



ISSN 2776-768X

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



Jurnal
Abdimas
Prakasa Dakara
STKIP Kusuma Negara

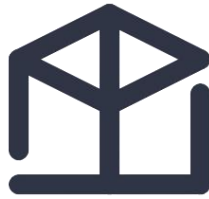


Volume 2, Issue 2, 2022

Literasi Media dan Promosi Kreatif
dalam Kegiatan Kemasyarakatan

Penerbit :
LPPM STKIP Kusuma Negara
Jl. Raya Bogor, Km. 24 Cijantung, Jakarta Timur, 13770

Email:
abdimas@stkipkusumanegara.ac.id



Nama Terbitan : Jurnal Abdimas Prakasa Dakara
Periode Terbit : Volume 2, Issue 2, Oktober 2022
Susunan Redaksi
Editor-in-Chief : Audi Yundayani, STKIP Kusuma Negara
Managing Editor : Susilawati, Universitas Bina Sarana Informatika
Editorial Board : Eka Rista Harimurti, STKIP Kusuma Negara
Hegar Harini, STKIP Kusuma Negara
Niken Vioresa, STKIP Kusuma Negara
Nurina Kurniasari Rahmawati, STKIP Kusuma Negara
Purwani Puji Utami, STKIP Kusuma Negara
Reviewer : Andri Suryana, Universitas Indraprasta PGRI
Ahmad Jauhari Hamid Ripki, STKIP Kusuma Negara
Arie Purwa Kusuma, STKIP Kusuma Negara
Devita Cahyani Nugraheny, STKIP Kusuma Negara
Fiki Alghadari, STKIP Kusuma Negara
Lutfi Hardiyanto, STKIP Kusuma Negara
Megawati, STKIP Kusuma Negara
Muhammad Awin Alaby, STKIP Kusuma Negara
Nanda Lega Jaya Putra, STKIP Kusuma Negara
Nyaiyu Fahriza Fuadiah, Universitas PGRI Palembang
Sarah Wulan, STKIP Kusuma Negara
Yogi Wiratomo, Universitas Indraprasta PGRI
Yuliwati, STKIP Kusuma Negara
Layout Editor : Ayu Wulandari, Universitas Negeri Surabaya
Administration : Wahyuni Nadar, STKIP Kusuma Negara
Alamat Redaksi : Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
STKIP Kusuma Negara
Jalan Raya Bogor KM.24 Cijantung Jakarta Timur 13770
Telepon (021) 87791773



DAFTAR ISI

Promosi Pariwisata dan Produk UMKM Kecamatan Tawangmangu Berbasis Video Digital https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1172 <i>Ratna Zakkiya Meilia Utami, Daniel Sugihantoro, Franses Patar Moses, Hafidz Dhany Wicaksono, Maulidah Nur Rizka, Tivano Antoni, Meyliana Adhitya Kusumawardhani, Siti Ummul Khoiroti, Tasya Saevita Nugroho, Yuliana Nuraini, Bowo Winarno</i>	59-65
Pembinaan Prokrastinasi Akademik Siswa di SMK Kharismawita 2 Jakarta melalui Pembelajaran BK Format Klasikal https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1519 <i>Evi Fitriyanti, Cindy Marisa, Sri Utami</i>	66-75
Memotivasi Pembelajaran tentang Lingkungan Alam Sekitar bagi Anak Usia Dini di Wilayah Cibungbulang, Bogor https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1521 <i>Hafizah Rifiyanti, Dyah Utami Dewi, Syamsu Hidayat, Rr. Aryanti Kristantini</i>	76-82
Penyuluhan Literasi Media untuk Bijak di Media Sosial dan Pemanfaatan Media Digital https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1522 <i>Dwiza Riana, Agus Subekti, Hilman F. Pardede, Zico Pratama Putra, Faruq Aziz</i>	83-91
Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Petak Pintar” Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1523 <i>Poppy Puspitasari, Avita Ayu Permanasari, Riana Nurmalasari, Aprilia Sari Yudha</i>	92-98
Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524 <i>Salsa Billa Zulmi Zettira, Nur Asysyifa Febrianti, Zhafira Atika Anggraini, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo, Eka Tripustikasari</i>	99-105

Promosi Pariwisata dan Produk UMKM Kecamatan Tawangmangu Berbasis Video Digital

Ratna Z. M. Utami¹, Daniel Sugihantoro², Franses P. Moses², Hafidz D. Wicaksono³,
Maulidah N. Rizka², Tivano Antoni⁴, Meyliana A. Kusumawardhani⁵, Siti U. Khoiroti¹,
Tasya S. Nugroho⁵, Yuliana Nuraini⁶, Bowo Winarno^{1*}

¹Matematika, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Sebelas Maret

²Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret

³Teknik Kimia, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret

⁴Kedokteran, Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret

⁵Farmasi, Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Sebelas Maret

⁶Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

*bowowinarno@gmail.com

Abstrak

Pandemi COVID-19 berdampak pada sektor kehidupan, termasuk pariwisata seperti Tawangmangu. Untuk meningkatkan jumlah wisatawan direncanakan program yang membantu mempromosikan potensi Kecamatan Tawangmangu kepada masyarakat secara luas dengan melakukan survei lokasi untuk melihat kondisi tempat wisata secara langsung, melakukan pertemuan dengan pemilik Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dan kepala desa di Tawangmangu untuk mendalami nilai-nilai produk UMKM dan tempat pariwisata Kecamatan Tawangmangu, melakukan dokumentasi sebagai konten promosi lokasi tempat pariwisata dan produk UMKM Kecamatan Tawangmangu, menyebarkan video promosi melalui media sosial dan *website*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan ketertarikan di masyarakat terhadap berbagai tempat wisata di Tawangmangu, serta sebagai media promosi untuk memperluas pasar penjualan produk UMKM melalui *website* dan video di Youtube. Hasil pelaksanaan program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) adalah telah berhasil membuat sebuah *website* dan media sosial sebagai tempat promosi dengan unggahan berbentuk video dan artikel mengenai tempat pariwisata dan produk UMKM Kecamatan Tawangmangu. Program ini harus terus dijalankan untuk memperoleh hasil yang optimal dan manfaatnya dapat dirasakan masyarakat Tawangmangu. Jika program ini terus dilanjutkan untuk bertahun-tahun berikutnya, platform yang sudah kami buat dapat menjadi pusat referensi utama bagi masyarakat yang akan berkunjung ke Tawangmangu.

Kata kunci: MBKM, pandemi, pariwisata, promosi, UMKM.

Dikirim: 12 Januari 2022

Direvisi: 22 Maret 2022

Diterima: 30 Maret 2022

PENDAHULUAN

Sektor pariwisata merupakan salah satu bagian penting yang memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai sumber pendapatan di suatu daerah dan tentunya berpengaruh bagi perekonomian di Indonesia. Program pengembangan sumber daya dan potensi pariwisata daerah diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pembangunan ekonomi. Kedatangan wisatawan pada suatu Daerah Tujuan Wisata (DTW) dapat memberikan kemakmuran dan kesejahteraan bagi penduduk setempat. Promosi merupakan kegiatan penyebaran informasi untuk disampaikan pada konsumen atau calon wisatawan (Adhanisa & Fatchiya, 2017). Penggunaan media promosi yang baik dan sesuai karakteristik pengunjung akan meningkatkan



Content from this work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

jumlah pengunjung yang datang ke desa wisata (Oktaviani & Fatchiya, 2019). Pemasaran daerah tujuan wisata melalui *website* tersebut sangat efektif serta efisien dalam menghemat anggaran pemasaran (Law & Fuchs, 2011). Menurut Wahab (2003) dalam bukunya yang berjudul *Tourism Management*, pariwisata adalah salah satu sektor yang mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam penyediaan lapangan kerja, standar hidup serta menstimulasi andem-sektor produktivitas lainnya. Pada awal tahun 2020, dunia diguncangkan dengan hadirnya virus Covid-19. Covid-19 adalah wabah global yang awal mulanya terjadi di Wuhan, China pada akhir tahun 2019 yang kemudian menyebar cepat di berbagai negara, termasuk di Indonesia. Oleh karena itu, untuk membatasi penyebaran virus ini, pemerintah Indonesia memberlakukan lockdown atau yang lebih dikenal dengan sebutan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dengan tujuan untuk mengurangi kemungkinan adanya kontak langsung dengan orang yang terinfeksi sehingga dapat meminimalkan terjadinya penularan penyakit. Adanya pembatasan aktivitas ini mengakibatkan berhentinya kegiatan di berbagai sektor seperti ekonomi, sosial, politik, dan pariwisata. Sektor pariwisata adalah sektor yang paling terdampak dengan adanya pandemi ini (Utami & Kafabih, 2021). Daerah Tawangmangu merupakan salah satu daerah yang ikut terdampak dari adanya pandemi ini.

Tawangmangu memiliki keindahan alam yang melimpah, begitu juga dengan hasil alamnya. Tawangmangu menjadi destinasi pilihan bagi para wisatawan lokal maupun asing untuk melakukan kegiatan berwisata. Akibat dari pandemi banyak tempat wisata di Tawangmangu yang sepi akan pengunjung. Program ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap berbagai tempat wisata yang dapat dikunjungi melalui video yang berisikan keindahan alam serta informasi terkait daerah Tawangmangu yang kemudian diunggah melalui *website* dan media sosial Youtube. *Website* juga digunakan sebagai media promosi untuk memperluas pasar penjualan produk UMKM masyarakat Tawangmangu. Pada *website* terdapat menu *Important Notice* yang berisi informasi seperti PPKM Level 3, vaksinasi Covid-19, isolasi mandiri dan lain sebagainya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kesehatan di masa pandemi Covid-19.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang kami gunakan untuk promosi pariwisata dan produk UMKM Kecamatan Tawangmangu berbasis video digital adalah observasi, diskusi, dokumentasi, dan *digital marketing*. Rincian metode pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masa pandemi membawa dampak yang besar bagi sektor pariwisata. Hal ini terlihat dari menurunnya secara drastis jumlah pengunjung yang ada. Dilihat dari hasil analisis perkembangan sektor wisata dari (Arianti, 2014) yang mengkaji peran dari sektor wisata terhadap ekonomi secara nasional. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa struktur permintaan dalam perekonomian khususnya peran sektor pariwisata adalah sebesar 40,86%. Selain itu, dilihat dari penelitian (Pradana

& Mahendra, 2021), dari target pemerintah yang ada, yang tercapai tidak sampai separuhnya.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan dan Bentuk Kegiatan

Metode	Bentuk Kegiatan
Observasi	Suatu kegiatan untuk mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke objek yang diteliti. Upaya yang dilakukan adalah dengan mendatangi beberapa tempat pariwisata dan mengamati beberapa produk UMKM yang ada di Kecamatan Tawangmangu, kemudian dipilih beberapa untuk dipromosikan melalui <i>website</i> <i>twkuy.org</i> . Selain itu, dilakukan juga studi literatur melalui <i>journal</i> , berita, dan membaca buku-buku yang berhubungan dengan COVID-19 untuk mendapatkan informasi mengenai COVID-19. Informasi yang dibutuhkan seperti perkembangan dan cara mencegah COVID-19.
Diskusi	Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing dalam penyusunan proposal kegiatan dan bentuk kegiatan yang kami lakukan. Selain itu, melakukan diskusi dengan ketua dan salah satu anggota Kelompok Rumah UMKM Tawangmangu, beberapa pemilik UMKM dan salah satu kepala desa di Tawangmangu untuk keperluan memperoleh izin melakukan kegiatan, pendalaman nilai-nilai tempat pariwisata dan produk UMKM yang akan dipromosikan.
Dokumen-tasi	Melakukan pengambilan gambar dan video di beberapa lokasi tempat pariwisata. Selanjutnya, bahan foto dan video disunting menjadi konten video promosi pariwisata yang siap disebarluaskan melalui media sosial Youtube dan <i>website twkuy.org</i> .
Digital Marketing	Mengunggah dan menyebarluaskan konten video promosi dan artikel-artikel terkait melalui media sosial Youtube dan <i>website twkuy.org</i> .

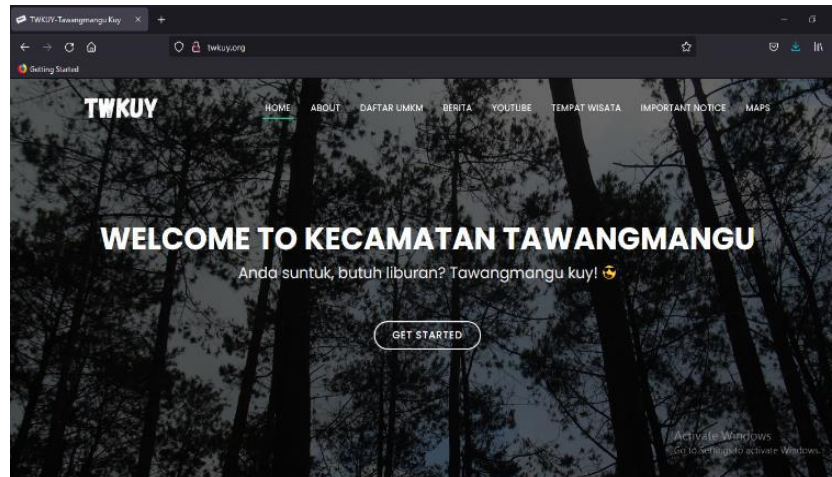
Perkembangan teknologi informasi khususnya internet menjadi motor penggerak perkembangan *e-commerce* atau yang biasa dikenal dengan *e-commerce*. Kegiatan transaksi dagang yang dilakukan oleh pihak penyedia produk/barang (penjual) dengan pihak yang membutuhkan produk (pembeli) yang meliputi pembelian, penjualan, pemasaran barang atau jasa dapat dilakukan melalui sistem elektronik dengan media internet, web, komputer, handphone, dan jaringan lainnya. *E-commerce* dapat memfasilitasi pertukaran baik di tingkat komunikasi dan informasi, promosi, pemasaran barang atau jasa, dan melakukan pembayaran. Dengan *e-commerce*, penjual dan pembeli dapat berkomunikasi dengan lebih mudah tanpa harus bertemu langsung (Ardiana, Brahmayanti, & Subaedi, 2010; Tanoto & Evelyn, 2019)

Maka dari itu, ada beberapa program kerja yang dilakukan melalui Program Hibah MBKM Universitas Sebelas Maret 2021. Melalui program kerja yang telah dilaksanakan, dapat dijabarkan sebagai berikut.

Website untuk Pemasaran Tempat Wisata dan Produk UMKM

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi telah banyak dimanfaatkan hampir di seluruh lingkup kehidupan, salah satunya sebagai sarana promosi suatu barang maupun jasa. Salah satu pemasaran digital adalah *website*. *Website* merupakan halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi dapat diakses oleh siapa saja serta mudah dalam penggunaannya (Kuryanti & Indriani, 2018).

Dengan itu, dilakukan program kerja yaitu pembuatan *website* sebagai tempat pemasaran tempat wisata dan produk UMKM di Kecamatan Tawangmangu. Program kerja ini bertujuan sebagai tempat pengunggahan konten berupa artikel dan video menjadi satu ke dalam *website* twkuy.org sekaligus sebagai media promosi tempat wisata dan UMKM di Kecamatan Tawangmangu.



Gambar 1. Tampilan *Website* Tawangmangu Kuy (TWKUY)

Untuk tampilan awal pada *website* tersebut, disajikan melalui Gambar 1 dengan nama *website* Tawangmangu Kuy atau (TWKUY). Latar pemandangan alam dipilih untuk merepresentasikan Kecamatan Tawangmangu yang kaya akan wisata alamnya. Jika dilihat lebih lanjut, melalui *website* tersebut dapat melihat Daftar UMKM yang ada serta dapat mengakses daftar tempat pariwisata yang ada.

Dengan adanya *website* tersebut, diharapkan pengunjung dapat mempelajari lebih lanjut mengenai tempat wisata yang ada di tawangmangu serta mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai daftar UMKM yang ada di Tawangmangu. Sehingga, *website* tersebut dapat menjadi portal untuk mengetahui kecamatan Tawangmangu secara lengkap.

