga G. E. Rumphius, 1983. *Ambonsche Landbeschrijving*. Lihat H.J. de Graaf, 1977. *De Geschiedenis Van Ambon En De Zuid Molukken*. Terjemahan Frans Rijoli. Hal. 15

itu pada masa kedatangan Portugis Ambon lebih dikenal dengan nama *Nusa Aponno* yang artinya Pulau Embun (*Ombong*) hal ini sebabkan karena pada saat Portugis datang Kota Ambon ditutupi oleh kabut atau embun yang begitu tebal². Mereka juga menyebutnya *Amboino*. Ambon terbagi atas dua jazirah yaitu Jazirah Leihitu dan Jazirah Leitimur.

Program Studi Pendidikan Sejarah adalah salah satu Program Studi di bawah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura Ambon. Program Studi Pendidikan Sejarah mempelajari tentang sejarah lokal, nasional, regional, dan dunia. Dalam Program Studi Pendidikan Sejarah terdapat kurikulum yang mengatur tentang penjabaran mata kuliah serta sistem kredit semester yang nantinya ditempuh oleh mahasiswa.

Dalam kurikulum tahun 2012-2019 terdapat mata kuliah yang mengarah ke ilmu sejarah. Di antaranya mata kuliah Kapita Selekta Sejarah Dunia, Sejarah Maritim Indonesia, Studi Masyarakat Indonesia, Historiografi, Sejarah Asia Barat, Sejarah Asia Selatan, Sejarah Asia Tenggara, Sejarah Eropa, Sejarah Amerika, Sejarah Australia dan Oceania, Sejarah Afrika, Kepariwisata Sejarah, Geografi Sejarah, Sejarah Agraria, Sejarah Pendidikan, Sejarah Perekonomian, Sejarah Indonesia Masa Pra Aksara, Sejarah Indonesia Masa Hindu Budha, Sejarah Indonesia Masa Islam, Sejarah Indonesia Masa Kolonial, Sejarah Indonesia Masa Pergerakan Nasional, Sejarah Indonesia Masa Awal Kemerdekaan sampai Demokrasi Terpimpin, Sejarah

2. R.Z. Leirissa & Latuconsina, Djuariah (1999). Sejarah Kebudayaan Maluku. Jakarta: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Hal. 66.

Indonesia Masa Orde Baru sampai Reformasi, Sejarah Asia Barat Daya, Sejarah Lokal, Sejarah dan Kebudayaan Maluku, Perencanaan Pembelajaran Sejarah, Strategi Belajar Mengajar Sejarah, Penelitian Pendidikan Sejarah I, Penelitian Pendidikan Sejarah II, Penilaian Pembelajaran Sejarah, Pengantar Ilmu Sejarah, Sejarah Indonesia abad XVI-XX, Sejarah Sosial Ekonomi, Sejarah Daerah Maluku, Sejarah Belanda Sumber, Sejarah Pendidikan Metodologi Sejarah, Sejarah Politik dan Hubungan Internasional, Filsafat Sejarah, dan Seminar Pengajaran Sejarah³.

Tulisan ini tidaklah untuk melihat pengaruh, hubungan ataupun pengujian dari sebuah penggunaan metode belajar atau apapun. Tulisan ini hanyalah mengulas tentang bagaimana pemanfaatan sumber sejarah sebagai sumber belajar pada mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Pattimura, dalam pengalaman melakukan pengabdian masyarakat serta *Self experience* selama mengajar beberapa mata kuliah yang langsung melakukan kegiatan dengan menggunakan metode *Field Trip*. Ulasan-ulasan tentang pemanfaatan sumber-sumber sejarah sudah banyak dilakukan oleh pengajar-pengajar sejarah baik di pengajar ditingkat Sekolah Menengah Atas maupun Perguruan Tinggi khususnya pengajar pada Program Studi Pendidikan Sejarah. Kesemuanya itu ditulis dari sudut pandang yang berbeda-beda. Di antaranya, Fitri Daryanti, Hasan dan Nuraedah melihat pengaruh sumber belajar sejarah dan kemampuan berpikir historis terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 6 Sigi di Tadulako. Aldegonda Evangeline Pelealu dengan sumber belajar sejarah: pemanfaatan situs cagar budaya di Minahasa.

3. Kurikulum Program Studi Pendidikan Sejarah Tahun 2012-2019

Mustika Ayu dan kawan-kawan dalam pemanfaatan sumber belajar sejarah di BPNB Kalimantan Barat sebagai sumber belajar. Serta juga pengajar-pengajar Program Studi Pendidikan Sejarah-FKIP-Unpatti dengan dan dari sisi yang berbeda pula. Ini membuktikan bahwa tulisan kami adalah tulisan yang kesekian dengan *simple explanation based on experience*. Dengan demikian hasilnyapun berbeda dengan tulisan-tulisan yang lain.

B. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode *Field Trip*. Langkah-langkah pembelajaran metode *field trip* (Karya Wisata). Langkah-langkah yang harus dilakukan dosen dalam melakukan metode *field trip* dalam perkuliahan. Menurut Abimanyu (2008: 7,8), menyebutkan langkah-langkah tersebut antara lain:

1. Kegiatan persiapan, antara lain: merumuskan tujuan perkuliahan, menyiapkan materi kuliah terkait dengan silabus dan kurikulum program studi. Melakukan tinjauan awal di lokasi yang akan dikunjungi dan menyiapkan agenda pelaksanaan karya wisata.
2. Kegiatan *field trip* meliputi: kegiatan membuka, inti dan menutup.

Kegiatan Pembukaan, Ini dilakukan sebelum men-datangi lokasi karya wisata. Kegiatan di kampus meliputi: mengingatkan materi kuliah yang disampaikan oleh dosen, melakukan apersepsi serta motivasi bagi mahasiswa serta mengaitkan materi yang akan diberikan di lokasi karya wisata dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam masyarakat. Menyampaikan tu-

juan dilakukannya karya wisata serta menyampaikan agenda-agenda yang akan dilakukan oleh mahasiswa di lokasi selama berapa lama disana untuk mencapai tujuan pembelajaran serta arahan dan tata tertib selama karya wisata berlangsung serta menyediakan perlengkapan pembelajaran selama ada di lokasi karya wisata.

Kegiatan Inti, kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa saat berada lokasi wisata. Agendanya berupa: melakukan observasi terhadap objek sasaran perkuliahan, wawancara dengan narasumber yang bisa dipercaya dan mencatat informasi penting yang diperoleh atau dengan melakukan rekaman suara secara lisan dari narasumber, mengumpulkan dokumentasi sesuai dengan kesepakatan bersama yang telah dibahas sebelum ke lokasi karya wisata.

Kegiatan Penutup, Membuat laporan evaluasi dan hasil karya wisata berupa tugas rumah sebagai tindakan lanjut dalam memperkaya wawasan dengan hasil karya wisata. Kegiatan ini merupakan kegiatan terakhir dari metode *Field Trip*.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Sumber-sumber Sejarah di Pulau Ambon

a. Fort Passo/MiddelBurg

Middelburg Fort, dibangun pada tahun 1625-1626 (Jan Van Gorcum). Benteng ini awalnya dibangun sebagai benteng batu, dihancurkan oleh gempa bumi pada tahun 1644 dan 1674. Kemudian Gubernur Robertus Padtbrugge membangunnya kembali sebagai *blockhouse* yang dikelilingi pagar tembok.

Benteng ini berkedudukan di Desa Passo, Kecamatan Baguala⁴.

4. Pusat Dokumentasi Arsitektur. *Inventory and Identification Forts in Indonesia*. Jakarta: Jayakarta Agung Offset. Hal. 185.

b. Taman Makam Australia

Ambon War Cemetery ini merupakan salah satu bukti peninggalan Perang Asia Pasifik di Pulau Ambon. Pada Tahun 1942-1945. Pemakaman ini terletak di daerah Tantai.



Foto: sumber doc. Tim.

c. Monumen Josep Kam

Tempat ini bukanlah makam dari Joseph Kam, menurut informasi yang didapatkan makam Josep Kam berada disekitar wilayah Soa Ema tepatnya di SMA Negeri 2 Ambon. Dan Monumen ini hanyalah sebuah monument yang dibangun untuk mengenang Josep Kam sebagai seorang misionaris yang datang ke Maluku pada masa itu⁵.

5 Hasil wawancara bersama Hanoch Luhukay pada tanggal 20 Januari 2008. Kemudian diperkuat dengan diskusi bersama Pastor Soll di Perpustakaanannya pada Tanggal 5 februari 2008.



Foto: sumber doc. Tim.

d. Tugu Trikora

Tugu ini dibangun untuk sebuah tanda perjuangan bangsa Indonesia dalam perebutan kembali Irian Barat dari pihak Belanda. Tugu ini dibangun pada Tahun 1962.



Foto: sumber doc. Tim.

e. Monumen Pattimura

Thomas Matulesy alias Kapitan Pattimura. Lahir pada tgl Juli 1783 di Negeri Haria Pulau Saparua. Ditetapkan menjadi Pahlawan Pejuang Kemerdekaan dengan SK Presiden Republik Indonesia Nor: 087/TK/Tahun 1973 tertanggal 6 November 1973. Monumen ini dibangun untuk mengenang sejarah perjuangan Pattimura sebagai Pahlawan Nasional dalam melawan kolonial Belanda pada Tahun 1817⁶. Monumen ini dikenal dengan nama Tugu Pattimura berada di dalam areal Lapangan Merdeka Ambon. Sekarang menjadi Pattimura *Park* di pusat Kota Ambon.



Foto: sumber doc. Tim.

6. J. A. Pattikayhatu & F. Sahusilawane, 2001. *Pahlawan dan Tokoh Nasional Asal Daerah Maluku*. Ambon: Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Provinsi Maluku. Hal. 1.

f. Tugu Doland

Tugu ini juga merupakan salah satu peninggalan Perang Asia Pasifik di Pulau Ambon. Doland adalah salah satu tentara Australia yang ditembak oleh tentara Jepang pada Tahun 1942.⁷ Tugu ini berlokasi di daerah Kudamati Kota Ambon.



Foto; sumber doc. Tim

g. Martha Christina Tiahahu

Monumen pejuang Martha Christina Tiahahu. Martha adalah salah satu dari pengukut dalam kelompok Thomas Matulesy alias Pattimura dalam melawan penjajah. Ia selalu mendampingi ayahnya Paulus Tiahahu berjuang melawan penjajah. Ia ditetapkan menjadi Pahlawan Kemerdekaan Nasional dengan surat keputusan Presiden Republik Indonesia No: 012/TK/Tahun1969 tertanggal 6 Mei.⁸

7. J. A. Pattikayhatu, 1991. *Sejarah Revolusi Kemerdekaan di Daerah Maluku*. Ambon: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Hal. 12-13.

8. Lihat J. A. Pattikayhatu & F. Sahusilawane, 2001. Hal. 3.



Foto: sumber doc. Tim.

h. Benteng Nieuw Victoria

Benteng ini dibangun pertama oleh Portugis pada tahun 1575 dengan nama *Nossa Senhora da Anunciada*. Namun pada tahun 1605 Belanda menduduki benteng tersebut dan di beri nama *Victoria* yang sekarang dikenal dengan nama Benteng Nieuw Victoria.



Foto: sumber doc. Tim.

i. Fort Amsterdam

Benteng peninggalan Belanda yang terletak di perbatasan Hila-Kaitetu. Sebelum menjadi benteng tempat ini adalah Loji milik Portugis untuk menyimpan pala dan cengkih. Namun, setelah Belanda datang pada tahun 1605 mereka mengalahkan Portugis dan mengambil alih loji Portugis menjadi kubu pertahanan oleh Gubernur Jaan Ottens (1637). Hal ini juga dibuktikan dengan beridirinya VOC. Dulu disebut sebagai blokhuis Amsterdam, terletak di desa Hila, Kecamatan Leihitu. Dibangun pada tahun 1637 oleh Belanda.



Foto: sumber doc. Tim.

j. Fort Rotterdam

Benteng ini, dibangun oleh Belanda pada tahun 1633. Berlokasi di desa Larike, kecamatan Leihitu, kabupaten Maluku tengah, Pulau Ambon.

k. Masjid Wapauwe

Masjid ini terletak di jazirah Leihitu tepatnya di Desa Hula Kabupaten Mluku Tengah. Mulanya masjid ini bernama masjid Wawane karena dibangun di lereng gunung Wawane oleh perdana Jamilu, keturunan kesultanan Islam Jailolo dari *Moloku Kie Raha* (Maluku Utara).

l. Gereja Immanuel

Gereja tua Immanuel merupakan gereja tertua di negeri Hila kecamatan Leihitu, 50 meter dari benteng Amsterdam. Gereja ini merupakan bangunan kedua yang dibangun oleh Belanda di pulau Ambon. Gereja ini pernah beberapa kali dipugar dengan tetap mempertahankan bentuk aslinya, dan satu kali dibangun ulang karena hancur akibat kerusuhan di tahun 1999. Gereja ini berbentuk sangat sederhana. Bangunan gereja ini berdinding kayu dengan atap rumbia dan sebuah menara lonceng di halamannya. Di dalam gedung ada satu mimbar dengan tiga baris kursi dan sebuah ruang kecil bagi pendeta.

2. Pemanfaatan Sumber Sejarah Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah.

Sumber sejarah merupakan bahan yang dapat digunakan untuk mengumpulkan berbagai data atau informasi tentang sebuah peristiwa yang pernah terjadi pada masa lampau. Peristiwa yang terjadi dan dialami oleh manusia pada masa yang telah lampau ada yang meninggalkan bukti-bukti menyangkut kehidupan manusia.⁹ Sumber sejarah yang dimaksud adalah

9. Irwanto, Dedi and Alian, Sair, 2014. *Metodologi dan Historiografi Sejarah*. Eja_Publisher, Yogyakarta, Yogyakarta. Hal. 56. Lihat juga Mona Lohanda, 1998. *Sumber Sejarah dan Penelitian Sejarah*. Hal. 82. Juga Louis Gooschalk, *Mengerti Sejarah*. Jakarta: UI Press. Hal. 35.

sumber sejarah modern yang di dalamnya tersimpan bukti sejarah di masa lampau yang terekam dalam media kertas maupun non-kertas.¹⁰ Menurut Erick Hobsbawm Sejarah bukan saja memiliki keyakinan bahwa “*if you got the facts right, the conclusions would take care of them selves*”.¹¹ hal ini disadari bahwa berhadapan dengan sumber sejarah berarti siap dengan jebakan dan perangkap. Kemajuan teknologi modern, sumber sejarah tidak dapat lagi berupa tulisan, tapi dalam rupa yang dapat dipandang seperti Benteng Neuw Victoria dan didengar seperti video-video sejarah yang ada di dalam internet atau bahkan gabungan dari berbagai bentuk sumber yang ada. Sumber sejarah tidak terlepas dari peran dosen dalam menggunakannya. Sumber sejarah yang dipakai sebaiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga tujuan dari pelajaran tersebut dapat dicapai.

Sumber belajar dapat dipakai sebagai bahan belajar tentang aktivitas-aktivitas manusia di masa lalu. Dengan begitu segala sesuatu yang sengaja dirancang atau yang telah ada dapat dimanfaatkan baik secara pribadi maupun bersama-sama untuk membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran.¹² Selain itu sumber sejarah merupakan pesan yang disajikan melalui penggunaan alat maupun olah diri sendiri.¹³

Dalam rangka pemanfaatan sumber sejarah atau peninggalan sejarah di Pulau Ambon sebagai sumber belajar, muncul pertanyaan mengapa peninggalan sejarah di Kota

10 Mona Lohanda, 2011. *Membaca Sumber Sejarah*. Yogyakarta: Ombak. Hal. 98

11 Eric Hobsbawm, 2002. *Interesting Time a twentieth-Century Life*. London, Abacus. Hal. 288.

12 Nadwa, 2011. *Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik, Ikh-tiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol 10, no.2

13 H. Abd. Hafid. 2011. *Sumber belajar dan media pembelajaran*. Sulesana. Vol 6 No 2

Ambon dan Pulau Ambon dijadikan sebagai sumber belajar? Apakah pemanfaatan sumber belajar tersebut dapat memberi pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran mereka atau membawa perubahan dalam proses pembelajaran mereka? Jawabannya sederhana, karena peninggalan sejarah tersebut merupakan lingkungan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam memberikan atau menyampaikan pesan sebagai acuan dalam pembelajaran ini ditegaskan oleh Prawoto bahwa pentingnya sumber belajar dalam proses pembelajaran harus diimbangi dengan kemampuan dosen dalam memilih sumber belajar yang baik dan efektif untuk dipakai. Karena sumber belajar sangatlah beragam. Sumber belajar yang dapat dipakai antara lain: tempat atau lingkungan, benda, orang, buku, peristiwa dan fakta¹⁴. Terdapat indikator-indikator yang mendukung bukti-bukti sejarah sebagai sumber belajar tersebut, yaitu:

- a. Pesan, menyampaikan informasi atau data serta fakta yang merupakan pelajaran atau informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, data, dan lain-lain.
- b. Komponen manusia sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji sebuah pesan.
- c. Komponen alat, sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan
- d. Menggunakan lingkungan atau bahan sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan sumber belajar tersebut, dapat mempengaruhi atau merangsang individu untuk memberikan

14. Protowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. Hal. 34

respon baik terhadap lingkungan dimana mereka ada, begitupun sebaliknya. Lingkungan faktor belajar seperti monument Martha Christina Tiahahu, Monumen Pattimura, dan lain-lain, dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektik serta psikomotor mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah. Sejarah hanya akan menjadi pelajaran yang membosankan jika dalam pembelajaran tidak memakai metode yang menarik dan inovatif. Pemanfaatan sumber sejarah di Kota Ambon dan di Pulau Ambon adalah salah satu strategi untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan pemanfaatan sumber sejarah yang ada maka pembelajaran sejarah akan lebih menarik lagi. Pemanfaatannya sumber sejarah dengan metode kuliah di alam, langsung berkunjung dan melihat langsung sumber sejarah serta mencoba mencari tahu tentang fakta sejarah dari sumber sejarah yang ada, akan mampu meningkatkan kemampuan untuk mengenali dan mengingat materi-materi yang telah dipelajari dari hal yang sederhana hingga memerlukan kedalaman berpikir tentang bagaimana peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi. Selain itu mahasiswa juga memiliki kemampuan mendemonstrasikan fakta dan gagasan-gagasan dengan mengelompokan, mengorganisir, membandingkan, mendeskripsikan, dan terutama memahami makna dari setiap peristiwa sejarah yang telah mereka pelajari.

Dengan demikian sumber belajar dapat digolongkan menjadi: pesan, pembawa pesan, alat, bahan, teknik, dan lingkungan. Berdasarkan klasifikasi di atas, dapat dilihat lingkungan sebagai sumber informasi untuk mahasiswa belajar. Pemanfaatan sumber sejarah di Pulau Ambon sebagai sumber

belajar memiliki tujuan agar dapat memanfaatkan aspek lingkungan sebagai pendukung keberhasilan pendidikan. Artinya semua yang ada pada lingkungan dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Hal ini akan meningkatkan wawasan berpikir seorang mahasiswa, karena mahasiswa belajar tanpa melihat bukti nyata semua tidak terasa lengkap. Hal ini juga dapat meningkatkan potensi mahasiswa untuk mengembangkan dirinya dalam pembelajaran sejarah¹⁵.

Hal ini disebut dengan belajar. Terkait dengan ini Ratumanan mengemukakan bahwa belajar merupakan *key term* (istilah kunci) paling penting dalam proses pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa tanpa belajar, sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Belajar juga diartikan sebagai sebuah kegiatan mental yang tidak dapat diamati dari luar. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa karakteristik dari belajar, yaitu:

- a. Belajar akan menghasilkan suatu perubahan
- b. Akibatnya muncul kemampuan yang baru
- c. Dan kemampuan baru tersebut berlaku cukup lama.
- d. Perubahan ini terjadi karena ada usaha sadar atau usaha individu itu sendiri.¹⁶

Salah satu proses pembelajaran yang dapat dilakukan agar generasi muda mengenal dan mengetahui tentang sejarah itu penting yaitu dengan pembelajaran bersifat touring wisata sejarah dimana dari destinasi sejarah di Pulau Ambon sebagai spot kunjungan untuk memperdalam ilmu yang didapat dari

15. Arif, Rahman, 2017, *Pemanfaatan Situs Sejarah Sebagai Sumber Belajar MA*

16. Ratumanan, Prof. Dr. Tanwey, *Belajar dan Pembelajaran serta faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Edisi 3. Pensil Komunika. Hal.1

lingkungan. Bukan hanya sekedar berkunjung dosen pun harus membuat agar mahasiswa dapat memperoleh ilmu dari sana dengan membuat laporan perjalanan dan sejarah apa yang dapat diperoleh dari destinasi sejarah yang ada. Dengan demikian diharapkan sumber sejarah di Pulau Ambon dapat dijadikan sebagai bukti nyata secara langsung agar lingkungan yang ada juga dipakai sebagai sumber pembelajaran sejarah.

D. Simpulan

1. Sumber sejarah adalah bahan yang dapat digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Peristiwa yang terjadi dan dialami oleh manusia pada masa lampau ada yang meninggalkan bukti-bukti menyangkut kehidupan manusia.
2. Sumber sejarah yang dapat ditemui di Pulau Ambon, antara lain: Benteng Amsterdam, Benteng Nieuw Victoria, Benteng Midellburg, Kapahaha, Masjid Wapauwe, Gereja Imanuel, Ambon War Cemetery, Tugu Doolan, Tugu Martha Christina Tiahahu, Tugu Joseph Kam, Tugu Trikora, Patung Pattimura dan Pattimura Park.
3. Pemanfaatan sumber sejarah di Pulau Ambon sebagai sumber belajar memiliki tujuan agar dapat memanfaatkan aspek lingkungan sebagai pendukung keberhasilan pendidikan. Dalam artian bahwa semua yang ada pada lingkungan sekitar dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Maka dari itu, dengan pemanfaatan sumber sejarah sebagai sumber belajar

dapat meningkatkan wawasan berpikir seseorang dalam menyikapi kehidupan sosial antar masyarakat sekitar.

E. Daftar Pustaka

- Arif, Rahman, 2017, *Pemanfaatan Situs Sejarah Sebagai Sumber Belajar MA Alma Arif Singosari Kabupaten Malang*.
- Eric Hobsbwan, 2002. *Interesting Timei a twentieth-Century Life*. London, Abacus.
- H. Abd. Hafid. 2011. *Sumber belajar dan media pembelajaran*. Sulesana. Vol. 6 No. 2.
- Graaf, H, J, 1977. *De Geschiedenis Van Ambon En De Zuid Molukken*. Terjemahan Frans Rijoli.
- Gottschalk, Louis. 2008. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: UI Press.
- Irwanto, Dedi and Alian, Sair, 2014. *Metodologi dan Historiografi Sejarah*. Eja_Publiher, Yogyakarta, Yogyakarta.
- Lohanda, Mona, 1998. *Sumber Sejarah dan Penelitian Sejarah*. Jakarta: Arsip Nasional Republik Indonesia.
- Lohanda, Mona. 2011. *Membaca Sumber Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Leirissa, R, Z & Latuconsina, Djuariah, 1999. *Sejarah Kebudayaan Maluku*. Jakarta: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemn Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Leirissa, dkk. *Ambonku Doeloe, Kini, dan Esok*. Ambon: Pemerintah Kota Ambon. 2004.

- Nadwa, 2011. *Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik*, Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol 10, no.2
- Pusat Dokumentasi Arsitektur. *Inventory and Identification Forts in Indonesia*. Jakarta: Jayakarta Agung Offset.
- Pattikayhatu, J, A, & F. Sahusilawane, 2001. *Pahlawan dan Tokoh Nasional Asal Daerah Maluku*. Ambon: Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Provinsi Maluku.
- Pattikayhatu, J, A, 1991. *Sejarah Revolusi Kemerdekaan di Daerah Maluku*. Ambon: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Rumphius, G, E, 1983. *Ambonsche Landbeschrijving*. Suntingan Z. J. Manusama.
- Protowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Tanwey, Ratumanan. 2015. *Belajar dan Pembelajaran serta faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Edisi 3. Pensil Komunika.

Pemanfaatan Aplikasi Laboratorium Virtual dalam Pembelajaran Sains Biologi sebagai Solusi dalam Pembelajaran *Daring* Selama Pandemi Covid 19

Arlian Firda

arlian_arai@unilak.ac.id

Dosen Pendidikan Biologi FKIP Universitas Lancang Kuning

A. Pendahuluan

Mengingat peningkatan kualitas pendidikan akan berdampak besar pada pemikiran manusia di berbagai bidang, maka perlu dimaksimalkan kegiatan belajar mengajar di era informasi saat ini. Merupakan tanggung jawab dan kewajiban guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan efek pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, masyarakat telah melakukan berbagai upaya. Usaha untuk mengubah kegiatan belajar dan mode pembelajaran sesuai dengan situasi siswa untuk menjawab pertanyaan yang sering dihadapi setiap sekolah (Handayani, 2012).

Slameto (2003) mengemukakan bahwa permasalahan dalam pembelajaran di sekolah antara lain karena kurangnya

komunikasi antara guru dan siswa serta antara siswa dengan siswa lainnya sehingga proses interaksi menjadi vakum. Siswa seringkali pasif dan hanya mendengarkan informasi guru (untuk guru), sehingga proses pembelajaran sangat membosankan.

Apabila terdapat hubungan kerjasama yang baik antara guru dan siswa, serta dengan dukungan fasilitas pendukung kegiatan tersebut maka dapat terlaksana pembelajaran yang berkualitas. Hal ini terlihat dari hasil analisis beberapa penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang dilakukan oleh Mirrison, Mokashi dan Caffer antara tahun 1996 dan 2006. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat 44 indikator kualitas pembelajaran yang terbagi dalam 10 kategori. Secara umum 10 indikator kualitas pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) *Rich and stimulating physcol environment*, (2) *Classroom climate condusive to learning*, (3) *Learning high expectation for all student*, (4) *Cherent, focused instruction*, (5) *Thoughtful discoure*, (6) *Outhentic learning*, (7) *Regular diagnostic assessment fot learning*, (8) *Reading and writing as assential activites*, (9) *Mathematical reasoning*, (10) *Effective use of technology* (Suwardi, 2007).

Hal ini terlihat dari hasil meta analisis bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari aspek-aspek berikut: (1) lingkungan fisik dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, (2) suasana kelas yang kondusif untuk pembelajaran, dan (3) guru menyampaikan materi pembelajaran secara konsisten dan fokus Untuk belajar, (5) melakukan diskusi yang bijaksana, (6) belajar adalah nyata (mengkonfirmasi masalah yang dihadapi masyarakat dan siswa), (7) melakukan evaluasi diagnostik secara teratur, (8) membaca

dan menulis sangat penting dalam pembelajaran Kegiatan kurang, (9) menggunakan penalaran pemecahan masalah dan (10) menggunakan teknik pembelajaran (Suwardi, 2007).

Sebagai seorang guru, bergantung pada seberapa banyak peran dan tanggung jawab yang dimiliki guru tersebut, ia harus mampu menguasai persyaratan profesionalnya. Mulailah dengan kemampuan pribadinya, kemampuan mengajar, profesionalisme guru dan kreativitas guru. Oleh karena itu, untuk menciptakan metode pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, menarik, kreatif, aktif dan efektif, guru harus memiliki kemampuan dan tenaga yang paling besar.

Kualitas guru perlu terus ditingkatkan dengan membekali mereka dengan pengetahuan dan pengalaman langsung untuk melaksanakan kegiatan praktikum konsep biologi, termasuk konsep biologi abstrak dengan berbagai strategi pembelajaran, salah satunya menggunakan informasi dan komunikasi yang tepat. Kemajuan media teknologi (TIK). Saat ini, integrasi TIK dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut studi Parker (2008), penggunaan TIK untuk pembelajaran dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, meningkatkan pemahaman, meningkatkan pengalaman belajar, membantu mengembangkan keterampilan literasi dan meningkatkan pemikiran tingkat tinggi siswa. Pada saat yang sama, menurut hasil penelitian Burnett (2010), anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan teks, di mana mereka dapat secara aktif berinteraksi dan bermain dengan berbagai cara dalam lingkungan yang diciptakan oleh teknologi digital seperti game komputer, telepon seluler, dan dunia virtual.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah membawa dampak yang sangat nyata dan tak terhindarkan. Oleh karena itu, memulai TIK dalam kegiatan pembelajaran akan sangat membantu guru dan suasana belajar. Perbedaan generasi antara guru dan siswa tentunya merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dan siswa. Oleh karena itu suka atau tidak suka, guru juga harus mahir dalam menggunakan TIK dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa juga dapat menikmati pembelajaran sesuai dengan waktunya.

Keberadaan laboratorium sekolah memegang peranan yang sangat penting. Pertama, sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan observasi atau pengukuran dasar dan keterampilan proses lainnya. Kedua, laboratorium merupakan alat untuk membuktikan konsep atau hukum alam sehingga dapat lebih memperjelas konsep-konsep yang telah dibahas sebelumnya. Ketiga, sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan berpikir melalui proses pemecahan masalah, sehingga siswa dapat menemukan konsepnya sendiri. Melalui peran tersebut, laboratorium menjadi alat untuk belajar bagaimana belajar (Wiyanto, 2008). Mengingat keterbatasan peralatan laboratorium Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK), maka laboratorium virtual mutlak perlu diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran.

Saat ini masih banyak SMA di Pekanbaru yang belum memiliki sarana dan prasarana pembelajaran, seperti laboratorium yang memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Meskipun sekolah ini terletak di ibu kota Provinsi

Riau, namun masih terdapat beberapa kendala untuk mencapai prestasi akademik yang maksimal. Kendala tersebut antara lain minimnya peralatan laboratorium yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, dan guru belum memanfaatkan TIK secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat kontras dengan situasi siswa yang biasanya tinggal di sekolah-sekolah tersebut di Kota Pekanbaru yang hampir semua siswanya menggunakan telepon seluler berbasis internet.

Di sekolah, penggunaan TIK saat ini terbatas pada pembelajaran komputer. Penggunaan TIK layaknya laboratorium virtual dalam pembelajaran, tidak hanya membantu siswa memahami kegiatan pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif. Pembangunan laboratorium virtual ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa dan mengatasi permasalahan biaya pembelian alat dan bahan untuk kegiatan magang bagi sekolah-sekolah miskin. Melalui pembelajaran multimedia dalam bentuk laboratorium virtual, manfaat yang biasa didapat adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, waktu pembelajaran dapat dikurangi, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Melalui lab virtual, siswa akan menghadapi tantangan dalam memecahkan masalah versi atau aplikasi online. Laboratorium virtual berfokus pada perilaku peserta di lingkungan nyata (Aldrich, 2009).

Keberadaan Laboratorium virtual saat ini sudah seleyaknya dimanfaatkan secara maksimal, mengingat kendala yang dialami guru dan siswa terkait kondisi pandemi *Covid 19*.

Sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan pemerintah pusat maupun pemerintah daerah, saat ini hampir seluruh sekolah dari semua jenjang pendidikan tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Hal ini dilakukan dengan maksud mencegah penyebaran virus covid 19 yang sudah sangat meresahkan.

B. Metode

Pada kegiatan pengabdian ini yang menjadi permasalahan adalah guru dan siswa kurang memahami manfaat laboratorium virtual dalam kegiatan pembelajaran, dan guru serta siswa tidak menggunakan laboratorium virtual dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di 15 SMA swasta se-Kota Pekanbaru. Solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh mitra kerja adalah dengan menggunakan aplikasi laboratorium virtual untuk memberikan bimbingan teknis kepada guru dan siswa mitra. Untuk menjaga dan mengembangkan kualitas pembelajaran selama pembelajaran online. Laboratorium virtual dapat memberikan informasi dan bantuan kepada semua guru di berbagai jenis situs web secara gratis. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar mitra mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya mengintegrasikan laboratorium virtual dalam kegiatan pembelajaran dan keterampilan para guru yang mengoperasikan peralatan laboratorium virtual selama proses pembelajaran. Dengan memberikan kuesioner untuk mengetahui reaksi rekanan kegiatan terhadap kegiatan IBM, maka hasil kegiatan dapat dievaluasi.