Video Pemasaran Tempat Wisata dan Produk UMKM

Video pemasaran merupakan salah satu contoh dari *digital marketing*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Kuryanti & Indriani, 2018), melalui jurnalnya mendapatkan kesimpulan bahwa *digital marketing* ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan kunjungan wisata di Danau Toba dengan persentase sebesar 59,8%. Hal ini dipengaruhi cukup tingginya tingkat penggunaan terhadap konten/situs *digital marketing* seputar Danau Toba dengan persentase sebesar 84%.

Untuk Pengambilan video, dilakukan langsung di tempat wisata dan UMKM yang ada di Tawangmangu. Video diunggah melalui media sosial berupa Instagram dengan akun bernama @twkuy, Youtube dengan akun bernama Tawangmangu Kuy dan *Website* dengan alamat twkuy.org.



Gambar 2. Diskusi dengan Seorang Kepala Desa di Tawangmangu

Respon dari pemerintah setempat cukup baik. Hal ini dapat dilihat melalui Gambar 2 yang merupakan dokumentasi dari kegiatan diskusi dengan salah satu kepala desa di Kecamatan Tawangmangu. Hal ini dilakukan untuk keperluan mengumpulkan informasi mengenai potensi yang dimiliki oleh desa sekaligus meminta izin untuk melakukan pengambilan konten di lokasi wisata desa tersebut.



Gambar 3. Tampilan *Thumbnail* Video Promosi Profil Kecamatan Tawangmangu

Gambar 3 merupakan tampilan *thumbnail* video promosi Profil Tawangmangu untuk mengenalkan Kecamatan Tawangmangu kepada masyarakat melalui media sosial Youtube dan *website*.

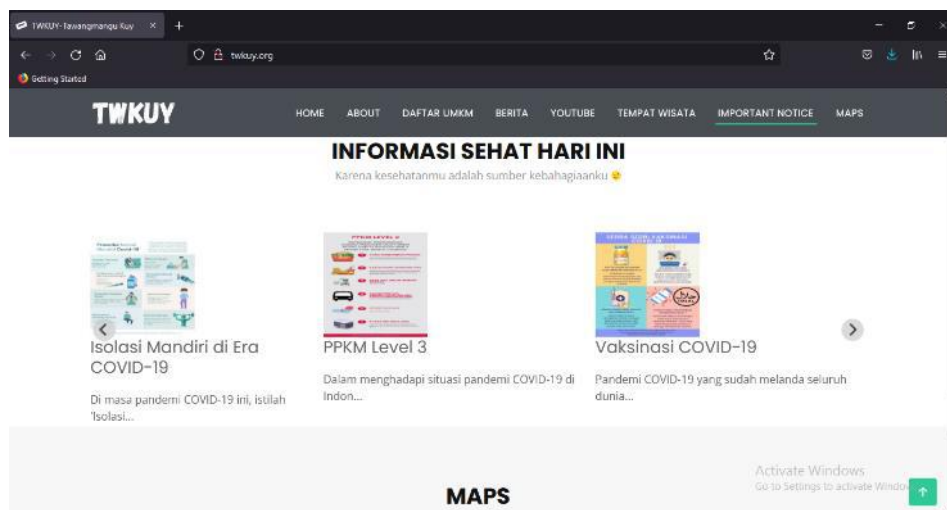
Pengunggahan Konten Promosi dan Kegiatan

Gambar 4 merupakan tampilan logo dari Tawangmangu Kuy, nama yang dipilih untuk *website* dan media sosial Youtube dan Instagram. Nama Tawangmangu Kuy dipilih karena memiliki arti ajakan untuk mengunjungi Tawangmangu sesuai dengan tujuan utama dari adanya kegiatan ini. Selain itu, kata “Kuy” merupakan bahasa gaul untuk kata ajakan “yuk”, sehingga diharapkan melalui Tawangmangu Kuy ini dapat mengajak khalayak umum untuk jalan-jalan ke kecamatan Tawangmangu.



Gambar 4. Tampilan Logo Tawangmangu Kuy

Gambar 5 merupakan tampilan pada halaman *important notice* yang berisi informasi-informasi seputar COVID-19. Hal ini diperlukan karena pada saat ini materi mengenai COVID-19 merupakan hal yang penting untuk diketahui dan menjadi perhatian khusus. *Important Notice* ini juga menjadi salah satu wadah untuk membantu persebaran informasi dari pemerintah terkait informasi mengenai COVID-19 dewasa ini.



Gambar 5. Tampilan Informasi Seputar COVID-19 pada Website

SIMPULAN

Proyek di desa merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh desa-desa yang berada di Kecamatan Tawangmangu. Hasil dari pelaksanaan kegiatan promosi pariwisata dan UMKM Kecamatan Tawangmangu adalah membuat media sosial untuk menjadi wadah promosi pariwisata dan produk UMKM. Telah dipublikasikan beberapa konten promosi produk UMKM dan tempat pariwisata pada website Tawangmangu Kuy (twkuy.org) dan media sosial Youtube dan Instagram.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, tim kami juga mendapatkan bantuan dari

berbagai pihak selama kegiatan ini berlangsung, untuk itu kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sebelas Maret yang telah mendukung dan membiayai program kami, Dosen pembimbing kami, Ketua UMKM Tawangmangu sebagai mitra kami, serta pihak-pihak lain yang terlibat dan memberikan kerjasama yang baik dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhanisa, C., & Fatchiya, A. (2017). Efektivitas Website Dan Instagram Sebagai Sarana Promosi Kawasan Wisata Berbasis Masyarakat. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat*, 1(4), 451–466. <https://ejournal.skpm.ipb.ac.id/index.php/jskpm/article/view/119>
- Ardiana, I. D. K. ., Brahmayanti, I. ., & Subaedi. (2010). Kompetensi SDM UKM dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja UKM di Surabaya. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 12(1), 42-55. <https://doi.org/10.9744/jmk.12.1.pp.42-55>
- Arianti, D. (2014). Pengaruh Sektor Pariwisata Terhadap Perekonomian dan Keruangan Kota Bukittinggi (Pendekatan Analisis Input Output). *Jurnal Wilayah Dan Lingkungan*, 2(3), 183. <https://doi.org/10.14710/jwl.2.3.183-196>
- Kuryanti, S. J., & Indriani, N. (2018). Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Pariwisata (Studi Kasus: Pantai Jatimalang, Purworejo). *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), 37–46.
- Law, R., & Fuchs, M. (2011). *Information and communication technologies in tourism 2011*. F. Ricci (Ed.). Vienna: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0503-0>
- Oktaviani, W. F., & Fatchiya, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Sosial sebagai Media Promosi Wisata Umbul Ponggok, Kabupaten Klaten. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 17(1), 13–27. <https://doi.org/10.46937/17201926586>
- Pradana, M. I. W., & Mahendra, G. K. (2021). Analisis Dampak Covid-19 Terhadap Sektor Pariwisata Di Objek Wisata Goa Pindul Kabupaten Gunungkidul. *Journal of Social Politics and Governance (JSPG)*, 3(2), 73-85.
- Tanoto, S., & Evelyn, E. (2019). Financial Knowledge, Financial Wellbeing, and Online Shopping Addiction Among Young Indonesians. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 21(1), 32–40. <https://doi.org/10.9744/jmk.21.1.32-40>
- Utami, B. A., & Kafabih, A. (2021). Sektor Pariwisata Indonesia Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan*, 4(1), 383–389. <https://doi.org/10.33005/jdep.v4i1.198>
- Wahab, S. (2003). *Manajemen Kepariwisataaan*. Pradnya Paramita.

Pembinaan Prokrastinasi Akademik Siswa di SMK Kharismawita 2 Jakarta melalui Pembelajaran BK Format Klasikal

Evi Fitriyanti*, Cindy Marisa, Sri Utami
Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial,
Universitas Indraprasta PGRI
*ibukevifitriyanti.21@gmail.com

Abstrak

Selama terjadi Pandemi COVID-19 dalam kurun waktu hampir 2 tahun siswa di SMK Kharismawita 2 Jakarta melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara penuh dimana telah menimbulkan berbagai efek dampak pada diri siswa salah satunya yang menjadi permasalahan adalah meningkatnya gejala prokrastinasi akademik siswa. Oleh karena itu melalui pembelajaran Bimbingan Konseling (BK) format klasikal memungkinkan siswa memperoleh dan meningkatkan wawasan serta pengetahuan tentang prokrastinasi akademik yang dapat dijadikan acuan dalam menentukan sikap dan tindakan mencegah serta mengentaskan perilaku prokrastinasi akademik. Kegiatan pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 Jakarta melalui pembelajaran BK format klasikal ini dilaksanakan secara insidental pada bulan Juli 2022 dengan metode melalui pemberian layanan informasi, dan berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan terlihat adanya pengaruh dalam kategori rendah. Hal ini dikarenakan pembinaan yang dilakukan hanya dalam kegiatan insidental sehingga membutuhkan kegiatan terjadwal dan terprogram untuk dapat dilakukan pembinaan secara mendalam terkait prokrastinasi akademik pada siswa.

Kata kunci: format Klasikal, pembelajaran BK, prokrastinasi akademik.

Dikirim: 18 Agustus 2022

Direvisi: 23 September 2022

Diterima: 28 September 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh secara penuh telah menimbulkan berbagai efek (dampak) pada diri siswa salah satunya adalah meningkatnya gejala prokrastinasi akademik siswa. Prokrastinasi Akademik merupakan jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik. Laia (2020) mengemukakan jenis prokrastinasi akademik yaitu jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik, misalnya tugas sekolah atau tugas khusus. Prokrastinasi akademik tidak dapat dibiarkan begitu saja karena akan menghambat peserta didik dalam meraih prestasi dan hasil belajar yang baik (Ziraluo, 2020).

Kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh siswa untuk memilih tidak menyelesaikan tugas akademiknya dan tidak ingin memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya akan dapat mempengaruhi hasil belajar yang kurang baik serta tidak optimal. Prokrastinasi akademik tidak dapat dibiarkan begitu saja karena akan menghambat siswa di dalam meraih prestasi dan hasil belajar yang baik. Prokrastinasi akademik tidak hanya mempengaruhi sesama siswa, guru, dan bahkan dapat berdampak pada sekolah atau institusi pendidikan apabila adanya siswa yang prokrastinator terlibat dalam pelanggaran akademik atau tidak dapat menyelesaikan studinya (Sari, Hartati, Agungbudiprabowo, & Siswanti, 2022). Prokrastinasi



menjadi hambatan individu dalam meraih keberhasilan akademik, memberikan dampak buruk pada kualitas dan kuantitas pembelajaran, meningkatkan stres seseorang dan dampak negatif bagi kehidupan individu (kecemasan) (Umari & Yakub, 2022). Melihat dampak dari prokrastinasi ini dipandang perlu melihat dan mencari upaya membantu individu melalui proses interaksi untuk mencari solusi pemecahan masalah yang dihadapi oleh individu baik dalam bidang masalah pribadi, sosial, maupun belajarnya (Laia dkk., 2022).

Oleh sebab itu dibutuhkan upaya bantuan kepada para siswa agar dapat menghindari diri dari sikap prokrastinasi akademik. Salah satu upaya bantuan yang dapat diberikan kepada para siswa adalah melalui pembelajaran BK format klasikal. Layanan informasi yang merupakan salah satu layanan dalam pembelajaran BK format klasikal dirasa cukup mampu menyadarkan dampak pola hidup prokrastinasi akademik terhadap masa depan siswa (Randa, 2019). Layanan BK merupakan salah satu bagian dalam pendidikan yang bertugas membantu keefektifan kehidupan siswa sehari-hari berdasarkan keselarasan tugas perkembangan remaja. Pelayanan BK dapat dilaksanakan secara terjadwal dan insidental (sesuai kebutuhan). Pelayanan secara terjadwal salah satunya dilakukan dalam format klasikal, disebut layanan konseling format klasikal (Marisa, 2015).

Bimbingan klasikal merupakan bagian yang memiliki pengaruh besar dalam layanan BK, serta merupakan layanan yang efisien, terutama dalam menangani masalah rasio jumlah konseli dan konselor. Adapun tujuan dan manfaat layanan bimbingan klasikal yaitu untuk merencanakan kegiatan penyelesaian studi, membimbing perkembangan karir serta kehidupannya di masa yang akan datang, mengembangkan potensi dan kekuatan yang dimiliki peserta didik secara optimal, membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungannya, serta membantu siswa menyelesaikan permasalahannya dalam belajar untuk mencapai kesuksesan dalam mencapai tujuan belajar (Aziz & Supriyadi, 2022).

Pembelajaran BK format klasikal dimaknai sebagai layanan BK yang diberikan secara klasikal yaitu pelayanan BK yang diberikan kepada sejumlah siswa dalam satu kelas dalam satu waktu bersamaan. Pembelajaran BK secara klasikal pada hakikatnya mengacu pada kegiatan BK yang dilakukan pada mata pelajaran BK dimana dalam pelaksanaannya, layaknya seperti mata pelajaran lainnya, pembelajaran BK juga dilaksanakan dengan memenuhi unsur-unsur belajar dan pembelajaran diantaranya yaitu adanya perencanaan yang dilakukan dengan menyusun Rancangan Pelaksanaan Layanan (RPL) yang didalamnya menjabarkan tentang tujuan pembelajaran/layanan; penetapan model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan, penyiapan materi pembelajaran, langkah kegiatan sampai dengan kegiatan penilaian dan evaluasi kegiatan. Pembelajaran BK secara klasikal dapat dilakukan dalam bentuk 3 (tiga) jenis layanan BK yaitu layanan orientasi, layanan informasi, dan layanan penguasaan konten.

SMK Kharismawita 2 Jakarta, yang berlokasi di Jalan Swadaya II No.1, RW.5, Tanjung Barat Kecamatan Jagakarsa Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12530, merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan di Jakarta dengan kelompok pariwisata yang berfokus pada program keahlian akomodasi perhotelan dan usaha jasa pariwisata. Permasalahan yang gambarkan oleh guru BK SMK Kharismawita 2 Jakarta sebagai mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) yaitu meningkatnya jumlah siswa dengan perilaku prokrastinasi akademik sebagai salah satu dampak dari pembelajaran daring yang

cukup lama diberlakukan secara penuh selama hampir 2 tahun. Kondisi ini perlu mendapatkan penanganan segera untuk mencegah kondisi prokrastinasi akademik yang lebih akut dan mencegah lebih banyak lagi siswa yang mengalami kondisi prokrastinasi akademik.

Melihat pada kondisi tersebut, menjadi tugas kami untuk dapat turut serta mengambil langkah nyata dalam membantu siswa SMK Kharismawita 2 Jakarta. Dari permasalahan mitra yang kami terima dan amati inilah, maka kami mengupayakan solusi melalui Pembinaan Prokrastinasi Siswa di SMK Kharismawita 2 Jakarta melalui pembelajaran BK format klasikal. Terlaksananya kegiatan ini bertujuan untuk: (1) memberikan pemahaman siswa akan dampak negatif dari prokrastinasi akademik, (2) dimilikinya kemampuan dalam mencegah dan mengatasi perilaku prokrastinasi akademik yang dapat menghambat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, (3) lebih lanjut menghindari siswa dari kondisi psikis yang tidak stabil akibat tidak terentaskannya kondisi prokrastinasi akademik yang dimiliki karena ketidaktahuan dan kurangnya informasi tentang cara mengatasinya.

Solusi dan pendekatan yang ditawarkan dalam kegiatan Abdimas ini adalah memberikan pemahaman kepada siswa melalui layanan informasi (salah satu layanan di dalam pembelajaran BK format klasikal) tentang pengertian prokrastinasi akademik, bentuk-bentuk prokrastinasi akademik, ciri-ciri siswa yang memiliki perilaku prokrastinasi akademik, dampak negatif dari perilaku prokrastinasi akademik, dan cara terhindar dari perilaku prokrastinasi akademik dan memberikan pelatihan dalam mengelola waktu (*time management*) melalui layanan penguasaan konten agar siswa memiliki pemahaman dan keterampilan dalam mengelola waktu yang menjadi salah satu faktor utama dalam mengatasi prokrastinasi akademik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan bersama mitra SMK Kharismawita 2 Jakarta dilaksanakan secara insidental pada tanggal 22 Juli 2022. Pelaksanaan dalam kegiatan Abdimas ini dilakukan dengan cara pendekatan partisipatif aktif melalui pemberian materi, diskusi dan praktik, yang diatur dalam pembelajaran BK format klasikal dengan materi prokrastinasi akademik. Sedangkan tahapan metode pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi 3 bagian kegiatan, yakni: tahap awal pelaksanaan, penyelenggaraan pelaksanaan kegiatan, dan pasca pelaksanaan kegiatan.

Pertama, tahap awal pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan beberapa aktivitas antara lain: tinjauan lokasi, pengumpulan data, studi kepustakaan, dan analisis kebutuhan. Pada aktivitas tinjauan lokasi, tim pengusul melakukan kunjungan ke lokasi kegiatan sebagai bagian dari tahap pelaksanaan sehingga tim dapat mengetahui kondisi lapangan yang akan menjadi tempat pelaksanaan kegiatan. Tinjauan lokasi dapat dilakukan berulang kali untuk menjalin komunikasi interaktif terhadap mitra kegiatan.

Pada aktivitas pengumpulan data, melalui metode pengumpulan data berupa penyebaran instrumen dan observasi, dimaksudkan untuk mendapatkan data kondisi siswa sebelum dan setelah menerima pembinaan prokrastinasi akademik

melalui pembelajaran BK format klasikal, menggunakan *Paired Samples Test* dan melihat nilai mean pada *N Gain*.

Pada aktivitas studi kepustakaan dilakukan dengan mencari referensi untuk kebutuhan teoritis tentang kegiatan Abdimas ini. Studi kepustakaan dilakukan dengan mencari buku-buku yang sesuai kebutuhan kegiatan pengabdian masyarakat, browsing melalui *search engine*, dan memanfaatkan berbagai buku pribadi yang dimiliki yang terkait dengan judul Abdimas.

Pada aktivitas analisis kebutuhan, di tahap ini melakukan analisis terhadap kebutuhan-kebutuhan yang dapat menunjang penerapan kegiatan Abdimas. Beberapa aspek analisis kebutuhan diantaranya jumlah kelas dalam setiap tingkatan, jumlah siswa dalam satu kelas, jadwal jam pelajaran BK di setiap kelas, ketersediaan waktu dan ruang untuk pelaksanaan Abdimas, serta kelengkapan peralatan penunjang saat pelaksanaan Abdimas.

Kedua, penyelenggaraan pelaksanaan kegiatan. Pada pelaksanaan kegiatan, metode penyampaian materi secara tatap muka langsung di kelas dengan memanfaatkan media audio visual sebagai penunjang pelaksanaan Abdimas. Pendekatan yang digunakan adalah berupa layanan informasi dan layanan penguasaan konten yang didalamnya memaparkan informasi tentang pengertian prokrastinasi akademik, bentuk-bentuk prokrastinasi akademik, ciri-ciri siswa yang memiliki perilaku prokrastinasi akademik, dampak negatif dari perilaku prokrastinasi akademik, dan cara terhindar dari perilaku prokrastinasi akademik serta pelatihan dalam mengelola waktu (*time management*) agar siswa memiliki pemahaman dan keterampilan dalam mengelola waktu yang menjadi salah satu faktor utama dalam mengatasi prokrastinasi akademik.

Ketiga, pasca pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini antara lain: (a) evaluasi kegiatan, (b) penyusunan laporan kegiatan, dan (c) pembuatan laporan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan Abdimas yang dilakukan oleh tim dengan judul, Abdimas Pembinaan Prokrastinasi Akademik Siswa di SMK Kharismawita 2 melalui Pembelajaran BK Format Klasikal, dapat dilihat melalui pembahasan berikut ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung secara insidental. Adapun kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan berikut dengan temuannya adalah sebagai berikut.

1. Hari 1

- a. Sosialisasi akan diadakannya kegiatan Abdimas kepada mitra terlebih khusus kepada Perwakilan SMK Kharismawita 2 yang diwakili oleh Ibu Yustin Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum.
- b. Peninjauan lokasi tempat kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Kharismawita 2.
- c. Identifikasi permasalahan yang sedang dirasakan oleh mitra melalui wawancara dan observasi.
- d. Identifikasi alat-alat yang dibutuhkan pada saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mitra dilaksanakan.
- e. Identifikasi materi yang akan diberikan kepada mitra.

- f. Mempersiapkan kegiatan Abdimas kepada mitra dengan tema ABDIMAS Pembinaan Prokrastinasi Akademik Siswa di SMK Kharismawita 2 melalui Pembelajaran BK Format Klasikal.

2. Hari 2

- a. Persiapan pelaksanaan kegiatan Abdimas pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal.
- b. Koordinasi kegiatan bersama wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan guru BK SMK Kharismawita 2.
- c. Tim Abdimas berkolaborasi masuk ke dalam kelas yang sudah ditentukan sekolah sebagai pihak mitra untuk dilaksanakan kegiatan Abdimas.
- d. Pengisian presensi kehadiran peserta kegiatan Abdimas.
- e. Perkenalan tim Abdimas dan menjelaskan maksud serta tujuan diadakannya kegiatan Abdimas secara menyeluruh kepada peserta kegiatan.
- f. Pengisian instrumen pretes.
- g. Persiapan pemberian materi kegiatan Abdimas.
- h. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu pemberian materi mengenai pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal kepada mitra.
- i. Menyimak bersama materi yang disampaikan oleh anggota mahasiswa tim Abdimas kepada para peserta.
- j. Diskusi dan tanya jawab terkait pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal yang sudah diberikan.
- k. Kesan dan pesan dari mitra setelah mendapatkan materi pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal Laiseg oleh tim Abdimas.
- l. Pengisian instrumen postes.

3. Hari Ke 3

- a. Koordinasi pertemuan bersama pihak mitra yang diwakili oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum Ibu Yustin dan Guru BK Ibu Devit.
- b. Kesan dan pesan dari mitra setelah dilaksanakan kegiatan pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal.
- c. Laiseg dan evaluasi oleh tim Abdimas.
- d. Penutupan kegiatan Abdimas.

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan maka dapat dilihat bahwa peserta kegiatan turut serta secara aktif mengikuti kegiatan Abdimas secara penuh baik dalam layanan informasi maupun layanan penguasaan konten. Peserta kegiatan turut serta secara aktif dalam sesi diskusi dan tanya jawab (*sharing session*) dengan penuh antusias sehingga diharapkan cukup banyak pertanyaan yang diajukan dan beragam materi yang didiskusikan. Hal ini sangat memungkinkan tim Abdimas yang menjadi narasumber untuk sedalam mungkin mentransfer IPTEK tentang prokrastinasi akademik, sedangkan bagi peserta sesi ini menjadi wahana untuk memperluas wawasan dan keterampilan dalam menerapkan cara menghindari dan mengatasi prokrastinasi akademik. Peserta kegiatan turut serta melakukan evaluasi

atas kegiatan Abdimas yang akan dilaksanakan dan turut memberikan masukan untuk kegiatan Abdimas lainnya kesan dan pesan yang disampaikan di akhir pelaksanaan kegiatan Abdimas. Dalam kegiatan ini, peserta kegiatan dinyatakan menerima kontribusi positif dari pelaksanaan kegiatan Abdimas. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil observasi tim pada beberapa aspek, antara lain: keaktifan, kesungguhan, dan tanggapan.



Gambar 1. Pemaparan Materi Prokrastinasi Akademik



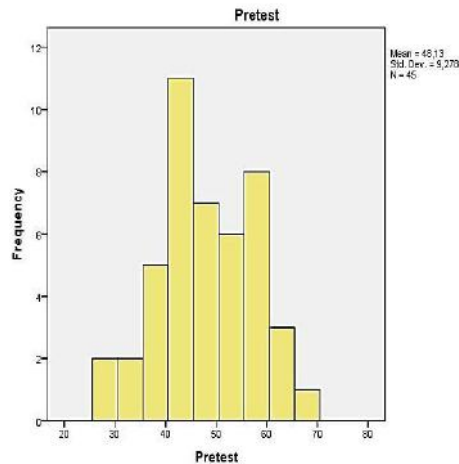
Gambar 2. Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Kegiatan

Dari Gambar 1 dapat dijelaskan bahwa materi yang disampaikan oleh tim Abdimas diterima dengan baik dan para siswa sebagai peserta kegiatan sangat tertib mengikuti dan mendengarkan apa yang disampaikan. Kesungguhan siswa juga terlihat dalam menyimak penjelasan dan mengajukan pertanyaan terkait hal-hal atau kasus-kasus yang dirasakan berkenaan dengan materi prokrastinasi akademik yang disampaikan narasumber. Sedangkan dari Gambar 2 dapat dijelaskan bahwa siswa sebagai peserta kegiatan ikut aktif di dalam menyampaikan sejauhmana pemahamannya terkait materi yang telah dipaparkan oleh tim Abdimas

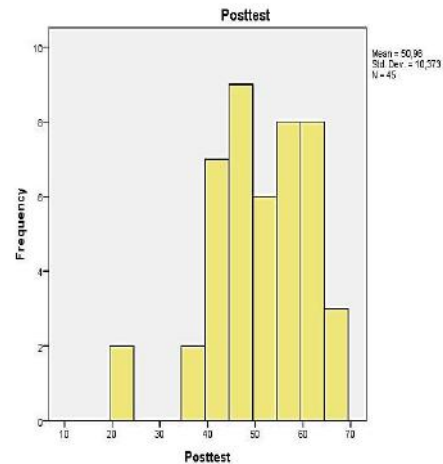


Gambar 3. Partisipasi Guru BK

Dari Gambar 3 dapat dilihat bahwa bertambahnya wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap (WPKNS) yang dimiliki oleh guru BK untuk mampu melaksanakan kegiatan pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal.



Gambar 4. Diagram Pretes



Gambar 5. Diagram Postes

Berdasarkan Gambar diagram 4 dan 5, dapat dilihat bahwa pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal yang di berikan kepada para siswa di sekolah memiliki pengaruh walaupun masih rendah, yang dapat diketahui berdasarkan nilai Mean pada *N Gain* diperoleh skor $0,05 < 0,3$. Hal ini dikarenakan pembinaan yang dilakukan hanya dalam kegiatan insidental sehingga membutuhkan kegiatan terjadwal dan terprogram untuk dapat membina secara mendalam prokrastinasi akademik pada siswa.

Target Capaian Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan melalui kegiatan Pembinaan Prokrastinasi Akademik Siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal ini memiliki target capaian yang menjadi ukuran dalam keberhasilan kegiatan. Implikasi kegiatan ini terhadap sasaran peserta kegiatan sebagai mitra terdeskripsi dalam Tabel 1.

Berdasarkan implikasi kegiatan kepada para peserta layanan maka dapat dilihat bahwa pembelajaran BK melalui format klasikal menjadi salah satu kegiatan yang mendukung guru BK di dalam memberikan pelayanan BK di sekolah dengan efisien karena dapat diberikan layanan kepada peserta dengan jumlah yang besar di dalam satu kelas seperti yang disampaikan oleh Isari, Efendi, dan Suhaili (2017) layanan BK format klasikal merupakan sarana yang esensial dan strategis disamping pelayanan pengajaran dan pelatihan bagi penyelenggaraan pendidikan. Layanan BK model format klasikal dapat meningkatkan wawasan, keterampilan, nilai, dan sikap peserta didik. Layanan BK juga memungkinkan peserta didik terbebas dari berbagai masalah baik yang menyangkut masalah belajar maupun kehidupan pribadi.

Guru memiliki tanggung jawab besar untuk membantu siswa keluar dari permasalahan perilaku prokrastinasi (Xu, 2016), termasuk dalam hal ini adalah guru

BK sebagai konselor di sekolah. Guru BK perlu merancang sebuah program yang secara khusus merespon permasalahan prokrastinasi siswa agar prokrastinasi yang mereka alami menurun. Salah satu program yang dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan prokrastinasi akademiknya adalah melalui pembelajaran BK format klasikal.

Tabel 1. Pembahasan Implikasi Kegiatan

No.	Target Capaian	Hasil yang Diperoleh
1.	Dengan diterapkannya kegiatan Pembinaan Prokrastinasi Akademik Siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal dapat memberikan wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap kepada para pendidik terlebih khusus Guru BK untuk dapat melaksanakan secara mandiri kegiatan pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal yang dapat diberikan kepada para siswa di sekolah.	Bertambahnya WPKNS yang dimiliki oleh guru BK untuk mampu melaksanakan kegiatan Pembinaan Prokrastinasi Akademik Siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal
2.	Dengan pemberdayaan Sumber Daya Manusia (SDM) di dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, memiliki kebermanfaatan dalam memperkaya dan meningkatkan keterampilan guru BK dalam melaksanakan pelayanan konseling terutama melalui kegiatan format klasikal berdasarkan konsep dasar teknik konseling. Komponen, Tahap dan teknik hubungan konseling. Serta, implementasi teknik-teknik dalam konseling baik teknik umum dan teknik khusus.	Terkondisikannya kemampuan dalam melaksanakan pelayanan konseling melalui format klasikal.
3.	Dengan pemberdayaan SDM di dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, memiliki kebermanfaatan dalam memperkaya dan meningkatkan wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap siswa untuk menghindari diri dari sikap proratinasi akademik sehingga dapat terwujud kehidupan efektif sehari-hari guna pemenuhan kondisi optimal di dalam pembelajaran	Terkondisikannya kemampuan diri siswa di dalam menghindari sikap prokrastinasi akademik, dan kekuatan problem solving di dalam menjelajahi, mengidentifikasi, dan menyelesaikan permasalahan prokrastinasi akademik. pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 melalui pembelajaran BK format klasikal yang diberikan kepada para siswa di sekolah memiliki pengaruh walaupun masih rendah. Hal ini dikarenakan pembinaan yang dilakukan hanya dalam kegiatan insidental sehingga membutuhkan kegiatan terjadwal untuk dapat membina secara mendalam prokrastinasi akademik pada siswa.

Marisa, Kasmanah, dan Kusuma (2022) pelayanan secara terjadwal salah satunya dilakukan dalam format klasikal, disebut layanan konseling format klasikal. Pelayanan tersebut dapat diberikan kepada siswa melalui strategi pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pelayanan, pengetahuan awal siswa, materi yang perlu disampaikan, karakteristik dan jumlah siswa, metode dan media pembelajaran yang digunakan, sarana pembelajaran yang tersedia, dan pengalaman guru BK dalam hal paedagogik. Dalam hal ini guru BK dapat mempersiapkan strategi yang dibutuhkan terkait dengan penanganan prokrastinasi akademik siswa melalui tujuan layanan, serta WPKNS yang di dapatkan siswa untuk dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-harinya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil memenuhi sasaran dan memiliki kebermanfaatan dalam pelaksanaan Abdimas pembinaan prokrastinasi akademik siswa di SMK Kharismawita 2 Jakarta melalui pembelajaran BK format klasikal. Selain itu, melalui kegiatan Abdimas yang dilaksanakan dapat membantu meningkatkan wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap para siswa serta guru BK sebagai mitra untuk dapat mengembangkan diri melalui pembelajaran BK format klasikal dalam membina, menangani, dan menyelesaikan permasalahan prokrastinasi akademik siswa sehingga dapat menunjang proses pembelajaran siswa di sekolah dan juga kehidupan efektif sehari-hari di masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada LPPM Universitas Indraprasta PGRI yang telah menaungi kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh para Dosen. Ucapan terimakasih kami haturkan kepada Kepala Sekolah SMK Kharismawita 2 Jakarta beserta jajarannya sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan juga kepada pada Jurnal Abdimas Prakasa Dakara atas kesempatan untuk dapat mempublikasikan hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A., & Supriyadi, E. (2022). Upaya Memberikan Informasi Kepada siswa Terhadap Bimbingan dan Konseling Melalui Bimbingan Klasikal Bagi Seluruh Siswa SMP Islam Nurul Yaqin. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 1(1). 15-24. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v1i1.127>.
- Isari, V., Efendi, Z. M., & Suhaili, N. (2017). Perbedaan latar belakang pendidikan dan masa kerja guru bimbingan dan konseling terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling format klasikal. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik*, 1(1), 21-29. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v1n1.p21-29>.