1. Prosedur Kerja

Proses yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini terbagi dalam 2 sesi yang masing-masing sesi berlangsung

selama 1 hari. Sesi pertama membahas semua aspek terkait manfaat yang diperoleh mitra dari kegiatan pelayanan yaitu: pengenalan dan manfaat laboratorium virtual, dan bagian kedua adalah bimbingan teknis guru dan siswa yang menggunakan laboratorium virtual.

a. Sesi 1

Pada konferensi ini, mitra termotivasi untuk mendapatkan manfaat nyata terkait aktivitas IBM dengan mitra, dan memperkenalkan manfaat TIK, pengenalan dan manfaat laboratorium virtual. Pada sesi pertama, laporan berlangsung selama setengah hari: penyampaian materi, Q&A dan diskusi. Pembicara konferensi ini adalah seluruh tim layanan

b. Sesi 2

Pada bagian kedua, guru dan siswa menggunakan bimbingan teknis laboratorium virtual. Supervisor acara ini adalah seluruh tim.

2. Lokasi dan Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan di Kampus FKIP Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru. Dengan peserta kegiatan sebanyak 25 orang guru biologi perwakilan dari 15 SMA Swasta di Kota Pekanbaru.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 20 Februari 2020, bertempat di Kampus FKIP Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru. Peserta pelatihan berjumlah 25 orang guru biologi perwakilan dari 15 SMA Swasta di Kota Pekanbaru. Pelatihan dilaksanakan mulai pada pukul 09.00 hingga 12.30

WIB. Pada pukul 09.00-09.30 WIB setiap peserta melakukan registrasi terlebih dahulu. Acara selanjutnya dibuka pada pukul 09.00 WIB dalam bentuk kata pengantar, dan membuka acara secara resmi, serta memberikan motivasi atas manfaat nyata yang akan didapatkan mitra. Selain itu, laboratorium virtual saat ini menghadapi penerapan mitra dan elemen dalam pembelajaran. Lapornya juga sangat singkat, yang memuat mulai dari latar belakang masalah, dari ekspresi masalah hingga penyelesaiannya. Pada sesi pertama, laporan berlangsung selama setengah hari: penyampaian materi, Q&A dan diskusi.

Pada sesi selanjutnya para mitra akan dibekali dengan pengetahuan awal yaitu bagaimana cara mengoperasikan laboratorium virtual. Dalam pertemuan ini, partner dilatih untuk menemukan berbagai website yang menyediakan layanan laboratorium virtual gratis. Guna memahami pandangan peserta tentang penerapan laboratorium virtual dalam pembelajaran, tim pelaksana membagikan kuesioner yang diisi oleh seluruh peserta pengabdian masyarakat.

Seperti yang kita ketahui bersama, kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman peserta terhadap berbagai website yang menyediakan layanan laboratorium virtual. Gratis, dan pengetahuan tentang cara menjalankan layanan yang tersedia. Melalui acara ini, semoga para mitra dapat lebih memanfaatkan laboratorium virtual. Dalam kegiatan pembelajaran diharapkan hasil belajar dapat lebih maksimal.

Sebagian besar peserta tampak antusias dan rajin mengikuti acara hingga selesai. Dari keikutsertaan peserta pelatihan hingga akhir acara, terlihat bahwa tidak ada peserta pelatihan yang

diizinkan atau meninggalkan pelatihan. Antusiasme peserta ini tidak terlepas dari cara para demonstran memberikan penjelasan kepada peserta pelatihan yang akan menyisipkan beberapa materi contoh yang aplikatif. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana pada tahap penyajian materi dapat memudahkan peserta diklat untuk memahami penjelasan yang diberikan oleh demonstran. Pemateri menjelaskan nuansa definisi komponen penelitian sulit dengan memasukkan bahasa sehari-hari ke dalam penjelasannya, sehingga peserta dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil pelatihan peserta pelatihan, nampaknya peserta sudah memahami cara menggunakan layanan laboratorium virtual. Selain itu, secara keseluruhan peserta pelatihan juga menyambut positif kegiatan pelatihan. Interaksi aktif antara presenter dan peserta selama pelatihan membuktikan hal ini. Upaya peserta untuk memahami isi presentasi melibatkan aspek psiko-psikologis. Umpan balik langsung kepada peserta pelatihan berupa analisis hasil juga berdampak positif bagi peserta pelatihan. Hasil analisis yang diberikan presenter kepada seluruh peserta pelatihan memungkinkan peserta untuk mengetahui apa yang salah. Hal ini juga yang menjadi dasar dan bahan bagi peserta untuk melakukan pengukuran kedepannya.

Setelah menyelesaikan sosial dan performance, selanjutnya menggunakan angket untuk mengevaluasi data respon peserta. Data respon peserta ke laboratorium virtual. Setiap item dihitung dengan mentabulasi data, dan kemudian memasukkan jawaban berdasarkan skor. Penilaian nilai didasarkan pada Yamasari (2010). Perhitungan yang sama juga dilakukan

terhadap jawaban guru dan siswa terhadap angket, nilai untuk jawaban SS 4, nilai untuk jawaban S 3, nilai untuk jawaban KS 2, dan nilai jawaban 1. Tabel 1 di bawah ini menunjukkan kriteria nilai tanggapan peserta terhadap media.

Tabel 1. Kriteria nilai tanggapan peserta

No	Kreteria Tanggapan	Rentang Skor
1	Sangat Mendukung	$3.25 < \text{Skor} \leq 4$
2	Mendukung	$2.50 < \text{Skor} \leq 3.25$
3	Kurang Mendukung	$1.75 < \text{Skor} \leq 2.50$
4	Tidak Mendukung	$1 < \text{Skor} \leq 1.75$

Data respon peserta menunjukkan bahwa jika skor laboratorium virtual $\geq 2,51$ maka laboratorium virtual tersebut dapat diterima sebagai media pembelajaran berbasis komputer. Respon siswa dengan menggunakan angket yang disertai kritik dan saran sebagai pedoman pelaksanaan laboratorium virtual. Hasil tanggapan siswa tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Tanggapan Peserta pada Uji Coba Sekala Terbatas

No	Kreteria Tanggapan	Rentang Skor	Jumlah Peserta yang Memberi tanggapan	Persentase (%)
1	Sangat Mendukung	$3.25 < \text{Skor} \leq 4$	18	72
2	Mendukung	$2.50 < \text{Skor} \leq 3.25$	6	24
3	Kurang Mendukung	$1.75 < \text{Skor} \leq 2.50$	1	4
4	Tidak Mendukung	$1 < \text{Skor} \leq 1.75$	0	0

Menurut Tabel 2, peserta memberikan 96% tanggapan “sangat mendukung” dan “mendukung” ke laboratorium virtual. Responden yang menjawab “sangat mendukung” lebih banyak dibandingkan dengan jumlah responden yang menjawab “mendukung”. Di antara 25 responden, hanya satu peserta yang memberikan jawaban “kurang mendukung”. Uraian di atas menjelaskan laboratorium virtual. Diterima dengan baik karena nilainya ≥ 2.51 . Selain itu, untuk mengetahui skor rata-rata tanggapan siswa terhadap item, lihat Tabel 3.

Tabel 3. Rerata Skor Tiap Butir Tanggapan Peserta pada Uji Coba Skala Terbatas

No	Tanggapan	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	<i>Virtual lab.</i> menjadikan pembelajaran lebih menarik	3.56	Sangat Mendukung
2	<i>Virtual lab.</i> menjadikan pembelajaran lebih mudah	3.28	Sangat Mendukung
3	Peserta tertarik menerapkan <i>virtual lab.</i>	3.64	Sangat Mendukung
4	Media <i>virtual lab.</i> menjadikan siswa berinovasi	3.24	Mendukung
5	Media <i>virtual lab.</i> meningkatkan aktivitas belajar	3.24	Mendukung
6	Tampilan <i>virtual lab. user friendly</i>	3.52	Sangat Mendukung
7	Penyajian materi logis dan sistematis	3.28	Sangat Mendukung
8	Dengan <i>Virtual lab.</i> praktikum efektif dan efisien	3.32	Sangat Mendukung
Rata-rata Skor Seluruhnya		3.38	Sangat Mendukung

Skor rata-rata setiap item respon siswa sebagian besar menunjukkan jawaban “sangat mendukung”. Namun, di nomor item balasan. 4 dan 5 menunjukkan tanggapan yang mendukung. Diantara 8 poin yang dijawab oleh siswa, syarat untuk menerima laboratorium virtual sebagai media pembelajaran “sangat mendukung”, karena total nilai rata-rata 3,38 sudah memenuhi indeks penerimaan ($\text{skor} \geq 2,51$).

Berdasar hasil angket juga diketahui, beberapa peserta memberi masukan dan kritik yang selanjutnya menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan. Masukan dan kritik dari peserta adalah petunjuk mengerjakan aplikasi *virtual lab*. yang masih sedikit, serta masih berbahasa asing. Ada sebagian kecil siswa yang merasa belum puas atas informasi yang telah disampaikan, walaupun penyampaian informasi yang ada dalam *virtual lab*. cukup mudah dipahami.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang disajikan maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Kegiatan pelatihan telah dapat meningkatkan wawasan peserta terkait manfaat *virtual lab*. dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Berdasarkan hasil kerja yang dibuat oleh peserta pelatihan terlihat bahwa peserta sudah memahami cara menggunakan *virtual lab*.
- c. Dari delapan butir tanggapan siswa, keberterimaan *virtual lab*. sebagai media pembelajaran mendapat kriteria “sangat mendukung” karena total rata-rata skor 3,38 telah mencapai indikator keberterimaan ($\text{skor} \geq 2,51$).

E. Daftar Pustaka

- Aldrich, C. (2009). *Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds*. John Wiley & Sons: San Fransisco
- Burnett, C. (2010). Technology and literacy in early childhood educational settings: A review of research. *Journal of Early Childhood Literacy*. Vol. 10.
- Handayani, F. (2012). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Think-Pair Share* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Progresif* Vol. 3 No. 2.
- Parker, L.L. (2008). *Technology-mediated learning environments for young English language learners: connections in and out of schools*. Lawrence Erlbaum Associates. New York.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta
- Suwardi. (2007). *Manajemen pembelajaran: menciptakan guru kreatif dan berkompetensi*. PT. Temprina Media Grafika: Surabaya.
- Yamasari Y. (2010). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional Pascasarjana X. ITS Surabaya. Surabaya 7 Agustus 2010.
- Wiyanto. (2008). *Menyiapkan Guru Sains Mengembangkan Kompetensi Laboratorium*. UNNES Press: Semarang.

Biografi Penulis

Arlian Firda. Penulis dilahirkan di Pekanbaru pada tanggal 31 Agustus 1987 dari pasangan Ayahanda H. Rusnadi, BA dan Ibunda Hj. Maslida. Pada Tahun 2005 penulis lulus dari SMA Negeri 2 Dumai, Riau dan melanjutkan Pendidikan Sarjana di Universitas Riau pada Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyelesaikan perkuliahan Sarjana pada Tahun 2009 dengan menyangand gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada tahun 2010 Penulis melanjutkan Pendidikan Pascasarjana di Institut Pertanian Bogor pada Program Studi Biosains Hewan dan meraih gelar Magister Sains (M.Si) pada tahun 2012. Sejak Tahun 2014 hingga saat ini Penulis bergabung sebagai tenaga pendidik di Universitas Lancang Kuning pada Program Studi Pendidikan Biologi. Saat ini penulis diamanahi sebagai Wakil Dekan 1 di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lancang Kuning Periode 2020-2024.

Kampung Dolanan Anak: Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Edukasi Budaya untuk Remaja di Desa Ngujung Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro

¹Moh. Yusuf Efendi, M.A.,² Sunu Wahyudhi, M.Pd.
moh.yusufefendi@unugiri.ac.id
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

A. Pendahuluan

Permainan tradisional sebagai salah satu budaya bangsa yang tersebar dipenjuru nusantara, merupakan harta yang sangat penting untuk dilestarikan agar tidak hilang keberadaannya. Namun pada masa seperti ini, terutama diperkotaan, keberadaan permainan tradisional berangsur angsur mulai menghilang (Kurniati, 2016). Hilangnya sebuah kebudayaan suatu negara sama halnya dengan hilangnya identitas nasional. Seiring perkembangan teknologi di era globalisasi seperti saat ini, menjadikan remaja kurang memperhatikan keberagaman budaya. Ketergantungan akan teknologi menjadikan manusia melupakan identitas nasional khususnya keberagaman budaya. Sebagai contohnya, anak – anak saat ini lebih memilih bermain game di *smartphone* dibandingkan permainan tradisional.

Padahal banyak permainan tradisional yang jauh lebih asyik untuk dimainkan dan memiliki keunggulan untuk menanamkan karakter positif dan meningkatkan tingkat sosial pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalam permainan tradisional, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang seluruhnya akan bermanfaat dalam kehidupan berremaja kelak. (Iswinarti, 2017)

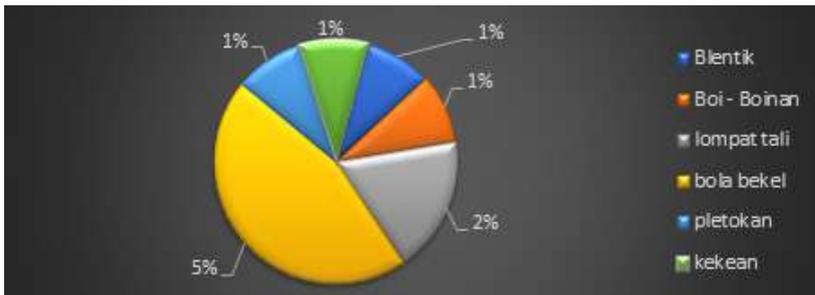
Permainan tradissional merupakan permainan yang diwariskan dari para leluhur dan mengandung nilai – nilai pendidikan dan kesehatan yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang kurang begitu disadari oleh remaja . Permainan seperti petak umpet, gobak sodor, gasing, boi – boinan, balap karung, dakon, lompat tali, egrang, bola bekel dan congklak memiliki manfaat baik dari sisi fisik ataupun perkembangan psikis anak. Anak dapat menjadi kreatif, dapat mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak, mengembangkan kecerdasan logika, mengembangkan kecerdasan musikal, dan kebersamaan selalu terjaga karena pada umumnya permainan tradisional melibatkan banyak anak. Selain itu permainan tradisional juga mengandung aspek olahraga yang menuntut anak-anak untuk bergerak sehingga permainan tradisional dapat membantu mengurangi obesitas pada anak.

Desa Ngujung merupakan desa percontohan yang menerapkan system informasi desa (SID) sebagai sarana dalam membangun perekonomian, budaya dan pusat informasi. Secara geografis Desa Ngujung didominasi oleh persawahan dan

perkebunan. Berdasarkan populasi per wilayah, Desa Ngujung terdiri atas 13 RT, dengan 2 RW.

Kondisi remaja yang sudah kecanduan game online juga terjadi di wilayah Desa Ngujung. Berdasarkan pengamatan team pengusul, hampir setiap anak memiliki handphone atau peralatan game elektronik lainnya, sehingga kegiatan sesudah pulang sekolah adalah bermain game di rumah dan di tempat – tempat yang menyediakan WI-FI.. Jarang sekali remaja yang keluar rumah dan bermain-main bersama dengan kelompoknya. Bahkan ada anak yang sama sekali tidak mau bermain dengan temannya karena sudah merasa nyaman dengan bermain game online. Apabila kondisi ini dibiarkan berlarut-larut maka karakter yang terbentuk pada anak bangsa Indonesia adalah karakter yang individualistis dan bukannya kooperatif (mau bekerjasama). Dari hasil survei tingkat pengetahuan remaja Desa Ngujung, saat ini banyak yang kurang mengetahui jenis– jenis permainan tradisional yang menjadi salah satu budaya bangsa Indonesia. Survei melibatkan 135 remaja dengan rentan usia 8–15 tahun.

Tabel 1.1. Hasil survei tingkat pengetahuan remaja desa Ngujung terhadap permainan tradisional



Hal inilah yang menjadi dasar pemikiran dirumuskannya kegiatan Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Edukasi Budaya Untuk Remaja melalui organisasi karang taruna desa Ngujung. Berdasarkan hasil pemetaan masalah yang dialami oleh mitra, maka solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan dan jenis luaran untuk masing-masing solusi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Solusi dan Jenis Luaran yang Ditargetkan

Permasalahan Mitra	Solusi	Jenis Luaran
Hilangnya pengetahuan akan permainan tradisional dan Kurangnya tingkat kepedulian remaja akan pelestarian permainan tradisional	Membangun kepedulian remaja melalui sosialisasi manfaat dan kegunaan permainan tradisional dalam pembentukan karakter generasi bangsa	Terselenggaranya Program Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Edukasi Budaya Untuk Remaja Di Desa Ngujung Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro

B. Metode Pelaksanaan

1. Pelaksanaan

Berdasarkan solusi yang ditawarkan kepada mitra, agar lebih bisa memaksimalkan tujuan program maka metode pelaksanaan yang dipilih adalah ***Participatory Action Research***. Metode PAR merupakan metode pengabdian yang menuntut keikutsertaan dan aksi remaja sebagai pelaku utama dalam penyusunan dan pelaksanaan program. Sedangkan peneliti merupakan seorang fasilitator yang membantu remaja atau subyek pengabdian agar bisa menyusun dan melaksanakan program dengan maksimal sampai berhasil.

2. Tahap-Tahap Kegiatan

a. Kajian secara partisipatif

Agar dapat meningkatkan partisipasi remaja dalam pelaksanaan program festival permainan tradisional, maka perlu melakukan kajian secara partisipatif bersama pihak pemangku kepentingan baik internal maupun external. Untuk dapat memaksimalkan dalam penyusunan program kegiatan, maka perlu menggunakan beberapa teknik dalam pelaksanaan kajian seperti :

- 1) Transektoral Desa
- 2) Mapping (Pemetaan)
- 3) Profil Desa
- 4) Time Line (Penelusuran Sejarah)
- 5) Trend and Change (Bagan Perubahan dan Kecenderungan)
- 6) Season Calender (Kalender Musim)
- 7) Pembuatan Diagram Venn
- 8) Pembuatan Diagram Alur
- 9) Pembuatan Pohon Masalah
- 10) Pembuatan Matrik Ranking
- 11) Pembuatan Skala Prioritas/Matrik Skoring

Selain menggunakan teknik di atas, juga harus menggunakan Pendekatan Pengabdian agar dapat menyatu dengan remaja. Adapun pendekatan yang digunakan antara lain:

- 1) Pendekatan sosiologis
- 2) pendekatan antropologis
- 3) pendekatan psikologis

- 4) pendekatan historis dan kesejarahan
- 5) pendekatan fenomenologis

b. Sosialisasi program

Setelah dilakukan observasi yang mendalam, langkah selanjutnya dalam tahapan sosialisasi program ini adalah mengenalkan tim fasilitator kepada remaja yang menjadi pengurus dalam struktural kepengurusan Karang Taruna, memberikan penjelasan tujuan program yang akan dilakukan, waktu pelaksanaan dan batas waktunya. Memberikan peluang partisipasi kepengurusan Karang Taruna sebagai pemangku kepentingan internal dan kepala desa sebagai pihak pemangku eksternal.

c. Lokakarya hasil kajian

Setelah dilakukan dialog dan sharing dengan pemangku kepentingan baik internal maupun eksternal, hasil kajian yang sudah dilakukan secara partisipatif dan yang telah disepakati serta mendapatkan masukan dari remaja sebagai pelaku utama, selanjutnya dapat dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan program. Perumusan Program secara partisipatif akan meningkatkan keterlibatan remaja dalam pelaksanaan program. Pengintegrasian hasil kajian dan pengetahuan remaja lokal mempunyai peran penting dalam pelaksanaan dan keberhasilan program kegiatan yang akan dijalankan.

d. Menjaring aspirasi remaja

Agar dapat meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri remaja dan memberdayakan aksi mereka, maka perlu dilakukan pengakomodasian aspirasi remaja sebagai pelaku

utama terhadap program yang di jalankan. Pemberian dukungan dari pihak internal kepengurusan taruna khususnya bidang kepemudaan sangat dibutuhkan yang kemudian dituangkan dalam peraturan kepengurusan organisasi karang taruna. Proses mengakomodasi aspirasi remaja dilakukan dengan memperhatikan tiga asas, antara lain : asas persamaan, asas peran serta, dan asas demokrasi.

e. Perumusan restra , tim pelaksana dan badan pengawas

Agar lebih efektif dalam berorganisasi, maka perlu membuat rencana strategis sebagai gambaran awal pengembangan program yang dijalankan. Penentuan restra di rumuskan berdasarkan luaran yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan dari ikatan karang taruna yaitu “ *Menjadi Salah Satu Tempat Dalam Pembentukan Karakter Dan Moral Remaja Setempat Melalui Beberapa Macam Kegiatan Yang Bersifat Bimbingan Serta Arahan Yang Beertujuan Untuk Meningkatkan Nilai – Nilai Religiusitas*”.

f. Pelaksanaan program (aksi)

Apabila program kerja sudah tersusun dan kelompok juga sudah terbentuk, maka rencana aksi komunitas bisa segera dilaksanakan. Adapun mekanisme terkait dengan kegiatan yang dilaksanakan disepakati bersama dengan remaja . sedangkan pengelolaan kegiatan dan keberlanjutan program menjadi tanggung jawab bersama. Guna meminimalisir terjadinya konflik, maka perlu dibuat mediasi konflik yang nantinya berfungsi sebagai:

1) Manajemen dalam menagani konflik.

- 2) Mengantisipasi adanya kepentingan personal dalam perumusan program.
- 3) Mediasi konflik dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan cultural, personal, hukum dan musyawarah untuk mencapai mufakat. Pendekatan personal juga dapat ditempuh dengan mengedepankan harmoni sosial.

g. Monitoring dan evaluasi

Kegiatan monitoring dan evaluasi merupakan kegiatan yang sangat penting untuk dilakukan guna menunjang keberhasilan dan mengetahui kekurangan serta kelebihan dari program kegiatan yang sedang dan telah dilaksanakan oleh kelompok aksi dan juga fasilitator. Monitoring dapat dilakukan dengan dua cara yakni : monitoring internal dan monitoring eksternal.

Monitoring internal dilakukan dengan melibatkan tim pelaksana beserta mitra. Sedangkan monitoring eksternal dilakukan dengan melibatkan tim dari luar dan tim ahli dalam bidang pemberdayaan yang dilakukan. Hal ini dilakukan untuk pembelajaran program yang kemudian dapat menunjang keberhasilan program.

h. Laporan dan pendokumenan

Laporan dan pendokumenan merupakan kegiatan yang memuat seluruh pelaksanaan kegiatan yang sudah dilaksanakan dan laporan penggunaan dananya. Dokumen laporan akhir didesain untuk dokumen pembelajaran proses pemberdayaan yang sudah dilakukan sehingga dapat dimanfaatkan oleh desa atau organisasi lain yang memerlukan.

C. Pelaksanaan Kegiatan

1. Sosialisasi Program

Dalam kegiatan sosialisasi, tim menjelaskan program kegiatan yang nantinya akan dilaksanakan bersama dengan masyarakat. Sebagai pelaku utama dalam pelaksanaan kegiatan ini, karang taruna harus dapat memahami tujuan dari program kegiatan ini.



Gambar 5.1. Sosialisasi program kepada karang taruna

2. Kajian Secara Partisipatif

Dalam kegiatan kajian secara partisipatif, tim bersama dengan mitra bersama – sama mencoba menemukan memory permainan tradisional yang dulu pernah dimainkan. Setelah mengingat beberapa permainan yang pernah dimainkan dulu, selanjutnya memutuskan secara bersama jenis permainan tradisional yang akan dimainkan.



Gambar 5.2. Kajian Bersama dengan mitra

3. Lokakarya Hasil Kajian

Dialog dan sharing hasil kajian yang sudah dilakukan secara partisipatif dan yang telah disepakati serta mendapatkan masukan dari masyarakat pelaku utama dan pelaku usaha dapat dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan program. Perumusan Program secara partisipatif akan meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam pelaksanaan program. Pengintegrasian hasil kajian dan pengetahuan masyarakat local mempunyai peran penting.



Gambar 5.3. Lokakarya kajian Bersama karang taruna

4. Menjaring Aspirasi Masyarakat.

Dalam upaya memberikan pengetahuan kepada mitra, maka fasilitator mencoba untuk menjaring aspirasi masyarakat guna kelancaran program. Mengakomodasi aspirasi masyarakat sebagai pelaku utama terhadap program yang di jalankan. Menentukan skala prioritas program sesuai dengan hasil kajian dan tujuan yang ingin dicapai.



Gambar 5.4. Menjaring aspirasi masyarakat karang taruna

5. Perumusan Renstra, Tim Pelaksana Dan Badan Pengawas.

Dalam perumusan resntra , fasilitator bekerja sam dengan mitra untuk membuat tim pelaksana program dan pengawas kegiatan. Komposisi pelaksana program terdiri dari 80% masyarakat dan 20% pemangku kebijakan. Setelah diadakan kesepakatan tim pelaksana, selanjutnya kegiatan permainan tradisional ini di masukan sebagai salah satu kegiatan rutin desa/agenda desa.



Gambar 5.5. Perumusan Renstra Bersama Masyarakat

6. Pelaksanaan Program (Aksi)

Dalam pelaksanaan program, tim bersama dengan mitra bekerja sama demi mensukseskan kegiatan yang sudah menjadi kesepakatan bersama.



Gambar 5.7. Pembuatan pamphlet dan becdrop kegiatan

7. Monitoring Dan Evaluasi.

Kegiatan monitoring dan evaluasi yang dilakukan oleh fasilitator dan tim bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari program yang sedang dan telah dilaksanakan. Monitoring dilakukan dengan dua cara yakni : monitoring internal dan monitoring eksternal. Monitoring internal dilakukan dengan melibatkan tim pelaksana beserta mitra. Sedangkan monitoring eksternal dilakukan dengan melibatkan tim dari luar atau tim independen dan tim ahli dalam bidang pemberdayaan yang dilakukan.

8. Laporan Dan Pendokumenan

Laporan yang dibuat oleh tim fasilitator berisi tentang seluruh kegiatan pelaksanaan kegiatan yang sudah dilaksanakan dan laporan penggunaan dananya. Tujuan laporan dan pendokumenan ini adalah untuk mempermudah melihat hasil dan ketercapaian program kegiatan, yang kemudian diserahkan kepada pihak yang bersangkutan.

D. Hasil yang Dicapai

Dari rangkain kegiatan yang dilakukan, terlihat antusias anak – anak akan budaya permainan tradisional sangat luar biasa. Setiap harinya tidak kurang dari 50 anak Desa Ngujung yang datang untuk bermaian permainan tradisional. Selain itu, kegiatan permainan tradisional ini juga menjadi sarana edukasi bagi anak – anak dan masyarakat Desa Ngujung untuk mengenal budaya dan tata cara bermaian permainan tradisional. Adapun bentuk media edukasi yang dibuat oleh mitra bersama dengan fasilitator adalah sebagai berikut:

Permainan Tradisional Gasing/ Kekean

Permainan gasing awal mulanya dari buah berembang. Buah berembang ini memiliki bentuk bulat lonjong dan bisa diputar. Buah ini banyak ditemukan di wilayah pesisir pantai. Gasing memiliki beragam nama. Di Jawa Tengah gasing diberi nama panggaf. Di Lampung disebut pukang. Di Kalimantan Timur disebut begasing, di Maluku disebut apiong, di Nusa Tenggara Barat disebut maggasing, di Sulawesi Utara disebutpaki.

Cara Bermain

1. Permainan ini menggunakan alat yang bernama gasing dari kayu.
2. Dimainkan di tempat yang datar.
3. Buatlah lingkaran yang nantinya gasing akan didadu di dalam lingkaran tersebut.
4. Gasing yang tidak keluar lingkaran dan berputar paling lama adalah pemenangnya.
5. Permainan ini bisa dimainkan oleh dua atau lebih.

Permainan Tradisional Gatrik/ Blentek

Gatrik adalah permainan tradisional yang menggunakan dua batang bambu yang tipis dengan panjang 30 cm dan 15 cm. Selain itu menggunakan 2 batu bata atau membuat lubang pada tanah sebagai penunjang. Gatrik dimainkan dilapangan terbuka dan tempat yang datar, ini berfungsi untuk memudahkan menangkap bambu.

Cara Bermain

1. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 orang.
2. Permainan ini membutuhkan lahan yang luas.
3. Setiap kelompok memiliki tugas, ada kelompok yang bertugas melemparkan batang bambu dan kelompok lainnya menangkap batang bambu tersebut.
4. Jika batang bambu tertangkap maka akan bertukar peran.
5. Kelompok yang menang adalah kelompok yang mempunyai banyak poin.

Permainan Tradisional Pletokan

Permainan pletokan berasal dari Jakarta. Permainan ini merupakan cerminan bangsa Indonesia saat menghadapi para penjajah. Pada zaman dahulu, para pejuang belum menggunakan senjata seperti pistol ketika melawan para penjajah. Permainan ini mengajarkan pentingnya kerja sama dan strategi demi mencapai kemenangan bersama.

Cara Bermain

Bentuklah 2 kelompok dengan anggota masing – masing sebanyak 4 – 5 anak. Carilah tempat yang bisa digunakan untuk persembunyian. Kedua kelompok kemudian mulai melakukan permainan untuk merebut bendera kelompok lawan. Jika ada pemain yang tertembak, maka dianggap gugur. Permainan berakhir apabila jumlah anggota salah satu kelompok telah habis tertembak atau bendera dari salah satu kelompok sudah direbut.

Permainan Tradisional Corek

Permainan Corek adalah permainan tradisional yang menggunakan batu sebagai alatnya. Pada mulanya, permainan corek dimainkan oleh anak perempuan, namun pada perkembangannya anak laki-laki juga bisa memainkannya.

Cara Bermain

1. Corek memisutkan batu kerikil sebanyak 20 buah.
2. Pemain duduk melingkar kemudian melakukan undian urutan main dengan hompimpa.
3. Setelah diumumkan urutan pemainnya, kemudian pemain mengambil satu kerikil (A). kerikil A dilempar ke atas. Selama A masih berada di udara, pemain harus mengontrol kerikil yang bertebaran (satu saja) yaitu B, tanpa menyentuh kerikil yang lain (C, D, E) begitu seterusnya.
4. Apabila A tidak tertangkap atau jatuh, maka pemain dianggap mati dan berganti ke pemain selanjutnya.
5. Jika telah pemain menyelesaikan permainan dengan sempurna, maka pemain yang berhasil bertek mendapatakan sawah. Batasan sawah adalah berdasarkan kesepakatan. Permainan diumumkan oleh perolehan tegak yang didapat oleh pemain.
6. Pemain yang mendapatkan sawah paling sedikit bertek da kalah dan mendapat hukuman. Pemain yang kalah harus menutup matanya, sedangkan pemain yang lain menyembunyikan sejumlah kerikil corek di tangan kanan. Tugas pemain yang kalah adalah menebak jumlah kerikil yang ada di tangan lawan mainnya. Jika jawabannya benar, maka permainan dimulai lagi dari awal. Namun jika salah, pemain tersebut harus dihukum lagi dengan hukuman yang sama.

Permainan Tradisional Bola Bekel

Bola Bekel termasuk ke dalam permainan tradisional Indonesia yang berasal dari Jawa Barat ada juga yang mengatakan dari Jawa Timur. Permainan ini menjadi permainan favorit bagi anak perempuan.

Laza Bermain

1. Alat yang digunakan adalah bola bekel serta 5 biji keruk.
2. Pemain terdiri dari 3 sampai 5 orang anak.
3. Duduklah dan buatlah lingkaran atau menyepati lingkaran yang nanti bola bekel dan keruk berada di tengah.
4. Permainan dimulai oleh satu orang pemain dan yang lainnya mengamati, pemain akan bergantian setelah pemain yang sedang bermain melanggar peraturan.
5. Peraturan disepakati di awal permainan.
6. Gerakan biji keruk dan peganglah bola bekel menggunakan jari telunjuk dan ibu jari, dipegang di satu tangan yang sama.
7. Lemparlah bola bekel ke atas dan jatuhkan semua biji, lalu setelah bola bekel mendarat tangkaplah kembali bola bekel.
8. Lempar kembali bola bekel, sebelum bola bekel mendarat ambil satu biji keruk lalu tangkap kembali bola bekel.