- Laia, B. (2020). Motivasi dan Budaya Berbahasa Inggris Masyarakat Daerah Tujuan Wisata Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Tingkat SLTA (Studi Kasus Desa Lagundri Desa Sorake). *Jurnal Education and Development*, 8(4), 602. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i4>.
- Laia, B., Zagoto, S. F. L., Fau, Y. T. V., Duha, A., Telaumbanua, K., Ziraluo, M., ... & Harefa, D. (2022). Prokratinasi Akademik Siswa SMA Negeri di Kabupaten Nias Selatan. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 162-168. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v5i1.1654>.
- Marisa, C. (2015). Pengaruh Layanan Konseling dan Kecerdasan Emosional Siswa terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Sosio E-Kons*, 7(3), 187-195. <http://dx.doi.org/10.30998/sosioekons.v7i3.694>.
- Marisa, C., Kasmanah, K., & Kusuma, A. M. (2022). Pengaplikasian Diksi dan Metode Pembelajaran dalam Layanan Bimbingan Konseling Format Klasikal Secara Daring. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 60-70. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i1.5752>.
- Randa, S. (2019). Penerapan Layanan Informasi Untuk Meminimalisir Pola Hidup Prokrastinasi Akademik Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 57 Medan, Tahun Pembelajaran 2018/2019. Terseda di <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/10180/>. Di akses pada tanggal 23 September 2022.
- Sari, E. P., Hartati, S., Agungbudiprabowo, A., & Siswanti, R. (2022). Teknik–Teknik Bimbingan dan Konseling dalam Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11896-11905. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4335>.
- Umari, T., & Yakub, E. (2022). Perbedaan Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI yang Tinggal di Kos dengan yang Tinggal di Rumah Pada SMK Abdurrah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 365-371. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4097>.
- Xu, Z. (2016). Just Do It! Reducing Academic Procrastination of Secondary Students. *Intervention in School and Clinic*, 51(4), 212-219. <https://doi.org/10.1177/1053451215589178>.
- Ziraluo, M. (2020). Analisis Tindak Tutur Lokusi, Ilukusi, dan Perlokusi Pada Debat Capres-Cawapres Republik Indonesia Tahun 2019. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 249-256. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2>

Memotivasi Pembelajaran tentang Lingkungan Alam Sekitar bagi Anak Usia Dini di Wilayah Cibungbulang, Bogor

Hafizah Rifiyanti^{1*}, Dyah Utami Dewi², Syamsu Hidayat¹, Rr. Aryanti Kristantini³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957

²Manajemen, Fakultas Ekonomi, Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957

³Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957

*havizarifiyanti@gmail.com

Abstrak

Pendidikan mengenal alam lingkungan sekitar sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak usia dini. Selain dapat meningkatkan keterampilan motorik anak, juga dapat mengasah kepekaan terhadap alam sekitar dan jiwa sosial. Tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah memotivasi dalam mengenal lebih dekat lingkungan alam sekitar. Metode yang digunakan adalah dengan bimbingan dan penyuluhan terhadap santri-santri di Bina Warga Mandiri. Kegiatannya dilakukan dengan mengamati hal-hal yang sehari-hari ada di lingkungan sekitar serta menjadikan kegiatan ini sebagai bentuk motivasi dapat menggerakkan kesadaran anak bahwa lingkungan alam sekitar kita sangat bermanfaat serta memberikan banyak pengetahuan dan wawasan dalam ilmu selain pendidikan di sekolah. Melalui kegiatan motivasi memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar dapat membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dan nuansa yang alamiah. Di samping itu, anak-anak juga dapat lebih mensyukuri semua ciptaan Tuhan yang ada disekitarnya.

Kata kunci: belajar, lingkungan alam, motivasi, usia dini.

Dikirim: 22 Agustus 2022

Direvisi: 30 Agustus 2022

Diterima: 12 September 2022

PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan (Subiyakto & Mutiani, 2019), ataupun sebuah interaksi seseorang terhadap informasi dan lingkungan yang diperolehnya (Hanafy, 2014). Seseorang dapat belajar dari banyak hal, banyak sumber dan juga lingkungan yang beraneka ragam. Hal ini dapat menjadi sebuah kesimpulan bahwa belajar tidak selalu didapat dari sekolah. Lebih lanjut, semakin luas lagi bahwa ketika seseorang dapat mengakses berbagai sumber informasi, maka kesempatan belajar semakin luas karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Belajar telah didefinisikan secara fungsional sebagai perubahan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman atau mekanistik sebagai sebuah perubahan dalam organisme yang dihasilkan dari pengalaman (de Houwer, Barnes-Holmes, & Moors, 2013). Belajar telah didefinisikan oleh para psikolog pendidikan dengan cara dan makna yang berbeda. Telah dijelaskan sebagai peningkatan kuantitatif dalam pengetahuan, menghafal fakta, keterampilan, dan metode yang dapat dipertahankan dan digunakan seperlunya (Septiana, Petrus, & Inderawati, 2020). Belajar merupakan sebuah prosedur dimana manusia memperoleh pengetahuan yang luas berbagai kompetensi keterampilan, dan sikap (Herawati, 2020). Belajar merupakan hal atau sebuah cara yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, hal ini membuat seseorang memperoleh perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak



bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Hal ini dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik ataupun tidak baik (Siregar & Nara, 2015).

Di wilayah Bogor tepatnya di desa Cibungbulang, ada komunitas masyarakat yang bergerak di bidang keagamaan, sosial, dan kemanusiaan, dan dinaungi Yayasan Bina Warga Mandiri. Yayasan ini mempunyai misi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat untuk lebih berakhlakul karimah, memahami tauhid dan sunnah yang diajarkan dalam agama Islam dan kebersamaan dalam menuntut ilmu akhirat juga ilmu dunia. Yayasan ini memiliki santri kurang lebih 80 siswa, yang sebagian besar berasal dari lingkungan sekitar yayasan. Kegiatan di Yayasan Bina Warga Mandiri lebih banyak pada kegiatan mengaji, tahfidz Alqur'an, bimbingan tentang hal-hal yang diajarkan dalam syariat agama Islam. Contohnya seperti belajar berwudhu, cara melaksanakan sholat yang baik, juga belajar calistung. Ide pencetusan Yayasan berasal dari Ustadz Asep Nendi yang keseharian dibantu oleh istri dan juga beberapa guru lainnya. Berangkat dari sebuah gubuk sederhana sebagai tempat kegiatan belajar mengajar, saat ini Yayasan Bina Warga Mandiri telah memiliki mushola yang lebih permanen sebagai tempat kegiatan belajar mengajar.

Hal yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah perlunya diberikan kegiatan-kegiatan selain kegiatan keagamaan, tetapi juga kegiatan pembelajaran umum terutama pendidikan terhadap lingkungan sekitar dan pendidikan terhadap lingkungan sosial. Melalui kegiatan ini pemateri memberikan dorongan positif kepada para santri bahwa belajar dapat diperoleh dari banyak hal dan banyak sumber, terutama lingkungan sekitar dan juga teknologi informasi yang ada sekarang. Sebagian besar santri yang ada di Yayasan Bina Warga Mandiri adalah anak-anak berusia dini sampai usia Sekolah Dasar, maka kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah dengan cara yang menyenangkan untuk tujuan memotivasi anak-anak untuk belajar.

Motivasi untuk melakukan sesuatu bisa muncul dalam banyak jalan. Itu bisa menjadi karakteristik kepribadian atau minat jangka panjang yang stabil dalam melakukan sesuatu (Filgona et al., 2020). Motivasi untuk belajar adalah dorongan dari dalam ataupun dari luar yang menyebabkan seseorang bertindak atau berbuat mencapai tujuan, sehingga perubahan perilakunya diharapkan terjadi (Nashar, 2004). Melalui pemberian motivasi, maka dapat menyebabkan seseorang ingin tahu, bertindak, memahami, mempercayai, atau memperoleh keterampilan tertentu.

Mempelajari segala berbagai hal yang memberikan wawasan ataupun pengetahuan belajar yang ada di sekitar kita merupakan hal yang sangat bermanfaat dalam mengasah kognitif. Banyak hal yang dapat kita amati dan dipelajari dari segala hal yang ada di sekitar kita. Pendekatan belajar dari alam ini dapat dimulai dari mengamati, mengumpulkan data, membandingkan, memprediksi, membuat pertanyaan, merancang kegiatan, membuat hipotesis dan membuat laporan secara komprehensi (Samitra, Widiya, & Rahmasari, 2016). Mempelajari secara langsung ciptaan Tuhan atau tadabbur alam juga dapat meningkatkan dalam meningkatkan kecerdasan alam dan kecerdasan spiritual (Hambali, 2017).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Yayasan Bina Warga Mandiri yang terletak di Cibungbulang, Bogor. Kegiatan ini dilakukan sebagai sebuah Pendidikan

masyarakat berupa bimbingan dan penyuluhan untuk meningkatkan motivasi kesadaran belajar, dan dilakukan dengan cara berdiskusi dalam konteks pengamatan hal yang sehari-hari ada di lingkungan sekitar. Pesertanya adalah santri dari Yayasan Bina Warga Mandiri yang berjumlah 30 siswa dengan didampingi oleh ketua pengurus yaitu Ustadz Asep Nendi.

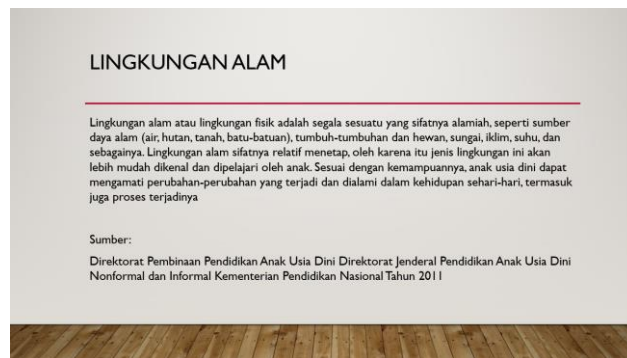
Pemateri memaparkan materi dengan mengawali penjelasan tentang pentingnya belajar dan konsep belajar. Pemateri mengungkapkan bahwa belajar dapat dilakukan dimana saja kapan saja, bisa di lingkungan kita, bersama sekelompok teman, ataupun keluarga besar. Secara langsung atau online, ini adalah cara yang bagus untuk belajar sambil bersenang-senang. Pemateri juga memotivasi para santri untuk terus memiliki kesadaran keingintahuan terhadap hal-hal yang ada di sekitar kita. Contohnya: para santri dapat mengamati dan mempelajari secara langsung lingkungan alam yang ada di sekitar Yayasan seperti sungai, kebun, kandang ternak, adat istiadat, kehidupan sosial, kehidupan beragama, mata pencaharian, juga potensi alam yang terdapat di sekitarnya. Pemateri mengungkapkan para santri dapat memulai dengan menulis hal-hal yang dilihat, diamati dan dapat menganalisa serta menyimpulkan hal-hal tersebut. Pemateri mengungkapkan bahwa banyak sumber ilmu yang bisa dipelajari dari alam sekitar dan ditambahkan pula oleh Ustadz Asep Nendi bahwa mempelajari segala ciptaan Allah merupakan bagian perintah Allah yang dituangkan dalam Al Qur'an.

Motivasi belajar diarahkan melalui metode bincang-bincang dengan santai, menyenangkan dan interaktif yang sangat hidup Bersama para santri disertai dengan sesi tanya jawab. Rasa ingin tahu para santri sangat besar dan menginginkan adanya kunjungan dari berbagai pihak juga untuk dapat berbagi dan mengajarkan ilmu-ilmu lainnya yang bermanfaat. Dari hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini para santri menjadi antusias untuk lebih mengenal lingkungan alam sekitar yaitu dengan mampu menyebutkan nama-nama benda yang ada di lingkungan sekitar, menyebutkan tempat tinggal makhluk hidup yang ada disekitarnya seperti ikan, ayam, kambing, sapi, tumbuh-tumbuhan, dan lain sebagainya. Para santri juga dengan antusias menyebutkan contoh kegiatan bersama yang dilakukan dengan keluarga, tetangga dan lingkungan sekitar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

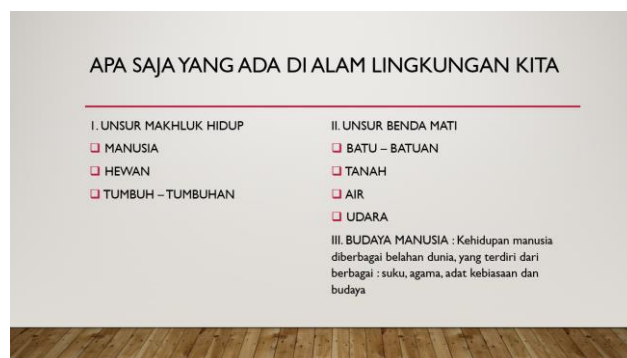
Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat diawali dengan sambutan dari perwakilan tim dosen Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1967, yaitu Ibu Hafizah Rifiyanti. Kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari pengurus Yayasan Bina Warga Mandiri, Ustadz Asep Nendi. Selanjutnya adalah memaparkan materi tentang pemahaman apakah Lingkungan Alam itu, menggunakan tampilan presentasi seperti pada Gambar 1.

Pemateri menerangkan sambil bermain, ketika anak-anak menjawab salah satu unsur makhluk hidup adalah manusia. Pemateri bertanya kepada anak-anak “seperti apa bentuk manusia? Anak-anak menjawab dengan riuh sambil saling menunjuk satu sama lain. Lalu pemateri kembali bertanya, “Ayo, kita hitung jumlah orang yang ada di ruangan ini! Anak-anak Bersama pemateri menghitung bersama-sama dengan riang gembira. Selanjutnya pemateri kembali menerangkan materi sambil belajar dan bertanya dengan cara yang menyenangkan. Presentasi yang ditampilkan seperti pada Gambar 3.



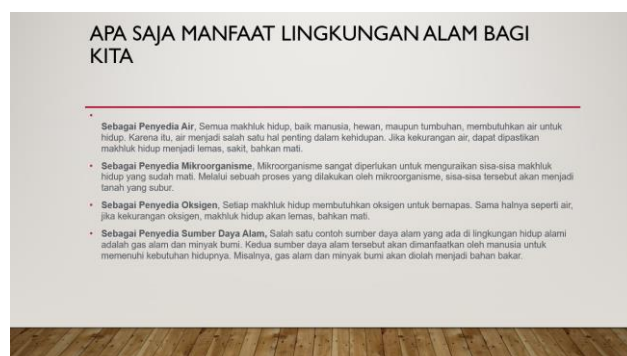
Gambar 1. Uraian tentang Pengertian Lingkungan Alam

Pemateri selanjutnya menerangkan tentang apa saja yang mereka bisa amati dari lingkungan alam sekitar. Dalam uraiannya, seperti pada Gambar 2, pemateri memaparkan bahwa lingkungan yang sifatnya alamiah seperti air, hutan, bebatuan, tumbuhan, hewan, sungai, iklim, serta suhu disebut sebagai lingkungan alam. Dalam hal ini, pemateri juga mengajak para peserta untuk mengenali contoh-contoh lingkungan alam tersebut.