Gambar 6.1. Media edukasi permainan Tradisional

Adapun antusias anak – anak dalam mengikuti kegiatan permainan tradisional, sangatlah tinggi. Hal ini bisa dilihat dari hasil dokumentasi sebagai berikut:

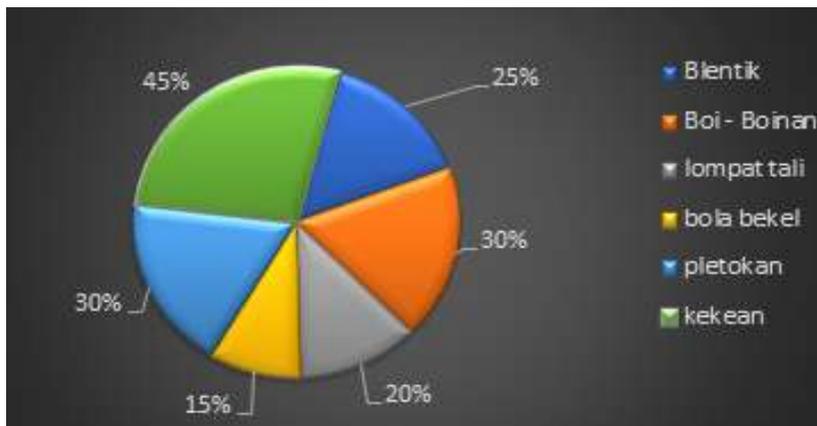




Gambar 6.2. Antusias remaja desa Ngujung dalam mengikuti permainan tradisional



Adapun hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan permainan tradisional adalah sebagai berikut:



E. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan, maka kesimpulannya adalah :

- a. Adanya peningkatan pengetahuan remaja terhadap permainan tradisional.
- b. Antusias masyarakat sangat luar biasa dalam melaksanakan kegiatan tersebut.

2. Saran

Perlu adanya pelestarian budaya melalui penyusunan kegiatan yang tidak hanya dilaksanakan di bulan Agustus saja.

F. Daftar Pustaka

Iswinarti (ed.) (2017) *permainan tradisional: prosedur dan analisis manfaat psikologis*. cetakan pe. malang: universitas muhammadiyah malang.

- Kurniati, E. (2016) *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Juwita, yola dkk. 2017. Program Permainan Puzzle Kabayan Sebagai Media Edukasi Budaya Untuk Anak Di Paud Tazkia Kelurahan Sindang Barang, Bogor (journal pengabdian ITB)
- Octavia ningrum, Dilla dkk. 2012. Revitalisasi Permainan Tradisional Di Tengah Maraknya Game Online Kepada Kelompok Remaja Dini Di Sumpingan, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta (journal pengabdian Universitas sebelas maret Surakarta)

Biodata Penulis



Moh. Yusuf Efendi, lahir di Bojonegoro, tanggal 06 Januari 1989. Pendidikan dasar hingga sekolah menengah atas ditempuhnya di daerah kelahirannya. Gelar Sarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam diperoleh di Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro tahun 2011, dan Gelar Megister Agama dengan konsentrasi pendidikan agama islam diperolehnya dari Universitas Islam Lamongan Tahun 2015. Menjadi Dosen Tetap di Universitas Nahdlatul ulama Sunan Giri Bojonegoro sejak tahun 2016.

Mata Kuliah yang dibinanya yaitu Pendidikan Agama Islam, *Participatory Action Research*, Teori Pembelajaran, Interpreneurship, Filsafat Ilmu Dan Etika. Kegiatan penelitian yang pernah dilakukanya adalah Pemetaan Tingkat Religiusitas

Daerah Melalui Kegiatan Keagamaan Menggunakan Sistem Informasi Geografis Di Kecamatan Temayang yang didanai oleh kemenristek dikti pada tahun 2018. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukannya yaitu Membangun Kepedulian Masyarakat Melalui Festival Permainan Tradisional Guna Meningkatkan Rasa Cinta Akan Budaya Daerah Berbasis *Participatory Action Research* yang didanai oleh internal kampus pada tahun 2019.



Sunu Wahyudhi, lahir di tuban pada tanggal 9 Mei 1989. Pendidikan Dasar hingga Menengah ditempuh di Kota Bojonegoro. Pada tahun 2012 lulus dengan gelar Sarjana Pendidikan Fisika dan pada tahun 2016 lulus dengan gelar Magister Pendidikan Fisika di Universitas Negeri Malang. Pada tahun 2016 sampai dengan sekarang menjadi dosen tetap di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

Mata Kuliah yang dibina adalah Kalkulus, Aljabar Linier, Fisika Dasar, dan Algoritma dan Pemrograman. Kegiatan penelitian yang pernah dilakukannya adalah Pemetaan Tingkat Religiusitas Daerah Melalui Kegiatan Keagamaan Menggunakan Sistem Informasi Geografis Di Kecamatan Temayang yang didanai oleh kemenristek dikti pada tahun 2018.

Membangun Motivasi Siswa Melalui Pendekatan Religius di SMPN 2 Bojonegoro

Moh. Miftahul Choiri, Auliyaur Rokhim

choirinafik90@gmail.com

Universitas Nahdlatul Sunan Giri

A. Latar Belakang

Shilpy A. Octavia dalam bukunya menjelaskan bahwa setiap individu yang normal akan mengalami tahap perkembangan, mulai bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan lansia Shilpy A. Octavia (2020:6). Cara meningkatkan motivasi belajar memang termasuk salah satu hal yang penting, apalagi bagi anak-anak sekolah. Siswa SMP memang rentan terhadap hal-hal baru seperti lingkungan dan pergaulan baru, hal ini juga menjadi salah satu faktor mengapa siswa banyak yang malas untuk belajar, sehingga perlu adanya pendekatan dengan pendidikan agama (religius) untuk meningkatkan motivasi siswa SMP. Setiap orang tentu memiliki cara menumbuhkan semangat belajar pada diri sendiri yang beda satu sama lainnya. Semangat inilah yang disebut dengan motivasi.

Dalam bukunya, Lidia Susanti menambahkan Lebih tepatnya lagi motivasi adalah keadaan internal yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu. Motivasi dapat menentukan seberapa jauh siswa belajar. Seberapa banyak kegiatan yang akan mereka ikuti. Seberapa cepat mencapai tujuan atau seberapa banyak mereka mendapatkan informasi yang dapat diperoleh dan digunakan untuk mencapai tujuannya Lidia Susanti (2020:4). Seringkali suatu masalah yang datang pada kehidupan kita membuat kita kehilangan motivasi untuk mendapatkan hal yang lebih baik. Indri dayana (2018: 26). Maka kita berpikiran perlu memberikan motivasi kepada mereka

Zainal Aqib menyatakan dilihat dari pendekatan pembelajaran, terdapat dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru. Arah pengabdian ini adalah bagaimana pembelajaran dimulai dari siswa jadi disini siswalah yang aktif. Zainal Aqib (2016 : 5).

Pendidikan agama mendorong siswa untuk taat menjalankan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari dan menjadikan agama sebagai landasan etika dan moral dalam berbangsa dan bernegara. Pendidikan agama harus dapat menumbuhkan sikap kritis, inovatif, dan dinamis sehingga menjadi pendorong siswa untuk menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan demi pelaksanaan pendidikan agama.

Lebih lanjut Dahwadin menyatakan bahwa pendidikan agama harus berfungsi membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Tanggung jawab lembaga pendidikan Islam yaitu sebagai berikut: *Pertama*; Pembebasan

manusia dari ancaman api neraka, *Kedua*, Pembinaan umat manusia menjadi hamba Allah yang memiliki keselarasan dan keseimbangan hidup bahagia di dunia dan di akhirat. Dahwadin (2019: 4)

Pendidikan agama sangat mempengaruhi tingkat religiusitas seseorang. Semakin baik pendidikan agama yang diberikan oleh seseorang maka semakin baik pula tingkat religiusitasnya. Begitu sebaliknya tingkat religiusitas seseorang juga akan mempengaruhi motivasinya untuk mempelajari agama. Sehingga tingkat religiusitas seseorang sangat berhubungan dengan motivasi belajar agama. SMPN 2 Bojonegoro, merupakan salah satu sekolah pada tingkat pertama negeri yang ada di Bojonegoro yang terletak tengah kota Bojonegoro. Sebagai sekolah yang berbasis umum, SMPN 2 Bojonegoro memandang pentingnya pendidikan agama terutama pendidikan agama Islam sebagai pondasi keimanan bagi siswa. Oleh karena itu perlu diberikan tambahan pengetahuan bagi siswa lewat kegiatan pengajian yang diberikan pada siswa sebagai motivasi bagi siswa-siswi SMPN 2 Bojonegoro sehingga dapat meningkatkan kualitas diri dengan berprestasi sesuai dengan capaian yang telah ditetapkan.

B. Metode Pelaksanaan

Berdasarkan solusi yang ditawarkan kepada mitra, agar lebih bisa memaksimalkan tujuan program maka metode pelaksanaan yang dipilih adalah Participatory Action Research. Metode PAR merupakan metode pengabdian yang menuntut keikutsertaan dan aksi siswa sebagai pelaku utama dalam penyusunan dan pelaksanaan program. Sedangkan peneliti merupakan seorang

fasilitator yang membantu siswa atau subyek pengabdian agar bisa menyusun dan melaksanakan program dengan maksimal sampai berhasil. Kegiatan Perencanaan, pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Menumbuhkan dan Membangun motivasi siswa dalam pembelajarannya melalui pendidikan agama islam (pengajian)
2. Membuat jadwal kegiatan pengajian rutin di SMPN 2 Bojonegoro sebagai bentuk pendidikan berbasis Agama Islam
3. Membuat kegiatan-kegiatan ekstra kurikuler yang berbasis pada pendidikan agama islam.

Peneliti menggunakan metode pengabdian yaitu metode ceramah dan diskusi tanya jawab. Metode ini banyak sekali dipakai, karena metode ini mudah sekali dilaksanakan. Nabi Muhammad dalam memberikan pelajaran terhadap umatnya banyak menggunakan metode ceramah, disamping metode yang lain. Begitu pula di dalam Al-Qur'an sendiri banyak terdapat dasar-dasar metode ceramah. (Ramayulis,2008 : 269)

C. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian masyarakat dengan judul Membangun Motivasi Siswa Melalui Pendekatan Religius di SMPN 2 Bojonegoro dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2019. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk pengajian dan dialog keagamaan yang berisi motivasi agar para siswa giat belajar dan menuntut ilmu. Dialog keagamaan tersebut kami beri judul “MAN JADDA WA JADDA” siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil.

Judul ini kami rasa paling tepat untuk membangkitkan sebuah motivasi positif dalam diri siswa agar selalu giat melakukan hal positif apapun. Menariknya dalam kegiatan ini adalah para siswa sangat antusias untuk mengikuti kegiatan tersebut.

Terbukti hampir tidak ada siswa yang absen pada acara dialog keagamaan itu. Hal tersebut dapat dilihat dari absen setiap kelas mulai kelas VII sampai kelas IX. Acara dialog ini dilaksanakan di halaman SMPN 2 Bojonegoro yang luas dan asri. Ditambah banyaknya tanaman gantung yang ada disekitar kelas menambah kesejukan dan keceriaan acara tersebut. Sebelum dialog keagamaan dimulai ada kegiatan pembuka yaitu lantunan sholawat yang dibawakan oleh tim rokhis SMPN 2.

Gema lantunan sholawat yang ramai dan kompak membuat kami bertambah semangat untuk melakukan agenda ini. Beberapa menit setelah gema sholawat usai maka ceramah agama dimulai yang dibawakan oleh KH Auliyaur Rokhim yang akrab disapa Gus Rokhim. Ciri khas ceramah beliau yang humoris dan santai menambah antusias para siswa untuk menyimak pengajian sampai selesai. Ceramah yang dibangun dengan prinsip komunikasi dua arah menjadikan suasana hidup dan berjalan efektif. Ceramah dengan diselengi tanya jawab membuat siswa tertarik dan sangat antusias, apalagi sesekali diselengi dengan menggunakan bahasa Arab dan Inggris.

Pada sesi terakhir acara ini adalah pembagian hadiah yang diberikan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan Gus Rokhim tadi. Ini sebagai bentuk reward atau penghargaan pada siswa yang bisa menjawab. Penghargaan sekecil apapun bagi siswa merupakan hal yang luar biasa dan sangat berarti. Hal itu dapat

membangkitkan mental mereka menjadi seorang yang sukses di masa mendatang. Dengan iringan kalimat alhamdulillah acara ini berjalan lancar. Akan kami sertakan dokumen kegiatan ini sebagai bukti fisik dan laporan kegiatan.



Gambar 1.1 Poster kegiatan pengajian dan dialog keagamaan



Gambar 1.2 Kegiatan pembuka Gema sholawat oleh Rokhis SMPN 2



Gambar 1.3 Kegiatan inti ceramah agama oleh Gus Rokhim

D. Kesimpulan

Parasiswa antusias menyimak kegiatan motivasi keagamaan yang disampaikan oleh Gus Rokhim. Terbukti di akhir kegiatan Gus Rokhim memberikan pertanyaan seputar isi materi yang telah disampaikan dan ternyata mereka bisa menjawab dengan benar. Hasil atau luaran pengabdian ini adalah:

1. Menumbuhkan dan Membangun motivasi siswa dalam pembelajarannya melalui pendidikan agama islam (pengajian)
2. Membuat jadwal kegiatan pengajian rutin di SMPN 2 Bojonegoro sebagai bentuk pendidikan berbasis Agama Islam
3. Membuat kegiatan-kegiatan ekstra kurikuler yang berbasis pada pendidikan agama islam.

E. Daftar Pustaka

- A. Octavia, Shilpy. 2020. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Susanti, Lidia. 2020. *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Dahwadin dan Farhan Sifa N. 2019. *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Wonosobo: CV. Mangku Bumi Media
- Ramayulis. 2008. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: KALAM MULIA
- Dayana, Indri. 2018. *Motivasi Kehidupan*. Jakarta: GUEPEDIA
- Nurwardani, Paristiyanti. 2016. *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan
- Aqib, Zainal dkk. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Biografi Penulis



Al faqir **Auliyaur Rokhim** lahir di Bojonegoro, 03 Juli 1985 dari ayah Alm KH Masyhuri dengan ibunda tercinta Almh Hj Sri Herminah. Pendidikan penulis dimulai dari SDN Campurejo 1 Bojonegoro, MTsN 1 Bojonegoro, kemudian melanjutkan ke Pondok Pesantren

Mambaul Ma'arif dengan lembaganya Man Denanyar Jombang. Kemudian melanjutkan ke Ponpes Al-Munawwir Jogjakarta dengan strata 1 Jurusan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, kemudian melanjutkan jenjang pasca sarjana S2 magister Management di UNISMA Malang. Ayah dari 5 anak ini mengabdikan formal sebagai dosen MKDU UNUGIRI. Pengabdian non formal sebagai Wakil Sekretaris PCNU Bojonegoro mulai tahun 2012 s/d sekarang, juga mengemban amanah ketua Ponpes Raudlatul Ulum Ds. Campurejo Bojonegoro sampai sekarang. Semoga bisa istiqomah bi husnil khotimah.amin



Moh. Miftahul Choiri lahir di Bojonegoro, 04 Januari 1990 dari ayah Alm Moh. Nafik dan ibunda tercinta Siti Khanifah. Pendidikan penulis dimulai dari SDN Munungrejo 1 Ngimbang, Lamongan. Kemudian melanjutkan ke Ponpes Darul Ulum Peterongan, Jombang.

Setelah lulus penulis melanjutkan nyantri ke Ponpes Sunan Ampel Jombang dengan sekolah formal di SMAN 2 Jombang.

Kemudian melanjutkan strata 1 Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Malang. Setamat S1 penulis melanjutkan jenjang pasca sarjana S2 Magister Pendidikan Agama Islam di UIN Sunan Ampel Surabaya. Ayah dari Muhammad Haidzar Assakhi dengan istri tercinta Resa Nur Faizah sehari-hari aktif sebagai Dosen MKDU UNUGIRI. Selain itu Penulis juga aktif sebagai tenaga pengajar pada Yayasan Ponpes Al-Rosyid, Kendal Dander Bojonegoro.

Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat Melalui Kerajinan Pelepah Pisang Dan Fermentasi Jerami di Desa Kedungprimpem Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro

Hamam Burhanuddin
hmmudin@gmail.com
IAI Sunan Giri Bojonegoro

A. Isu dan Fokus Pemberdayaan

Indonesia merupakan wilayah tropis dan beriklim basah yang memungkinkan tumbuhnya berbagai macam tumbuhan yang sangat subur serta kaya akan sumber daya alam. Kekayaan alam ini bisa berupa benda mati atau benda hidup di bumi serta dapat dipergunakan untuk kebutuhan manusia.¹⁷

Al Qur'an memuat banyak kandungan dan informasi tentang apa yang ada di bumi dan langit. Memberikan petunjuk bagi manusia bahwa dalam kehidupan di bumi ini banyak menyimpan sumber daya alam. Sumber daya alam ini dapat memenuhi kebutuhan manusia di bumi dengan memanfaatkannya dengan baik. Seperti firman Allah surat Al-Mu'minun ayat 19-21 :

17. Abdullah M. Ma'ruf, *Manajemen Sumber Daya Manusia, Perspektif Makro dan Mikro*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2007), hal 3

فَأَنْشَأْنَا لَكُمْ بِهِ جَنَّاتٍ مِنْ نَخِيلٍ وَأَعْنَابٍ لَكُمْ فِيهَا فَوَاكِهُ كَثِيرَةٌ
وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ

Artinya : “Lalu dengan air itu, Kami tumbuhkan untuk kamu kebun-kebun kurma dan anggur; di dalam kebun-kebun itu kamu peroleh buah-buahan yang banyak dan sebahagian dari buah-buahan itu kamu makan.”¹⁸

Di Indonesia banyak daerah yang terkenal akan hasil sumber daya alamnya baik itu dari perkebunan, pertanian, maupun pertambangan. Berbagai macam hasil dari perkebunan dan pertanian yaitu pisang, padi, dan lain sebagainya. Salah satu tanaman yang sangat mudah untuk tumbuh yaitu tanaman pisang. Di salah satu daerah atau desa tanaman pisang sering dimanfaatkan menjadi berbagai macam kerajinan, salah satunya adalah di desa Kedungprimpen.

Desa Kedungprimpen merupakan Desa di Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Tepatnya Desa ini dekat di tepi Bengawan Solo. Di Desa tersebut terdapat banyak tumbuhan pohon pisang dan tumbuhan padi yang digunakan oleh masyarakat untuk menambah penghasilan dalam sehari-hari.

Mayoritas penduduk di Desa Kedungprimpen bermata pencaharian sebagai petani yang menanam padi dan pohon pisang. Banyaknya tanaman padi yang sudah dipanen membuat jerami-jerami di sana sangat melimpah. Jerami tersebut dapat difermentasikan agar kandungan nutrisi pada jerami tercukupi.

18. Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahannya*, (Semarang: CV. Asy Syifa', t.t.), hal 343

Selain tanaman padi, adapun pohon pisang yang sering ditanam oleh penduduk setempat. pisang adalah tanaman yang banyak manfaatnya, dari akar sampai daun dapat dipergunakan untuk kerajinan. Pohon pisang sering digunakan masyarakat desa kedungprimpen untuk menambah penghasilan sehari-hari. Masyarakat desa kedungprimpen biasaya hanya menggunakan bagian pelepah untuk dibuat menjadi sebuah tali. Dari tali pelepah pisang tersebut dapat dikembangkan menjadi berbagai bentuk kreatifitas perlengkapan seperti tempat tisu, tas, dan lain sebagainya.

Kreatifitas menjadi sesuatu yang sangat penting karena dengan kreativitas masyarakat dapat menciptakan sesuatu guna memberi ide kreatif. Pengertian kreatifitas bisa dimaknai kemampuan menciptakan sesuatu yang orisinal, sebagai bentuk untuk memberikan gagasan-ide dan gagasan yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah.¹⁹ Melalui pengembangan kreatifitas dari fermentasi jerami untuk pakan ternak dan kerajinan pelepah pisang dapat menambah penghasilan masyarakat Desa Kedungprimpen.

B. Tujuan

Tujuan dari pendampingan ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran daerah beserta permasalahan dan potensi yang dimiliki oleh Desa Kedungprimpen Kanor Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui bentuk dan hasil kegiatan pemberdayaan kreativitas masyarakat melalui pelatihan

¹⁹ Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Eistein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), hal 6

kerajinan pelepah pisang dan fermentasi jerami di desa Kedungprimpen Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro.

C. Alasan Pemilihan Pendampingan

Desa kedungprimpen merupakan desa yang subur, di desa tersebut terdapat banyak tumbuhan pohon pisang dan tumbuhan padi yang sering dimanfaatkan oleh masyarakat untuk menambah penghasilan dalam sehari-hari. penduduk di Desa Kedungprimpen bermata pencaharian sebagai petani yang menanam padi dan pohon pisang. Banyaknya tanaman padi yang sudah dipanen membuat jerami-jerami di sana sangat melimpah. Jerami tersebut dapat difermentasikan agar kandungan nutrisi pada jerami tercukupi. Selain tanaman padi, adapun pohon pisang yang sering ditanam oleh penduduk setempat. Masyarakat desa kedungprimpen hanya menggunakan bagian pelepah untuk dibuat menjadi sebuah tali. Sebenarnya dari pelepah pisang dapat dikembangkan menjadi berbagai bentuk kreatifitas perlengkapan seperti tempat tisu, tas, dll.

D. Kondisi Subjek Pendampingan

Desa Kedungprimpen berada di kecamatan Kanor, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Luas wilayah Desa kedungprimpen keseluruhan 373,94 Ha dengan mayoritas tanah sawah 303,67 Ha. Sebelah utara prambon wetan kecamatan Rengel. Sebelah timur berbatasan Desa Pucang Arum Kecamatan Bourno. Sebelah selatan berbatasan Desa Temu, dan sebelah barat berbatasan Desa Gedong Arum.

Jumlah penduduk di Desa kedungprimpen terdiri dari 1.466 berjenis kelamin laki-laki dan 1.628 berjenis kelamin

perempuan dengan jumlah 856 KK (kepala keluarga). Sebagian besar masyarakat bermata pencaharian petani. Untuk pendidikan, masyarakat Desa kedungprimpen termasuk warga yang belum sadar akan pentingnya pendidikan dan ilmu pengetahuan.

Desa kedungprimpen terkenal dengan ikon desa santri. Hal ini dikarenakan adanya pondok pesantren yang bernama sabilul muta'in. Selain itu, terdapat juga terdapat banyak mushola dan lembaga TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an). Diantaranya, TPQ sabilul muta'in, TPQ Assidiqiyah, dan beberapa Mushola yang menjadi sarana tempat untuk beribadah warga setempat. Hal ini lah yang menyebabkan sikap sopan santun sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat kedungprimpen.

Desa ini memiliki segudang historis yang kental akan keislaman dan tradisi kebudayaannya. terdiri dari 22 Rukun Tetangga (RT) dan 05 Rukun Warga (RW). Pada umumnya budaya yang masih dilakukan oleh masyarakat Desa kedungprimpen yaitu nyadran atau sedekah bumi. Budaya ini pada zaman sebelum Islam berkembang di tengah-tengah masyarakat dilakukan di tempat-tempat yang diyakini oleh masyarakat memiliki sejarah dan sakral yang menjadi tempat dan dihuni oleh leluhur desa, kalau didesa kedungprimpen ada acara haul yang diselenggarakan setahun sekali dan berdoa bersama di makam para masyayikh. Budaya nyadran di Desa kedungprimpen berada di punden tepatnya di setiap dusun. Setiap punden memiliki nama sendiri-sendiri, punden yang di dusun peni bernama gempol, punden yang di dusun blimbing bernama sibojoyo dan yang di dusun glinting bernama sumurgeni Di dalamnya terdapat lumpang kentheng peninggalan

mbah Danyang. Mbah Danyang adalah orang yang pertama kali menghuni desa kedungprimpen.²⁰

Adanya pondok pesantren dan mushola di Desa kedungprimpen menjadikan masyarakat kedungprimpen menjadi sangat paham akan hal yang berhubungan dengan agama. Banyak kegiatan seperti yasinan, diba'an, tahlil, manaqib, istigotsah, dan lain sebagainya. Sebagian besar masyarakat keungprimpen berprofesi sebagai petani,. Sedangkan 20 persen berprofesi sebagai pedagang. Sistem pengairan yang digunakan sudah tergolong baik, yaitu dengan air Sehingga jika musim kemarau datang, petani tidak terancam gagal panen. Dalam hal pemasaran petani lebih memilih menjual padinya kepada tengkulak sehingga keuntungan tidak terlalu maksimal dan beberapa ada yang menyimpan di rumah untuk makan sehari-hari.²¹

Selain berprofesi sebagai petani dan pedagang, masyarakat Desa kedungprimpen awalnya berprofesi sebagai penghasil anyaman dari bambu atau bisa disebut dengan besek (sebuah wadah dari anyaman untuk panen tembakau). Akhir-akhir ini petani tembakau tidak lagi menggunakan besek, mereka lebih memilih menggunakan wadah yang terbuat dari plastik.Selain itu bambu juga semakin langka. Karena hal tersebut masyarakat Desa kedungprimpen vakum sebagai penghasil anyaman. Dan di ganti dengan menglinting debog yang di jual dan di jadikan kerajinan, Bahkan banyak remaja yang memilih kerja keluar kota dan keluar jawa sehingga SDM yang berada di desa kurang maksimal. Kurangnya SDM berkualitas di desa menjadi salah

20. Wawancara, yoyok, Kaur Umum di Desa kedungprim Kanor Bojonegoro.

21. Wawancara, lasmijan, Bayan di Desa kedungprimpen Kanor Bojonegoro.

satu penyebab kurang majunya potensi yang ada di desa.

Dari berbagai penjelasan di atas maka kami ingin melakukan pendampingan bekerja sama dengan kelompok ibu-ibu PKK, maksimal potensi yang dimiliki Desa Kedungprimpen sehingga mampu meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar dan agar ibu-ibu PKK mempunyai kegiatan tambahan yang lebih produktif.

E. Out Put Pendampingan yang Diharapkan

1. Teoritis

Dari pendampingan ini out put secara teoritis diharapkan dapat berguna dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan wawasan keilmuan tentang teori pada cara-cara untuk mengembangkan asset yang ada di Desa, khususnya kerajinan pelepah pisang dan fermentasi jerami.

2. Praktis

Segi praktis, hasil pendampingan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas masyarakat khususnya kerajinan pelepah pisang dan fermentasi jerami sehingga dapat meningkatkan taraf ekonomi masyarakat kedungprimpen untuk mengembangkan asset desa dalam masyarakat tersebut

a. Pendekatan dan Strategi yang Digunakan

Pendekatan yang dikembangkan di Desa Kedungprimpen adalah riset berbasis komunitas (*Community Based Research*), dengan melakukan proses pendampingan masyarakat menggunakan metode ABCD (*Asset Based Community Development*). Secara umum, pengertian ABCD adalah pendekatan dengan cara menjadikan masyarakat sebagai

basis pengembangan berdasar pada asset lokal yang terdapat di tempat tersebut. Asset tersebut bisa dikembangkan dengan sebaik mungkin harapannya dapat menyelesaikan masalah di wilayah dimana proses pemberdayaan dilaksanakan.

Pendampingan ABCD lebih mengutamakan dimanfaatkan asset dan potensi yang ada disekitaran atau yang dimiliki oleh masyarakat. Masyarakat disini bisa menjadi asset yang sangat berharga bagi desa. Keanekaragaman yang ada di masyarakat bisa digabungkan dengan cara memperhatikan keterampilan dan keahlian pada setiap masyarakat. Keterampilan dan keahlian sebagian masyarakat bisa dijadikan dalam satu kelompok. Dengan adanya suatu wadah kelompok dapat menjadikan sebuah kemajuan bagi masyarakat untuk meningkatkan ekonomi.

b. Strategi Pelaksanaan

Dengan memperhatikan uraian dari kondisi yang diharapkan, maka diperoleh beberapa strategi yang dapat dilaksanakan. Strategi tersebut adalah:

- 1) Melakukan penelitian terkait pengembangan kreativitas pelepah pisang dan fermentasi jerami.
- 2) Melakukan penyuluhan tentang kreativitas kerajinan pelepah pisang dan fermentasi jerami.
- 3) Melakukan pelatihan dengan ibu PKK, Karang Taruna, setra masyarakat tentang kreativitas kerajinan pelepah pisang dan fermentasi jerami.
- 4) Mengenalkan dan memasarkan hasil kreativitas kerajinan pelepah pisang dan fermentasi jerami dalam acara jalan santai di Desa Kedungprimpem Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro.

c. Langkah-langkah pendampingan

Pendekatan dengan metode ABCD terdapat empat langkah, yakni sebagai berikut:

- 1) *Discovery* (mencari dan menemukan). Tujuan utama dalam proses ini adalah mengungkap dan mengapresiasi sesuatu untuk memberi semangat pada kelompok masyarakat baik pekerjaan, dan komunitasnya. Tahapan ini fokus kepada nalar positif sebagai refleksi pengalaman individu maupun kelompok masyarakat.
- 2) *Dream (mimpi)*. Tahap ini bertujuan untuk *envision* (mimpi) tentang masyarakat yang diidam-idamkan di masa depan. Proses ini melanjutkan pada tahap sebelumnya untuk memprediksi adanya perubahan masyarakat di masa depan.
- 3) *Design. (desain)* Tujuan proses ini memformulasikan strategi dilanjutkan dengan proses melalui jalur pengembangan sekaligus kolaborasi yang saling mendukung untuk terwujudnya perubahan masyarakat kearah yang baik sesuai dengan mimpi yang telah formulasikan. Aktivitas utama proses ini adalah menciptakan kolaborasi dan jejaring dalam mencapai mimpi.
- 4) *Destiny*. Tahap ini adalah mengimplementasikan apa-apa yang telah diformulasikan di tahap *design*. Tahap ini akan dilakukan terus menerus untuk menciptakan perubahan dengan perkembangan dan pemanfaatan dialog-dialog, pembelajaran dan inovasi.

d. Pemilihan Subjek Pendampingan

1) Kerajinan Pelepah Pisang

Kegiatan pengembangan kreativitas kerajinan pelepah pisang dilakukan bersama-sama dengan masyarakat dan ibu-ibu PKK Desa Kedungprimpen yang dimulai penyuluhan kerajinan pelepah pisang pada tanggal 20-01-2020 pukul 10.00-13.00 WIB kegiatan ini dihadiri 30 peserta dan dilanjutkan pada tanggal 21-01-2020 pukul 10.00-13.00 WIB, yaitu pelatihan kreativitas kerajinan pelepah pisang yang dihadiri oleh peserta sebelumnya. Kegiatan tersebut berjalan dengan lancar dan menghasilkan berbagai kreativitas kerajinan berupa dompet, topi, peci, asbak, tempat aqua, sandal, dan tempat tisu.

Setelah melaksanakan kegiatan penyuluhan dan pelatihan kerajinan pelepah pisang, puncak dari kegiatan pengembangan kreativitas kerajinan pelepah pisang yaitu dengan kegiatan penyuluhan pemasaran online dan toko daring. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 23-01-2020 pukul 10.00-12.00 WIB.

2) Fermentasi Jerami

Pengembangan di sektor jerami dilakukan dengan mencoba memanfaatkan jerami tersebut untuk difermentasi dan digunakan sebagai pakan ternak. Dengan banyaknya limbah jerami maka dilaksanakan kegiatan bimbingan teknis pengolahan pakan ternak dengan cara fermentasi jerami. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 28-01-2020 pukul 09.00-12.00 WIB hadir 20 peserta termasuk Karang taruna. Hasil dari bimbingan ini ditawarkan kepada warga sebagai solusi karena banyaknya limbah jerami yang dapat dimanfaatkan

sebagai pakan ternak yang dilakukan dengan cara fermentasi. Dengan berbagai kegiatan yang dilaksanakan diharapkan dapat meningkatkan Sumber Daya Manusia dalam pengembangan asset Desa Kedungprimpen. Pembuatan fermentasi jerami ada 3 cara yaitu:²²

- a) Pencampuran Jerami padi +urea + starbio. Sebelum dicampur Jerami ditimbang terlebih dulu. bisa dalam keadaan kering atau basah. jerami kering, larutkan urea+air, 100 kg jerami yang kering membutuhkan 100 liter air untuk urea. jerami yang segar, tidak perlu melarutkan urea. Untuk jerami segar setiap 100 kg dibutuhkan 10 kg urea + 1 ons starbio. Proses pencampurannya jerami dibuat beberapa lapisan, ketebalnya 10 cm, lapisan pertama ditebarkan kemudian ditumpuki lapisan kedua dan seterusnya, setelah itu ditutup dengan plastik supaya terjadi proses fermentasi, hindarkan jerami dari terik panas sinar matahari dan terkena air hujan. Masa tunggunya adalah 21 hari setelah itu bisa diberikan ke hewan sapi. Butuh proses penghancuran ikatan silika dan lignin pada selulosa pada jerami, yang nantinya jerami mudah dicerna dan kaya nitrogen, daya cerna jerami diperkirakan meningkat 30% sampai 52%.
- b) Jerami kering menggunakan tetes. Proses olahan Jerami ini membutuhkan waktu fermentasi selama 24 jam, pertama jerami kering dipotong, setelah itu di mixing (dicampur) dengan air dan tetes, perbandingannya adalah 2 : 1. Pada tiap 10 kg membutuhkan tetes 1,5 kg

22. Wawancara, Ali, Narasumber Bimbingan Teknis Pengolahan Pakan Ternak.

dan kadar air 3 liter, penambahannya super phospat 25 gram terus ammonium sulfat 25 gram.

- c. Olah Jerami kering ditambah larutan NaOH. caranya jerami kering dicuci menggunakan larutan NaOH. Jerami 1 kg disiramkan merata menggunakan larutan NaOH 30 gram ditambah dengan air 1 ltr, setelah itu dilakukan penyiraman, masa tungguanya 6 jam agar silika hancur. seekor sapi dapat diberi jerami olahan kira-kira 5 kg ditambah kehijauan segar 5 kg ditambah 5 grm mineral dan 2 sendok makan garam dapur.

F. Hasil Dampak Perubahan

1. Dampak Perubahan

Dalam pelaksanaan pendampingan masyarakat melalui kerajinan pelepah pisang dan fermentasi jerami di Desa Kedungprimpen kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro menghasilkan dampak perubahan pada masyarakat kedungprimpen

a. Masyarakat Lebih Kreatif dalam Membuat Kerajinan Pelepah Pisang

Selama ini yang dimanfaatkan dari Pohon pisang oleh warga masyarakat kedungprimpen hanya bagian buah dan daun. Apabila diteliti batang pisang bisa menjadi nilai ekonomi apabila diolah oleh orang yang memiliki keterampilan, minimnya keterampilan yang dimiliki oleh warga masyarakat kedungprimpen menjadi hambatan. Dengan melimpahnya aset pohon pisang di Desa Kedungprimpen sebenarnya menjadi aset yang luar biasa untuk kerajinan gedebog. Selama ini *gedebog* pohon pisang dianggap sebagian masyarakat tidak memiliki nilai

ekonomi yang tinggi, Namun setelah adanya pendampingan warga kedungprimpen memiliki keterampilan khusus untuk mengolahnya menjadi barang bernilai ekonomi.

Setelah adanya pendampingan Warga kedungprimpen mulai memanfaatkan gedebok pisang untuk menambah pundi-pundi pendapatan. Dengan mengolahnya menjadi produk kerajinan tangan, mulai dari Tas, Dompot, Tempat Tisu, Peci, Topi dan masih banyak lagi. Karena terbatasnya waktu dan tenaga pembimbing ahli maka untuk permulaan kami membuat dan mengenalkan beberapa produk kerajinan pelepah pisang yaitu Dompot dan Tempat Tisu.

b. Pembuatan Fermentasi Jerami

Masyarakat desa kedungprimpen banyak yang memiliki ternak terutama sapi, dalam mencari makanan ternak sapi masyarakat kedungprimpen masih menggunakan cara-ara yang tradisional yakni menyabit rumput dan mencari rumput di pekarangan rumah dan sawah sehingga hasilnya kurang maksimal. Sebenarnya di Desa Kedungprimpen menghasilkan padi yang melimpah. Banyak masyarakat memiliki aset sawah yang menghasilkan padi yang sangat melimpah pada saat musim panen tiba dan jeraminya juga kurang begitu dimanfaatkan oleh petani bahkan ada yang langsung dibakar disawah atau dibuat rabuk. Sebenarnya Pakan ternak yang berasal dari sumber serat itu bisa hasilkan dari bahan baku jerami padi yang dioleh dan difermentasikan hasilnya membari manfaat ganda bagi sapi dan peternak, sekaligus ada nilai tambah bagi petani padi tanpa perlu bersusah payah mencari pakan ternak. Adanya jerami yang kurang dimanfaatkan dengan baik secara pengolahan

maka dibutuhkan keterampilan khusus untuk mengolah jerami menjadi olahan pakan ternak yang berserat tinggi melalui pelatihan Fermentasi

2. Follow Up

Bekerja sama dengan:

- a. Ibu-ibu PKK Desa kedungprimpen, diharapkan ibu-ibu PKK dapat membantu mempromosikan produk kerajinan yang di buat dari gedebog pisang lewat media sosial dll.
- b. Karang Taruna Desa Kedungprimpen, diharapkan karang taruna dapat membantu mempromosikan tentang fermentasi jerami di Desa Kedungprimpen.
- c. Dinas Peternakan dan Perikanan (Disnakan) Bojonegoro, diharapkan dapat membantu dalam bidang pakan ternak dan pembinaan dalam peternakan di Desa Kedungprimpen.
- d. Bojonegoro Tim Creative (BTC), diharapkan dapat membantu dalam bidang mengembangkan kreativitas dalam pembuatan kerajinan pelepah pisang di Desa Kedungprimpen.
- e. Dinas Perindustrian dan Tenaga Kerja Bojonegoro, diharapkan dapat membantu dalam bidang pengemasan dan pemasaran kerajinan dan produk di Desa Kedungprimpen.
- f. Blok bli bojonegoro, diharapkan dapat membantu dalam bidang promosi dan pembinaan dalam pemasaran produk dari Desa Kedungprimpen.

- g. Pemerintah Desa Kedungprimpen, diharapkan dapat memberikan motivasi dan dukungan penuh kepada masyarakat untuk selalu meningkatkan produk yang ada.

3. Diskusi Keilmuan

Berdasarkan data dari Desa kedungprimpen Kecamatan Kanor, Desa kedungprimpen terdiri dari 865 kepala keluarga, 1.466 orang berjenis kelamin laki-laki dan 1.628 orang berjenis kelamin perempuan, 355 orang yang belum mempunyai pekerjaan tetap, atau tidak bekerja, 838 orang mengurus rumah tangga, 79 pelajar atau mahasiswa, 4 orang sebagai pensiunan PNS, 9 orang pegawai negeri sipil, 3 orang sebagai TNI, 27 orang sebagai karyawan swasta, 21 orang sebagai karyawan honorer, 70 orang sebagai buruh harian lepas, 9 orang sebagai tukang batu, 4 orang sebagai tukang kayu, 21 orang sebagai guru, 13 orang sopir, 1 orang sebagai dosen swasta, 293 orang sebagai petani.²³

Kondisi Desa kedugprimpen merupakan wilayah tanah sawah, wilayah tanah kering, wilayah tanah basah, wilayah tanah hutan, wilayah tanah perkebunan, wilayah tanah keperluan fasilitas umum. Kedungprimpen terkenal dengan masyarakat yang agamis, dibuktikan dengan adanya pondhok pesantren yaitu sabilul mutaqqin. Selain pondhok pesantren, kedungprimpen juga terdapat banyak mushola dan TPQ.

a. Kreativitas Kerajinan Pelepah Pisang

Pisang merupakan tanaman yang tumbuh rata-rata berada di kawasan Asia Tenggara termasuk Indonesia. Bersal dari *Musaceae* dengan istilah latin *Musa Paradisiaca*. pisang tumbuh di area tropis Indonesia, tanaman ini memiliki istilah

23. Buku Profil Desa kedungprimpen Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro.

nama yang berbeda-beda di tiap daerah seperti *gedhang* (Jawa) dan *cau* (Sunda). Buah pisang sangat populer dan banyak digemari oleh semua lapisan masyarakat.²⁴ buah pisang sangat bergizi, mengandung sumber vitamin, mineral dan karbohidrat. Tanaman ini sangat mudah ditemukan dan hampir di setiap lingkungan ada. Buahnya mengandung serat yang banyak serta antioksidan yang sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Terkandung vitamin seperti B6, C, kalsium, magnesium, mangan, tembaga, protein, karbohidrat, dan rendah lemak.

Tanaman ini serba guna, mulai dari akar sampai daun bisa dimanfaatkan. Selain buahnya yang penuh dengan nutrisi, pelepah pisang pun dapat dimanfaatkan dan diolah menjadi berbagai macam kerajinan dan kreativitas. Pelepah pisang yaitu bagian tengah dari daun pisang yang kaya akan manfaat.

Pelepah pisang dengan istilah latin *Musa Paradisiaca* merupakan salah satu tanaman pisang yang belum dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat Indonesia. Pelepah pisang biasanya dibuang serta dibakar yang mengakibatkan terjadinya penumpukan sampah. Disinilah pengelolaan sampah perlu dilakukan untuk mereduksi pembakaran sampah. Pelepah pisang terdiri dari kumpulan pelepah berdiri tegak, pohon pisang ketika sudah berubah akan mati setelah itu didiamkan dan akan menjadi pupuk, bagian dari pohon pisang ada jantung pisang dan daun, dalam pelepah pisang terdapat jaringan seluler dan pori-pori saling berkaitan ketika melalui proses penjemuran dan pengeringan pelepah akan padat. Pelepah ini memiliki daya simpan lama, bahan ini dapat ditemukan

24 Hendro Sunarjono, *Berkebun 21 Jenis Tanaman Buah*, (Jakarta: Niaga Swadaya, 2006), hal 66

diberbagai tempat bahkan dianggap sebagai limbah pertanian, untuk mendapatkannya dibutuhkan biaya yang murah, dalam pelepah pisang terdapat kandungan selulosa 83,3% dan lignin 2,97%. pelepah pisang bisa digunakan sebagai bahan baku untuk kertas sebagai pengganti kayu yang nilai selulosanya di atas 80%.²⁵ Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, pelepah pisang juga dapat diolah menjadi berbagai macam kerajinan yang bermanfaat.

b. Fermentasi Jerami

Jerami merupakan *vegetative* sejenis padi. Jerami dianggap sebagai limbah pertanian, kandungan jerami terdiri dari *lignin*, *selulosa*, serta *hemiselulosa*. Selulosa memiliki kandungan sebesar 39% hal ini bisa dimanfaatkan untuk produksi *bio oil*. Menjadikan jerami sebagai bahan pembuatan *bio oil* melalui produksi selulose bisa menambah nilai ekonomi pada jerami padi.²⁶

Jerami yang berupa tangkai dan batangnya dinamakan *serealia* yang dikeringkan, serta bijiannya terpisahkan. Fase jerami setara dengan fase bijiannya yang telah dipanen. Fungsinya sangat banyak, seperti bahan bakar dan pakan ternak sapi, bisa dijadikan alas lantai kandang, pengemas telur, mengemas atap, dinding dan lantai, mulsa, serta kerajinan tangan. Pada umumnya dibentuk gulungan, kemudian diikat, maupun ditekan. Dengan menggunakan Mesin baler jerami dapat dibentuk menjadi gulungan maupun berbentuk kotak.

Jerami merupakan sumber pakan yang paling banyak dijumpai di wilayah persawaan. Pemanfaatan jerami sebagai

25 STMIK Widya Cipta Dharma, *SEBATIK Volume 23 Nomer 2 Desember 2019*, (Surabaya: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M), 2019), hal 448

26. Hamdi, *Energi Terbarukan*, (Jakarta: Prenada Media, 2016), hal 324

pakan sapi masih sangat rendah berkisar 34 – 39% sisanya jerami dibakar atau dikubur ke tanah untuk *kompos*. manfaat jerami untuk pakan ternak sapi dapat ditingkatkan melalui, optimalisasi lingkungan saluran pencernaan atau meningkatkan nilai nutrisi jerami. Optimasi lingkungan saluran pencernaan terutama rumen, dapat dilakukan dengan pemberian bahan pakan suplemen yang mampu memicu pertumbuhan mikroba rumen pencerna serat seperti bahan pakan sumber protein.

Pakan untuk ternak sapi baiknya dapat terpenuhinya kebutuhan karbohidrat, protein, vitamin, mineral dan lemak. Usaha meningkatkan kualitas jerami dilakukan fermentasi menggunakan urea ditambah probiotik starbio. Fermentasi merupakan proses terpecahnya senyawa kompleks dijadikan senyawa yang lebih sederhana melalui enzim mikroorganisme. Proses tersebut dapat berlangsung dalam lingkungan aerob (ada oksigen) dan anaerob (tidak ada oksigen), tergantung dari sifat mikroorganismenya.²⁷ Sedangkan probiotik starbio adalah produk bioteknologi yang mampu mengurai serat, protein dan lemak pakan.²⁸

Pengembangan kreativitas kerajinan sangat menjanjikan peningkatan penghasilan masyarakat Desa. Sebuah kreatifitas dalam pengembangan kerajinan pelepah pisang dan fermentasi jerami dapat meningkatkan asset Desa yang pada akhirnya dapat meningkatkan penghasilan masyarakat.

Budidaya gedebog merupakan salah satu aset yang ada di

27. Bambang Sarwono, *Usaha Membuat Tempe dan Oncom*, (Jakarta: PT Niaga Swadaya, 2010) hal 53

28. Indonesia. Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian, *Prosiding Analisis Ketersediaan Sumber Daya Pangan dan Pembangunan Pertanian Berkelanjutan*, (Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian, Departemen Pertanian, 1997), hal 322

Desa kedungprimpen, namun yang menjadi kendala dalam pembudidayaan gedebog ini adalah dalam sektor pemasaran, yang mana gedebog ini kurang maksimal jika dipasarkan di wilayah kanor karena kurangnya minat orang-orang dengan bahan yang di buat oleh gedebog Masyarakat berkeinginan gedebog bisa dipasarkan bukan hanya di wilayah Bojonegoro bukan hanya dalam bentukgedebog tapi dalam bentuk kreativitas contohnya seperti dompet, tas, topi, gantungan kunci dan kerajinan- kerajinan yang lainnya, Selain itu masih banyak lagi produk industri rumahan yang perlu di kembangkan lagi salah satunya krupuk daun jajanan kue kering. Maka dari itu perlu adanya pelatihan-pelatihan pengembangan industri rumahan khususnya pelatihan membuat tas dari gedebog dan dengan kerajinan yang di kembangkan ini dapat membuat Desa lebih mandiri dan maju.

G. Daftar Pustaka

- Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian, Indonesia. *Prosiding Analisis Ketersediaan Sumber Daya Pangan dan Pembangunan Pertanian Berkelanjutan*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian, Departemen Pertanian. 1997.
- Buku Profil Desa Kedungprimpen Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro.
- Departemen Agama RI. *Al Quran dan Terjemahannya*. Semarang: CV. Asy Syifa'. t.t.
- Dharma, STMIK Widya Cipta. *SEBATIK Volume 23 Nomer 2 Desember 2019*. Surabaya: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M). 2019.

- Hamdi. *Energi Terbarukan*. Jakarta: Prenada Media. 2016.
- M. Ma'ruf, Abdullah. *Manajemen Sumber Daya Manusia, Perspektif Makro dan Mikro*. Banjarmasin: Antasari Press. 2007.
- Musbikin, Imam. *Mendidik Anak Kreatif Ala Eistein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka. 2006.
- Sarwono, Bambang. *Usaha Membuat Tempe dan Oncom*. Jakarta: PT Niaga Swadaya. 2010.
- Sunarjono, Hendro. *Berkebun 21 Jenis Tanaman Buah*. Jakarta: Niaga Swadaya. 2006.

H. Sumber Wawancara

- Ali. *Wawancara*. Narasumber Bimbingan Teknis Pengolahan Pakan Ternak. 28 Januari 2020
- Lasmijan. *Wawancara*. Bayan Desa Kedungprimpen Kanor Bojonegoro. 10 Januari 2020.
- Yoyok. *Wawancara*. Kaur Umum Desa Kedungprimpen Kanor Bojonegoro. 08 Januari 2020.

Biodata Penulis



Nama Hamam Burhanuddin, Tempat dan tanggal lahir Bojonegoro, Tanggal 9 Pebruari 1986
Alamat Desa Sumuragung RT 19 RW 15 Kecamatan Sumberrejo, Bojonegoro 62182 email hm-mudin@gmail.com Website Blog www.hamam-burhanuddin.wordpress.com Riwayat Pendidikan MI 02 Penganten Balen Bojonegoro, lulus tahun 1998, MTs At-tanwir Talun Sumberrejo Bojonegoro, lulus tahun 2001, MA At-tanwir Talun Sumberrejo Bojonegoro, lulus tahun 2004.

Sarjana Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, lulus tahun 2009, Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Magister Studi Islam lulus tahun 2012. Doktor Studi Islam UIN Walisongo Semarang lulus tahun 2018 (Beasiswa Program 5000 Doktor Diktis Kementerian Agama RI), Riwayat Pekerjaan, Dosen STIT Islamiyah Karya Pembangunan Paron Ngawi tahun 2009 – 2017. Assesor BAN PAUD PNF Provinsi Jawa Timur Periode 2017 – 2022. Dosen Tetap IAI Sunan Giri Bojonegoro 2017-Sekarang, Dosen Magister Pendidikan Agama Islam IAI Sunan Giri Bojonegoro 2019 – Sekarang.

Tulisan dan Karya Ilmiah yang ditulis Kyai dan Wacana Pendidikan Berperspektif Gender di Pesantren Tahun 2009. Judul Post-Tradisionalisme Pesantren (Mengukuhkan Tradisi Pesantren Sebagai Basis Transformasi di Era Modern) LKTI Balitbang dan Kementrian Agama Tahun 2010. Koperasi Agribisnis Mendukung Terselenggaranya Sistem Pangan Yang Berperan Dalam Meningkatkan Kemakmuran Dan Kesejahteraan Masyarakat Petani Di Pedesaan LKTI Perkoperasian Tingkat Jawa Timur Tahun 2011. Islam dan Karakter Bangsa (Upaya Membangun Karakter Bangsa yang Otentik Melalui Pendidikan Islam), Makalah Karya Tulis Ilmiah ACIS Kementerian Agama Tahun 2011. Model Pendidikan Islam dengan Pendekatan Humanisme Relegius (Studi Kasus Di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Attanwir Talun Sumberrejo Bojonegoro Tahun 2012). Model Pendidikan Islam Berbasis *Contextual Learning* di Madrasah (tahun 2013).

Buku yang telah di terbitkan : *Etika Ekonomi dan Bisnis Perspektif Agama-Agama di Indonesia*, Globethics.net Fokus No.16, Geneva; Globeethics.net, 2014. *Microteaching dan Model-Model Pembelajaran*, CV. SUNRISE Yogyakarta, 2015. *Pendidikan Berprespektif Gender Di Pesantren (Suatu Kajian Teoritik-Empirik)*, CV. SUNRISE Yogyakarta, 2015. **Pendidikan** *Humanis Religius Pada Madrasah Tsanawiyah*, CV. Sunrise Yogyakarta, 2015. *Islam Nusantara : Studi Islam dengan Pendekatan Multidisiplin*, Trussmedia Grafika, 2015. *Model Pendidikan Nilai Humanis Religius Pada Madrasah Aliyah*, Wade Group Ponorogo, 2018. *Pesantren dalam Khazanah Pemikiran Pendidikan Islam*, Wade Group Ponorogo, 2018. *Perbandingan Pendidikan Internasional*, CV AA Rizky, Banten 2020.

Menumbuhkan Hebid Keterampilan Menulis pada Mading Kelas untuk Melatih Kreativitas Siswa

M.Iqbal Tawakkal, Sahri

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

e-mail: miqbal.tawakkal@unugiri.ac.id.

A. Pendahuluan

Menulis ialah suatu kegiatan yang hampir tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia setiaphari. Seseorang jika berkeinginan memiliki keterampilan mengarang harus sering berlatih (Yunus, 2017). Kemampuan menulis dapat dikembangkan dengan kegiatan membaca. Dengan kegiatan menulis seseorang dapat menuangkan pikiran, ide, dalam bentuk tulisan (Ahsin, 2016). Mading merupakan salah satu media bacaan sekaligus media untuk menuangkan karya-karya siswa. Mading merupakan satu jenis media komunikasi tulis yang paling sederhana. Majalah dinding merupakan tempat yang dapat digunakan oleh siswa untuk melatih kemampuan dalam bidang tulis-menulis. Tulisan yang ada di dalam sebuah majalah dinding, pada umumnya merupakan bahan ajar yang ada dalam muatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia juga terdapat kompetensi dasar seperti penulisan berita, opini, resensi, cerpen, puisi, tajuk rencana, artikel, dan sebagainya. Mading sekolah merupakan salah satu upaya untuk menanamkan budaya literasi (Hidayatullah, Sulistyawati, & Jupri, 2019). Manfaat mading di sekolah adalah sebagai media komunikasi, media kreativitas, media untuk meningkatkan keterampilan menulis, media untuk melatih kecerdasan berpikir (dkk Ardianik, 2019).

Ada tiga faktor yang mendukung dalam menyelenggarakan majalah dinding, yaitu penulis, ilustrator dan dokumentator (dkk Ardianik, 2019). Ketiga faktor tersebut saling terkait satu dengan yang lain dalam melahirkan majalah dinding yang berkualitas. Penulis sebagai sumber utama lahirnya majalah dinding mempunyai kontribusi terbesar dalam penyelenggaraan majalah dinding, Hal ini mengingat bagian terbesar isi majalah dinding berupa tulisan. Selanjutnya, agar majalah dinding menarik dan tidak kaku perlu diberi ilustrasi berbagai bentuk hiasan atau pemanis.

Melalui penampilan aneka variasi, baik warna maupun bentuk gambar, garis atau yang lain, beragam ilustrasi yang pengaturannya diselang-seling akan membuat majalah dinding mempunyai daya tarik. Di sinilah letak pentingnya seorang ilustrator untuk menjadikan majalah dinding agar terlihat menarik bagi pembacanya. Sedangkan seorang dokumentator mempunyai peranan untuk mendokumentasikan, yaitu menyimpan dan mengamankan semua naskah yang pernah dimuat dalam majalah dinding. Naskah-naskah tersebut

diklasifikasikan berdasarkan penggolongan naskah, misalnya opini, cerpen, puisi.

Bahasa yang digunakan dalam majalah dinding memiliki ciri-ciri khusus, yaitu singkat, padat, jelas dan komunikatif (Aufa, 2018). Singkat berarti menghindari pemilihan bentuk kata yang kurang ringkas. Padat berarti menggunakan jumlah kata yang sedikit tetapi dapat menjangkau makna yang lengkap. Sedangkan jelas, mengandung makna tidak membingungkan, dan komunikatif mengandung unsur yang mudah dipahami.

SD Raudlatul Ulum Campurejo adalah Sekolah yang terletak di Kabupaten Bojonegoro. Berdasarkan hasil observasi di MI Manbaul Ulum Karangduren, sekolah belum memiliki mading kelas yang memuat hasil karya tulisan siswa. Sehingga, kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menulis terhambat. Tidak berarti mereka tidak memiliki potensi untuk menulis. Pada dasarnya banyak siswa yang memiliki potensi untuk menulis, hanya saja potensinya belum terasah karena tidak ada media sebagai tempat untuk menyalurkan ide, gagasan dan kreativitasnya.

Dengan kondisi yang demikian perlu ada upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dan sekaligus membangun budaya baca. Salah satu cara adalah dengan menerbitkan mading sebagai alat bantu pengajaran dan pembinaan yang dapat melatih kreativitas siswa. Pengabdian terkait dengan mading pernah dilakukan oleh fitri (2016) bahwa mading dapat digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan informasi siswa. Mading dapat dijadikan media komunikasi siswa (Sari & Swestin, 2015). Melatih keterampilan menulis

siswa dapat difasilitasi dengan menggunakan mading (Satria & Afnita, n.d.). Perbedaan pengabdian ini dengan pengabdian terdahulu yakni melatih keterampilan menulis cerpen siswa kelas III SD dengan menggunakan mading. Mading yang digunakan pada pengabdian ini adalah mading kelas.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan karena dilatar belakangi oleh beberapa permasalahan:

1. Kurangnya pengetahuan tentang manfaat mading bagi siswa.
2. Tidak ada mading yang digunakan sebagai tempat mengekspresikan hasil tulisannya.
3. Pengetahuan siswa tentang cara menulis cerpen dalam mading masih kurang.
4. Rendahnya kemampuan menulis siswa sehingga belum bisa menghasilkan tulisan yang kreatif. Tujuan dilakukan pengabdian ini adalah untuk melatih keterampilan menulis cerpen dengan menggunakan mading kelas. Sesuai dengan analisis situasi yang sudah diapaparkan, jenis pengabdian yang akan diberikan pada sekolah mitra difokuskan pada pengembangan kreativitas menulis siswa kelas III SD melalui mading sekolah.

B. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan pada siswa kelas III MI Manbaul Ulum. Bentuk program pengabdian masyarakat ini yaitu berupa pelatihan menulis cerpen yang akan dimuat pada mading kelas. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah dan metode penugasan. Metode ceramah

digunakan untuk menjelaskan dan memberi pemahaman tentang cara menulis cerpen pada mading kelas. Ceramah akan diberikan 1 kali selama 3 jam, yang diikuti oleh siswa kelas III MI Manbaul Ulum sebanyak 22 siswa. Peserta melakukan kegiatan tanya jawab selama 30 menit.

Pada metode penugasan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian diminta untuk membuat cerpen. Penugasan dilakukan sekitar 2 jam. Selama siswa mengerjakan tugas yang diberikan dilakukan monitoring. Selanjutnya, tugas masing-masing kelompok dipresentasikan. Cerpen yang terbaik dimuat dimading kelas. Tugas berikutnya yang diberikan kepada siswa adalah meminta siswa untuk membuat desain mading yang menarik sehingga membuat mading mempunyai daya tarik bagi pembaca.

Bentuk evaluasi yang digunakan untuk menilai cerpen siswa adalah instrument kreativitas menulis. Instrumen penilaian kreativitas siswa digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas yang diperoleh siswa setelah membuat cerpen. Tingkat kreativitas siswa dilihat dari kemampuan menulis kreatif yang meliputi 4 kriteria yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian (*orisinalitas*), dan keterperincian (*elaborasi*) (Putra, Akhdiyati, Setiany, & Andiarani, 2018). Kemampuan kreativitas siswa pada saat proses pembelajaran dinilai melalui tes menulis kreatif atau membuat cerpen yang meliputi 4 kriteria yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian (*orisinalitas*), dan keterperincian (*elaborasi*). Setiap kriteria ada 5 komponen sehingga seluruhnya ada 20 butir yang dinilai, setiap butir yang memenuhi syarat diberi skor 1 sehingga skor maksimal yang dapat diperoleh

ialah 20 (Munandar, 2012). Kriteria penilaian menulis kreatif yang dilakukan oleh siswa didasarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Menulis Kreatif

- Kelancaran, didasarkan atas jumlah kata yang digunakan dalam karangan tersebut.
- Kriteria Kelancaran: Menggunakan lebih dari 100 kata

No	Kriteria	Skor
1	Jika kurang dari 60 kata	1
2	60 – 70 kata	2
3	70 – 80 kata	3
4	80 – 90 kata	4
5	Lebih dari 90 kata	5

- Kelenturan (fleksibelitas), kelenturan dalam struktur kalimat dan kelenturan dalam konten atau gagasan.
- Kriteria kelenturan (fleksibelitas): Struktur kalimat berkesinambungan, konten kalimat sesuai dengan gambar, keragaman dalam menggunakan kalimat (deklaratif, interogatif), kalimatnya panjang lebih dari 6 kata, kaya imajinasi.

No	Kriteria	Skor
1	Jika 1 kriteria terpenuhi	1
2	Jika 2 kriteria terpenuhi	2
3	Jika 3 kriteria terpenuhi	3
4	Jika 4 kriteria terpenuhi	4
5	Jika semua kriteria terpenuhi	5

- Keaslian (Orisinalitas), sejauh mana konten atau gaya pemikiran karangan menunjukkan orisinalitas (ketidaklaziman), dibandingkan dengan karangan yang

isi dan gaya penulisannya menunjukkan stereotipe.

- Kriteria Keaslian (Orisinalitas) Ada judul, orisinalitas dalam pemecahan masalah, menggunakan kata atau nama baru yang ditemukan, orisinalitas dalam gaya penulisan, menggunakan kalimat yang mengandung majas.

No	Kriteria	Skor
1	Jika 1 kriteria terpenuhi	1
2	Jika 2 kriteria terpenuhi	2
3	Jika 3 kriteria terpenuhi	3
4	Jika 4 kriteria terpenuhi	4
5	Jika semua kriteria terpenuhi	5

- Kerincian (elaborasi, kekayaan), kemampuan untuk membubuhi atau menghiasi cerita sehingga tampak lebih kaya.
- Kriteria Kerincian (elaborasi, kekayaan): Karangan menarik, karangan kaya dalam ungkapan perasaan, penggunaan EYD tepat, subjek melibatkan dirinya atau pengalaman pribadi, menggunakan kalimat naratif langsung dengan menggunakan tanda kutip.

No	Kriteria	Skor
1	Jika 1 kriteria terpenuhi	1
2	Jika 2 kriteria terpenuhi	2
3	Jika 3 kriteria terpenuhi	3
4	Jika 4 kriteria terpenuhi	4
5	Jika 5 kriteria terpenuhi	5

Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran terhadap Kreativitas siswa, dilakukan analisis deskriptif kualitatif berupa analisis N-Gain Score Hake (1999) dengan

rumus sebagai berikut:

$$(g) = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{mak} - S_{pre}}$$

Keterangan :

(g)	= nilai gain
S _{post}	= nilai post-test
S _{pre}	= nilai pre-test
S _{mak}	= nilai maksimal

Gain menunjukkan perbedaan kreativitas siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Gain skor ternormalisasi menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan dari pada perolehan skor atau post test. Nilai (g) yang diperoleh diinterpretasikan dengan klasifikasi pada Tabel 2.

Tabel 2 Interpretasi Nilai Gain yang Dinormalisasi

Nilai (g)	Interpretasi
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

C. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dengan menggunakan tiga metode yakni: (1) Metode ceramah; (2) Metode Diskusi; (3) Latihan Praktek (*drill practice*).

Tim pengabdian menggunakan metode ceramah dengan bantuan media laptop dan LCD. Kegiatan pengembangan keterampilan menulis dilakukan tim pengabdian dengan memberikan materi tentang keterampilan menulis dengan membuat cerita dengan menggunakan media gambar. Media belajar penting dalam proses pembelajaran dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. (Rismiyenti,2018). Selain itu, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan menjelaskan syarat membuat cerita narasi, menjelaskan cara membuat cerpen.



Gambar 1 TIM Memberikan Materi

Tim pengabdian memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menyampaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh para siswa selama berlatih untuk membuat narasi atau cerpen sederhana. Sehingga, tim pengabdian bisa memberikan masukan kepada siswa atas permasalahan yang dihadapi.



Gambar 2 TIM Mendampingi siswa yang mengalami kesulitan

Setelah kegiatan pendalaman materi dan diskusi selesai, siswa diminta untuk mengaplikasi materi yang diperoleh dengan membuat cerpen sederhana. Setiap siswa berlatih untuk membuat cerpen. Setelah cerpen selesai dibuat, siswa diminta untuk menghias cerpen agar tampak menarik. Kegiatan akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah mendisplay cerpen pada madding yang telah disiapkan oleh tim pengabdian.