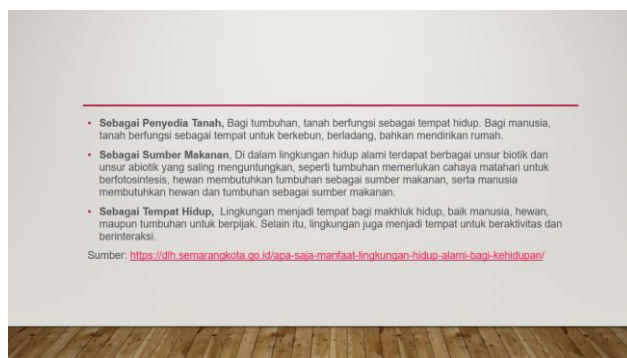
Gambar 2. Uraian Apa saja yang Ada di Lingkungan Kita

Dalam uraian Gambar 3, pemateri mengajak para santri untuk mengenal manfaat lingkungan alam khususnya bagi kelangsungan hidup manusia. Pemateri menerangkan salah satunya manfaat air. Air sangat diperlukan bagi setiap makhluk hidup di dunia ini, terutama untuk minum. Jika kekurangan air, maka makhluk hidup dapat menjadi lemas, sakit bahkan bisa mati.



Gambar 3. Uraian tentang Manfaat Lingkungan Alam

Selanjutnya, seperti pada Gambar 4, yaitu keberadaan mikroorganisme di lingkungan alam sekitar kita. Mikroorganisme dapat membuat tumbuhan menjadi subur dan sangat baik bagi pertumbuhan tumbuh-tumbuhan. Contoh lainnya yang ada di lingkungan alam kita adalah oksigen. Oksigen membuat kita manusia dapat bernafas, begitu juga bagi hewan dan tumbuhan. Seperti halnya manfaat air, jika makhluk hidup kekurangan oksigen, maka bisa mengakibatkan kematian.



Gambar 4. Lanjutan dari uraian di Gambar 3

Uraian selanjutnya adalah, manfaat tanah bagi makhluk hidup. Semua makhluk hidup sangat bergantung pada manfaat tanah. Manusia dapat berteduh di dalam rumah dengan membuat bangunan di atas tanah, bercocok tanam, dan juga memelihara hewan.

Selain uraian yang cukup serius seperti dipresentasikan pada Gambar 4, pemateri juga menerangkan manfaat lain yang lebih mengena dengan bahasa anak-anak seusia santri-santri di Yayasan Bina Warga Mandiri. Pemateri menerangkan bahwa mereka juga dapat menjadi sehat dan memiliki tubuh yang segar bugar bermain di alam seperti saat mereka memanjat pohon tertentu, berayun-ayun, merayap di sebuah terowongan ataupun bermain dan berguling-guling di atas rerumputan.



(a)



(b)

Gambar 5. Santri Menerapkan Protokol Kesehatan dan Mendengarkan Materi

Pemateri selanjutnya juga menerangkan bahwa mempelajari lingkungan alam, mereka dapat menjadi sosok manusia yang terampil. Contohnya dengan mengamati objekobjek tertentu yang ada di lingkungan pasti dia ingin menceritakan hasil penemuannya dengan yang lain. Kemudian, pemateri juga memberikan contoh-contoh lain yang lebih menarik. Terkait kondisi pandemi COVID-19, pemateri juga menyampaikan pentingnya tetap menjaga kesehatan dan mentaati protokol yang berlaku yaitu dengan tetap menggunakan masker sambil pemateri menyampaikan

bagaimana cara menggunakan masker yang tepat, yaitu dengan memastikan dagu, mulut dan hidung tertutup. Termasuk dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian, bahwa anak-anak menerapkan protokol kesehatan menggunakan masker sambil mendengarkan materi, seperti pada Gambar 5.

Gambar 5(a) menunjukkan tentang suasana pada saat para santri mendengarkan pemateri memaparkan materi yang disampaikan oleh dosen-dosen dari IBI K57 dengan sangat antusias dan suasana yang menyenangkan. Pada salah satu uraian tersebut, pemateri juga mencontohkan menggunakan masker di masa pandemi ini, dimana masker ini melindungi masuknya kuman lewat hidung dan mulut. Sedangkan Gambar 5(b) merupakan para pemateri berfoto bersama santri dan pengurus Yayasan Bina Warga Mandiri setelah menyampaikan uraian dan melakukan sesi tanya jawab tentang lingkungan alam sekitar. Setelah kegiatan selesai, acara pengabdian diakhiri dengan foto bersama antara pemateri, santri, dan pengurus Yayasan, seperti pada Gambar 6.



(a)



(b)

Gambar 6. Akhir kegiatan dan Foto bersama

Gambar 6(a) adalah para pemateri berfoto bersama santri dan pengurus Yayasan Bina Warga Mandiri setelah menyampaikan uraian dan melakukan sesi tanya jawab tentang lingkungan alam sekitar. Sedangkan Gambar 6(b) merupakan Pemateri berfoto di depan Yayasan Bina Warga Mandiri yang berlokasi di Cibungbulang, Bogor setelah melakukan sesi diskusi pada kegiatan Pengabdian Masyarakat

SIMPULAN

Lingkungan Alam merupakan salah satu aspek sumber belajar yang sangat bermanfaat bagi perkembangan siswa terutama bagi siswa usia dini. Belajar melalui lingkungan sekitar baik melalui pengamatan, bermain juga mampu mengasah banyak keterampilan dan kepekaan bagi siswa, contohnya: perkembangan fisik, keterampilan dan kepekaan lingkungan sosial, serta keterampilan intelektual. Begitu banyak manfaat serta nilai yang kita peroleh dari memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar, namun hal ini juga memerlukan inovasi serta kreatifitas dari guru ataupun orangtua. Melalui kegiatan motivasi memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar dapat membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dan nuansa yang alamiah. Di samping itu, anak-anak juga dapat lebih mensyukuri semua ciptaan Tuhan yang ada disekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- De Houwer, J., Barnes-Holmes, D., & Moors, A. (2013). What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. *Psychonomic Bulletin & Review*, 20(4), 631–642. <https://doi.org/10.3758/s13423-013-0386-3>
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in Learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16–37. <https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273>
- Hambali, H. (2017). Eksplorasi Pembelajaran Tadabbur Alam dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis (Naturalistik Intellegence) dan Kecerdasan Spiritual (Spiritual Intellegence). *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 99–108. <https://doi.org/10.26618/jpf.v5i1.345>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27–48. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>
- Nashar, D. (2004). *Peranan motivasi dan kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Delia Press.
- Samitra, D., Widiya, M., & Rahmasari, N. D. (2016). Peranan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS) terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau. *Jurnal Bioedukatika*, 4(2), 8–13. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v4i2.5024>
- Septiana, I., Petrus, I., & Inderawati, R. (2020). Needs analysis-based english syllabus for computer science students of bina darma university. *English Review: Journal of English Education*, 8(2), 299–310. <https://doi.org/10.25134/erjee.v8i2.3027>
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Subiyakto, B., & Mutiani, M. (2019). Internalisasi nilai pendidikan melalui aktivitas masyarakat sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan sosial. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 17(1), 137–166. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2885>

Penyuluhan Literasi Media untuk Bijak di Media Sosial dan Pemanfaatan Media Digital

Dwiza Riana*, Agus Subekti, Hilman F. Pardede, Zico Pratama Putra, Faruq Aziz
Ilmu Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
*dwiza@nusamandiri.ac.id

Abstract

Understanding the power of media must be promoted at all levels. Efforts to develop media literacy, both in the form of thoughts and in conducting outreach activities, need to be carried out and supported by various stakeholders. Especially in the current era of digital media, people are used to and easily access social media. There is also growing concern about the negative impact of social media use on young people. Therefore, it is necessary to teach the younger generation media skills to use social media. This is the basis for making joint activities aimed at educating the younger generation to be wise in using social media and being able to use digital media well. This activity took place on April 3, 2022 with a total of 15 participants. Based on the results of the activities carried out, the application of positive communication resulted in positive changes in the insights, knowledge, skills, values, and attitudes of adolescents, and this activity has important benefits for community activities. to successfully achieve the goals and benefit the community, especially the partners of the SIGMA Foundation.

Keywords: community service, digital literacy, social media.

Abstrak

Memahami kekuatan media harus dipromosikan pada semua tingkatan. Upaya pengembangan literasi media, baik dalam bentuk pemikiran maupun dalam melakukan kegiatan penyuluhan, perlu dilakukan dan didukung oleh berbagai pemangku kepentingan. Apalagi di era media digital saat ini, masyarakat sudah terbiasa dan mudah mengakses media sosial. Ada juga kekhawatiran yang berkembang tentang dampak negatif penggunaan media sosial pada generasi muda. Oleh karena itu, perlu mengajarkan generasi muda keterampilan media untuk menggunakan media sosial. Hal ini menjadi dasar untuk membuat kegiatan bersama yang bertujuan untuk mengedukasi generasi muda agar bijak dalam menggunakan media sosial serta mampu memanfaatkan media digital dengan baik. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 3 April 2022 dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang. Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan, penerapan komunikasi positif menghasilkan perubahan positif dalam wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap remaja, dan kegiatan ini memiliki manfaat penting bagi kegiatan masyarakat. untuk berhasil mencapai tujuan dan bermanfaat bagi masyarakat, khususnya mitra Yayasan SIGMA.

Kata kunci: literasi digital, media sosial, pengabdian masyarakat.

Dikirim: 23 Agustus 2022

Direvisi: 29 Agustus 2022

Diterima: 12 September 2022

PENDAHULUAN

Saat ini penggunaan media sosial nampaknya telah menjadi bagian dari sebagian besar masyarakat Indonesia (Adinda & Pangestuti, 2019) termasuk anak-anak dan remaja. Kemudahan akses media sosial memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah.



Content from this work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Hal ini membuat lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat serta biaya lebih murah. Namun dibalik kemudahan dan manfaat lainnya dengan penggunaan media sosial jika tidak digunakan dengan bijak maka akan berdampak negatif seperti menyebabkan seseorang menjadi individualis, kecanduan hingga lupa waktu, pemalas dan acuh dengan lingkungan sekitar (Sindang, 2013).

Akibat kecanduan media sosial bisa menyebabkan remaja mengabaikan tugas sekolah karena sibuk mengakses media sosial, merasa tidak bahagia apabila harus mengurangi atau menghentikan penggunaan media sosial, hubungan dengan keluarga menjadi tidak baik, tidak menyadari timbulnya rasa lapar dan haus karena terlalu asik mengakses media sosial serta timbulnya masalah fisik pada remaja (Ruth & Candraningrum, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, program pengabdian masyarakat ini mengajak generasi muda untuk memahami tentang literasi media. Mitra dalam program ini adalah Yayasan Sinergi Generasi Muda Indonesia (SIGMA) Foundation merupakan lembaga nirlaba milik bangsa Indonesia yang bercita-cita mengangkat harkat dan martabat bangsa Indonesia, sehingga tercipta bangsa yang besar, maju, modern damai dan toleran. Yayasan SIGMA beralamat di Jalan Swadaya Raya No 105 RT 05/03 Kelurahan Bambu Apus Kecamatan Cipayung Jakarta Timur. SIGMA Foundation merupakan Yayasan yang bergerak dalam bidang sosial, pendidikan, keagamaan dan kemanusiaan yang terlahir dari bentuk kepedulian generasi muda di Indonesia terhadap berbagai macam permasalahan di masyarakat terutama secara finansial dan pendidikan anak yatim dan dhuafa yang kurang mampu.

Masyarakat mandiri adalah bentuk aktual pembangunan masyarakat yang diwujudkan sebagai program pendampingan kejasama antara yayasan dengan instansi/masyarakat setempat dengan mengadakan dan melengkapi infrastruktur pendidikan, ekonomi, sosial, dan keagamaan (Hartini, Nuraeni, Hayuningtyas, & Serli, 2020). Dalam rangka mewujudkan masyarakat mandiri maka mitra memiliki kegiatan dan program seperti program wakaf produktif, yaitu: (1) Istana Yatim, (2) Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), (3) Pertanian dan Pekebunan Terpadu, (4) Sarana Ibadah, (5) Klinik Kesehatan, (6) Taman Bahagia.

Selama ini mitra telah berusaha memberikan santunan dan membangun fasilitas-fasilitas yang diharapkan mampu mendampingi pemerintah dalam meningkatkan pendidikan, mengurangi angka pengangguran, mengurangi angka kemiskinan dan mengatasi masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Gambar 1 adalah contoh kegiatan santunan yang dilakukan oleh mitra.

Dukungan lingkungan akademik terhadap upaya-upaya yang dilakukan oleh masyarakat seperti Yayasan Sigma ini sangat diperlukan. Dukungan berupa peningkatan mutu SDM dengan melakukan kegiatan-kegiatan bersama. Kegiatan dapat dilakukan melalui kegiatan pengabdian masyarakat.

Kegiatan pengabdian masyarakat memungkinkan mitra menambah wawasan dan pengetahuan bagi pengurus dan anak-anak didik pada Yayasan SIGMA dalam pemanfaatan media sosial agar lebih terarah karena disinilah anak-anak dan remaja 'bermain' di dunia maya. Menggunakan media sosial memudahkan untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas hubungan, menghilangkan masalah jarak dan waktu, memudahkan untuk mengekspresikan diri, mempercepat transmisi informasi, dan mengurangi biaya, tetapi nyaman di balik layar. Jika tidak, kembali

dan manfaat lain menggunakan media sosial. Ini memiliki efek negatif jika tidak digunakan dengan bijak. Orang menjadi individualistis, terobsesi dengan membuang-buang waktu, malas, dan acuh tak acuh terhadap lingkungannya. Hal inilah yang dikhawatirkan oleh mitra yang akan terjadi pada anak-anak didik Yayasan SIGMA.

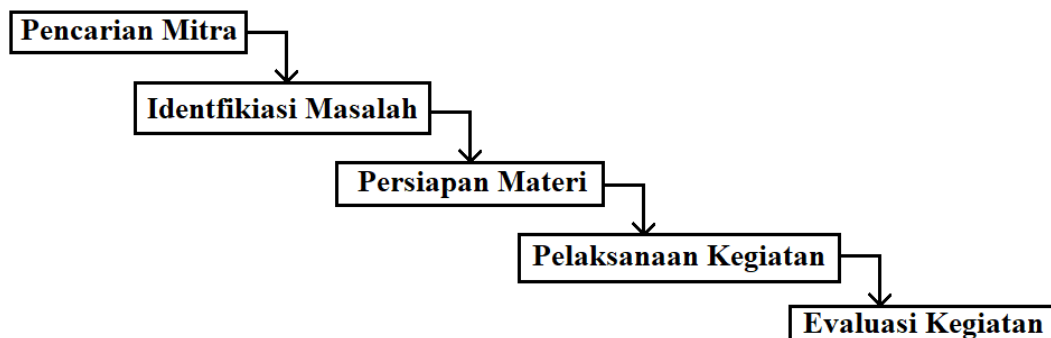


Gambar 1. Kegiatan Santunan Mitra

Permasalahan yang selama ini dihadapi oleh mitra adalah kesulitan dalam memberikan pengarahan kepada anak didik terkait penggunaan media sosial dengan bijak agar terhindar dari pengaruh negatif media sosial, dan juga kesulitan dalam memberikan pemahaman tentang pemanfaatan media digital dan masih rendahnya pemahaman tentang literasi digital.

METODE PELAKSANAAN

Adapun bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah melakukan pendampingan dan memberikan penyuluhan penggunaan media sosial dengan bijak, pemanfaatan media digital dan penggunaan literasi digital berbasis media sosial. Skema dalam metode ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan 5 tahapan (Serhan, 2020), mulai dari pencarian mitra, dalam kegiatan ini mitra *SIGMA Foundation*, kemudian setelah menjalin kerjasama, dilakukan identifikasi masalah pada mitra beberapa permasalahan yang berhasil ditemukan sebagai berikut. Pertama, mitra mengalami kesulitan dalam memberikan pengarahan kepada anak didik terkait penggunaan media sosial dengan bijak agar terhindar dari pengaruh negatif media sosial. Kedua, mitra mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada anak didik tentang pemanfaatan media digital. Ketiga, mitra mengalami kesulitan memberikan pemahaman kepada anak didik tentang penggunaan literasi digital berbasis media sosial.