Gambar 3 Praktek Membuat Cerpen



Gambar 4 Display Cerpen

Bentuk evaluasi yang digunakan untuk mengukur kreativitas menulis siswa berupa keterampilan membuat cerpen. Indikator kreativitas yang dinilai ada empat indikator yakni kelancaran, kelenturan (*fleksibilitas*), keaslian (*orisinalitas*), kerincian (*elaborasi*) (Rhosalia, 2016). Hasil tes kreativitas siswa terdapat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Tes Kreativitas Siswa

Siswa	Proporsi			
	Rata-Rata U1	Kategori Kreativitas	Rata -Rata U2	Kategori Kreativitas
1	7	Tidak kreatif	11	kreatif
2	9	Tidak kreatif	14	kreatif
3	11	kreatif	16	kreatif
4	8	Tidak kreatif	12	kreatif
5	7	Tidak kreatif	14	kreatif
6	9	Tidak kreatif	15	kreatif
7	10	Tidak kreatif	16	kreatif
8	12	kreatif	16	kreatif
9	6	Tidak kreatif	10	Tidak kreatif
10	10	Tidak kreatif	15	Kreatif

11	9	Tidak kreatif	14	Kreatif
12	8	Tidak kreatif	13	Kreatif
13	11	Kreatif	15	Kreatif
14	6	Tidak kreatif	13	Kreatif
15	9	Tidak kreatif	15	Kreatif
16	10	Tidak kreatif	15	Kreatif
17	11	kreatif	14	Kreatif
18	7	Tidak kreatif	13	Kreatif
19	6	Tidak kreatif	12	Kreatif
20	8	Tidak kreatif	14	Kreatif
21	9	Tidak kreatif	14	Kreatif
22	10	Tidak kreatif	15	Kreatif

Keterangan: U1= Pre test. U2= Post test.

Skor Kreativitas : 5 - 10 = Tidak Kreatif. 11 - 16 = Kreatif.

Rentang skor kreativitas siswa didapatkan dari hasil penelitian. Penilaian kreativitas digolongkan menjadi kreatif, tidak kreatif diantara kreatif dan tidak kreatif (Munandar, 1977).

Setiap kriteria ada 5 komponen sehingga seluruhnya ada 20 butir yang dinilai, setiap butir yang memenuhi syarat diberi skor 1 (Munandar, 2012).

Berdasarkan hasil Tabel 5.5 tersebut hasil pre test memperlihatkan empat siswa berkategori kreatif, 18 siswa berkategori tidak kreatif. Pada post test memperlihatkan satu siswa tidak kreatif dan 21 siswa berkategori kreatif. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran terhadap Kreativitas Siswa, dilakukan analisis deskriptif kualitatif berupa analisis N-Gain Score. Gain menunjukkan perbedaan Kreativitas siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis N-Gain Score pada tes Kreativitas Siswa dapat dilihat pada Tabel 5.6.

Tabel 4 Nilai N-Gain Score Pada Tes Kreativitas Siswa.

Siswa	Proporsi		N-Gain	Interpretasi
	Rata-Rata U1	Rata-Rata U2		
1	7	11	0,4	Sedang
2	9	14	0,71	Tinggi
3	11	16	1	Tinggi
4	8	12	0,50	Sedang
5	7	14	0,78	Tinggi
6	9	15	0,86	Tinggi
7	10	16	1	Tinggi
8	12	16	1	Tinggi
9	6	10	0,40	Sedang
10	10	15	0,83	Tinggi
11	9	14	0,71	Tinggi
12	8	13	0,63	Sedang
13	11	15	0,80	Tinggi
14	6	13	0,70	Sedang
15	9	15	0,86	Tinggi
16	10	15	0,71	Tinggi
17	11	14	0,60	Sedang
18	7	13	0,67	Sedang
19	6	12	0,60	Sedang
20	8	14	0,75	Tinggi
21	9	14	0,71	Tinggi
22	10	15	0,83	Tinggi
Rata-Rata			0,73	Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut nilai N-Gain Skor test Kreativitas 8 siswa berkategori sedang dengan nilai N-Gain 0,40-0,70. Rata-rata nilai N-Gain Skor test Kreativitas 0,73 berkategori tinggi. Hal ini menunjukkan tingkat efektivitas dari

perlakuan berpengaruh tinggi terhadap post test. Mading atau majalah dinding dapat dijadikan sebagai tempat untuk menampung kreativitas dalam menulis dan menyalurkan ide kreatif (D. Ardianik, 2019).

D. Kesimpulan

Pengabdian yang dilakukan untuk siswa kelas III Bojonegoro berjalan dengan baik. Rangkaian kegiatan mulai dari pre test, pemberian materi terkait pengembangan keterampilan menulis (membuat cerita berdasarkan gambar, menjelaskan syarat membuat narasi, menjelaskan cara membuat cerpen) dengan metode ceramah. Pada sesi diskusi, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi selama membuat cerita. Dilanjutkan dengan latihan praktek, siswa diminta untuk membuat sebuah cerpen. Hasil dari kegiatan pengabdian menunjukkan keterampilan menulis siswa mengalami peningkatan. Rata-rata nilai N-Gain Skor test Kreativitas 0,73 berkategori tinggi. Hal ini menunjukkan tingkat efektivitas dari perlakuan berpengaruh tinggi terhadap post test. Hasil dari Kegiatan pengabdian ini memberikan banyak manfaat bagi guru, kepala sekolah dan pemateri. Kegiatan pengabdian ini semata-mata dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Saran untuk pengabdian selanjutnya yakni perlu ditindaklanjuti dan dikembangkan pelatihan yang serupa untuk program lain berdasarkan kebutuhan lapangan.

E. Daftar Pustaka

- Ahsin, M. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dan Metode Quantum Learning. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 158–171. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.607>
- Ardianik, dkk. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Guru Dan Siswa Sma Islam Parlaungan Dalam Menulis Karya Tulis Nilai akreditasi SMA Islam Parlaungan masyarakat ini adalah SMA Islam Parlaungan, 2(1). Ardianik, D. (2019). Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia , FKIP Universitas Dr .Soetomo, 11.
- Aufa, M. (2018). Pku Bagi Mi Muhammadiyah Meduro Melalui Majalah Dinding Mengasah Kreativitas Menulis Dan Gemar Membaca Siswa. *Warta LPM*, 21(2), 130–135. <https://doi.org/10.23917/warta.v21i2.6015>
- Fitri. (2016). Dinding Perpustakaan Dengan Pemenuhan, 3(1), 1–8.
- Hake, R. R. (1999). *American Educational Research Association's Division D. Measurement and Research Methodology: Analyzing Change/ Gain Scores*. USA: Woodland.
- Hidayatullah, S., Sulistyawati, S., & Jupri, A. R. (2019). Pelatihan Mading Sekolah bagi Siswa SMP Muhammadiyah 19 Sawangan dan SMA Muhammadiyah 07 Sawangan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 144. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3300>
- Munandar, U. (1977). *Creativity and Education: A Study of The Relationships Between Measures of Creative Thinking and a*

Number Of Educational Variabels in Indonesian Primary and Junior Secondary Schools. Jakarta: Dep P & K.

Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta.

Putra, H. D., Akhdiyati, A. M., Setiany, E. P., & Andiarani, M. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP di Cimahi. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1), 47–53. <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.12473>

Rhosalia, L. A. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menulis Naratif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Gayungan Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar :Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v2n2.p166-174>

Rismiyenti, R. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya (Tari) Murid Kelas Vii.4 Smpn 21 Pekanbaru. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v2i1.1093>

Sari, Y. D., & Swestin, G. (2015). Tingkat Pengetahuan Siswa Sd Bina Putra Surabaya Tentang Majalah Dinding Sekolah. *Scriptura*, 4(2), 78–85. <https://doi.org/10.9744/scriptura.4.2.78-86>

Satria, D., & Afnita. (n.d.). Peningkatan keterampilan menulis dan mengelola majalah dinding sdn 04 dan sdn 10 lawang mandahiling kabupaten tanah datar, 217–225.

Yunus, M. M. (2017). Keterampilan menulis dan permasalahannya, 03(9), 62–6

Biografi Penulis



M. Iqbal Tawakkal, S.Pd, M.Pd. lahir di Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro – Jawa Timur 7 Maret 1988, Anak dari Ayah Tamsir, dan Ibunda Tercinta Marhamah. Pendidikan Penulis dimulai di Madrasah Ibtida'iyah Al-Huda Kalianyar dan MTs.I Attanwir Talun Sumberjo Bojonegoro, Melanjutkan ke MTs.AI Attanwir Talun Sumberjo Bojonegoro, kemudian mendapatkan kelulusan langsung masuk perguruan tinggi swasta ke S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Bojonegoro, melanjutkan pendidikan S-2 pada Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Surabaya. Saat ini Penulis, selain sebagai Dosen, juga menjabat sebagai salah satu ketua unit pusat informasi dan pengembangan kampus di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Ayah dari Adibah Syauqillah Shofia fuadah dan Ahmad Maulana Faqih Azkiya' ini adalah mantan aktivis yang turut serta dalam berbagai kegiatan kemahasiswaan.



Sahri, M. Pd.I, lahir di kota Bojonegoro pada tanggal 30 Desember 1990. Merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, dari pasangan H. Zainuri dan Hj. Sujinah. Menyelesaikan studi S1 pendidikan bahasa arab di UIN Walisongo Semarang. Pada tahun 2016 menyelesaikan kulish S2 Jurusan Pendidikan Agama Islam di UNWAHAS Semarang. Pada tahun 2016 diangkat menjadi dosen MKDU

Pendidikan Agama Islam dan sampai sekarang berhombase di Teknik Informatika. Tahun 2017-sekarang diberikan kepercayaan untuk menjabat sebagai Ketua Unit Kerjasama. Untuk informasi lebih lanjut bisa melalui WA 082336029698 atau E-mail : sahriunugiri@gmail.com

Memupuk Nasionalisme dengan Mencintai NKRI²⁹

M. Ridlwan Hambali

A. Pendahuluan

Kata *nation* yang bermakna bangsa adalah akar kata nasionalisme. Definisi kata bangsa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): (1) kelompok masyarakat yang mempunyai asal keturunan, adat istiadat, bahasa dan sejarah yang sama serta mempunyai pemerintah sendiri; (2) golongan manusia, binatang atau tumbuhan yang mempunyai asal usul dan sifat khas yang sama dan (3) sekumpulan manusia yang biasanya mempunyai ikatan karena adanya kesatuan bahasa dan kebudayaan, dan biasanya menempati kawasan atau wilayah tertentu di muka bumi.³⁰

Dua pengertian Adagium “Nasionalisme” adalah: pertama, paham (ajaran) untuk mencintai bangsa dan negara sendiri dan kesadaran keanggotaan dalam suatu bangsa yang secara potensial dicapai dan dipertahankan secara bersama-sama, mendedikasikan identitas, integritas, keberhasilan dan kekuatan

29. Disampaikan pada acara Seminar Wawasan Kebangsaan dalam rangka Peningkatan Kesadaran Bela Negara di Desa Lebaksari Kecamatan Baureno Kabupaten Bojonegoro. Senin, 27 Juli 2020.

30. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta : Balai Pustaka, Edisi III, 2001), 102.

bangsa.³¹ Dalam konteks kebangsaan, istilah Nasionalisme bisa diartikan sebagai cinta tanah air (*hubb al-wathan*).

Apa itu tanah air? Tanah air (*al-wathan*), adalah “tanah di mana kita dilahirkan dan tumbuh berkembang, memanfaatkan tanaman dan hewan ternaknya, meminum air dan menghirup udaranya, bertempat tinggal di atas bumi dan di bawah kolong langitnya, serta menikmati berbagai hasil sumber alam dan lautannya sepanjang masa.” Menurut Sayyid Muhammad.³²

Al-Jurjani mendefinisikan cinta tanah air atau *hubb al-wathan* dalam kitab *al-Ta’rifat*.

الْوَطَنُ الْأَصْلِيُّ هُوَ مَوْلِدُ الرَّجُلِ وَالْبَلَدُ الَّذِي هُوَ فِيهِ

Artinya: "Al-wathan al-ashli adalah tempat dan negeri kelahiran seseorang di mana ia tinggal dan tumbuh di dalamnya."³³

Dengan demikian, memupuk Nasionalisme bisa diartikan sebagai upaya dan usaha bersungguh-sungguh dan terus menerus untuk mencintai tanah air.

B. Eksistensi Cinta NKRI

Sungguh, ekspresi kecintaan terhadap negara tidak harus sama dan sebangun antara satu warga dengan lainnya. Bahkan ketika kecintaan itu harus diwujudkan dalam bentuk kritik dan pendewasaan tanpa memanjakan, itu bisa juga diartikan cinta Indonesia dengan cara yang berbeda. Karena kritik konstruktif itu pun merupakan wujud cinta Indonesia. Cinta hakiki bukan hanya memanjakan dan membebaskan yang

31. Ibid. 775

32. <https://kesan.id/feed/feed-tanya-kiai-hukum-cinta-tanah-air-aa84>

33. Ali Al-Jurjani, *al-Ta’rifat* (Beirut : Dar Al-Kitab Al-Arabi, 1405 H), 327.

dicintainya terjerumus ke dalam jurang kenistaan. Cinta hakiki itu menyayangi sepenuh dan setulus hati dibarengi tarbiyah, pendewasaan, pemberdayaan, pembebasan dan memajukan.

Sebagai warga Negara yang secara territorial dan emosional terikat dengan konstitusi atau undang-undang, kita dituntut untuk mencintai Negara, bangsa dan tanah air kita seutuhnya. Kecintaan itu harusnya sudah tertanam sejak awal. Penanaman sikap cinta sebagaimana yang dimaksudkan di atas dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya dengan cara mengenal dan memahami bendera merah putih, lagu kebangsaan, simbol negara yakni burung garuda, dan lain sebagainya sebagai lambang-lambang kebangsaan dan Negara. Selain itu, perlunya pengenalan para tokoh pahlawan bangsa, seperti misalnya Bung Karno, Bung Hatta, Bung Tomo, KH. Hasyim Asy'ary, KH Moh. Dahlan, Pangeran Diponegoro, Ki Hajar Dewantoro dan lain sebagainya. Sebagai warga Negara yang baik, anak bangsa ini juga perlu memahami adat budaya dan tradisi bangsanya serta nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh para pendiri bangsa ini.

Pengenalan dan penanaman rasa kecintaan terhadap bangsa dan Negara harus dilakukan secara kontinyu dan terus menerus tanpa bosan dan henti. Hanya dengan cara itu kecintaan terhadap bangsa dan Negara akan tetap tumbuh dan terpupuk dalam hati warga negaranya.

Kecintaan seperti itu harus dimiliki oleh semua warga negara. Berangkat dari kecintaan itu, maka mereka akan bersiap sedia untuk membela, memperjuangkan, dan juga berkorban untuk bangsanya sendiri. Jika tidak dilandasi rasa cinta mendalam, sebagai warga negara yang baik tidak akan merasa

memiliki terhadap negaranya sendiri. Akhirnya, yang tampak adalah sikap acuh tak acuh, cuek dan bahkan tidak merasa menjadi bagian dari bangsa dan negaranya.

C. Kenapa Harus Cinta NKRI?³⁴

NKRI adalah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdiri secara berdaulat terbentang mulai dari Sabang hingga Meraoke dengan segala kekayaan alam SDA dan kekayaan SDM yang dimilikinya. Ini amanah yang wajib dijaga oleh warganya. Ada tiga alasan yang logis bagi kita, kenapa kita harus mencintai NKRI ini.

Alasan pertama, karena berkat NKRI ini kita bisa beribadah, berdakwah hingga belajar agama dengan aman, tentram dan nyaman tanpa gangguan apapun. Kita bisa membandingkan dengan saudara-saudara kita di Timur Tengah, situasinya tidak nyaman, untuk beribadah saja harus was-was akan keamanan. Tempat-tempat suci seperti masjid yang dulunya dianggap tempat sakral menjadi tempat yang paling aman untuk beribadah dan belajar ilmu agama, kini sering diteror menjadi tempat favorit para bomber bunuh diri.

Inilah salah satu alasan mengapa kita harus cinta NKRI, sebab NKRI inilah yang akan menjaga keamanan kita dalam beribadah. Kalau ada yang beranggapan bahwa menjaga NKRI bukan hal wajib, tentu ia harus berfikir ulang. Bukankah dalam kaidah fiqih di jelaskan bahwa “*ma la yatimmul wajib illa bihi fahua wajib*” sesuatu yang jika tidak dengannya kewajiban itu tidak sempurna, maka hal itu di hukumi wajib. Maka menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) juga menjadi

34. <http://harakatuna.com/tiga-alasan-logis-mencintai-nkri.html>

kewajiban. Mengapa? karena dengannya kita bisa melaksanakan kewajiban-kewajiban kita baik sebagai hamba yang harus taat melaksanakan ibadah kepada Tuhannya dengan sempurna, damai, khidmat dan tenang maupun sebagai warga Negara yang berkewajiban untuk menjaga kedaulatan negaranya.

Alasan kedua, NKRI adalah warisan para ulama terdahulu. Inilah yang kadang dilupakan oleh kita. Kita sering merasa lebih pandai sehingga lupa untuk mawas diri, kita lupa bahwa NKRI adalah sudah final dalam hal korelasi antara negara dan agama, sebab ulama terdahulu sudah merumuskannya sesuai dengan harapan dan cita-cita bangsa dan tuntunan agama.

Diyakini ulama terdahulu jauh lebih paham dan tahu tentang dalil Naqli maupun dalil Aqli, sehingga merumuskan negara NKRI sesuai dengan perintah agama dan yang paling jelas adalah ulama terdahulu tentu lebih zuhud dan ikhlas. Tidak boleh diragukan lagi ke-*dhabitatan* dan ke-adilan mereka. Kita harus menjaga dan merawat peninggalan ulama-ulama kita terdahulu.

Alasan yang ketiga, Indonesia adalah salah satu negara yang bisa dan berkomitmen untuk melindungi situs dan khazanah Islam yang sangat banyak dan luar biasa, bahkan menjadikannya sebagai situs sejarah atau peninggalan yang dilindungi oleh undang-undang. Tentu ini sangat berbeda dengan sikap dan komitmen negara-negara “Islam” lainnya.

Yang tidak kalah pentingnya lagi adalah Islam orang Indonesia mampu dan mempunyai andil besar dalam upaya menjaga situs sirah (sejarah) terbesar umat Islam dunia, yaitu dengan ikut menolak rencana akan dirobhkannya makam mulia

Nabi Muhammad SAW. yang kemudian kita kenal peristiwa ini dengan nama “Komite Hijaz”.³⁵

Alasan keempat, karena NKRI mempunyai kekayaan alam yang luar biasa. Orang luar bilang Indonesia surga dunia. Semua ada di NKRI sehingga menjadi incaran orang-orang luar untuk masuk dan menjajah ke Negara kita tercinta ini.

Alasan kelima, selain kekayaan alamnya yang luar biasa, NKRI kaya dengan budaya, tradisi dan nilai-nilai luhur peninggalan nenek moyang kita. Nilai-nilai luhur itu misalnya bisa kelihatan dari tatacara bertutur sapa, berbudi bahasa dan keramahan warganya. Karena itu Islam orang Indonesia adalah Islam yang ramah, penuh tenggang rasa, tidak merasa paling benar sendiri dan selalu mengedepankan sikap-sikap toleransi. Itulah Islamnya orang Indonesia yang kemudian dikenal dengan istilah Islam Nusantara, Islam yang *Rahmatan lil alamin*.

Dari lima alasan itu saja, sudah sangat jelas betapa kita harus mencintai dan menjaga NKRI ini dengan sepenuh hati kita secara maksimal. Jadi, bagaimana mungkin kita tidak menjaga secara mati-matian negara tercinta ini.

D. Bukti Cinta NKRI

Kata orang, cinta itu bukan hanya kata-kata, cinta perlu muatan, cinta perlu bukti, cinta perlu aksi. Jangan kita biarkan NKRI yang kita cintai jatuh ke pelukan pihak lain. Jangan sampai NKRI jatuh ke cengkeraman pihak mana pun, baik domestik maupun asing yang dapat menghancurkan kedaulatan negeri serta menguras kekayaan alamnya.

35. <https://www.merdeka.com/peristiwa/cerita-ulama-indonesia-bela-makam-nabi-muhammad-hendak-digusur.html>

Kata Marcel, sang pujangga cinta berkebangsaan Perancis, cinta harus memiliki sifat dedikatif atau *engagement*, yakni mengambil bagian dalam membangun relasi yang positif. Dalam makna ini, jika cinta NKRI maka semua pihak harus terlibat dalam mencegah NKRI dari kemunduran, ketertinggalan, kejumudan, luruh nilai, krisis, korupsi, dan segala perbuatan yang membuat NKRI jatuh terpuruk.

Jika benar-benar “Aku NKRI” atau “Aku Indonesia” maka jangan biarkan rupiah terpuruk, ekonomi krisis, politik disandera, perusahaan-perusahaan milik negara disalahgunakan, mafia-mafia impor merajalela, narkoba meluas, penjahat kerah putih beraksi leluasa, para petualang politik dan ekonomi berbuat sekehendaknya, dan segala ancaman masuk dengan leluasa ke NKRI ini.

Dan jika benar-benar mencintai NKRI, maka “bangunlah jiwanya, bangunlah badannya” sebagaimana spirit yang tertuang dalam salah satu bait lagu “Indonesia Raya”. Bangun dan jagalah bangsa dan negara ini dengan sebaik-baiknya dan penuh amanah menuju keadaan yang lebih baik, nyaman, bersatu, berdaulat, adil, makmur dan merdeka sebagaimana cita-cita nasional yang dirumuskan oleh para pendiri bangsa ini pada tahun 1945 untuk menjadi negeri yang *baldatun thoyyibatun wa Robbun ghofur gemah ripah loh jinawe*.

Baik pemerintah maupun komponen rakyat semua bersatu menjadikan NKRI benar-benar maju dan berdaulat di segala bidang kehidupan. Jika benar-benar mencintai Pancasila maka wujud dan realisasikan seluruh lima sila yang luhur itu dalam kebijakan, sikap, prilaku dan praktik kehidupan nyata kita, tidak hanya berhenti sebagai slogan dan kata-kata indah semata.

Mencintai Indonesia, mencintai NKRI, mencintai Pancasila, mencintai Bhinneka Tunggal Ika dan sederet aklamasi cinta-cinta lainnya hendaklah diwujudkan dalam praktik kehidupan nyata agar negeri ini benar-benar menjadi unggul, jaya, dan berkemajuan menuju peradaban tinggi yang bermartabat setingkat dengan Negara-negara lain yang telah maju di persada dunia. Itulah cinta Indonesai dan itulah cinta NKRI yang murni dan autentik sebagai wujud cinta sejati.

E. Realisasi Langkah-Langkah Mencintai NKRI

Ada 10 langkah mudah yang bisa dijadikan rumus untuk mencintai NKRI.

1. Bangga menjadi anak Indonesia.

Sejalan dengan kemajuan dan perkembangan zaman, semangat nasionalisme dan patriotisme bangsa di kalangan remaja disebut-sebut menurun. Ada sebagian anak bangsa ini yang sudah tidak lagi mencintai bangsa dan tanah airnya sendiri. Memang, Indonesia yang merupakan Negara Kesatuan Republik Indonesia belum menjadi negara maju yang taraf kesejahteraan penduduknya bagus. Tapi, sebagai warga Negara, sepatutnya kita bangga dengan bangsa sendiri dan bertekad untuk terus mengobarkan api semangat untuk bersama memajukan bangsa.

Ada 5 alasan kita harus bangga menjadi anak Indonesia:

- a. Indonesai adalah Negara kaya secara geografis, Indonesia yang terdiri dari berbagai pulau-pulau memiliki sumber daya alam yang melimpah, baik di darat maupun di laut;
- b. Hutan di Sumatera dan Kalimantan menjadi sangat penting untuk dunia sehingga disebut sebagai paru-paru dunia;

- c. Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan. Bahkan banyak warga asing yang mempelajari beragam budaya kebudayaan Indonesia;
- d. Indonesia adalah negara yang terdiri dari berbagai macam ras, suku, etnis dan memiliki banyak adat istiadat yang berbeda-beda di tiap-tiap daerah. Meski demikian, kita membuktikan dapat bersatu di bawah kibaran sang merah putih yaitu Indonesia. Dengan kata lain, kita memiliki rasa persatuan yang kuat, tidak mudah dipecah belah atas dasar kesukuan;
- e. Indonesia memiliki sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan berdaya saing. Banyak nama dari berbagai profesi dan jabatan sudah mengharumkan nama Indonesia di kancah dunia.

2. Menghormati hukum dan UU yang berlaku termasuk lambang Negara

Di mana bumi dipijak disitu langit dijunjung. Pepatah Melayu ini sesuai untuk menggambarkan bahwa sebagai warga Negara Indonesia yang tinggal di bumi Indonesia maka wajib hukumnya kita menghormati hukum dan undang-undang yang berlaku di Indonesia terutama undang-undang dasar 1945 yang telah dirumuskan oleh banyak komponen para pendiri bangsa ini. Termasuk kita menghormati lambang Negara Indonesia. Karena itu, jangan ragu ayo kita kibarkan bendera di rumah, di sekolah, di tempat kerja, di mobil, atau di tempat-tempat lain. Ayo tempelkan stiker bergambar bendera Indonesia di laptop atau Hand phone kita. Cara lainnya, buatlah desain yang patriotik untuk *profile* medsos kita dan *posting* di media sosial kita.

3. Menghargai Budaya dan Tradisi Bangsa

Derasnya arus globalisasi dunia secara otomatis akan memudahkan masuknya segala hal berunsur luar ke dalam negeri kita. Dampaknya, sekarang ini budaya dan tradisi khas Indonesia mulai tergerus oleh budaya asing. Budayawan asal Padang, Jose Rizal Manua³⁶ menjelaskan, budaya asing, khususnya dari Barat, berhasil mempengaruhi pelajar Indonesia. Kita bisa lihat dari kamar-kamar pribadi hingga ruang-ruang publik mereka banyak dihinggapi budaya luar negeri. Budaya dan tradisi asing yang belum tentu sesuai dengan budaya anak bangsa tersebut akhirnya mampu menggantikan budaya tradisional kita yang seharusnya dipegang teguh oleh mereka para anak bangsa.

4. Menjaga Persatuan dan Kesatuan Bangsa

Menjaga persatuan dan kesatuan bangsa menjadi sangat penting karena salah satu faktor penyebab kemunduran adalah ketidak kompakkan. Ibarat sebuah tim kerja, jika sebuah tim itu tidak solid maka susah tim itu untuk maju apalagi bila dalam tim itu sudah terjadi perpecahan. Karena itu, dalam konteks NKRI menjaga persatuan dan kesatuan bangsa mempunyai nilai strategis. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh, begitu kata wejangan para pendiri bangsa ini. Jangan pernah lupakan semboyan kita yang begitu indah yaitu semboyan Bhinneka Tinggal Ika yang artinya berbeda tapi tetap satu.

5. Menghargai dan Menghormati para Pejuang dan Tokoh Pendiri Bangsa

36. Jose Rizal Manua merupakan seorang seniman dan pujangga. Selain itu, ia juga mendirikan sebuah teater anak-anak yang dinamakan Teater Tanah Air. Kelompok teater yang dipimpinnya ini berhasil menjadi juara pertama pada Festival Teater Anak-anak Dunia ke-9 yang diadakan pada 14-22 Juli 2006 di Lingen, Jerman.

Ada istilah yang mengatakan, “jangan sekali-sekali melupakan sejarah”. Itu benar sekali. Kita harus memahami dan menyelami sejarah bangsa ini untuk mengambil pelajaran hal-hal baik maupun kesalahan-kesalahan yang pernah terjadi di masa lalu. Termasuk juga kita harus tahu siapa para pendiri bangsa dan Negara kita ini, harus hafal lirik lagu kebangsaan kita, tahu para pencipta lagu-lagu patriotik kebangsaan kita dan juga tahu nama-nama orang yang pernah menjadi presiden kita. Semua itu bisa menjadi bukti bahwa kita sangat menghormati dan menghargai jasa para pendiri bangsa ini.

6. Bangga Memakai Produk Asli Buatan Indonesia

Bangga memakai produk buatan dalam negeri adalah salah satu cara yang bisa kita lakukan untuk menunjukkan rasa cinta kita kepada Indonesia. Barang-barang produk asli buatan Indonesia tidak kalah menarik dengan buatan luar negeri. Beberapa barang produk buatan Indonesia seperti tas, baju, sepatu atau kerajinan tangan bahkan berhasil dan laris dipasarkan ke pasar luar negeri. Dengan membiasakan dan bangga memakai barang-barang produk buatan Indonesia sendiri, berarti kita ikut serta memajukan perekonomian dan lebih menghargai produk buatan dalam negeri sendiri.

7. Menjaga dan Merawat Kebersihan Lingkungan

Rasul mengajarkan bahwa kebersihan adalah bagian dari keimanan (النظافة من الإيمان). Walaupun nampak sepele, nyatanya menjaga kebersihan lingkungan masih susah-susah gampang untuk dilakukan. Mulai sekarang, coba kita bentuk kesadaran diri sendiri untuk menjaga kebersihan. Sederhananya, jangan buang sampah sembarangan. Buanglah sampah pada

tempatnyanya. Menjaga dan merawat lingkungan bukan tanggung jawab pemerintah saja akan tetapi juga menjadi tanggungjawab masyarakat secara bersama-sama.

8. Tidak Menyebarkan Ujaran Kebencian atau Berita Hoaks

Sebagai generasi bangsa yang lahir di era teknologi, kita pasti akrab dengan internet. Namun internet layaknya pedang bermata dua. Satu sisi dapat memberikan dampak yang positif, namun pada sisi yang lain bisa jadi bencana jika dipakai dengan cara yang tidak tepat. Internet juga bisa jadi jalan dan sarana untuk menyalurkan rasa cinta kita kepada Indonesia. Misalnya dengan cara tidak melakukan ujaran kebencian atau menyebarkan berita bohong atau hoaks. Setiap ada berita atau info yang masuk kita perlu *check and recheck* dulu sumber beritanya sebelum kita posting ke akun sosial media, atau tidak menyebarkan ujaran kebencian yang menyentuh pada hal-hal sensitif. Dengan menekan menyebarnya berita hoaks dan ujaran kebencian, maka kita akan lebih nyaman saat berselancar di dunia maya. Mari kita menjadi generasi bangsa yang cerdas saat menggunakan internet, supaya tidak hanya *smartphone* kita yang pintar, tapi pemakainya juga lebih pintar.³⁷

9. Taat Lalu Lintas Saat Berkendara di Jalanan

Kesadaran para pengguna jalan raya untuk taat lalu lintas di jalanan masih sangat rendah. Tidak jarang, demi bisa sampai lebih cepat, banyak diantara kita yang bersikap egois dan seenaknya melanggar peraturan. Masih belum terlambat dan masih ada waktu bagi kita untuk mulai belajar menaati peraturan

37. https://kominfo.go.id/content/detail/8863/penebar-hoax-bisa-dijerat-segudang-pasal/0/sorotan_media

lalu lintas. Seperti tidak menerobos lampu merah, tidak mengedari kendaraan melebihi kecepatan yang dibolehkan dan lain sebagainya. Mari disiplin saat berkendara demi keselamatan kita bersama.

10. Membantu Meramaikan Destinasi-destinasi Wisata Lokal Tanah Air.

Indonesia memiliki alam yang luar biasa indah dan budaya yang luar biasa unik. Keindahan alam Indonesia begitu istimewa sebagai anugerah langsung oleh Allah Yang Maha Kuasa. Tentu akan sayang sekali kalau kita lewatkan keindahannya begitu saja. Kalau biasanya destinasi liburan kita ke luar kota bahkan ada yang ke luar negeri, saatnya kita coba traveling ke destinasi wisata lokal milik Bojonegoro sendiri. Banyak sekali destinasi wisata yang Bojonegoro miliki, ada negeri atas angin, ada waduk pacal, ada bendungan gerak, ada kayangan api, ada kebun blimbing dan lain sebagainya.³⁸ Jika perlu ke luar, maka tetap prioritas ke destinasi wisata nasional Indonesia.

Kita Nikmati pesona alam dan budaya negara kita yang begitu keren. Dengan begitu, rasa cinta dan sayang kita kepada negeri akan tumbuh dengan sendirinya.

Terakhir, dan yang paling penting, teruslah berkarya sesuai dengan bidang kita masing-masing. Itulah bentuk paling konkrit dan paling nyata dari cinta kita kepada tanah air kita.

F. Kesimpulan

Demikian sedikit tentang cara memupuk dan menyirami cinta kita kepada NKRI agar NKRI tercinta tetap mekar merekah

38. <https://tempatwisataseru.com/tempat-wisata-di-bojonegoro-jawa-timur/>

dan terus bersemi di hati kita semua. Pemupukan ini terus perlu dilakukan sebagai bentuk siraman agak cinta kepada NKRI tidak pernah kering, terutama pada era keterbukaan seperti sekarang ini. Banyak badai godaan dari luar yang masuk atau dipaksa masuk oleh pihak luar untuk memadamkan semangat cinta kita kepada NKRI. Godaan itu bentuknya bermacam-macam dikemas dalam bentuk teknologi dan kebebasan yang sama sekali tidak sesuai dengan budaya bangsa ini. Generasi milenial harus difahamkan tentang pentingnya pendidikan cinta NKRI ini agar mereka tidak menjadi generasi asing di negaranya sendiri. Semoga sekelumit catatan ini bisa menjadi memangkin untuk lebih ditingkatkannya lagi jiwa nasionalisme dan patriotisme untuk lebih cinta dan bangga menjadi anak bangsa Indonesia. Amin... *Wallahu A'lam*

G. Sumber Bacaan

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka, Edisi III, 2001.

Ali Al-Jurjani, *al-Ta'rifat*. Beirut : Dar Al-Kitab Al-Arabi, 1405 H
Anissa Dinar Prihatini, *Pandangan Eksistensialisme Gabriel Marcel*. Jakarta : FIB UI, Skripsi, 2008

<https://tempatwisataseru.com/tempat-wisata-di-bojonegoro-jawa-timur/>

https://kominfo.go.id/content/detail/8863/penebar-hoax-bisa-dijerat-segudang-pasal/0/sorotan_media

<http://harakatuna.com/tiga-alasan-logis-mencintai-nkri.html>

<https://www.merdeka.com/peristiwa/cerita-ulama-indonesia-bela-makam-nabi-muhammad-hendak-digusur.html>

Optimalisasi Kelompok Usaha Bersama (Kub) dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Sukaraja Akibat Pandemi Covid 19

**Surya Hendra Putra
Nova Yesyca Naipospos**

A. Latar Belakang

Desa Sukaraja merupakan salah satu daerah padat penduduk yang terdiri dari banyak macam suku. Penduduk desa ini kebanyakan bekerja tidak tetap. Dari mulai kuli bangunan, tukang panggul di pajak serta pedagang kaki lima. Yang rata – rata hanya memiliki upah harian. Sedangkan ibu-ibu rumah tangga kebanyakan hanya dirumah mengurus anak dan suami. Begitu covid 19 melanda dunia maka banyak bapak-bapak yang kehilangan pekerjaan (akbar alifiani, 2020). Banyak dari mereka yang harus banting setir dengan melakukan pekerjaan mencari barang bekas, untuk dijual ke tempat penampungan barang bekas.

Desa Sukaraja dengan luas wilayah sekitar lebih kurang 621 Km persegi. Desa ini memiliki jumlah penduduk lebih kurang 6.596 jiwa. Hampir 60 % penduduknya mengalami

kesusahan akibat dari pandemi covid 19 ini. Bahkan ada yang harus sampai melakukan tindakan negatif seperti mencuri untuk dapat membeli beras, sekedar untuk makan. Dari sinilah butuh perhatian dari pemerintah atau masyarakat yang mampu dalam membantu mereka. Sebab jika keadaan ini tetap terus berlangsung maka dampak sosial yang terjadi di masyarakat akan semakin besar. Di khawatirkan bahkan ada anak-anak yang tumbuh besar dengan kondisi kurang gizi, tindakan kejahatan yang akan semakin luas.



Gambar 1: Kondisi Masyarakat Desa Sukaraja

Kami selaku bagian dari masyarakat negara Republik Indonesia merasa terpanggil untuk membuat sebuah kegiatan yang dapat membantu masyarakat tersebut. Hal ini lah yang menjadi dasar mengapa kegiatan ini dilakukan. Dengan didampingi oleh mahasiswa sebagai tim pelaksana kegiatan. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka membina masyarakat dalam membangun dan menjalankan usaha bersama dengan memanfaatkan sumber daya manusia yang ada. Karena kami yakin, setiap manusia memiliki kelebihan masing-masing di bidangnya. Artinya memanfaatkan potensi yang terdapat pada setiap orang.

Dalam kegiatan ini akan dibentuk kelompok-kelompok usaha yang terdiri dari 10 sampai 15 orang yang memiliki potensi yang berbeda-beda. Dari potensi ini akan di buat sebuah usaha yang diyakini dapat berkembang dan maju di masyarakat. Dalam menganalisa usaha yang akan dibangun maka akan melibatkan dosen-dosen ekonomi dan kewirausahaan yang dapat dijadikan sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Yang merupakan kewajiban dari setiap dosen dalam menjalankan tridarma perguruan tinggi. Sedangkan modal usaha akan di lakukan pengajuan proposal bisnis usaha yang akan di sampaikan ke lembaga-lembaga keuangan atau sosial dengan memanfaatkan Dana CSR, seperti dinas sosial, perbankan, BUMN, komunitas pengusaha muda, dan lain-lain.

1. Gambaran Umum Masyarakat Sasaran

Desa sasaran dari program ini adalah desa Sukaraja yang merupakan desa padat penduduk di pinggiran kota Medan. Dimana didesa ini terdapat 1.649 kepala keluarga. Jika dilihat dari penghasilan perkapita penduduk hanya Rp.600.000 – Rp.800.000 per bulan. Hal ini masih dikatakan sangat jauh dari UMK (Upah Minimum Kota) medan, yaitu sebesar Rp. 3.222.000. Sedangkan UMP (Upah Minimum Propinsi) Sumatera Utara sebesar Rp. 2.499.000 perbulan (BPS, 2020). Bisa dibayangkan betapa sulit perekonomian masyarakat desa ini. Dan kebanyakan masyarakat hanya mengandalkan pendapatan dari pencarian Bapak-bapak selaku kepala rumah Tangga. Sementara Ibu-Ibu kebanyakan tidak memiliki aktifitas lainnya, selain dengan mengurus rumah tangga. Waktu senggang yang ada tidak dimanfaatkan dengan baik. Desa ini berada di

pinggiran kota Medan yang memiliki aktifitas perekonomian yang sedang. Ibu-Ibu rumah tangga ini dapat diberdayakan dengan memberikan pelatihan dalam menjalankan usaha bersama, sehingga tanggung jawab usaha dapat dijalankan secara bersama atau per kelompok. Dengan demikian diyakini setiap usaha yang akan dibentuk dapat berjalan dengan baik dengan memanfaatkan potensi dari setiap anggotanya (Ningrum, 2017). Untuk tahap awal dari program ini, maka usaha yang akan dibentuk terdiri dari 3 kelompok usaha bersama. Dengan melibatkan lebih kurang 30 orang ibu-ibu rumah tangga.

2. Permasalahan yang di hadapi

Masalah awal yang akan dihadapi adalah kemampuan serta keilmuan yang sangat minim dari ibu-ibu calon peserta binaan. Mengingat kebanyakan dari mereka hanya tamatan SD atau SMP saja. Sehingga dalam hal membuat proposal atau membuat laporan keuangan nantinya pasti akan mengalami kesulitan. Namun dari segi kemauan mereka untuk maju dapat dilihat dari antusias masyarakat yang datang pada saat sosialisasi dari rencana program ini.

3. Solusi yang ditawarkan

Dalam pertemuan dengan pihak kepala desa yaitu bapak M. Faisal Tanjung S.Ip, M.Si menjelaskan bahwa masyarakat desa telah menerima bantuan langsung Tunai (BLT) dari pemerintah. Namun bantuan tersebut hanya dapat dimanfaatkan untuk keperluan sehari-hari. Sedangkan untuk melakukan usaha seperti yang kami sampaikan sangatlah sulit. Mengingat modal yang harus mereka kumpulkan. Oleh karena itu kami sampaikan beberapa solusi dalam kegiatan yang dapat dilakukan, antara lain:

- a. Menjalin kerjasama dengan kepala desa dan toko masyarakat sekitar.
- b. Menjalin kerjasama dengan pihak calon investor usaha.
- c. Memberi motivasi dan pengarahan kepada ibu-ibu rumah tangga calon peserta binaan Kelompok usaha Bersama
- d. Memberi Pelatihan kepada ibu-ibu rumah tangga tentang Peluang dan Tantangan Bisnis, Analisa Pasar, Bisnis Kreatif
- e. Pelatihan membuat proposal Bisnis serta presentasi usaha dengan mitra bisnis
- f. Pelatihan Menjalankan usaha dan Manajemen Keuangan yang baik dalam bisnis.
- g. Evaluasi Program kerja

Untuk mensukseskan program ini, hal utama yang akan dilakukan adalah dengan menghubungkan masyarakat desa binaan dengan calon investor seperti: Pihak Perbankan, pihak BUMN, Komunitas TDA, Komunitas Pengusaha Muda Kota Medan, dan lain-lain yang sebelumnya sudah kita hubungi



Gambar 2. Pelatihan pemasaran dan pembuatan proposal bisnis

B. Metode

Dari hasil observasi langsung ke lokasi dan wawancara dengan kepala desa, tokoh masyarakat dan beberapa ibu-ibu calon peserta langsung maka disusunlah tahapan-tahapan dari kegiatan yang akan dilakukan, dengan tahapan sebagai berikut :

1. Survei Awal: Tahap awal pelaksanaan dari program ini adalah dengan melaksanakan pengumpulan data dengan melakukan survey lapangan. Dalam pelaksanaan survey ini, tim melakukan wawancara dengan lurah Desa Sukaraja dan beberapa tokoh masyarakat yang berada disekitar sasaran program. Selain itu, tim juga melakukan wawancara langsung dengan ibu-ibu rumah tangga sasaran program pada desa Sukaraja.
2. Identifikasi Masalah: Hasil dari survey lapangan akan diolah dan dianalisa sehingga dapat diperoleh hal-hal utama dari masalah yang menjadi fokus kegiatan. Dalam kegiatan ini diperoleh masalah utamanya dimana banyaknya masyarakat yang mengalami keterpurukan ekonomi akibat dari dampak covid 19. Dimana beberapa kepala rumah tangga kehilangan pekerjaan. Sehingga semakin meningkatnya angka kemiskinan di desa Sukaraja.
3. Analisa Kebutuhan: Jika dilihat dari kondisi dan keadaan masyarakat desa Sukaraja yang kebanyakan tidak memiliki pendidikan yang memadai dalam hal kemampuan membuat proposal bisnis atau membuat laporan keuangan serta manajemen Keuangan maka dibutuhkan kegiatan-kegiatan pelatihan yang

melibatkan beberapa narasumber serta lokasi pelatihan yang memadai. Oleh karena itu ada 2 hal utama yang harus diperhatikan, antara lain kebutuhan dari segi perencanaan dan kebutuhan dari segi pelaksanaan program. Agar pelaksanaan program ini dapat terlaksana dengan baik.

4. Penetapan Khalayak Sasaran: sasaran utama dari program ini adalah ibu-ibu rumah tangga yang mengalami kesulitan ekonomi akibat dampak dari covid 19. Untuk mengetahui kondisi calon sasaran program tim bekerjasama dengan pihak kelurahan yang memiliki data serta statistik yang paling akurat dalam menentukan kelayakan sasaran dalam memperoleh binaan dari program ini.
5. Penyusunan Program: Program ini dilaksanakan dalam rangka sebagai program pengabdian masyarakat dari dosen dan mahasiswa Politenik Ganesha Medan kepada masyarakat Desa Sukaraja serta menciptakan hubungan kerjasama yang baik antara mahasiswa dengan masyarakat desa Binaan.
6. Pelaksanaan Program: Agar kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan tepat sasaran maka hal pertama yang dilakukan adalah dengan memberi motivasi dan pelatihan kepada kelompok-kelompok yang sudah disurvei dan dibentuk sebelumnya. Ada 2 kegiatan utama dalam pelaksanaan program, yaitu pelaksanaan pelatihan dalam pembuatan proposal bisnis dan pelaksanaan pelatihan pembuatan laporan keuangan yang baik

7. Evaluasi dan Pelaporan: Untuk mengukur keberhasilan dari pelaksanaan program ini, maka hal yang harus dilakukan adalah dengan mengevaluasi pelaksanaan program. Agar dapat dilakukan tindakan-tindakan yang baik dalam keberlangsungan dan keberlanjutan program ini dimasa yang akan datang.



Gambar 3 : Survei Lapangan oleh tim pelaksana kegiatan

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perumusan dan Pengukuran Indikator Keberhasilan

Dengan adanya Program pengabdian dengan kegiatan Kelompok usaha bersama ini, masyarakat sasaran program diharapkan dapat mandiri. Selain itu, ada empat indikator utama dalam mengukur keberhasilan dari program ini, yaitu :

- a. Masyarakat desa Sukaraja memahami cara membuat proposal bisnis yang baik dan menjanjikan dan dapat membangun Usaha bersama secara tim yang baik dan terarah.
- b. Meningkatnya pendapatan masyarakat desa Sukaraja, baik dari usaha bersama ataupun dari kegiatan kreatif lainnya.

- c. Berjalannya Usaha secara berkelanjutan dan dana dapat bergulir melalui sistem manajemen keuangan yang baik dan benar.
- d. Meningkatnya jumlah peserta Kelompok Usaha Bersama di desa Sukaraja minimal 3 kelompok usaha pertahun.
- e. Adanya sejumlah mahasiswa dan dosen yang terlibat dalam kegiatan secara rutin.
- f. Tercapainya luaran dalam bentuk artikel ilmiah ataupun pengabdian masyarakat.

2. Luaran

Hasil dari laporan dan pelaksanaan program ini dapat dituangkan dalam buku panduan pelaksanaan program Pengabdian kedepannya serta karya ilmiah dalam bentuk artikel yang dapat dipublikasikan melalui jurnal ataupun prosiding. Agar dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.

3. Strategi Pembinaan Khalayak sasaran.

Mengingat khalayak sasaran dari program ini adalah ibu-ibu rumah tangga yang ada didesa Sukaraja maka kami akan menggandeng Dosen-dosen lain dalam melakukan pelatihan dan penyuluhan. Sehingga program yang dicanangkan dapat berjalan dan terlaksana dengan baik.



Gambar 4. Pelatihan pemasaran produk dengan memanfaatkan teknologi digital

4. Perintisan Kemitraan

Kemitraan yang dilaksanakan selain khalayak sasaran, dosen, serta pihak pendonor dana atau investor yang berkenan mambantu dalam pementasan kemiskinan. Hal ini dilakukan dengan bimbingan dosen pembimbing, bapak Surya Hendra Putra M.Kom, Ibu Enika Diana Batubara, SE, M.Si dan Ka prodi Akutansi, Ibu Yus Epi M.Ak.

5. Monitoring dan Evaluasi berdasarkan indikator keberhasilan program

Untuk mengukur keberhasilan dari pelaksanaan program ini, maka hal yang harus dilakukan adalah dengan melakukan monitoring dan evaluasi dari pelaksanaan usaha yang berjalan. Hal ini dilakukan secara rutin dan bertahap setiap bulannya. Agar dapat dilakukan tindakan-tindakan yang baik dalam keberlangsungan dan keberlanjutan program ini dimasa yang akan datang.



Gambar 5. Penggunaan Teknologi digital pemasaran produk KUB masyarakat desa Sukaraja

6. Lokakarya Hasil dengan Menghadirkan Stakeholder Program

Stakeholder dari program ini selain masyarakat khalayak yang terlibat, dosen juga investor atau pendonor dana. Sebagai bentuk pertanggungjawaban tim kepada seluruh stakeholder yang terlibat maka akan dilaksanakan acara lokakarya dan temu ramah di Polteknik Ganessa Medan serta kantor lurah Desa Sukaraja.

D. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pegabdian masyarakat di Desa Sukaraja maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan adanya pemberdayaan dan pembinaan masyarakat, terutama para kaum ibu rumah tangga dalam pengembangan potensi guna membangun usaha bersama maka akan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat di desa Sukaraja.
2. Untuk memperoleh modal usaha yang dapat mendukung pengembangan usaha masyarakat dibutuhkan kemampuan dalam menyusun dan mempresentasikan

proposal bisnis kepada calon investor atau pemodal.

3. Dengan adanya kemampuan pemasaran baik tradisional ataupun digital dapat meningkatkan pendapatan dan hasil pemasaran di masyarakat sehingga menjadikan masyarakat lebih mandiri dan kuat dalam menjalankan usaha.

Dan saran dalam proyeksi kedepan adalah :

1. Proses pelatihan dalam manajemen usaha dan manajemen keuangan perlu ditingkatkan, agar keberlanjutan program dapat terus bergulir, sehingga sasaran program dapat lebih luas (Istiyanti et al., 2018).
2. Pemanfaatan media online dapat terus ditingkatkan mengingat jangkauannya yang luas dan manfaat yang sangat baik dalam meningkatkan pemasaran (Putra, 2020).
3. Adanya pelatihan sistem laporan keuangan dan perhitungan kewajiban pajak agar program ini memiliki kontribusi yang nyata kepada pemerintah.

E. Daftar Pustaka

- akbar alifiani. (2020). *Kondisi Perekonomian Indonesia di Tengah Pandemi Covid-19*. Suara.Com. <https://www.suara.com/yoursay/2020/06/11/122201/kondisi-perekonomian-indonesia-di-tengah-pandemi-covid-19>
- BPS. (2020). *Pemko Medan*. Pemerintahn Kota Medan. <https://pemkomedan.go.id/hal-medan-maimun.html>
- Istiyanti, E., Rahayu, L., & Sriyadi, S. (2018). Pengembangan Agroindustri Pangan Lokal Melalui Peningkatan Jaminan Mutu Pruduk dan Pengelolaan Keuangan. *BERDIKARI* :

Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks. <https://doi.org/10.18196/bdr.6132>

Ningrum, D. A. (2017). Peran Kelompok Usaha Bersama (KUBE) Dalam Menangani Kemiskinan Di Kube Sejahtera Desa Giripurno, Ngadirejo, Temanggung. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Putra, S. H. (2020). *Pemanfaatan Sistem Informasi Geografis Dalam Pengembangan Pariwisata Di Kawasan Wisata Kabupaten Langkat.* 67–80.

Biografi Penulis



Surya Hendra Putra, A.Md, SE, S.Kom., M. Kom. Lahir di Dolok Ilir, 30 Desember 1979 merupakan anak sulung dari 3 bersaudara dari pasangan bapak Sariadi dan ibu Suryati. Menyelesaikan Pendidikan Program Diploma III pada tahun 2011 di Politeknik Ganesha

Medan, menyelesaikan S-1 Ekonomi Akuntansi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) pada tahun 2007 dan S-1 Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Ganesha Bandung pada tahun 2014. Dan melanjutkan pendidikan ke jenjang Magister komputer (S-2) di STMIK Eresha Jakarta. Saat ini penulis Aktif sebagai dosen di Politeknik Ganesha. Saat ini penulis sedang mendalami dan banyak melakukan riset tentang UMKM dan bisnis digital. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan penulis sebagai bentuk penerapan nyata dari ilmu penulis kepada masyarakat. Ini

merupakan buku kolaborasi keempat yang penulis lakukan guna berbagi ilmu serta sebagai tempat berbagi ilmu dan pengalaman dalam bentuk tulisan. Semoga ini akan menjadi langkah nyata penulis dalam berkarya. Dan dapat menjadi dorongan maupun motivasi yang kuat untuk menghasilkan karya-karya lain yang lebih baik lagi serta dapat bermanfaat bagi orang banyak. Seperti moto penulis “ Dapat memberikan manfaat seluas-luasnya bagi orang Banyak. Terima kasih.....

Peranan Orangtua dalam Menghadapi Perilaku Konsumtif pada Anak

Ita Aristia Sa'ida

itaaristia@unugiri.ac.id

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

A. Latar Belakang

Perilaku konsumtif semakin merebak di kalangan individu karena adanya globalisasi. Salah satu aspek perubahan yang cukup signifikan berdasarkan pengaruh globalisasi adalah perkembangan teknologi dan gaya hidup. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memudahkan produsen dalam menawarkan produk dan *mode* terbaru mereka melalui berbagai media baik cetak maupun elektronik. Sedangkan dalam hal gaya hidup, berbagai individu yang berasal dari beragam negara dengan latar belakang budaya berbeda saling berinteraksi dan seringkali menimbulkan pergeseran gaya hidup. Secara sederhana dapat dikatakan individu meniru gaya hidup individu lain yang mungkin saja adalah temannya, idolanya atau rekan bisnisnya. Contohnya banyak kalangan mulai dari anak hingga dewasa mengikuti gaya yang ditampilkan mulai dari *fashion*

hingga penampilan fisik seperti gaya rambut oleh artis-artis korea atau dikenal dengan budaya *hallyu Korea*.

Kemudahan dalam akses berbelanja sangat mempengaruhi perilaku membeli masyarakat baik pembelian secara langsung maupun pembelian secara online. Hal tersebut mendorong masyarakat untuk melakukan pembelian yang nantinya hanya memenuhi kepuasan secara berlebihan yang sifatnya untuk menaikkan *prestise*, menjaga gengsi, mengikuti *mode* dan berbagai alasan yang kurang penting. Meningkatnya perilaku konsumtif sangat erat kaitannya dengan pola perkembangan individu pada tahapan remaja jika ditilik dari faktor pembentuk untuk menjaga *prestise*. Usia remaja yang sangat riskan dengan proses untuk diakui dan diterima oleh kelompok teman sebaya mendorong individu untuk cenderung mengikuti pola *trend* yang sedang berlaku.

Pada dasarnya perilaku konsumtif remaja masuk pada tipe tingkah laku operan, hal ini karena perilaku remaja tidak mendapat stimulus secara langsung melainkan bentuk penyesuaian terhadap globalisasi. Motif perilaku konsumtif remaja dalam rangka memenuhi kepuasan dan keinginan untuk diakui. Dengan demikian perilaku konsumtif remaja dapat dimodifikasi dengan *reinforcement* atau respon yang akan mengikuti perilaku tersebut.

Skinner dalam (Baraja, 2008). Sehingga pembentuka lingkungan yang memfasilitasi perubahan perilaku konsumtif sangat penting untuk dilakukan terutama lingkungan keluarga yang *notabene* banyak dihabiskan individu.

Oleh karena itu pada program pengabdian masyarakat ini

penting untuk diberikan sosialisasi tentang pentingnya peranan orangtua dalam mendeteksi gejala konsumtif pada diri dan anak agar dapat diidentifikasi lebih awal sebagai upaya kuratif perubahan perilaku.

1. Tujuan Program

Tujuan pemberian pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut :

- a. Menjelaskan beberapa gejala tentang arah perilaku konsumtif
- b. Mengidentifikasi model yang harus ditampilkan orangtua
- c. Mengembangkan konsep parenting yang tepat dalam mengendalikan munculnya perilaku konsumtif pada anak.

2. Kegunaan Program

Program pengabdian masyarakat tentang peranan orangtua dalam menghadapi gejala konsumtif pada anak memberikan manfaat kepada orangtua untuk mampu mengidentifikasi munculnya perilaku konsumtif pada diri sendiri dan anak serta menerapkan pola parenting yang paling optimal dalam pengentasan masalah konsumtif pada anak.

B. Metode

1. Metode Pelaksanaan Program

Metode Pelaksanaan program pengabdian tentang konsep parenting dilaksanakan dalam bentuk talkshow dengan tujuan agar dapat memfasilitasi masyarakat sasaran untuk bertanya dan konsultasi secara langsung terkait perilaku konsumtif pada

diri sendiri dan anak serta menerapkan pola parenting yang paling optimal dalam pengentasan masalah konsumtif pada anak.

2. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

a. Tempat Pelaksanaan Program PKM

Lokasi dan tempat pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yaitu di Balai Desa Talun Kecamatan Sumberejo Bojonegoro.

b. Waktu Pelaksanaan

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 25 April 2018 mulai pukul 10.00 hingga 12.30 WIB.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Kegiatan

Berdasarkan beberapa tujuan yang diharapkan yaitu Menjelaskan beberapa gejala tentang arah perilaku konsumtif, Mengidentifikasi model yang harus ditampilkan orangtua dan Mengembangkan konsep parenting yang tepat maka pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada kegiatan pemberian arahan tentang Peranan Orangtua dalam Menghadapi Perilaku Konsumtif Pada Anak.

Kegiatan pertama yang dilaksanakan dalam relaisasi program yakni koordinasi dengan kepala Desa Talun Kecamatan Sumberejo Kabupaten Bojonegoro yang merupakan Desa mitra UNUGIRI untuk pelaksanaan tridarma perguruan tinggi. Koordinasi selanjutnya dilakukan dengan wawancara dengan pengurus PKK Desa untuk mendapat gambaran awal bentuk

perilaku konsumtif yang sering muncul pada pribadi maupun anak-anak. Selanjutnya ditarik indikator pokok unsur utama pendorong perilaku konsumtif untuk diangkat sebagai tema utama acara talkshow.

Kegiatan Kedua saat program talkshow berlangsung pemateri memberi angket perilaku konsumtif sebagai data awal tingkatan pasti perilaku konsumtif kemudian dijelaskan indikator-indikator yang dapat digunakan untuk mendeteksi perilaku.

Selanjutnya ibu-ibu PKK mendiskusikan bagaimana proses pencegahan dan penghentian perilaku yang sudah terlanjur muncul pada diri sendiri maupun pada anak. Kemudian pada proses akhir program diberikan post test tentang tindakan yang wajib diambil untuk melihat evaluasi segera pemahaman indikator pendeteksi perilaku konsumtif.



Gambar1.1 Penyampaian Materi Talkshow Pengabdian

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan baik kegiatan pertama hingga akhir maka Pengabdian kepada masyarakat tentang Peranan Orangtua dalam Menghadapi Perilaku Konsumtif Pada Anak dapat memberikan wawasan serta pemahaman terhadap orang tua dalam melakukan parenting dan membimbing anak-anak agar tidak bersikap konsumtif.



Gambar 1.2 Pelaksanaan Posttes dari talkshow

Kegiatan post test yang digunakan untuk melihat evaluasi segera pemahaman indikator pendeteksi perilaku konsumtif

dapat memberikan masukan juga terkait apa dan bagaimana orang tua harus bersikap.

2. Pembahasan Kegiatan

Berdasarkan kegiatan Program yang telah dilaksanakan maka perilaku konsumtif yang terjadi pada diri sendiri dan anak dipengaruhi dalam penerapan pola parenting. Hal tersebut diungkapkan dalam teori parenting yang Pada umumnya pola asuh itu menurut tim PKK Pusat (1995:25) memiliki 2 elemen penting, yaitu parental responsiveness (respons orang tua) dan parental demandingness (tuntutan orang tua) yaitu: (1) Parental Responsiveness (respons orang tua), pengertian respons orang tua di sini adalah orang tua yang secara sengaja mengatur dirinya sendiri untuk sejalan, mendukung dan menghargai kepentingan dan tuntutan anaknya. (2) Parental demandingness (tuntutan orang tua) artinya orang tua menuntut anaknya untuk menjadi bagian dari keluarga dengan pengawasan, penegakkan disiplin dan tidak segan memberi hukuman jika anaknya tidak menuruti. Selain respons dan tuntutan, masih ada faktor lain yakni pola asuh yang juga ditentukan oleh faktor yang ketiga, yaitu kontrol psikologis (menyalahkan, kurang menyayangi atau memperlakukan). Dimana diartikan bahwa pola parenting sangat berpengaruh dalam menentukan sikap konsumtif pada anak.

Menurut Aisyah (2010:23) Mdetek, Volume 2, Nomor 1, juga menyatakan bahwa setiap pola asuh memberikan kontribusi terhadap perilaku agresif. Kontribusi yang diberikan dapat negatif maupun positif. Oleh karena itu, pada masing-masing tipe pola asuh terdapat sisi kelemahan dan sisi kekuatannya.

Berkaitan dengan hal ini maka orang tua harus semakin menyadari posisinya dan menerapkan pola asuh yang paling sedikit atau bahkan tidak merangsang potensi agresif pada anak-anak asuhannya. Serta pola asuh demokratis menjadikan pola asuh yang dominan karena memberikan kontribusi negatif bagi munculnya agresifitas. Dengan dukungandari hasil penelitian yang lain dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh dengan perilaku sosial anak.

Perilaku sosial menurut Enung(2006:91) memiliki faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku sosial, yaitu faktor keluarga, kematangan, status sosial-ekonomi, pendidikan dan kapasitas mental. Namun faktor yang sangat utama dalam mempengaruhi perilaku sosial yaitu keluarga. Keluarga harus memperhatikan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua supaya perilaku sosial anak bisa baik. Perilaku baik dan buruk perilaku sosial dapat dilihat oleh perilaku anak setiap hari ketika berada di dalam maupun di luar rumah. Perilaku yang dapat menguntungkan atau merugikan orang lain, seperti halnya pada perilaku prososial. Merupakan perilaku moral positif, perilaku ini lebih dari sekedar perilaku moral tetapi juga bertujuan memberi manfaat bagi orang lain dan psikolog menyebutnya sebagai perilaku prososial.

Peran orang tua sangatlah penting bagi keberlangsungan masa depan anak-anak. Sehingga di era saat ini anak tetap terjaga dan tidak mudah terjerumus pada perilaku hedonism yang menyebabkan meningkatnya sikap konsumtif pada anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan Program yang telah dilaksanakan maka perilaku konsumtif yang terjadi pada diri sendiri dan anak dipengaruhi dalam penerapan pola parenting. Peran orang tua sangatlah penting bagi keberlangsungan masa depan anak-anak. Sehingga di era saat ini anak tetap terjaga dan tidak mudah terjerumus pada perilaku hedonism yang menyebabkan meningkatnya sikap konsumtif pada anak.

Sesuai dengan tujuan Kegiatan maka kegiatan Pengabdian Masyarakat ini melakukan talkshow yang mana didapatkan hasil pemahaman terkait beberapa gejala tentang arah perilaku konsumtif, model pola asuh yang harus ditampilkan orangtua dan konsep parenting yang tepat agar bisa menghindari peningkatan sikap konsumtif pada anak.

E. Daftar Pustaka

Aisyah (2010:23) Mdetek, Volume 2, Nomor 1

Baraja, Abu Bakar. (2007). Psikologi Perkembangan : Tahapan dan Aspek-Aspeknya, Mulai dari 0 tahun sampai Akli Baligh. Jakarta. Studio Press

Djamarah, 2004. Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga. Jakarta: Rineka Cipta.

Enung, 2006. Psikologi Perkembangan, Bandung: Pustaka Setia.

Nevid, Jeferry S., dkk. 2005. Psikologi Abnormal. Jakarta: Erlangga.

Kartono, Kartini. 1992. Patologi Sosial 2. Jakarta: Rajawali.

Padmonodewo, Soemiatri. 2003. Pendidikan Pra Sekolah. Jakarta; PT. Rineka Cipta.

- Sarwono, S.W. 2012. Psikologi Remaja. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W. 2007. Perkembangan Anak edisi kesebelas jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Sunyoto, Danang. 2013. Perilaku Konsumen. Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service (APS)
- Tim Penggerak PKK Pusat. 1995. Pola Asuh Anak dalam Keluarga. Jakarta: Pustaka Ilmu
- (<http://m.koran-sindo.com/node/330245>, diakses 22 Maret 2018)

Biografi Penulis



Ita Aristia Sa'ida, M.Pd., Lahir di Desa Talun Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro pada 08 maret 1991 merupakan seorang Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro program studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi. Ia merupakan seorang dosen social dan budaya dasar, P.pancasila, P. kewarganegaraan dan juga system informasi Geografi.