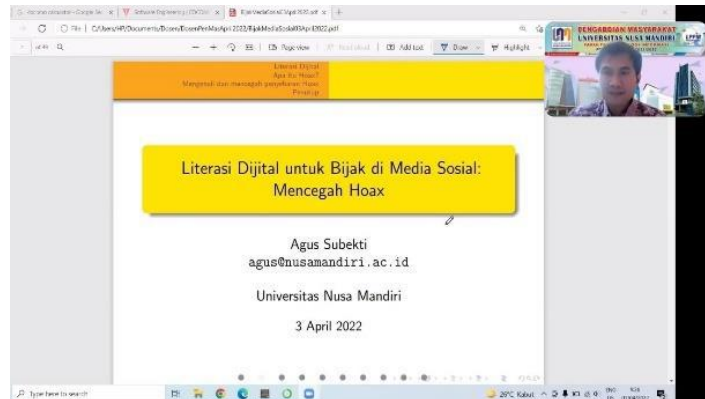
Solusi yang ditawarkan pada masalah di atas yaitu memberikan pelatihan atau pemaparan materi yang disertai dengan tutorial dan modul elektronik yang berisi pembahasan mengenai penggunaan media sosial yang bijak dan bermanfaat. Setelah masalah teridentifikasi dengan solusi yang ditawarkan mendapat persetujuan dari mitra. Kemudian dilakukan persiapan materi yang disertai dengan penyusunan rencana tanggal dan konsep kegiatan.

Kegiatan pelatihan dan pemaparan materi dilaksanakan secara *hybrid* dikarenakan masih adanya Covid-19 (Aziz dkk., 2020) sehingga diberlakukan PPKM level 3 (Wibowo, 2020) yang mana pemberi materi melakukan pemaparan materi secara daring via aplikasi Zoom (Haqien & Rahman, 2020) dan perwakilan panitia berkunjung ke dalam mitra untuk mempersiapkan ruangan khusus selama kegiatan kemudian peserta yang disepakati hadir yaitu sebanyak 15 peserta dari mitra.

Setelah kegiatan dilakukan kemudian dilakukan evaluasi (Ratnawulan & Rusdiana, 2015), pada evaluasi kegiatan ini meliputi: Pertama, kegiatan peserta selama pelatihan. Keberhasilan dalam hal ini terlihat dari kehadiran peserta dan kegiatan melalui tanya jawab dan diskusi. Suatu acara dianggap sukses jika setidaknya 85% dari peserta hadir dan setidaknya 85% dari peserta berpartisipasi dalam acara penuh. Kedua, aspek penilaian adalah penguasaan materi. Keberhasilan di bidang ini diukur dalam hal diklasifikasikan sebagai perolehan nilai lengkap dalam sistem penilaian, yaitu dengan hasil rata-rata minimal 75 dan setidaknya 85% dari peserta hasil di atas 75 (Simarmata & Ahzan, 2021).

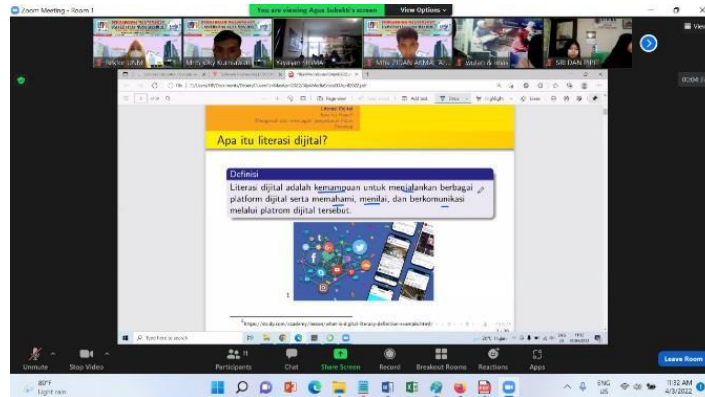
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan dengan mitra yaitu *SIGMA Foundation* ini yaitu melakukan pendampingan dan memberikan penyuluhan penggunaan media sosial dengan bijak, pemanfaatan media digital dan penggunaan literasi digital berbasis media sosial. Peserta yang dijadikan objek pengabdian masyarakat adalah pengurus dan anak-anak didik pada Yayasan *SIGMA* dengan jumlah peserta 15 orang. Kegiatan dilakukan pada hari minggu, 03 April 2022 pukul 08.00 – 12.00 WIB melalui aplikasi Zoom dengan panitia yang dilibatkan yaitu para pengajar atau dosen program studi ilmu komputer, Universitas Nusa Mandiri yang mana pemaparan materi disampaikan oleh bapak Dr. Agus Subekti, M.T. selaku pemberi materi yang berjudul “Literasi Digital untuk Bijak di Media Sosial: Mencegah *Hoax*” seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pembukaan Materi

Pembahasan yang diangkat mulai dari definisi literasi digital sampai kepada pentingnya mencegah *hoax* dengan cara bijak dalam menggunakan media sosial seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pembahasan Materi

Literasi Digital

Literasi Digital merupakan kemampuan untuk menjalankan berbagai platform digital serta memahami, menilai, dan berkomunikasi melalui platform digital tersebut. Terdapat 7 elemen dalam literasi digital, sebagai berikut.

1. *Information Literacy*
Literasi informasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk mengelola, menemukan, menerjemahkan, sampai memberi informasi.
2. *Digital Scholarship*
Beasiswa digital adalah bagian penting dari literasi digital. Pengguna dapat berpartisipasi dalam pembelajaran akademik dan berpartisipasi aktif dalam praktik pembelajaran.
3. *Learning Skills*
Keterampilan Belajar Literasi Digital menambah keterampilan belajar baru. Memanfaatkan proses pendidikan dan pembelajaran formal dan informal yang terkait dengan teknologi pembelajaran, yang merupakan prasyarat untuk bekerja di industri teknologi.
4. *ICT Literacy*
Berkaitan tentang berpikir kreatif, kritis, dan inovatif tentang teknologi. Fokus literasi ini untuk mengadopsi dan memakai perangkat digital.

5. *Career and Identity Management*

Karir dan identitas ini dibutuhkan untuk mengelola identitas online.

6. *Communication and Collaboration*

Menjelaskan tentang partisipasi seseorang dalam kelompok jaringan pembelajaran dan penelitian.

7. *Media Literacy*

Literasi media ini mencakup kemampuan untuk membaca dan berpikir kreatif komunikasi akademik dan profesional.

Menguasai literasi digital merupakan hal yang penting, sebagai alat untuk menyaring informasi dari internet dengan baik dari web maupun media sosial. Tidak menjadi korban dan terlibat menyebarkan *hoax* dan *fake news*. Dapat menjadi agen untuk berbagi hal-hal yang benar, positif dan memberikan manfaat. Serta dengan menguasai literasi digital dapat memaksimalkan media digital untuk hal yang positif seperti untuk keperluan studi dan karir.

Apa itu Hoax?

Arti *hoax* adalah informasi yang direayasa untuk menutupi informasi sebenarnya. *Hoax* adalah salah satu tren terburuk yang pernah ada dalam sejarah penggunaan media sosial.

Dalam KBBI disebutkan bahwa arti *hoax* adalah berita bohong. *Hoax* (Penipuan) adalah informasi yang dirancang untuk menyamarkan informasi yang sebenarnya. Dengan kata lain, arti *hoax* juga dapat didefinisikan sebagai upaya untuk memberikan gambaran yang salah tentang fakta dengan menggunakan informasi yang tampaknya persuasif tetapi tidak dapat diverifikasi.

Berita palsu mengacu pada ketidakbenaran yang disengaja, atau cerita yang mengandung beberapa kebenaran tetapi tidak sepenuhnya akurat secara tidak sengaja atau disengaja. Ada 2 macam berita palsu, yaitu: (1) isi yang tidak benar, dan (2) isi mengandung kebenaran meski tidak 100% akurat



Gambar 5. Peserta secara Luring

Salah satu contoh pemberitaan palsu yang paling umum adalah mengklaim sesuatu barang atau kejadian dengan suatu sebutan yang berbeda dengan barang/kejadian sejatinya. Dalam sosial media terdapat beberapa berita palsu yang disebarkan melalui cara seperti *Clickbait*, Judul yang menyesatkan, Propaganda, Satir. Dalam pelaksanaan peserta yang hadir sebanyak 15 peserta dengan beberapa

daring dari rumah dan sebagian ada di ruang yang disediakan mitra dan sudah disesuaikan oleh panitia seperti terlihat pada Gambar 5.

Kegiatan berlangsung dengan lancar dan baik meskipun sempat terkendala suara yang muncul namun berhasil diselesaikan. Peserta yang hadir sebanyak 15 peserta sesuai dengan rencana kegiatan serta selama kegiatan juga terdapat tanya jawab dan diskusi yang mana terdapat beberapa pertanyaan dari peserta yang kemudian terselesaikan dan terjawab oleh pemateri dengan baik. Setelah kegiatan juga dilakukan pembagian kuesioner guna sebagai bahan evaluasi kegiatan. Manfaat yang dapat dirasakan oleh mitra dengan adanya pengabdian masyarakat berupa penyuluhan literasi media untuk bijak di media sosial dan pemanfaatan media digital adalah pemahaman dan wawasan peserta tentang penggunaan media sosial dengan bijak meningkat sehingga mereka lebih terarah dalam memanfaatkan media sosial, pemahaman dan wawasan peserta tentang pemanfaatan media digital meningkat, pengetahuan dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan media sosial untuk literasi digital meningkat.

Tabel 1. Penilaian Kegiatan

No	Penilaian	Hasil
1	a. Wawasan b. Pengetahuan c. Keterampilan d. Nilai e. Sikap	Melalui kegiatan Abdimas yang ini mendapat penilaian antara lain: a. Wawasan baru terkait pentingnya memanfaatkan sosial media dengan bijak. b. Pengetahuan baru terkait keterampilan apa saja yang harus dipahami dan diterapkan dalam bersosial media. c. Keterampilan dalam mengoptimalkan media sosial. d. Nilai baru yang akan menjadi rujukan yaitu “Literasi Digital untuk Bijak di Media Sosial: Mencegah Hoax” dan agar bisa melakukannya maka dimulai dengan membuat tujuan, membiasakan diri dengan terus berlatih, berani mencoba, dan terus belajar dari kesalahan. e. Sikap baru yang dimunculkan setelah mengikuti kegiatan ini bersama dengan Tim pelaksana yaitu memulai untuk dapat memaksimalkan sosial media dengan bijak dan bermanfaat.
2	Persentase kebermanfaatan layanan di dalam kegiatan Abdimas a. 95%-100% b. 75%-94% c. 50%-74% d. 30%-49% e. 10%-29%	97 %
3	Saran dan Tanggapan mitra	Dapat dilakukan kembali kegiatan serupa dengan tema yang lain dan diharapkan kegiatan berikutnya dapat dilakukan secara luring sepenuhnya.

Berdasarkan data kuesioner yang didapat, sebagian besar responden menyatakan sangat puas terhadap pelaksanaan pengabdian masyarakat baik dari sisi

layanan panitia, susunan acara, materi/modul pelatihan, penyampaian materi oleh tutor/pemateri, manfaat yang diperoleh oleh peserta dari kegiatan yang telah dilakukan, serta keinginan untuk melaksanakan kegiatan kembali, sebagian responden merespon dengan sangat positif terhadap semua pertanyaan yang diajukan pada kuesioner. Respon kuesioner pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Tabel 1.

Yayasan SIGMA sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki kontribusi yang sangat penting sehingga program ini bisa berjalan dengan baik, yaitu: menyetujui kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan oleh civitas akademik Universitas Nusa Mandiri, melakukan sosialisasi kepada peserta pengabdian masyarakat tentang kegiatan pengabdian yang akan dilakukan, memberikan masukan terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil memenuhi sasaran dan memiliki pembinaan keterampilan agar mampu mengoptimalkan penggunaan sosial media dengan baik dan bijak serta pemahaman literasi media untuk bijak di media sosial dan pemanfaatan media digital sangat bermanfaat bagi mitra yaitu pemahaman dan wawasan peserta tentang penggunaan media sosial dengan bijak meningkat sehingga mereka lebih terarah dalam memanfaatkan media sosial, pemahaman dan wawasan peserta tentang pemanfaatan media digital meningkat, pengetahuan dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan media sosial untuk literasi digital meningkat.

Terkait dengan masih pandemi COVID-19 sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara online, dimana ada beberapa orang peserta yang terkendala dengan koneksi internet yang tidak stabil sehingga menyebabkan proses pelatihan tidak maksimal. Agar peserta pengabdian masyarakat yaitu pengurus dan siswa-siswa pada Yayasan SIGMA pengetahuan dan keterampilan teknologi semakin meningkat khususnya penyuluhan literasi media untuk bijak di media sosial dan pemanfaatan media digital maka disarankan melakukan pelatihan secara luring jika kondisi sudah memungkinkan, sehingga peserta bisa langsung diskusi dengan tutor jika ada masalah dalam proses pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, S., & Pangestuti, E. (2019). Pengaruh Media Sosial Instagram @Exploremalang Terhadap Minat Berkunjung Followers Ke Suatu Destinasi (Survei Padafollowers @exploremalang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 72(1), 176–183.
- Aziz, F., Riana, D., Mulyanto, J. D., Nurrahman, D., & Tabrani, M. (2020). Usability Evaluation of the Website Services Using the WEBUSE Method (A Case Study: covid19. go. id). In *Journal of Physics: Conference Series*, 1641(1), 012103. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1641/1/012103>

- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Hartini, S., Nuraeni, N., Hayuningtyas, R. Y., & Serli, R. K. (2020). Aksi Peduli COVID-19 Berupa Sosialisasi dan Gerakan Kepedulian STMIK Nusa Mandiri Bersama Lawan COVID-19. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 2(1), 1-6.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Pustaka Setia
- Ruth, D., & Candraningrum, D. A. (2020). Pengaruh Motif Penggunaan Media Baru Tiktok terhadap Personal Branding Generasi Milenial di Instagram. *Koneksi*, 4(2), 207. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8093>
- Serhan, D. (2020). Transitioning from Face-to-Face to Remote Learning: Students' Attitudes and Perceptions of Using Zoom during COVID-19 Pandemic. *International Journal of Technology in Education and Science*, 4(4), 335-342. <https://doi.org/10.46328/ijtes.v4i4.148>
- Simarmata, J. E., & Ahzan, Z. N. (2021). Bimbingan dan Pelatihan Penalaran Matematika Jenis Soal UTBK bagi Siswa SMA di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 6(4), 1015-1024. <https://doi.org/10.30653/002.202164.853>
- Sindang, E. (2013). *Manfaat Media Sosial Dalam Ranah Pendidikan dan Pelatihan*. Pusdiklat KNPk.
- Wibowo, A. (2020, April 9). *Pemberlakuan PSBB*. Covid19.go.id. <https://covid19.go.id/p/berita/syarat-pemberlakuan-psbb-bagi-pemerintah-daerah>

Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Petak Pintar” Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Poppy Puspitasari^{1*}, Avita Ayu Permanasari¹, Riana Nurmalasari², Aprilia Sari Yudha³

¹Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

²Teknologi Rekayasa Manufaktur, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

³Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

*poppy@um.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah awal pada siswa Taman Kanak-kanak (TK) ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang dengan pemanfaatan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif ini bernama “Petak Pintar” yang mengambil konsep dari permainan tradisional engklek. Dengan sedikit modifikasi dan improvisasi, penggunaan alat permainan edukatif petak pintar ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan lembaga sekolah TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang sebagai mitra yaitu 6 orang guru dan 20 orang anak didik kelas B1, serta tim dari Universitas Negeri Malang. Hasil dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah meningkatnya kemampuan mengenal huruf hijaiyah awal sesuai dengan yang ada dalam petak pintar tersebut. Kemampuan yang terdapat dalam pengembangan alat permainan edukatif petak pintar yaitu anak dapat mengenal warna (pada petak dan gaco), anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri (persegi panjang, persegi, dan setengah lingkaran), menyebutkan lambang huruf hijaiyah, menuliskan lambang huruf hijaiyah pada papan tulis yang telah disediakan, memasang 2 sampai 3 huruf hijaiyah sesuai perintah melalui gambar pada kartu.

Kata kunci: alat permainan edukatif, media pembelajaran, taman kanak-kanak.