Anak Pertama dari 3 Bersaudara tersebut lulusan dari MtsAI Attanwir Talun Sumberrejo Bojonegoro dan Melanjutkan Pendidikan tingkat S-1 P.Geografi dan S-2 P.IPS di Universitas Negeri Surabaya, Surabaya Jawa Timur selesai pada tahun 2014. Ia merupakan Istri dari Abdul Rochim, S.Kom dan Ibu dari 1 orang putera yakni Demas Jauhari Abrizan. Berkat didikan

orang tuanya yang tegas ia mengawali karir mulai dari seorang Koordinator Pelaksana Kegiatan di EO Akademi Matematika Sains Surabaya, dan juga pengajar di LBB Telkom Surabaya. Setelah lulus S-1 ia menjadi pengajar IPS tetap di SMP YPM 1 taman sambil menyelesaikan S-2 di bidang yang sama. Hingga akhirnya ketika S-2 selesai dan menikah ia pindah ke kampung halaman di Bojonegoro dan menetap sebagai Dosen Mata Kuliah Dasar Umum di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

Berdasarkan keilmuan dan homebase nya yang berada di Program studi Teknik Informatika, ia banyak melakukan penelitian dibidang terkait yaitu dibidang Pemetaan dan teknologi yang berkaitan dengan ilmu social budaya dasar. Adapun penelitian yang telah dilakukan antara lain Pemetaan Karakteristik ekonomi dan social tenaga kerja wanita sebagai pengasak padi musiman di Kabupaten bojonegoro (2012), Analisis Sosial Masyarakat Samin di Bojonegoro (2014), Pemetaan Tingkat Kesiapsiagaan Masyarakat terhadap Bencana Banjir sebagai Peningkatan Mitigasi Bencana di Kabupaten Bojonegoro (2019). Selain itu banyak juga pengabdian yang telah dilakukan yaitu antara lain, Peranan Orangtua dalam Menghadapi Perilaku Konsumtif Pada Anak pada Kelompok PKK desa Talun Kecamatan sumberrejo Kabupaten Bojonegoro (2018), Peningkatan Kapasitas Perangkat Desa melalui pelatihan Komputer dan Olah Data di lingkup perangkat desa Talun Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro (2019), Bakti Sosial Masyarakat oleh Mahasiswa Teknik Informatika (2019).

Selain dunia akademisi ia juga merupakan seorang yang aktif pada lembaga non akademis yaitu baik pada Organisasi Masyarakat maupun Lembaga pemerintahan. Organisasi masyarakat yang sekarang ia geluti yakni Fatayat NU, dan juga aktif pada Anggota Dewan TIK kabupaten Bojonegoro periode 2019-2020 dan 2020-sekarang.

OPTIMALISASIAN SISTEM INFORMASI DAN ADMINISTRASI DI DESA GENJOR KECAMATAN SUGIHWARAS KABUPATEN BOJONEGORO

¹Nawafila Februyani, ²Naning Kurniawati
Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

A. Pendahuluan

Desa merupakan bagian yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembangunan masyarakat dalam pelayanan publik. Pemerintah desa merupakan lembaga pemerintah yang mempunyai tugas mengelola wilayah setingkat desa. Sebagai lembaga pemerintah, desa mempunyai tugas sebagai badan pelayanan publik seperti pelayanan administrasi bagi masyarakat desa. Administrasi desa merupakan bentuk usaha dan kegiatan yang berhubungan dengan pengaturan kebijakan agar dapat mencapai target suatu organisasi. (Baillah, 2019) Desa Genjor merupakan Desa yang berada di Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro. Dalam upaya menjadi Desa dengan keterbukaan informasi dan optimalisasi pelayanan administrasi, maka pemerintah Desa Genjor bertekad untuk berbenah dalam hal peningkatan ketrampilan aparatur Desa melalui pelatihan OpenSID.

Open SID atau yang biasa dikenal dengan Sistem Informasi Desa adalah proses dan aplikasi yang berbasis komputer digunakan dalam mengelola informasi kantor desa supaya

mendukung fungsi dan tugas kantor desa, termasuk administrasi kependudukan, perencanaan, pelaporan, pengelolaan asset, pengelolaan anggaran, layanan public, dan lain sebagainya. Peran dan manfaat Sistem Informasi Desa (SID) misalnya, dengan memakai OpenSID, kantor desa dapat menyediakan layanan surat keterangan pada warga jauh lebih cepat dibandingkan cara manual. Dengan OpenSID, data penduduk sudah tersimpan dan dapat diisikan secara otomatis pada surat yang bisa dicetak langsung. Karena SID menyimpan data penduduk beserta atribut-atributnya, kantor desa dapat dengan mudah memilah data penduduk secara akurat berdasarkan kriteria yang diinginkan, sehingga bisa mentargetkan suatu program pemerintah secara tepat sasaran. Ini berbeda dengan proses serupa tanpa DID, di mana sering dilakukan penentuan sasaran program secara kira-kira dan tidak berbasis data.

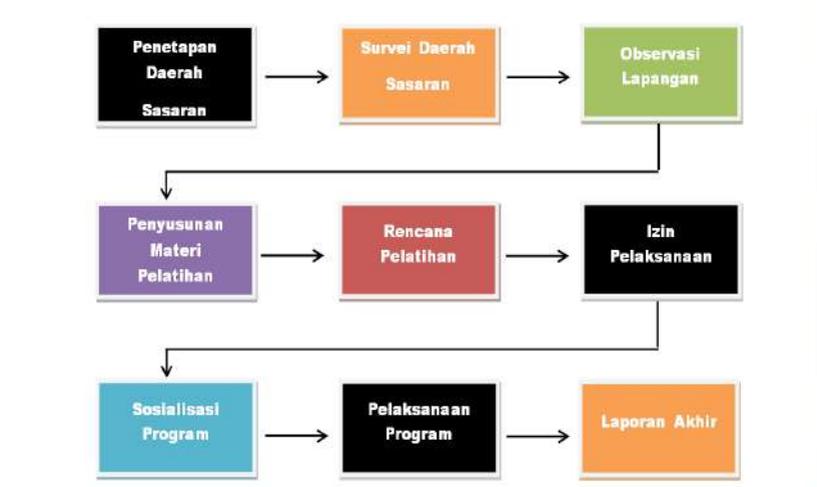
Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada di Desa Genjor, antara lain:

- a. Kurangnya pemahaman perangkat desa tentang OpenSID
- b. Sistem pengelolaan arsip yang masih konvensional.

Sasaran kegiatan ini adalah perangkat desa atau warga yang diberikan tugas mengelola OpenSID.

B. METODE

Metode pengembangan yang akan dilaksanakan merupakan sebuah rangkaian yang sudah di susun secara sistematis, berikut adalah gambaran Flow map yang akan berjalan:



Dari Flow Map diatas dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Penetapan daerah sasaran sesuai yang sudah ditetapkan
2. Meninjau lokasi sasaran
3. Melakukan pengamatan tempat pelatihan OpenSID
4. Menyusun materi untuk kegiatan pelatihan OpenSID
5. Jadwal kegiatan pelatihan OpenSID
6. Izin pelaksanaan untuk kegiatan pelatihan OpenSID
7. Sosialisasi Program kepada pemerintah Desa Genjor
8. Pelaksanaan kegiatan pelatihan OpenSID
9. Laporan akhir.

Untuk gambaran tata pelaksanaan program yang akan dilaksanakan, langkah pertama yang akan dilakukan adalah meminta izin kepada Kepala Desa Genjor untuk melaksanakan kegiatan pelatihan. Langkah kedua melaksanakan program kegiatan kepada pemerintah Desa Genjor. Tahap ke tiga melakukan persiapan penyusunan materi pelatihan yang akan dilaksanakan. Tahap ke empat mempersiapkan peralatan dan

perlengkapan yang dibutuhkan selama pelatihan kegiatan salah seperti LCD Proyektor. Sound sistem, Bener pelatihan, Laptop dan alat peraga.

C. Hasil dan Pembahasan

SID (Sistem Informasi Desa) merupakan salah satu program yang sedang di kerjakan oleh sumber daya manusi (SDM) yang terdapat di Desa Genjor Kecamatan Sugihwaras Balen Bojonegoro. Kemampuan perangkat Desa dalam menjalankan Sistem Informasi Desa (SID) sangat dibutuhkan karena keefektifitasan sistem ini akan terlihat jika perangkat Desa mempunyai kemampuan dan kompetensi dalam bidang pengelolaan sistem aplikasi tersebut. Dalam membangun sumber daya manusia yang berkompeten dalam mengoperasikan Sistem Informasi Desa (SID).

Berdasarkan hasil obervasi yang peneliti temukan, maka melalui program “Optimalisasi Sistem Informasi Dan Administrasi Sebagai Sarana Keterbukaan Informasi Di Desa Genjor”, peneliti bekerja sama dengan kepala Desa Genjor untuk memberikan program pelatihan dengan tujuan meningkatkan kemampuan dalam bidang pengelolaan Sistem Informasi Desa. OpenSID dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan admin Desa Genjor agar nantinya mempunyai pemahaman yang lebih terkait openSID serta mampu membantu meningkatkan kinerja pihak Balai Desa Genjor agar mampu lebih aktif dalam memberikan akses informasi terkait openSID pada masyarakat. Selain openSID, peneliti juga memberikan program pelatihan pembuatan blog, pelatihan desain sebagai program tambahan bagi Masyarakat Desa Genjor. Antusias masyarakat saat

mengikuti kegiatan pembuatan Blog dan desain grafis sangat luar biasa. Dengan dilaksananya program OpenSID bagi pemerintah Desa, pembuatan Blog dan pelatihan desain grafis bagi masyarakat, maka terlihat ada peningkatan pemahaman dalam penggunaan digital. Hal ini terlihat dari para perangkat Desa Genjor yang mampu mengoptimalkan OpenSID dengan administrasi dan informasi Desa dan masyarakat yang mampu membuat desain produk dan pemasaran produk baik makanan, minuman maupun jasa.

D. Kesimpulan

Pengembangan Web dan Sistem Informasi Desa ini dengan menggunakan open source yaitu OpenSID mampu diterapkan dan berjalan dengan baik. Web dan SID ini nantinya akan dapat digunakan oleh perangkat desa dalam menjalankan pekerjaannya, terlebih dalam bidang administrasi publik. Melalui program “Pengoptimalisasian Sistem Informasi dan Administrasi desa” yang meliputi pelatihan OpenSID bagi perangkat Desa, maka menunjukkan hasil peningkatan pemahaman dan penguasaan penggunaan OpenSID. Hal ini merupakan suatu kemajuan yang sangat luar biasa perangkat Desa Genjor karena dengan penguasaan OpenSID, Desa Genjor dapat menjadi Desa yang mempunyai keterbukaan informasi.

E. Daftar Pustaka

- Baillah (ed.) (2019) *pengelolaan administrasi kependudukan desa*. pdf. ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Apriyansyah, Maulidina I, Purnomo.E.P. 2018. Efektifitas Sistem Informasi Desa (SID) Dalam Pelayanan Publik Di Desa Dlingo, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul.

Jurnal Analisis Kebijakan dan Pelayanan Publik (JAKPP)
Vol. 4 No. 1 1 Juni 2018. EISSN:2527-6476

Rozi.F, Listiawan.T. 2017. Pengembangan Website dan Sistem Informasi Desa di Kabupaten Tulungagung. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIPI) Vol. 02 No. 02, Desember 2017: 107-112

Wicaksono, A. R., Winarno, W. W., Sunyoto, A., & Raya, J. S. (2015). Perancangan Dan Implementasi ELearning Pendukung Project Based Learning, 2015(Sentika).

Wijanarko,A. 2019. Integritas Data SID dan SMS Gateway Menggunakan Web Service Untuk Layanan Desa Blank Spot Area Data. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JuTISI) Vol. 5 No 2. Agustus 2019

Biografi diri

Nawafila Februyani, M.Si, lahir di Bojonegoro, 08 Februari 1991. Sejak tahun 20106 sampai sekarang menjadi dosen tetap di UNUGIRI Bojonegoro. Tahun 2017 sampai sekarang dipercaya untuk menjadi Kaprodi Program Studi Farmasi Fakultas Ilmu Kesehatan Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Mendapatkan gelar Program Magister Pascasarjana Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Brawijaya Malang tahun 2016.

Sosialisasi Penggunaan Kamus *English Texting* untuk Penyelamatan Literasi Remaja (Siswa/I) SMA di Kota Pekanbaru, Propinsi Riau

Herlinawati

A. Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa digunakan oleh manusia sebagai alat untuk ekspresi dan identitas diri dalam menunjukkan sudut pandang dan pemahaman atas suatu hal. Agar komunikasi yang dilakukan berjalan lancar dan baik, penerima dan pengirim bahasa harus memahami pesan yang disampaikan.

Namun di era teknologi informasi dan komunikasi, beragam produk komunikasi dan informasi banyak muncul dalam bentuk media baru. Salah satunya adalah media sosial yang banyak menyita perhatian masyarakat. Pola komunikasi media sosial yang saat ini digunakan masyarakat cenderung menggunakan dan representasikan bahasa dalam bentuk instan yaitu singkatan-singkatan (*acronyms*) untuk menyampaikan sesuatu maksud. Penggunaan singkatan tersebut dapat berakibat fatal dalam komunikasi yaitu maksud atau pesan tidak sampai bahkan dapat merusak fungsi bahasa itu sendiri.

Fakta ini merupakan fenomena baru dalam gaya komunikasi masa kini terutama remaja. Mayoritas remaja saat ini menggunakan komunitas dengan gaya komunikasi tersendiri (Al Shlowiy, 2014). Di Indonesia, fenomena gaya bahasa ini juga muncul dan telah mulai berkembang. Astuti (2013) menyebutkan bahwa salah satu kelompok pengguna bahasa singkatan di media sosial terbanyak di Indonesia adalah remaja. Remaja telah berhasil menciptakan kaedah baru untuk merepresentasikan dan pencitraan dirinya meskipun terkadang menabrak aturan tata Bahasa yang sudah ada (Basalisco, 2012). Biasanya bahasa yang mereka ciptakan adalah merupakan penggabungan huruf dan angka, memperpanjang, atau memperpendek pemakaian huruf. Bahasa ini sengaja diciptakan dengan maksud menyulitkan pemahaman kelompok pengguna bahasa lain sehingga pesan yang disampaikan hanya difahami oleh kelompok tertentu saja.

Berbagai pandangan dan perdebatan tentang penggunaan bahasa singkatan telah dibahas pada penelitian terdahulu. Menurut sebahagian pendapat, bahasa singkatan dapat memberikan wadah baru bagi remaja untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi berbahasa. Di samping itu pula, diakui bahwa penggunaan bahasa singkatan memberikan dampak bagi efisiensi waktu dan biaya dalam setiap pengiriman pesan. Oleh karena biaya yang dibebankan adalah tergantung jumlah karakter yang digunakan dalam pengiriman pesan. Sehingga penggunaan bahasa singkatan menjadi pilihan dalam aktivitas berkirim pesan saat ini.

Namun, sebagian pendapat mengkhawatirkan terjadinya kesalahan penggunaan aturan tata bahasa yang benar. Astuti

(2013) menyimpulkan bahwa kebiasaan menggunakan bahasa singkatan mulai telah mulai merusak literasi bahasa lisan dan tulisan. Hal ini juga terjadi dikalangan remaja yang dalam hal ini adalah siswa siswi SMA yang cenderung menggunakan bahasa singkatan dalam komunikasi lisan dan tulisan untuk berkomunikasi dengan komunitasnya. Hasil pengamatan sementara menunjukkan bahwa tingkat penggunaan bahasa singkatan di kalangan mahasiswa tersebut akan berakibat tidak baik terhadap literasi Bahasa dan penguasaan aturan tata bahasa Inggris yang benar dalam konteks pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia khususnya di kalangan remaja.

Diharapkan kedepannya, kegiatan sosialisasi penggunaan kamus texting berbasis android dapat memberikan kontribusi sebagai usaha dalam menyelematkan literasi Bahasa siswa-siswi dalam penggunaan Bahasa singkatan. Kegiatan pengabdian ini sekaligus merupakan kegiatan promosi kepada siswa-siswi SMA di Pekanbaru bahwa pembelajaran program studi pendidikan Bahasa Inggris Universitas Lancang Kuning menggunakan pembelajaran bahasa berbasis teknologi yang sesuai dengan trend komunikasi saat ini.

Berdasarkan penjelasan pada analisis situasi di atas dapat diidentifikasi masalah mitra yang dapat dirincikan sebagai berikut. Pertama, kurangnya pengetahuan siswa-siswi terhadap pengaruh penggunaan Bahasa singkatan terhadap literasi Bahasa. Permasalahan yang kedua adalah belum adanya alat atau usaha yang dapat mengantisipasi pengaruh bahasa singkatan tersebut dalam praktik komunikasi bahasa lisan dan tulisan siswa-siswi. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya atau tindakan teknis

untuk mengantisipasi pengaruh penggunaan Bahasa singkatan tersebut dalam komunikasi lisan dan tulisan siswa. Dalam hal ini, upaya yang akan dilakukan adalah dengan memberikan sosialisasi penggunaan kamus texting berbasis android. Atas dasar ini lah tim pengusul sepakat untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah mitra tersebut

B. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut:

Perencanaan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan tahap analisis situasi berupa observasi lapangan dan wawancara kepada guru-guru dan siswa-siswi di sekolah mitra untuk mengidentifikasi permasalahan mitra untuk dicarikan solusinya.

Pelaksanaan. Pada tahap ini, tim melaksanakan workshop atas permasalahan di sekolah.mitra. Kegiatan workshop dilakukan sebanyak 2 sesi. Pada sesi pertama, para siswa di sekolah mitra akan diberikan pembekalan ilmu tentang Bahasa singkatan, penggunaan, serta pengaruhnya dalam komunikasi lisan dan tulis sehari-hari. Pada sesi kedua, siswa-siswi akan diberikan pelatihan untuk menginstal aplikasi kamus texting. Kegiatan pelaksanaan dilanjutkan dengan mensimulasikan penggunaan kamus texting yaitu memberikan bantuan install aplikasi pada android siswa-siswi. Tim memandu kegiatan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat diinstall dengan baik dan dapat dipergunakan dalam kelompok siswa-siswi masing-masing.

Evaluasi. Pada tahap ini, setelah tim mensimulasikan penggunaan kamus texting, peserta pelatihan diberikan kesempatan bertanya dan berdiskusi terkait penggunaan aplikasi tersebut. Kemudian peserta diminta untuk mengisi angket tentang kepuasan kegiatan sosialisasi penggunaan kamus serta manfaat penggunaan kamus dalam komunikasi tulis khususnya komunikasi di media sosial.

Lebih rincinya, kegiatan sosialisasi rancangan penggunaan aplikasi kamus Texting adalah sebagai berikut:

1. Dari menu utama, siswa diminta memilih *setting* dan lanjut ke *My Device*.



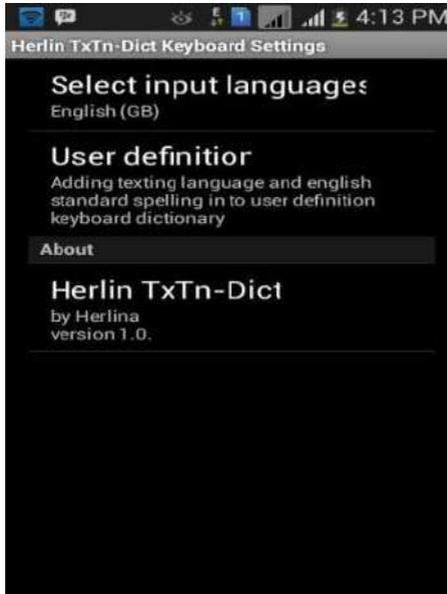
- Selanjutnya siswa memilih *Language and Input* dan mengganti keyboard pesan menjadi Herlin TxTn-Dictionary.



- Memilih *keyboard setting* dengan pilihan Bahasa Inggris.



4. Tunggu sampai menu *default user* muncul.



5. Kamus siap untuk digunakan.





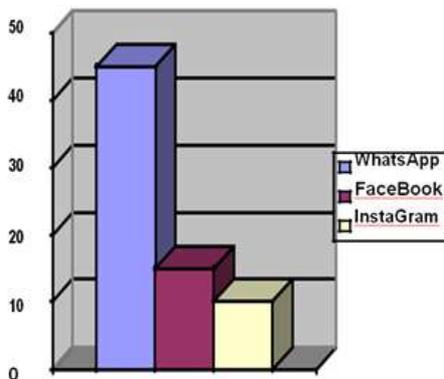
Peserta dalam kegiatan pengabdian ini berjumlah 70 orang siswa-siswi kelas X dan XI di SMA Negeri 13 Muara Fajar Pekanbaru, provinsi Riau

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Sosialisasi Penggunaan Kamus *English Texting* Berbasis Android Sebagai Usaha Penyelamatan Bahasa Inggris Di Kalangan Remaja (Siswa-Siswi SMAN 13 Muara Fajar)” telah terlaksana dengan baik pada hari Kamis tanggal 15 Agustus 2019 pukul 12.30 sampai dengan 16.00 WIB.

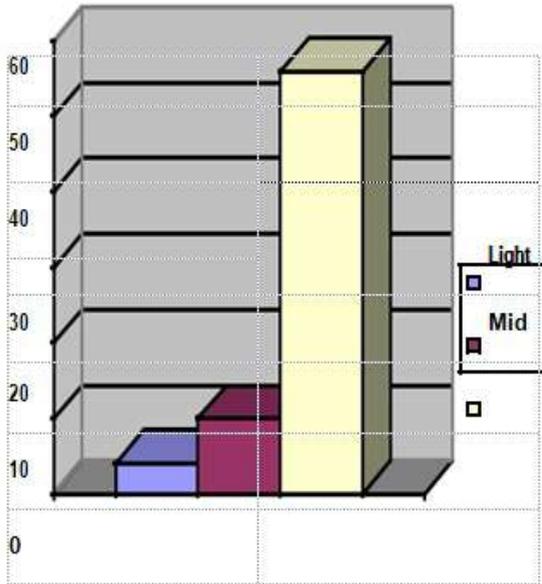
Pada sesi pertama, sosialisasi penggunaan kamus texting diawali dengan pembagian materi menggunakan metode ceramah dan menggunakan video terkait penggunaan bahasa gaul (texting) dikalangan remaja saat ini yang disampaikan oleh pemateri I (Dr. Herlinawati, M.Ed) dan dilanjutkan dengan penggunaan aplikasi kamus texting pada android siswa/i dengan cara menginstall aplikasi yang disampaikan oleh pemateri II dan III (M. Fadhly Farhy, M.Pd dan Bayu Febriadi, M. Kom). Sebanyak 70 siswa/i SMAN 13 menghadiri kegiatan sosialisasi penggunaan kamus texting tersebut.

Dari keseluruhan materi terkait penggunaan bahasa gaul berbahasa Inggris dikalangan siswa/I SMAN 13 Muara Fajar, hampir seluruh siswa/I tidak atau belum pernah mengetahui tentang bahaya penggunaan bahasa gaul dalam bahasa Inggris. Tes identifikasi level penggunaan bahasa gaul bahasa Inggris oleh siswa/i juga diberikan sebelum sesi tanya jawab.



Gambar 1. Identifikasi Penggunaan Media Sosial

Dalam tes identifikasi, siswa/i diminta menjawab media sosial yang paling sering digunakan, frekuensi/keseringan menggunakan bahasa singkatan (*texting*) dalam komunikasi online, dan kata singkatan yang paling sering digunakan. Hasil tes menunjukkan hampir seluruh siswa/i menggunakan media sosial *WhatsApp*, *FaceBook*, dan *InstaGrams*. Hal ini senada dengan hasil penelitian Varnhagen, dkk (2010).



Gambar 2. Identifikasi Level Pengguna Bahasa Texting

Tingkat keseringan menggunakan bahasa texting oleh siswa/i berada pada level pengguna berat (*heavy users*) karena menggunakan lebih dari 50 kali bahasa singkatan per hari dalam komunikasi online di sosial media.

Tabel 3. Penggunaan kata Bahasa Texting di Kalangan Remaja (Siswa/i SMAN 13 Pekanbaru)

No.	Singkatan	Penulisan Kata yang Benar
1	Bro	Brother
2	Tq	Thank You
3	Otw	On the Way
4	Hbd	Happy Birthday
5	Np	No Problem
6	Btw	By the Way

7	OI	Online
8	U	You
9	2	To
10	4	For

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa mayoritas siswa/i menggunakan media sosial *WhatsApp* dalam komunikasi online dan hampir seluruh siswa adalah pengguna berat (*heavy users*). Hampir 10 singkatan bahasa Inggris yang selalu digunakan siswa/siswi dalam komunikasi mereka di media sosial, namun sebahagian mereka tidak mengetahui ejaan kata yang benar karena hanya ikut-ikutan atau singkatan tersebut sudah biasa digunakan dalam komunitasnya. Artinya, penggunaan bahasa texting sudah menjadi bagian dalam komunikasi sehari-hari dikalangan remaja sekolah. Para siswa/i peserta kegiatan sosialisasi juga sangat terlihat antusias mengikuti dan mendengarkan materi yang disampaikan dan aktif untuk berpartisipasi dalam sesi tanya jawab.

Pada sesi kedua, pemateri ke II menyampaikan langkah-langkah untuk menginstal aplikasi kamus texting pada android siswa masing-masing. Seluruh siswa/i mengikuti langkah-langkah menginstal aplikasi kamus texting dan langsung dibimbing mengoperasikan aplikasi kamus tersebut. Prosedur instal aplikasi kamus telah dijelaskan pada prosedur kegiatan (bab metodologi kegiatan). Setelah kamus berhasil diinstal di android siswa/i, selanjutnya diberikan kesempatan untuk mensimulasikan penggunaan kamus texting tersebut dalam group media sosial siswa/i. Pemateri juga memberikan kesempatan bertanya dan berdiskusi selama kegiatan simulasi

berlangsung. Beberapa siswa/i tidak berhasil menginstal aplikasi karena beberapa handphone siswa/i tersebut tidak memenuhi standard operastional system (OS) 5.0 dan sebagian siswa/i juga tidak memiliki kuota atau tidak berada dalam jaringan WiFi. Untuk itu, solusi yang ditawarkan adalah bahwa aplikasi dapat ditransfer menggunakan jaringan bluetooth. Pada sesi ke II, pemateri juga menjelaskan lebih rinci tentang menu untuk menambah database kosa kata baru bagi pengguna kamus. Artinya, jumlah database kosa kata singkatan yang sudah muncul di dalam kamus masih dapat ditambahkan sendiri oleh pengguna.

Pada sesi tanya jawab, peserta terlihat sangat antusias dan serius mengikuti kegiatan sampai selesai. Pada sesi ini, pemateri I dan II juga mencoba melakukan kegiatan promosi untuk program studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Lancang Kuning yaitu dengan sosialisasi program-program unggulan prodi pendidikan Bahasa Inggris berbasis teknologi. Salah satu program unggulannya adalah penggunaan aplikasi kamus dalam pengajaran mata kuliah writing. Siswa/I diberikan sosialisasi tentang program baru prodi pendidikan Bahasa Inggris Universitas Lancang Kuning dengan tema edutechnoprenership dimana mahasiswa diberikan pembekalan pengetahuan dan keterampilan untuk menciptakan aplikasi-aplikasi baru yang bernilai ekonomis khususnya dalam pengajaran Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian ini juga diharapkan dapat menjadi media kegiatan promosi khususnya program studi pendidikan Bahasa Inggris Universitas Lancang Kuning.

D. Evaluasi Kegiatan

Untuk mengetahui sejauh mana manfaat kegiatan pengabdian ini, maka tim pengabdian memberikan angket yang diisi oleh seluruh peserta. Angket diberikan hanya setelah kegiatan pengabdian saja oleh karena kegiatan pengabdian ini bukan mengukur efektifitas kegiatan, namun hanya mengetahui manfaat kegiatan sosialisasi kamus texting bagi remaja (siswa/i) SMAN 13 Muara Fajar Pekanbaru.

Tabel 4. Hasil Angket Peserta Kegiatan

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1	Saya membutuhkan Kamus English Texting sebagai aplikasi Android	70 (100%)	0
2	Kamus English Texting bermanfaat untuk saya dalam komunikasi online berbahasa Inggris	60 (85.72%)	10 (14.28%)
3	Kamus English Texting mudah digunakan	70 (100%)	0
4	Kamus English Texting mudah untuk dishare dengan orang lain	55 (78.57%)	15 (21.42%)
5	Saya bersedia mengikuti sosialisasi kamus texting berikutnya	70 (100%)	0

Dari data tabel di atas terlihat bahwa seluruh peserta setuju bahwa kamus English texting merupakan aplikasi penting untuk penggunaan android seperti terlihat pada persentase item 1 yaitu 100%. Selanjutnya, manfaat kamus English texting dalam komunikasi media sosial bagi siswa-siswi menunjukkan persentase 85.72%. Artinya, ada sebesar 14.28% siswa-siswi yang tidak mengambil manfaat dari kegiatan sosialisasi kamus

texting tersebut. Pada saat diklarifikasi oleh tim pengabdian, ternyata sebagian siswa-siswi tersebut memang termasuk pada kategori light texters yang memang jarang menggunakan bahasa singkatan berbahasa Inggris dalam komunikasi onlinenya. Pada item ketiga, 100% peserta memberikan tanggapan bahwa kamus English texting tersebut mudah dioperasikan pada berbagai jenis Android yang mereka gunakan. Hal ini, dapat terlihat pada saat kegiatan simulasi install kamus, seluruh siswa mudah memahami instruksi yang diberikan oleh pemateri. Namun, pada item ke 4, 78.57% dari seluruh peserta menanggapi bahwa aplikasi kamus tersebut mudah untuk dishare kepada pengguna lain. Artinya, ada 21.42% dari peserta mengalami kesulitan ketika mencoba membagikan/share aplikasi kepada pengguna lain. Hal ini disebabkan karena ada beberapa fitur merk Android tertentu yang tidak memenuhi support system operasional kamus texting tersebut sehingga tidak bisa melakukan share online, sehingga pemateri mencoba memberikan solusi dengan menggunakan Bluetooth. Untuk item terakhir, seluruh peserta menanggapi bahwa mereka bersedia mengikuti kegiatan sosialisasi kamus texting berikutnya yang diadakan oleh UNILAK karena dinilai menarik dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi mereka sebagai komunitas remaja masa kini.

Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi kamus texting bagi siswa-siswi SMAN 13 Muara Fajar ini sangat bermanfaat bagi peserta sebagai usaha penyelamatan bahasa Inggris dikalangan komunikasi remaja khususnya siswa-siswi sekolah.

E. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu program yang sangat perlu dilaksanakan sebagai usaha penyelamatan pengajaran bahasa Inggris dikalangan remaja khususnya siswa/i sekolah. Mengingat penggunaan bahasa singkatan dikalangan remaja sudah berada pada level mengkhawatirkan (Verheijen, L., 2013) termasuk di Indonesia, dimana remaja sudah terbiasa menggunakan bahasa singkatan tetapi tidak mengetahui ejaan kosakata bahasa Inggris yang benar.
2. Program pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif kepada masyarakat khususnya literasi remaja.
3. Kegiatan pengabdian masyarakat ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu kegiatan promosi Universitas yang sangat efektif disamping kontribusi tri dharma perguruan tinggi.

F. Daftar Pustaka

- Al Shlowiy, A., 2014. Texting abbreviations and language learning. *International Journal of Arts & Sciences*, 7(3), p.455.
- Arie, ANdrasyah Isa. 2006. Abreviasi dalam Bahasa Inggris. *Wacana*, 8 (1), pp. 113-124).
- Basalisco, B., 2012. The effect of user interaction on the demand for mobile text messages: evidence from cross-country data. *Information Economics and Policy*, 24(2), pp.132-144.

- Nurlina, R. 2018. Pengaruh Media Jejaring Sosial Terhadap Penggunaan Gaya Bahasa Gaul Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Makalah presentasikan dalam Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57, 9 Juli 2018. ISBN 978 - 602 – 5554 – 35 – 3.
- Kridalaksana, Harimurti. 1989. Pembentukan Kata Dalam Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia.
- Astuti, Nani. 2013. Singkatan dan Akronim di Kalangan Remaja di Kota Bandung.
Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hari Setyowati, 2016. *The occurrence of abbreviation In indonesia lawak klub (ilk) to obtain humor effect*. Unpublished THESIS of Faculty of Humanities Diponegoro University.
- Suprihatien, 2016. Fenomea Penggunaan Bahasa Kekinian di Kalangan Mahasiswa Fenomena Penggunaan Bahasa Kekinian di Kalangan Mahasiswa. *Inovasi*, 18 (2).
- Varnhagen, C.K., McFall, G.P., Pugh, N., Routledge, L., Sumida-MacDonald, H. and Kwong, T.E., 2010. Lol: New language and spelling in instant messaging. *Reading and writing*, 23(6), pp.719-733.
- Verheijen, L., 2013. The effects of text messaging and instant messaging on literacy. *English studies*, 94(5), pp.582-602.

Biografi Penulis



Herlinawati lahir di Pekanbaru, 10 Maret 1979. Menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Padang pada tahun 2003 dan melanjutkan S2 di program TESL, Universiti Kebangsaan Malaysia tahun 2009. Pada tahun 2018, beliau menyelesaikan studi S3 di Program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Malang. Saat ini, beliau menjabat sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lancang Kuning Pekanbaru dan aktif mengajar di program studi Pendidikan bahasa Inggris. Fokus kajian beliau adalah *writing*, *Teaching English for Children*, dan *psycholinguistics*. Beliau aktif dalam beberapa konferensi nasional dan internasional dan juga menulis artikel di beberapa jurnal nasional dan internasional. (e-mail: herlinawati@unilak.ac.id/ HP: 0812 7572 4213).

Pemanfaatan Pupuk Kandang Menjadi Produk Industri Kreatif Guna Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Sugihwaras Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro

Ainu Zuhriyah

Univeritas Nahdlatul Ulama sunan Giri Bojonegoro

A. Pendahuluan

Pupuk organik berfungsi sebagai penyangga sifat fisik, kimia, dan biologi tanah sehingga dapat meningkatkan efisiensi pupuk dan produktivitas lahan (Supartha, 2012). Pupuk kandang merupakan salah satu jenis pupuk organik. Susunan kimia pupuk tergantung jenis ternak, umur ternak, macam pakan, jumlah amparan, cara penanganan dan penyimpanan pupuk yang berpengaruh positif terhadap sifat fisik dan kimiawi tanah, mendorong kehidupan mikroba tanah yang mengubah berbagai faktor dalam tanah sehingga menjamin kesuburan tanah (Sajimin, 2011). Pupuk organik mengandung asam humat dan asam folat serta zat pengatur tumbuh yang dapat mempercepat pertumbuhan tanaman (Supartha, 2012). Pemberian pupuk dengan dosis yang tidak sesuai menyebabkan

hasil produksi jumlah daun yang berbeda pula dan frekuensi yang tepat akan mempercepat laju pembentukan daun. Pupuk organik mengandung anion-anion utama untuk pertumbuhan tanaman seperti nitrat, fosfat, sulfat, borat, dan klorida serta meningkatkan ketersediaan hara makro untuk kebutuhan tanaman dan memperbaiki sifat fisika, kimia dan biologi tanah (Lestari, 2015).

Menurut Hadisuswito dan Sukamto dalam Oktavia (2015) pupuk organik dibagi menjadi dua golongan yaitu pupuk organik padat dan pupuk organik cair. Penggunaan pupuk organik mampu menjadi solusi dalam mengurangi aplikasi pupuk buatan yang berlebihan dikarenakan adanya bahan organik yang mampu memperbaiki sifat fisika, kimia, dan biologi tanah. Perbaikan terhadap sifat fisik yaitu menggemburkan tanah, memperbaiki aerasi dan drainase, meningkatkan ikatan antar partikel, meningkatkan kapasitas menahan air, mencegah erosi dan longsor, dan merevitalisasi daya olah tanah (Kelik, 2010).

Manfaat Pupuk Organik, Menurut Musnawar dan Suriawiria *dalam* Sentana (2010), pupuk organik mempunyai beberapa manfaat. Pertama meningkatkan kesuburan tanah dikarenakan pupuk organik memiliki kandungan unsur hara makro (N, P, K) dan mikro (*Ca, Mg, Fe, Mn, Bo, S, Zn, Co*) yang dapat memperbaiki komposisi tanah. Unsur organik dapat bereaksi dengan ion logam seperti *Al, Fe, dan Mn* yang bersifat racun dan membentuk senyawa yang kompleks, sehingga senyawa *Al, Fe, dan Mn* yang bersifat racun di dalam tanah dapat berkurang (Setyorini *dalam* Sentana, 2010). Kedua memperbaiki kondisi fisika, kimia, dan biologi tanah, pupuk

organik dapat melancarkan sistem pengikatan dan pelepasan ion dalam tanah sehingga dapat meningkatkan kesuburan dalam tanah. Kemampuan pupuk organik dalam mengikat air dan meningkatkan porositas tanah yang dapat memperbaiki respirasi tanah sehingga dapat mendukung pertumbuhan akar dalam tanah. Pupuk organik dapat merangsang mikroorganisme tanah yang menguntungkan, seperti *rhizobium*, *mikoriza*, dan bakteri. Ketiga aman bagi kesehatan manusia dan lingkungan, pemakaian pupuk organik tidak menyebabkan residu pada produksi panen sehingga aman bagi kesehatan manusia dan lingkungan (Setyorini dalam Sentana, 2010)..

Salah satu bahan pupuk organik adalah kotoran sapi. Kotoran sapi adalah limbah hasil pencernaan sapi dan hewan dari *subfamili* Bovinae lainnya. Kotoran sapi memiliki warna yang bervariasi dari kehijauan hingga kehitaman, tergantung makanan yang dimakannya. Setelah terpapar udara, warna dari kotoran sapi cenderung menjadi gelap (Wikipedia, 2016). Kotoran sapi adalah limbah dari usaha peternakan sapi yang bersifat padat dan dalam proses pembuangannya sering bercampur dengan urin dan gas, seperti metana dan amoniak. Kandungan unsur hara dalam kotoran sapi bervariasi tergantung pada keadaan tingkat produksinya, jenis, jumlah konsumsi pakan, serta individu ternak sendiri

B. Metode

1. Observasi tempat kegiatan

Observasi awal dilakukan secara langsung dengan mengunjungi wilayah Desa Sugihwaras Kecamatan Sugihwaras serta meminta keterangan yang sekiranya diperlukan. Observasi

diperoleh masalah dalam bidang pertanian yang berupa ketergantungan para petani pada pupuk, *pestisida*, *herbisida*, dan *fungisida* kimia yang pada akhirnya membuat unsur hara dalam tanah semakin terkikis hingga jika semakin lama terus dibiarkan tanah akan semakin mengeras dan mudah pecah ketika sebentar saja ditinggalkan oleh air, serta tingkat kesuburannya pun akan menurun. Menurut data dari BPP (Balai Penyuluhan Pertanian) Kecamatan Sugihwaras bahwa seharusnya unsur hara yang terkandung dalam tanah minimal 5%, namun kandungan unsur hara dalam tanah pada lahan pertanian di Bojonegoro pada umumnya menunjukkan angka rata-rata yang sangat rendah yaitu 1,96%, hal tersebut menunjukkan bahwa ketergantungan para petani terhadap pupuk kimia semakin lama akan merusak tanah dan akan berdampak pada kesejahteraan petani itu sendiri suatu saat nanti. Untuk itu, kami memutuskan untuk menggerakkan para petani dalam pemakaian dan pemanfaatan pupuk organik dengan fasilitasi para petani melalui pelatihan pembuatan pupuk organik yang dibimbing oleh pihak BPP selaku badan profesional dalam bidang pertanian.

Masalah utama yang dihadapi petani adalah ketergantungan pada pupuk, *pestisida*, *herbisida*, dan *fungisida* kimia. Maka diperlukan suatu upaya untuk merubah kebiasaan petani yang selalu menggunakan pupuk kimia.

Untuk mengurangi ketergantungan petani dalam penggunaan pupuk kimia serta untuk mengembalikan kesuburan tanah akibat dampak penggunaan pupuk kimia secara terus-menerus. Pelatihan pembuatan pupuk organik sebagai bekal bagi para petani untuk merubah kebiasaan penggunaan pupuk

kimia menjadi pupuk organik sngat diperlukan oleh masyarakat desa Sugihwaraas. Dengan adanya pelatihan pembuatan pupuk organik diharapkan petani Dusun Sidomulyo desa Sugihwaras dapat menghasilkan produk pupuk organik yang dihasilkan secara mandiri sehingga dapat mengurangi pengeluaran biaya untuk pemupukan lahan pertanian.

2. Pelatihan Pembuatan Pupuk Organik

Program ini dilaksanakan karena mayoritas masyarakat desa Sugihwaras mayoritas bekerja sebagai petani sekaligus peternak sapi, dan kotorannya belum dimanfaatkan. Sehingga, dengan adanya program ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat bahwa terdapat manfaat yang dapat di ambil dari kotoran sapi, salah satunya dengan menjadikan pupuk organik. Dalam program ini, setidaknya masyarakat dapat memanfaatkan kotoran sapi sebagai pupuk organik untuk tanaman mereka. Dengan adanya pupuk organik ini, masyarakat dapat meminimalisir penggunaan pupuk yang berbahan kimia. Jika dibandingkan dengan pupuk yang berbahan kimia seperti *urea* atau *ZA*, penggunaan pupuk organik ini lebih efisien dan mudah di olah oleh masyarakat.

Kotoran hewan adalah sumber nutrisi yang baik untuk menambah kesuburan dan kegemburan lahan pertanian. Pengolahan kotoran sapi menjadi pupuk organik dapat dilakukan oleh petani secara individu karena caranya yang sederhana, mudah, dan bahannya bisa ditemukan di lingkungan sekitar. Bahan yang digunakan adalah: kotoran hewan, arang sekam, dedak, *EM4*, dan tetes tebu. Adapun cara pembuatannya adalah sebagai berikut :

- a. Siapkan tempat pencampuran bahan pupuk organik, kami menggunakan terpal.
- b. 25 kg kotoran hewan diurai diatas terpal.
- c. Taburkan arang sekam sebanyak 5 kg.
- d. Taburkan dedak sebanyak 2,5 kg.
- e. Tuangkan *EM4* sebanyak 50 ml kedalam 2,5 liter air yang dicampur dengan tetes tebu sebanyak 50 ml.
- f. Aduk sampai merata.
- g. Ulang lagi langkah b sampai f.
- h. Setelah semua bahan tercampur dan agak menggumpal tutup terpal dengan rapat sebagai fermentasi selama 7 hari dan setiap 24 jam sekali dibuka dan diaduk-aduk.
- i. Setelah hari ke 8 *fermentasi* dibuka 2 kali 24 jam setelah diaduk-aduk dan tempatkan pada tempat yang tidak terkena sinar matahari langsung dan hujan.
- j. Hari ke 10 pupuk siap dikemas.

C. Hasil Dan Pembahasan

Setelah diberikan sosialisasi tentang pembuatan pupuk organik, kemudian dilakukan demonstrasi dan praktek langsung pembuatan pupuk organik peserta (petani) dapat membuat pupuk organik sendiri. Demonstrasi ini dihadiri oleh anggota Mitra, dilakukan demonstrasi dan praktek langsung pembuatan pupuk organik. Adapun yang menjadi faktor pendukung dalam kegiatan ini adalah pupuk organik mempunyai banyak manfaat. Bahan baku dalam pembuatan pupuk organik mudah didapatkan di Dusun Sidomulyo Desa Sugihwaras. Sedangkan faktor penghambat dari kegiatan ini yaitu mayoritas petani desa ini adalah petani yang terbiasa menggunakan pupuk kimia yang

lebih besar dibandingkan pupuk organik, mayoritas petani desa ini masih memerlukan informasi dan pendidikan terlebih lagi dalam hal pengemasan dan pemasaran.

Hasil kegiatan pelatihan pembuatan pupuk organik dan cara penggunaannya untuk meminimalisir penggunaan pupuk kimia sehingga dapat mewujudkan pertanian ramah lingkungan di Desa Sugihwaras khususnya Dusun Sidomulyo didasarkan pada respon petani sebagai pelaku pertanian sangat tertarik







D. Kesimpulan

Pertanian organik terus berkembang secara signifikan baik di tingkat dunia, tingkat nasional, maupun tingkat lokal yang tampak dengan semakin bertambahnya luas lahan penanaman dan juga pertumbuhan pasar produk organik tersebut. Penggunaan bahan organik merupakan kunci perbaikan sifat-sifat tanah serta mengandung unsur hara lengkap (unsur hara makro dan mikro), sehingga dapat mendukung dan memperbaiki status kesuburan tanah. Pemberian pupuk organik dapat memperbaiki sifat-sifat tanah seperti sifat fisik, kimia dan biologi tanah. Bahan organik merupakan perekat butiran lepas,

sumber hara tanaman dan sumber energi dari sebagian besar organisme tanah. Pupuk organik berbahan dasar dari kotoran sapi merupakan alternatif yang bisa di buat untuk mengurangi dampak dari penggunaan pupuk kimia yang dibuat oleh para petani untuk menyuburkan tanah dan meningkatkan hasil pertaniannya. Oleh karena itu pelatihan pembuatan pupuk organik untuk para petani di dusun Sidomulyo Desa Sugihwaras yang bekerjasama dengan BPP (Balai Penyuluhan Pertanian) sebagai solusi mengurangi ketergantungan penggunaan pupuk kimia dan dapat menghemat biaya bagi para petani. Dengan hasil terbentuknya produk pupuk organik bernama “POENIX”.

E. Daftar Pustaka

Abdulgani. 1988. Pupuk Organik dan Pestisida Nabati. Jakarta: PT. Agro Media Pustaka.

Adi, A. 2003. Degradasi Tanah Pertanian Indonesia Tanggung Jawab Siapa Dimuat pada Tabloid Sinar Tani, 11 Juni 2003.

Diwiyanto, K. 2000. Restrukturisasi Peta Kesesuaian dan Pemberdayaan Sumberdaya Unggulan (Pemanfaatan Pertanian-Peternakan di Indonesia). Makalah disampaikan sebagai bahan pelatihan “Revitalisasi Keterpaduan Usaha Ternak dalam Sistem Usaha Tani” di Bogor dan Solo, 21 Februari – 6 Maret 2000.

Candra. 2012. Pemanfaatan Limbah Kotoran Ternak Mrenjadi Pupuk Organik. Jurnal Teknik Industri. Vol 8 (3), 40-41.

Karama, A.S. 1990. Penggunaan pupuk organik dalam produksi pertanian. Makalah Disampaikan pada Seminar

- Puslitbangtan, Bogor. 4 Agustus 1990.
- Kelik. 2010. Pengaruh Konsentrasi Dan Frekuensi Pemberian Pupuk Organik Cair Hasil Perombakan Anaerob Limbah Makanan Terhadap Pertumbuhan Sawi. Surakarta: Universitas 11 Maret Press.
- Lestari. 2015. Pupuk Organik: Potensi Biomassa dan Proses Pengomposan. Yogyakarta: Kanisius.
- Minardi. 2011. Upaya Perbaikan Status Kesuburan Lahan Sawah Terde-gradasi Dengan Penambahan Bahan Organik. Surakarta: Laporan Penelitian DIPA Fakultas UNS.
- Oktavia. 2015. Studi Kualitas Hasil dan Efektivitas Pupuk Organik. Bali: Universitas Udayana.
- Pemerintah Desa Sugihwaras. 2018. Buku Profil Desa Sugihwaras Tahun 2018. Sugihwaras: Pemerintah Desa Sugihwaras.
- Sajimin, Y. C., Rahardjo. 2011. Potensi Kotoran Ternak Sebagai Pupuk Organik Dan Manfaatnya Pada Tanaman Sayuran. Lokakarya Nasional Potensi Dan Peluang Pengembangan Usaha Agribisnis. Bogor: Balai Penelitian Ternak Bogor.
- Sebastian E. Saragih. Yp. Sudaryanto. Imam Hidayat. Gandi Bayu. Yayan Royan. Agung Alit. 2013. Merenda Asa Organik & Fair Trade Di Indonesia : Keadila Untuk Petani Kecil Potret Pencari Keadilan. Aliansi Organik Indonesia. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Soepardi, G. 1983. Sifat dan Ciri Tanah. Bandung: Pustaka Buana.
- Supartha, I. Y. N., G. Wijayana, G. M. Adnyana. 2012. Aplikasi

Jenis Pupuk Organik pada Tanaman Padi System Pertanian Organik. *J. Agrotektropika* 1(2): 98-106.

Sutanto, R. 2002. Penerapan Pertanian Organik : Pemasarakatan dan Pengembangannya. Kanisius. Jakarta.

F. Biografi Penulis

Ainu Zuhriyah S.Kep,Ns,M.Pd, lahir di Bojonegoro, 6 april 1976. Sejak tahun 2001 sampai tahun 2016 menjadi dosen tetap di Akes Rajekwesi Bojonegoro. Tahun 2011 sampai 2014 menjadi wakil direktur bidang kemahasiswaan di Akes Rjekwesi Bojonegoro. Mulai tahun 2018 sampai sekarang menjadi dosen tetap di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Tahun 2019 sampai sekarang dipercaya untuk menjadi Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Mendapatkan gelar Program Magister Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Darul Ulum Lamongan.

Peningkatan Minat Baca Mahasiswa Terhadap Ketersediaan Koleksi di Perpustakaan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Abdul Basith

A. Latar Belakang

Perpustakaan adalah tempat terkumpulnya koleksi maupun informasi baik dalam bentuk cetak, audio visual maupun dalam bentuk elektronik yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Perpustakaan yang besar, letaknya strategis, koleksinya lengkap dan mutakhir, namun kurang diminati oleh pengguna/ pemustaka hal ini perlu dicermati mengapa demikian.

Dengan sedikitnya pemustaka yang memanfaatkan koleksi/ informasi yang tersedia di perpustakaan tersebut, perlu dievaluasi penyebabnya. Perpustakaan universitas mengemban fungsi pendidikan untuk menunjang kurikulum, fungsi informasi untuk membekali mahasiswa dengan ketrampilan mencari, mengolah dan mengevaluasi informasi, fungsi pengembangan pribadi dan watak serta fungsi penelitian dan rekreasi. Secara umum pengertian perpustakaan adalah suatu unit kerja yang

berupa tempat mengumpulkan, menyimpan dan memiliki koleksi bahan yang akan dikelola dan diatur secara sistematis dengan cara tertentu, untuk digunakan secara terus menerus oleh pemakainya sebagai sumber informasi.

Mengingat begitu banyaknya fungsi perpustakaan Universitas dan kedudukan perpustakaan sebagai bagian integral dari universitas untuk mendukung proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Maka perpustakaan perlu dikelola secara profesional baik tenaga, koleksi, layanan dan aspek lain yang terkait serta dipenuhi sarana prasarana perpustakaan.

Perpustakaan Universitas di lihat dari bentuk fisik bangunan kurang memadai, isi bangunan itu masih perlu untuk diperbaiki. Dari koleksi buku masih sedikit koleksinya, belum adanya layanan media audio visual, serta masih banyak lagi sarana dan prasarana yang belum memadai.

Koleksi perpustakaan adalah bahan pustaka yang dimiliki perpustakaan baik cetak maupun non cetak yang berisi tentang informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung atau pengguna perpustakaan. Maka dari itu, perpustakaan membutuhkan kebijakan dari pimpinan perpustakaan dan Universitas untuk dapat mengembangkan perpustakaan menjadi lebih maju.

Pengembangan dan pengadaan koleksi bahan perpustakaan sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pustakawan bersama-sama dengan seluruh sivitas akademika dari pimpinan perguruan tinggi dan jajarannya. Kebijakan pengembangan koleksi di dasari asas sebagai berikut :

1. Relevan Koleksinya

Koleksi baiknya relevan dengan program pendidikan, pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat perguruan tingginya. Karena itu, perpustakaan juga memperhatikan jenis program berhubungan dengan jumlah dan besar fakultas, jurusan, program studi, lembaga dan seterusnya. Arah pengembangan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) atau pembelajaran maya (*e-learning*) juga akan sangat berpengaruh pada pilihan jenis media dari bahan perpustakaan yang perlu dikembangkan.

2. Berorientasi pada Kebutuhan Pemustaka/Pengguna.

Pengembangan koleksi ditujukan pada pemenuhan kebutuhan pengguna. Pemustaka atau Pengguna perpustakaan perguruan tinggi adalah Rektorat, dosen, karyawan, mahasiswa dan alumni yang kebutuhan informasi berbeda-beda.

3. Kelengkapan Koleksi dan Sarana

Khususnya koleksi tidak hanya terdiri atas buku ajar atau materi pokok perkuliahan, akan tetapi juga meliputi bidang ilmu yang berkaitan erat dengan program yang ada secara lengkap.

4. Kemutakhiran Koleksinya

Koleksi perpustakaan harusnya mencerminkan kemutakhiran. Ini berarti bahwa perpustakaan selalu mengadakan dan memperbarui bahan perpustakaan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan atau *up to date*.

5. Kerja Sama

Koleksi hendaknya merupakan hasil kerja sama semua pihak yang berkepentingan dalam pengembangan koleksi, yang dimaksud adalah antara pimpinan perguruan tinggi, pustakawan,

dosen, dan mahasiswa. Dengan kerja sama, diharapkan pengembangan koleksi dapat berjalan dengan baik.

Pengembangan koleksi di perpustakaan yang baik dimulai dari seleksi mulai pembelanjaan atau pengadaan diantaranya :

- a. Pengadaan koleksi termasuk proses pembelian, penerimaan, inventarisasi, penempelan *barcode* dengan komputerisasi terkoneksi internet.
- b. Katalogisasi dan klasifikasi, termasuk entri data katalog ke komputer untuk sistem yang telah terkomputerisasi. Pencarian klasifikasi dapat menggunakan EDDC edisi terbaru.
- c. Pelabelan, nomor panggil, slip tanggal kembali, kartu buku dan kantong buku untuk sistem yang masih manual. Dan sistem otomatisasi/komputerisasi dapat menggunakan program *Slims Senayan* yang sudah terintegrasi secara nasional.
- d. Layanan sirkulasi dan referensi, kemudian dilakukan CREW (*Continues, Review, Evaluation, and Weeding*). Istilah yang diperkenalkan oleh Moore, dengan memperhatikan hasil kajian kebutuhan pengguna.

Minat yang kuat sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi. Dengan memiliki minat belajar, peserta didik atau disebut mahasiswa lebih memperkuat tentang pelajaran yang diberikan oleh dosen. Dengan ingatan yang kuat, mahasiswa berhasil memahami materi kuliah yang diberikan oleh dosennya. Sehingga, mudah bagi mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosennya. Seorang mahasiswa akan memiliki

konsentrasi yang baik apabila dia memiliki minat untuk mempelajari hal yang ingin mereka ketahui. Konsentrasi yang terbentuk inilah, yang mempermudah mahasiswa memahami materi yang dipelajari. Jika sudah memiliki minat belajar adalah hal yang menggembirakan bahkan mahasiswa dapat belajar dengan perasaan senang karena mengetahui hal-hal yang baru.

Persoalannya saat ini adalah minat yang dimiliki tiap mahasiswa berbeda atau bahkan tidak adanya minat dari diri mahasiswa tersebut. Minat tersebut ada yang berasal dari diri mahasiswa yang disebut bakat. Tapi, ada kalanya minat tersebut perlu mendapatkan pengaruh dari lingkungan. Minat dari lingkungan tersebut, karena adanya pengaruh dari guru yang menggunakan variasi gaya belajar.

Pendidik harus memiliki perhatian khusus terhadap mahasiswanya, sehingga pendidik dapat mengetahui tiap mahasiswa yang memiliki minat dalam belajar. Bagi mahasiswa yang memiliki minat terhadap pelajaran tersebut, akan mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan kepadanya dengan baik. Diskusi yang diciptakan dalam ruang kelas dengan teman sebaya, dapat memberi petunjuk mengenai minat mereka dan seberapa kuat minat tersebut. Jadi, dalam berdiskusi akan antusias dan berprestasi. Apabila proses pembelajaran berlangsung dengan aktif, artinya mahasiswa aktif bertanya dan pertanyaan tersebut sesuai dengan materi yang diterangkan oleh seorang dosen. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki minat terhadap materi pembelajaran tersebut. Membangkitkan minat dalam diri peserta didik merupakan kewajiban dari para dosen, orang tua, dan masyarakat. Pendidik atau dosen harus

mempunyai strategi-strategi untuk membangkitkan minat mahasiswa untuk rajin belajar. Misalnya, pendidik bercerita tentang hal yang dapat menarik yang berhubungan dengan materi, sehingga menimbulkan minat terhadap pelajaran tersebut. Selain itu, dosen juga dapat memotivasi mahasiswanya dengan cara memberikan *reeword* bagi mahasiswa yang mendapat nilai tertinggi di kelas. Berhasil atau tidak bagi dosen dalam belajar disebabkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor tersebut dapat berupa faktor dari dalam individu (faktor internal) seperti faktor kesehatan, bakat dan perhatian, dan faktor dari luar individu (faktor eksternal) seperti keadaan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Dari latar belakang di atas maka permasalahan yang dihadapi Perpustakaan Universitas adalah kurangnya fasilitas pengelolaan dan sarana prasarana baik layanan teknis, layanan pustaka, atau layanan literasi informasi. Maka dari itu perlu adanya beberapa perbaikan secara mendasar untuk mencapai perpustakaan yang berstandar nasional.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yakni prosedur penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian dan analisis yang menggunakan uji statistika, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dipandu oleh hipotesis tertentu yang salah satu tujuannya dari penelitian yang dilakukan adalah menguji hipotesis yang ditentukan sebelumnya (Saebani, 2008 : 71).

Teknik pengumpulan datanya adalah dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Observasi yang

dilakukan peneliti dengan datang langsung ke lokasi penelitian yakni di perpustakaan Unugiri Bojonegoro untuk mengetahui keadaan lokasi serta bertemu langsung dengan informan sebelum melakukan wawancara. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro Tahun akademik 2016/2017 sebanyak 105 mahasiswa. Sampling yang digunakan adalah random sampling dengan jumlah 50 mahasiswa. Analisis yang digunakan adalah tabel tunggal, korelasi dan regresi.

C. Hasil Pembahasan

Pendapat responden tentang buku referensi (r) mata kuliah tersedia di Perpustakaan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Hasil ini dibuktikan dengan hasil analisis sebesar 64,7% menyatakan Ya artinya terdapat 64,7% responden yang mengakui buku referensi (r) mata kuliah tersedia di Perpustakaan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa koleksi yang ada di perpustakaan cukup memadai yang artinya bahwa sebagian besar kebutuhan mahasiswa akan referensi untuk menyelesaikan tugas kuliah cukup tersedia di perpustakaan ini.

Pendapat responden tentang koleksi buku disebut (k) tentang kesehatan seperti prodi farmasi dan prodi PJKR lebih banyak dibandingkan buku jenis lainnya. Hasil ini dibuktikan dengan hasil analisis sebesar 55,6% menyatakan Ya. Pendapat responden tentang koleksi jurnal penelitian dapat mendukung tugas mata kuliah. Hasil ini dibuktikan dengan hasil analisis sebesar 50,1% menyatakan Ya. Pendapat responden tentang ada kemudahan mengerjakan tugas kuliah jika dilakukan

di perpustakaan. Hasil ini dibuktikan dengan hasil analisis sebesar 41,2% menyatakan Setuju. Pendapat responden tentang keberadaan perpustakaan penting untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Hasil ini dibuktikan dengan hasil analisis sebesar 73,8% menyatakan setuju.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa sebenarnya secara umum koleksi buku yang tersedia di perpustakaan cukup memadai dan dapat menunjang mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah. Masalah yang mejadi keluhan bagi mahasiswa adalah berkaitan dengan keberadaan perpustakaan yang berada di lantai 2 yang kurang strategis, dalam hal ini mahasiswa menginginkan letak ruangan perpustakaan agar di pindah sehingga mudah dijangkau oleh mahasiswa.

Hasil penelitian terhadap dua variabel yang diteliti dalam penelitian ini akan diberikan kesimpulan berdasarkan korelasi dan regresi. Hasil korelasi didasarkan pada nilai koefisien korelasi porduct moment pearson dan hasil regresi didasarkan pada nilai t dari regresi tunggalnya. Perhitungan korelasi dan regresi digunakan program SPSS versi 16.0. Hasil selengkapnya disajikan sebagai berikut:

Tabel 5.17. Pengaruh Ketersediaan Koleksi terhadap Minat Belajar

Variabel	R	T	T Tabel	Kriteria
Ketersediaan koleksi terhadap peningkatan minat belajar	0,585	8,969	999	Ho ditolak

Jika dilihat dari tabel di atas, besarnya korelasi (hubungan) antara dua buah variabel dapat dilihat pada bagian koefisien

korelasi pearson serta perbandingan t hitung dengan t tabel. Berdasarkan tabel di atas juga dapat disimpulkan terdapat hubungan yang bermakna antara dua variabel dengan taraf signifikansi dibawah 5 %. Perbandingan t hitung dengan t tabel juga secara jelas ditunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel sehingga H_0 ditolak, jadi terdapat hubungan antara ketersediaan koleksi dengan minat belajar mahasiswa. Besarnya nilai korelasi yaitu 0,585 juga menunjukkan bahwa hubungan antara ketersediaan koleksi perpustakaan dengan minat belajar adalah hubungan yang kuat. Artinya bahwa jika ketersediaan koleksi semakin baik, maka minat belajar mahasiswa juga akan semakin tinggi.

D. Kesimpulan

Keterkaitan antara minat belajar mahasiswa dengan ketersediaan koleksi perpustakaan ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,585 yang berarti ada keterkaitan yang positif kategori kuat. Hal ini akan terlihat jika ketersediaan koleksi perpustakaan ditingkatkan maka minat belajar mahasiswa juga akan meningkat dan sebaliknya.

Uji keberartian (signifikansi) uji t menggunakan taraf signifikansi 5% yang diperoleh t hitung sebesar 8,969 > t tabel 999 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara ketersediaan koleksi dengan minat baca.

E. Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

- Alim, 2011. *Minat Belajar Anak Didik*. <http://ilinkto/2011/04/minat-belajar-anak-didik.html>. 12 Desember 2012.
- Balai Pustaka. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2004. *Higher Education Long Term Strategy 2003-2010*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta
- Farida, Nur Hidayah. 2011. *Pengembangan koleksi perpustakaan di perguruan tinggi*. Artikel
- Hasugian, Jonner. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Medan: USU Pres
- Lilis Setiawati, 2002. *Upaya Optimalisasi Kegiatan belajar mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Saebani, Beni. Ahmad. 2008. *Metode penelitian*. Bandung : Pustaka Setia
- Yuven, Yuni. 2010. *Perpustakaan Perguruan Tinggi: Pedoman, Pengelolaan dan Standardisasi*.

F. Biografi Penulis

Penulis adalah Abdul Basith Alamat Jl. MT Haryono Kelurahan Jetak Kabupaten Bojonegoro. Lahir di Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro. Penulis adalah dosen pengampu matakuliah Bahasa Indonesia Universitas

Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Jenjang pendidikan Sarjana (S1) Jurusan Sastra Indonesia di Universitas Negeri Surabaya Tahun 2007 dan mengambil gelar Magister (S2) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Muhammadiyah Surabaya t

Shoffan Shoffa - Dwi Cahyono - Lambang Probo Sumirat - Yo Ceng Giap - Dian Purnama Sari - Nilam Atsirina Krisnaputri - Rahmatyas Aditantri - Dewa Sagita Alfadin Nur - Dina Lestari - Sally Paulina Sandanafu - Dady Mairuhu - Rina Latuconsina - Roihatur Rohmah - Veronika Nugraheni Sri Lestari - Bangun Permadi - Okki Trinanda - Astri Yuza Sari - Ifa Khoiria Ningrum - Jamaludin - Laili Fitria - Herda Desmaiani - Resista Vikaliana - Asti Andayani - Mujito - Irwansyah - Novita Erliana Sari - Dandi Hendrawan Wicaksono - Efilina Kissiya - Johan Pattiasina - Arlian Firda - Moh. Yusuf Efendi - Sunu Wahyudhi - Moh. Miftahul Choiri - Auliyaur Rokhim - Hamam Burhanuddin - M. Iqbal Tawakkal - Sahri - M. Ridwan Hambali - Surya Hendra Putra - Nova Yesyca Naipospos - Ita Aristia Sa'ida - Nawafila Februyani - Naning Kurniawati - Herlinawati - AINU Zuhriyah - Abdul Basith



SAMUDRA BIRU
Menyebarkan Ilmu Pengetahuan

Pod Samudra Biru
samudrabiru_group
www.samudrabiru.co.id