Dikirim: 26 Agustus 2022

Direvisi: 30 September 2022

Diterima: 3 Oktober 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak setiap manusia, hal ini dipertegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Jadi, pendidikan adalah usaha belajar dan proses pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta didik untuk mengembangkan aspek-aspek yang harus ada didalamnya seperti aspek agama, pengenadalian diri, kecerdasan, dan lain-lainya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang disiapkan untuk mengembangkan pengetahuan anak-anak yang berusia 0-6 tahun (Syarifuddin, Herdianto, & Ernawati, 2011) Berdirinya lembaga-lembaga PAUD membuktikan memang benar, bahwasannya pendidikan sangat penting dilakukan sedari kita kecil. Hal ini dikarenakan masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *golden age* (Ardiana, 2022). Periode ini, otak anak



Content from this work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018), yang mana 80% otak anak sudah bekerja dan ditandai pada perubahan setiap perkembangannya melalui beberapa aspek, yaitu aspek fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosi, moral agama, dan seni.

Aspek nilai moral dan agama merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan anak yang harus distimulus secara terus menerus, hal ini karena pada masa ini anak sedang berada di fase pra-operasional. Aspek perkembangan nilai moral dan agama sangat penting karena anak akan dibentuk kepribadiannya dengan menanamkan nilai-nilai kebaikan sejak dini seperti akhlakul karimah (Subqi, 2016; Kuswanto, Nabela, Uminar, & Muslih, 2021). Pada nilai agama dan moral ini tidak saja mengembangkan perilaku atau etika, tetapi juga mengenalkan kepada anak bagaimana mereka mengenal Tuhannya melalui ibadah shalat dan indikator keagamaan lainnya, yaitu anak mengucapkan kalimat-kalimat pujian kepada penciptanya, doa-doa harian serta bacaan surat-surat pendek. Mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak sejak dini apalagi pada usia 5–6 tahun sangatlah penting, agar anak kenal dengan huruf hijaiyah dan dapat membaca iqra' yang diajarkan guru serta yang paling utama adalah bisa melafalkan kitab suci mereka yaitu Al-Qur'an. Oleh karena itu sejak dini anak sudah kita kenalkan terlebih dahulu huruf hijaiyah sehingga anak yang sudah mampu mengenal dan membaca huruf hijaiyah dengan benar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan keterangan dari mitra yaitu guru kelas B1 TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang, bahwa 70% dari total peserta didik di kelas B1 belum mengenal dan sulit membedakan pengucapan huruf-huruf hijaiyah seperti huruf Ts (ث) dengan Sa (س) huruf Dza (ذ) dengan Za (ز), huruf Dla (ض) dengan Dha (ظ). Hal ini terbukti ketika pada saat pelajaran Iqra' di kelas B1. Hal ini terjadi karena pada umumnya anak dapat menghafal, namun belum bisa mengenal dan membedakan pengucapan huruf hijaiyah. Selain itu, faktor lain yang menjadi penyebab sulitnya anak dalam mengembangkan aspek nilai moral dan agama adalah bahan ajar seperti media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang kurang kreatif, sehingga anak cenderung bosan dan materi akan susah diterima oleh anak.

Alat permainan edukatif yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dapat terbuat dari apa saja bahkan dapat dibuat dengan improvisasi dari permainan tradisional. Seperti permainan tapak gunung atau engklek yang dapat dimodifikasi dengan memberikan kantong di setiap petaknya. Sama halnya seperti yang akan kami buat yaitu "Petak Pintar". Alasan penggunaan media Petak Pintar ini dikarenakan dalam permainannya tidak hanya mengenal huruf hijaiyah, namun terdapat berbagai indikator lainnya seperti menulis kembali huruf hijaiyah dan tema-tema lainnya pada pembelajaran TK.

Proses pembelajaran pada dasarnya terdapat beberapa permasalahan. Permasalahan yang ada cukup banyak, mulai dari kurangnya referensi penggunaan media pembelajaran dan alat permainan edukatif, kemudian anak-anak yang cenderung mudah bosan ketika hanya belajar saja. Secara terperinci permasalahan yang terdapat di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang adalah a) kurangnya tingkat kreativitas para pendidik di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang, b) pemberian pelajaran atau materi kurang menarik, c) kurangnya pemanfaatan dan penggunaan alat permainan edukatif yang digunakan pada saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung, d) penggunaan alat peraga

yang minim. Dengan demikian dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah awal pada siswa TK dengan memanfaatkan media petak Pintar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) dilaksanakan di Jalan Watu Gilang No. 43 Kelurahan Ketawanggede Kecamatan Lowokwaru. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan anak-anak di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. Metode dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah yang dilaksanakan dengan beberapa langkah atau tahapan. Tahapan-tahapannya meliputi:

- 1) Survey ke-lokasi TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang sebagai Mitra
Survey ke TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang sebagai mitra perlu dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi mitra dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini sangat penting sekali karena setiap sekolah tentu memiliki permasalahan yang perlu penyelesaian untuk kelangsungan kegiatan belajar dan mengajar, sehingga permasalahan yang ada dapat dipetakan dan dikelompokkan untuk mempermudah manajemen permasalahan secara menyeluruh.
- 2) Diskusi dengan Mitra untuk Mengetahui Masalah dan Kebutuhan
Diskusi diperlukan untuk mencari jalan keluar yang dianggap mudah baik bagi penyelenggaraan PKM maupun bagi mitra. Dari diskusi yang dilakukan oleh penyelenggara kegiatan dengan pihak TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang, memunculkan beberapa permasalahan yang selama ini terjadi dan belum ada penyelesaiannya.
- 3) Analisa Permasalahan dan Kebutuhan
Setelah diketahui permasalahan dan kebutuhan proses selanjutnya adalah menganalisa permasalahan dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh mitra. Tim akan menganalisa dan memproses setiap permasalahan sehingga diperoleh solusi berupa pengadaan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif, guna mendukung proses belajar dan mengajar anak.
- 4) Membuat Desain Alat
Mendesain alat ini bertujuan untuk mengetahui dan membentuk alat permainan edukatif yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan. Desain diusahakan bisa meningkatkan proses belajar dan mengajar serta meringankan mitra dalam kegiatan belajar dan mengajar.
- 5) Pembuatan alat dan pelatihan kepada Mitra
Proses pembuatan alat untuk menghasilkan alat yang sudah siap pakai dan langsung membantu mitra dalam kegiatan belajar dan mengajar.
- 6) Produk Luaran
Produk luaran berupa alat permainan edukatif “Petak Pintar”.
- 7) Evaluasi dan Monitoring
Evaluasi diperlukan untuk memberikan pengarahan dan perbaikan bagi mitra untuk memperoleh hasil luaran yang maksimal. Sedangkan monitoring digunakan untuk memastikan hasil luaran yang diperoleh dapat diterapkan sehingga memberi manfaat yang besar bagi masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan nilai moral dan agama akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin melalui pemberian stimulasi baik dari Taman Pendidikan Al-Qur'an, lembaga pendidikan, pendidikan orang tua dan dari lingkungan sekitar. Hal itu karena kecerdasan sudah dimiliki anak sejak lahir dan akan terus menerus dikembangkan hingga beranjak tumbuh dewasa. Bermain merupakan dunia anak, yang dapat merangsang anak dalam mengingat, menemukan hal-hal baru, membangun suatu konsep dan dapat bereksplorasi, sehingga bermain sangat penting bagi anak dalam menerima pengetahuan.

Salah satu permainan adalah menggunakan alat permainan edukatif “Petak Pintar”, dengan tujuan untuk membantu agar menciptakan pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan. Alat permainan edukatif yang diterapkan harus memenuhi beberapa kriteria keamanan, karena menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak merupakan persyaratan utama. Berkaitan dengan pembuatan APE, maka bahan-bahan yang digunakan haruslah: a) kayu tidak berserat dan diamlas, b) bambu bebas dari bulu yang gatal, c) jangan tajam, d) cat yang bebas racun, e) menghindari benda yang berpotensi masuk ke mulut (bagi anak yang masih cenderung memasukkan benda ke mulut), f) pembuatan dengan ukuran yang presisi (ketepatan), g) paku jangan menonjol (Sudono, 2000).

Huruf adalah aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa sedangkan huruf hijaiyah yaitu huruf Arab yang dimulai dari alif sampai ya. Simbol/lambang yang terdapat dalam sebuah tulisan yang mengeluarkan bunyi huruf yang berbeda sedangkan huruf hijaiyah adalah huruf dasar Al-Qur'an yang dimulai dari 'sampai ى (Rafika, Aziz, & Ahmad, 2016).



Gambar 1. Kegiatan Desiminasi

Penerapan alat permainan edukatif “Petak Pintar” diawali dengan pemahaman masalah dan peluang pengembangan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif. Suasana akhir pelaksanaan kegiatan desiminasi seperti diperlihatkan pada Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis masalah, serta mengidentifikasi alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. Pelaksanaan permainan edukatif dilakukan pada anak seperti pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Kegiatan Uji Coba Alat



Gambar 3. Anak-anak sedang Belajar

Hasil dan luaran yang sudah dicapai dalam waktu 1 bulan program berjalan setelah diberikan dana bantuan yaitu adanya satu set alat permainan edukatif “Petak Pintar”. Hasil kegiatan belajar dan mengajar anak-anak siswa dari TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang mengalami kemajuan yang signifikan, hal ini bisa di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Kegiatan Belajar dan Mengajar

Hasil Pengenalan Huruf Hijaiyah	Hasil Observasi Pra-kegiatan	Penggunaan “Petak Pintar”
BSB (Berkembang Sangat baik)	-	12 Anak
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	-	8 Anak
MB (Mulai Berkembang)	5 Anak	-
BM (Belum Berkembang)	15 Anak	-

Pada pra-kegiatan yang dilakukan oleh guru kelas, menunjukkan bahwa belum ada anak yang berkembang dengan sangat baik, ada 15 anak yang belum berkembang, dan 5 anak lainnya sudah mulai berkembang. Selanjutnya dilakukan uji coba langsung penggunaan alat permainan edukatif “Petak Pintar” pada anak-anak, sehingga diperoleh hasil memuaskan, yaitu sebanyak 12 orang dari total 20 anak mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf hijaiyah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil akhir dari pengenalan huruf hijaiyah anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif “Petak Pintar” dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Hal ini juga dijelaskan dalam Ardiana (2022) bahwa media pembelajaran seperti kotak pintar atau kartu huruf dapat mengembangkan kecerdasan anak usia dini dan mereka mengikuti kegiatan belajar dengan perasaan yang menyenangkan serta tidak pula merasa bosan. Selain itu, Hasil kegiatan ini juga tidak berbeda dengan analisis yang dilakukan oleh Maharisa (2018) bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak usia.

SIMPULAN

Penggunaan alat permainan edukatif “Petak Pintar” adalah salah satu media yang dapat meningkatkan aspek perkembangan nilai moral dan agama anak usia dini terutama pada pengenalan huruf hijaiyah. Penelitian ini dilakukan pada TK

‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah antara pra-kegiatan dengan penggunaan alat permainan edukatif “Petak Pintar”. Pada pra-kegiatan yang dilakukan oleh guru kelas, menunjukan bahwa belum ada anak yang berkembang dengan sangat baik, ada 15 anak yang belum berkembang, dan 5 anak lainnya sudah mulai berkembang. Selanjutnya dilakukan uji coba penggunaan alat permainan edukatif “Petak Pintar” pada anak-anak, sehingga diperoleh hasil yang sangat memuaskan, yaitu sebanyak 12 orang dari total 20 anak mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenal huruf hijaiyah. Kemudian melihat respon anak pada proses kegiatan belajar dan mengajar berlangsung yang sangat baik yaitu anak antusias, senang dan berpartisipasi pada saat kegiatan berlangsung.

Perlu adanya pengembangan lebih jauh tentang alat permainan edukatif petak pintar agar lebih inovatif dan kreatif dengan tujuan pembelajaran di sekolah lebih menyenangkan bagi anak-anak, sehingga anak-anak akan lebih senang dalam belajar. Selain itu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang tidak ada dalam alat permainan edukatif petak pintar yang dipakai saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Malang yang telah memberi support dan kesempatan kepada tim pengabdian melalui Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Internal tahun 2022. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah serta semua warga sekolah TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang yang telah memberikan ijin kepada tim untuk melaksanakan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Kuswanto, C. W., Nabela, U., Uminar, A. N., & Muslih, A. (2021). Kiat-Kiat Mengembangkan Perilaku Baik (Akhlakul Karimah) Pada Anak Usia Dini. *ASGHAR: Journal Of Children Studies*, 1(1), 30-39.
- Maharisa, E. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 7(2), 219-232. <https://doi.org/10.51226/assalam.v7i2.193>
- Rafika, I., Aziz, Y., & Ahmad, A. (2016). Penggunaan Media Kartu Huruf Hijaiyah Untuk Melejitkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Pada TK Islam Terpadu Suloh Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 29-35.
- Subqi, I. (2016). Pola Komunikasi Keagamaan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 1(2), 165-180. <https://doi.org/10.18326/inject.v1i2.165-180>

- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Grasindo.
- Syarifuddin, S., Herdianto, H., & Ernawati, E. (2011). *Pendidikan Prasekolah: Perspektif pendidikan Islam*. Perdana Publishing.

Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah

Salsa Billa Zulmi Zettira¹, Nur Asysyifa Febrianti¹, Zhafira Atika Anggraini²,
Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo^{3*}, Eka Tripustikasari³

¹Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

²Bisnis Digital, Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial, Universitas Amikom Purwokerto

³Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

*mawp@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Promosi menjadi strategi komunikasi kepada calon konsumen agar produk tersampaikan secara tepat sasaran sehingga banyak pihak tertarik. Untuk membuat desain iklan interaktif diperlukan aplikasi Canva platform desain online yang menawarkan berbagai alat untuk presentasi, resume, poster, brosur, booklet, grafik, infografis, banner, dan lain sebagainya. Selain itu, Canva juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya desain yang beragam dan menarik, sehingga Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dapat menentukan dan meningkatkan kreativitas konten promosi yang digunakan. Berdasarkan observasi, Owner sudah membuat *branding* dan *packaging* produk namun belum memiliki keterampilan desain yang dapat memberikan informasi produk karena belum memenuhi teori komunikasi penjualan. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan adalah mengadakan pelatihan aplikasi Canva. Aplikasi yang digunakan untuk desain grafis sehingga mampu menjembatani pengguna agar mudah dalam mendesain dengan berbagai jenis materi kreatif secara *online*. Inti kegiatan pelatihan untuk menghasilkan banyak gagasan kemudian menghasilkan desain baru yang menjadi keunikan setiap produk UMKM dengan mengembangkan gagasan produk. Akhir kegiatan menghasilkan *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan elaboratif yang berinovasi terkait logo, desain kemasan, sampul media promosi yang lebih menarik dengan kombinasi warna yang tidak terlihat kontras dan memiliki ciri khas produk yang progresif naik sebelum menggunakan aplikasi Canva dan setelah mengikuti pelatihan minimal 85% sampai dengan 95%.

Kata kunci: aplikasi Canva, *branding* UMKM, media promosi.

Dikirim: 29 Agustus 2022

Direvisi: 21 September 2022

Diterima: 28 September 2022

PENDAHULUAN

Industri 4.0 saat ini membutuhkan koordinasi yang cepat di berbagai bidang oleh semua pihak yang terlibat guna memanfaatkan era ini sebagai peluang di bidangnya masing-masing. Era ini tentunya dimanfaatkan secara alami dan positif dalam mempermudah komunikasi dan memperoleh informasi. Perkembangan yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap ekonomi masyarakat atau UMKM dengan memanfaatkan media promosi. Promosi ini bisa melalui komunikasi massa dan promosi secara langsung atau biasa kita kenal dengan *door-to-door* melalui iklan atau memasang banner, spanduk, sebar pamflet dan metode *word of mouth* (Wulantyha, Warouw, & Tulung, 2015). Kegiatan promosi berfungsi sebagai alat untuk mempengaruhi perilaku pembelian konsumen dan penggunaan jasa sesuai dengan kebutuhan konsumen tersebut (Maulidasari & Damrus, 2021).

Promosi menjadi salah satu strategi komunikasi kepada calon konsumen agar produk tersampaikan secara tepat sasaran sehingga banyak pihak yang tertarik



Content from this work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

dengan produk yang dipasarkan. Untuk membuat desain iklan interaktif diperlukan aplikasi Canva platform desain online yang menawarkan berbagai alat untuk presentasi, resume, poster, brosur, booklet, grafik, infografis, banner, dan lain sebagainya. Selain itu, Canva juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya desain yang beragam dan menarik, sehingga UMKM dapat menentukan dan meningkatkan kreativitas konten promosi yang digunakan.

Proses desain dapat menggunakan gadget *smartphone* dan komputer atau laptop. Desa Purwosari Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas memiliki banyak produk UMKM yang dihasilkan diantaranya pengolahan barang bekas, makanan siap saji, usaha kuliner, kerajinan tangan dan banyak lainnya. Dari Survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) mengidentifikasi salah satu kelemahan dan permasalahan yang dihadapi UMKM adalah terkait dalam pemasaran (Hadiyati, 2011). Pemasaran produk milik UMKM tidak lepas dari desain iklan atau kemasan produk atau desain komunikasi visual yang dipasarkan. Desain yang menarik mempengaruhi keinginan konsumen untuk membeli (Rosandi & Sudarwanto, 2014). Oleh karena itu, salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan para pengusaha UMKM adalah memperbarui desain dan mengikuti teori komunikasi untuk membuat desain promosi produknya semenarik mungkin.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, *Owner* sudah membuat *branding* dan *packaging* produk namun belum memiliki keterampilan desain yang dapat memberikan informasi produk karena belum memenuhi teori komunikasi penjualan. Tujuan yang dicapai melalui kegiatan pengabdian adalah memberikan pelatihan berupa pelatihan pembuatan desain iklan untuk pembuatan media seperti desain logo, spanduk pamflet, brosur dan lain sebagainya. Kelebihan dari pelatihan ini adalah *skill owner* dalam membuat desain lebih meningkat dan memasarkannya secara digital secara mandiri, tidak perlu mengeluarkan jasa desain media promosi dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengadakan pelatihan aplikasi Canva. Aplikasi yang digunakan untuk desain grafis sehingga mampu menjembatani pengguna agar mudah dalam mendesain dengan berbagai jenis materi kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, pamflet, infografik, hingga presentasi (Hijrah, Arransyah, Putri, Arija, & Putri, 2021) dan dapat digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar yang menarik (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021) sehingga dapat dimanfaatkan untuk desain grafis sebagai salah satu strategi pemasaran melalui digital marketing (Khomariah & Primandari, 2021). Layanan yang ada untuk membuat desain seperti promosi produk, poster, banner yang sangat membantu dalam proses penjualan (Arifin, Ismail, Daud, & Azis, 2021). Aplikasi web ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Namun, pengguna sudah dapat menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi premium. Fitur-fitur ini dijelaskan di bagian lain dalam artikel ini. Sebelumnya telah disebutkan bahwa aplikasi Canva dikenal sebagai aplikasi desain grafis yang terkenal dengan kemudahan pengoperasiannya. Fitur aplikasi Canva mencakup logo sebagai alat pencitraan merek. Ada berbagai template yang memudahkan pengguna untuk membuat logo sendiri. Poster adalah cara yang bagus untuk melakukan ini. Aplikasi Canva memudahkan pengguna membuat desain poster yang mudah dan interaktif.

Keberadaan *featured image* di sebuah artikel dapat membuat blog terlihat menarik dan lebih nyaman bagi pengunjung untuk membaca. Untuk membuatnya

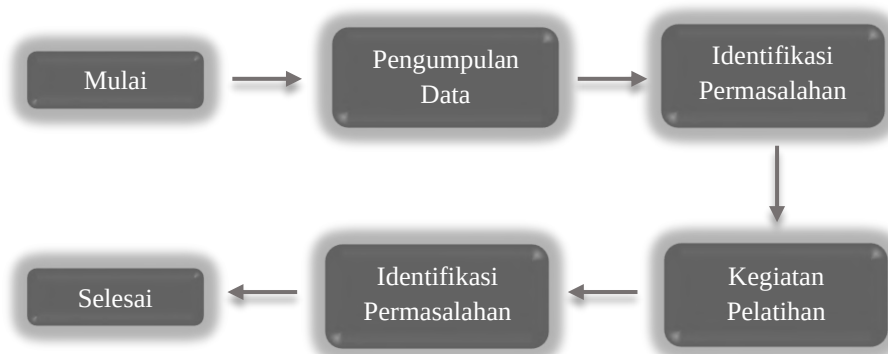
dengan cepat, pengguna dapat menggunakan Canva. Untuk menambah variasi pada konten blog, pengguna dapat menyelingi artikel dengan infografis. Jenis konten ini kompleks dan tidak semua orang mampu membuatnya. Namun, Canva membuat pembuatan infografis menjadi sangat mudah. Dengan Canva, para pemilik usaha dapat menggunakan template yang ada untuk membuat konten, membuat logo, poster, infografis, buletin, blog gambar unggulan, faktur, *thumbnail* YouTube, serta desain *packaging* (Sholeh, Rachmawati, & Susanti, 2020).

Hasil penelitian dalam pelatihan materi sebelumnya berupa langkah-langkah menggunakan menu dan penerapan desain yang akan dibuat. Selama proses pelatihan mendesain, semua peserta sangat interaktif dan bersemangat. Desain yang diberikan pada saat pelatihan merupakan tutorial mendesain informasi yang akan di *posting* di media sosial. Kegiatan dilaksanakan secara langsung dan diharapkan setelah dengan adanya pelatihan dapat menjadi rangsangan kepada peserta dalam meningkatkan kemampuan dalam hal mendesain (Wijaya, Irsyad, & Taqwiym, 2022).

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan aplikasi Canva dilaksanakan Tanggal 4 Juli 2022 yang bertempat di Balai Desa Purwosari Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas. Bahan yang digunakan pelatihan aplikasi Canva sebagai platform desain promosi UMKM Desa Purwosari adalah jejaring internet provider Indihome dan kartu seluler, 10 laptop minimal spesifikasi Processor Intel i3 atau AMD Ryzen 3, RAM 4Gb, storage internal minimal 60Gb, 15 gadget smartphone minimal spesifikasi OS Android 9, RAM 3Gb dan storage internal minimal 5Gb.

Metode Pelaksanaan Pelatihan, pengumpulan data observasi kondisi UMKM seperti ketersediaan media promosi yang digunakan, wawancara dengan owner menanyakan media promosi yang telah digunakan dan efektifitas penggunaannya, dan dokumentasi berupa media promosi.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan

Kemudian mengidentifikasi permasalahan, tahapan ini selain menemukan permasalahan pada mitra, tim pengabdian menentukan solusi kegiatan pengabdian masyarakat serta solusi tepat sasaran yang mampu mengatasi permasalahan. Selanjutnya kegiatan pelatihan aplikasi Canva, tahapan selanjutnya kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan kemudian menghasilkan desain baru yang menjadi keunikan setiap produk UMKM dengan mengembangkan gagasan produk.

Terakhir, tahapan evaluasi kegiatan pelatihan sekaligus melakukan pendampingan ke semua peserta pelatihan, tujuannya untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah adanya kegiatan tersebut. Metode pelaksanaan pelatihannya seperti pada Gambar 1. Mekanisme pelaksanaan pelatihan dilakukan secara luring terbatas dan memenuhi protokol kesehatan Covid-19, tim pengabdian masyarakat menyediakan *handsanitizer*, alat pendeteksi suhu badan dan tempat duduk diberikan jarak minimal satu meter antar peserta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mendukung UMKM salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan memberikan pelatihan kepada pelaku usaha kecil. Melalui perancangan promosi produk yang menarik yang tidak memerlukan peralatan mahal, mudah digunakan, dan tidak memakan waktu terlalu lama untuk dipelajari. Desain meliputi desain untuk *flyer*, brosur, logo dan kebutuhan desain periklanan lainnya. Untuk itu, Tim Amikom Masyarakat Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Purwokerto. Membantu para pengusaha UMKM ini untuk membuat desain iklan produknya sendiri melalui pelatihan dengan tema “Pelatihan Aplikasi Canva Meningkatkan Kreativitas Desa Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah”.

Pelatihan yang dilaksanakan selama dua hari pada Tanggal 4 Juni 2022, memanfaatkan Aplikasi Canva. Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 4 Juni 2022 menggunakan aplikasi Canva. Alat-alat ini sangat berguna dan sangat berguna untuk membuat desain dengan hasil yang dapat ditindaklanjuti dan dapat dilihat di banyak perangkat PC dan tanpa perlu keahlian khusus desain grafis atau pengeditan video promosi. Peserta dapat menjalankannya di gadget dan mendapatkan hasil yang diinginkan. Kegiatan Pelatihan Pengabdian Masyarakat membutuhkan alat dan bahan pendukung. Peralatan mencakup sejumlah *Personal Computer* (PC) untuk menjalankan perangkat lunak desainer grafis, koneksi Internet untuk mengakses situs www.canva.com, dan printer untuk mencetak desain.

Peserta yang terdiri dari beberapa pemilik UMKM menargetkan untuk dapat membuat setidaknya satu desain logo bisnis dan brosur promosi produk. Kurang kemampuan dalam mendesain konten dan membuat konten yang menarik dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi yang gratis dan menawarkan berbagai template yang dapat digunakan. Salah satu aplikasi online yang gratis dan menawarkan banyak template adalah Canva. Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Aplikasi Canva memungkinkan seseorang untuk lebih kreatif saat mendesain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam hal desain, aplikasi Canva menawarkan berbagai macam foto yang dapat digunakan pengguna sebagai ilustrasi untuk konten, konten dalam format template siap pakai, font, dan berbagai ilustrasi lainnya untuk mendukung kreativitas desain. Untuk menggunakan Canva, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dan menggunakan Canva online pada laman www.canva.com.

Setelah terdaftar, pengguna dapat memanfaatkan fitur yang tersedia di Canva. Fitur Canva yang ada tidak hanya mencakup kumpulan template untuk mendesain konten, tetapi juga fitur lain yang digunakan untuk membuat *font*, animasi, dan lainnya. Selain digunakan untuk mendesain konten di media sosial, Canva dapat

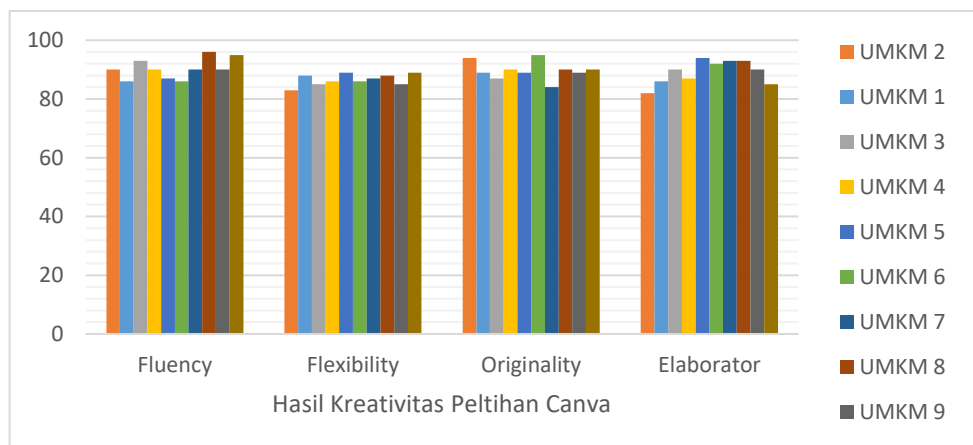
digunakan untuk melakukan desain lain, seperti membuat logo dapat digunakan sebagai sarana branding dari usaha yang dilakukan. Untuk mendesain logo, di Canva ada beberapa template yang sudah disediakan atau buat sendiri, poster dapat digunakan untuk iklan produk, jasa dan lain-lain, banner iklan dapat digunakan untuk promosi dengan menggunakan website, dan lainnya.

Daya tarik media sosial adalah konten dan untuk membuat konten yang bukan hanya foto produk, diperlukan desain dan *packaging* yang menarik. Membuat konten di Canva dapat dilakukan dengan memilih sosial, hasil pencarian memunculkan berbagai template yang ada dan dari pilihan template yang digunakan, desain konten bisa diganti dengan foto dan narasi sesuai dengan keinginan. Pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan diantaranya bagaimana peserta dapat membuat konten di media sosial dengan mudah tetapi hasilnya menarik yang disampaikan narasumber. Agar proses sosialisasi dapat berjalan dengan baik, diskusi dengan peserta menjadi sarana untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap kegiatan yang dilakukan seperti Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Canva

Fluency yang dihasilkan adalah mencetuskan banyak gagasan dari berbagai pertanyaan dan jawaban yang menjadi solusi pemecahan masalah yang dihadapi dengan melihat hal yang sedang menjadi trend pada saat itu. *Flexibility* yang dihasilkan adalah menginterpretasikan suatu desain dengan menerapkan konsep yang sudah dibuat berdasarkan ciri khas produk yang ingin ditonjolkan. *Originality* yang dihasilkan adalah pembuatan desain melalui aplikasi Canva dengan memanfaatkan elemen, template dan fitur yang ada.



Gambar 3. Hasil Efektifitas Pelatihan Aplikasi Canva

Desain yang dihasilkan berdasarkan jenis produk UMKM yang akan dijadikan sebagai media promosi. Elaboratif yang dihasilkan adalah mengembangkan inovasi baru terkait logo, desain kemasan, sampul media promosi yang lebih menarik dengan kombinasi warna yang tidak terlihat kontras dan memiliki ciri khas produk dan atau UMKM sehingga menjadi desain yang lebih original.

Berdasarkan Gambar 3, hasil kreativitas pelatihan Canva, menjelaskan adanya keahlian khusus desain yang progresif naik sebelum menggunakan aplikasi Canva dan setelah mengikuti pelatihan minimal 85% sampai dengan 95%.

SIMPULAN

Hasil pelatihan aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas desain promosi usaha mikro kecil dan menengah dapat disimpulkan bahwa program pengabdian masyarakat tersebut sangat membantu UMKM Desa Purwosari untuk mengatasi permasalahan branding produk dan menjadi inovasi logo, kemasan dan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan pendanaan Kegiatan Pelatihan Aplikasi Canva dan Pemerintah Desa yang telah memfasilitasi kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., Ismail, I., Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva sebagai Strategi untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5, pp. 468-472.
- Hadiyati, E. (2011). Kreativitas dan inovasi berpengaruh terhadap kewirausahaan usaha kecil. *Jurnal Manajemen dan kewirausahaan*, 13(1), 8-16. <https://doi.org/10.9744/jmk.13.1.8-16>
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106. <http://dx.doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Khomariah, N. E., & Primandari, P. N. (2021). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pelaku Usaha Toko Ikan" Sub Aquatic" Sebagai Strategi Digital Marketing. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795-801. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Maulidasari, C. D., & Damrus, D. D. (2021). Dampak Promosi Produk pada Pemasaran Online. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 5(1), 137-142. <https://doi.org/10.35308/jbkan.v5i1.3464>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Rosandi, S., & Sudarwanto, T. (2014). Pengaruh citra merek dan desain kemasan terhadap minat beli konsumen pada produk susu Ultra (studi pada Cafetaria Srikandi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya). *Jurnal Pendidikan*

Tata Niaga (JPTN), 2(2), 1-16.

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.

<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>

Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *FORDICATE*, 1(2), 192-199.

<https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>

Wulantyha, U., Warouw, D., & Tulung, L. (2015). Fungsi Promosi dalam Meningkatkan Daya Beli Gadget Samsung di Kota Manado. *Acta Diurna*, 4(5), 1-12.



Dipublikasikan oleh:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

STKIP Kusuma Negara

Jalan Raya Bogor KM.24 Cijantung, Jakarta Timur, 13770

ISSN 2776-768X

