

PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG TEKNOLOGI DIGITAL KEPADA KOMUNITAS MAYA DI MASA PANDEMI

Asri Mulyani*¹, Muhammad Luthfi Farid Sidik², Muhammad Irfanov³, Taupik Hidayat⁴,
Muhammad Fauzan Nursofiana⁵, Chaerul Syah Al Kamal⁶, Hasbi Hamdan Al Ansori⁷,
Moch. Haiqal Diazki⁸, Praja Salya Nugraha⁹, Nadhif Faturrohman¹⁰, Muhamad Rihan
Muharam¹¹

¹Institut Teknologi Garut, Kabupaten Garut, Indonesia
Email: *asrimulyani@itg.ac.id

Abstrak. *Salah satu dampak dari pandemi Covid-19 adalah kegiatan-kegiatan yang biasa bersentuhan dengan masyarakat secara langsung menjadi terbatas dan harus dilakukan secara online. Demikian halnya dengan kegiatan Kuliah Kerja Nyata yang dilakukan di desa Kota Wetan Kecamatan Garut Kota Kabupaten Garut, seluruh kegiatannya dilakukan secara daring dan disampaikan kepada masyarakat melalui komunitas maya. Dengan segala kelebihan dan kekurangannya, Kuliah Kerja Nyata ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang teknologi digital di masa pandemi. Apalagi, di era digital sekarang ini informasi mengenai teknologi digital tentu akan sangat dibutuhkan banyak orang, baik untuk pendidikan ataupun untuk kegiatan ekonomi. Metode pendekatan yang dipakai dalam Kuliah Kerja Nyata kali ini berupa penyampaian materi mengenai hal-hal teknologi melalui webinar, serta pre test & post test sebagai bahan evaluasi. Hasil akhir kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan mengenai teknologi digital dari komunitas maya.*

Kata Kunci: *covid-19, digital, komunitas maya, kuliah kerja nyata, teknologi*

I. PENDAHULUAN

KKN (Kuliah Kerja Nyata) merupakan suatu bentuk dari pembelajaran PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) yang dilaksanakann dengan cara pemberian pengalaman secara langsung diluar kampus, dimana mahasiswa terjun ke dalam masyarakat (Fitriani et al., 2020). Dengan semakin banyaknya informasi teknologi digital yang tersedia menuntut para peserta mau tidak mau harus lebih selektif lagi dalam mencari dan mengolah informasi yang bisa didapat. Terutama bagi peserta maya dalam program pengabdian kepada komunitas maya di Desa Kota Wetan, Kecamatan Garut Kota. Sebagai bagian dari generasi milenial saat ini, tentunya para peserta maya memiliki kecenderungan yang tinggi akan teknologi digital masa pandemi ini. Untuk itu, diperlukannya pendalaman lagi akan teknologi digital bagi peserta maya selain untuk lebih memanfaatkan teknologi di masa pandemi ini, diperlukannya juga mengolah informasi secara selektif agar terhindar dari yang namanya hoax, dan semoga pengetahuan akan teknologi digital ini dapat menjadi pendukung bagi keberlangsungan hidupnya.

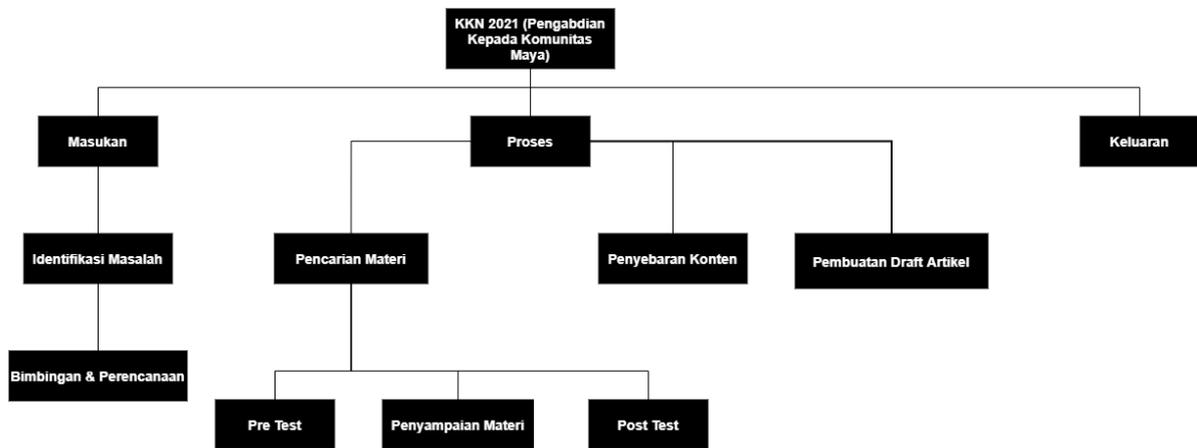
(Castells, 2007) menyebutkan bahwa teknologi merupakan suatu kumpulan alat, aturan dan juga prosedur yang merupakan penerapan dari sebuah pengetahuan ilmiah terhadap sebuah pekerjaan tertentu dalam suatu kondisi yang dapat memungkinkan terjadinya pengulangan. Dapat disimpulkan menurutnya berarti penggunaan teknologi sendiri dapat diulang – ulang jika memiliki fungsi serta tujuan yang sama.

Oleh karena itu perlu upaya peningkatan pengetahuan akan teknologi digital kepada peserta maya dalam program pengabdian kepada komunitas maya di Desa Kota Wetan, Kec. Garut Kota pada sektor pendidikan. Hal ini dimaksudkan untuk mengedukasi mengenai pentingnya literasi & teknologi digital terutama dimasa pandemi saat ini. Dengan diadakannya kegiatan ini semoga peserta maya program pengabdian kepada peserta maya

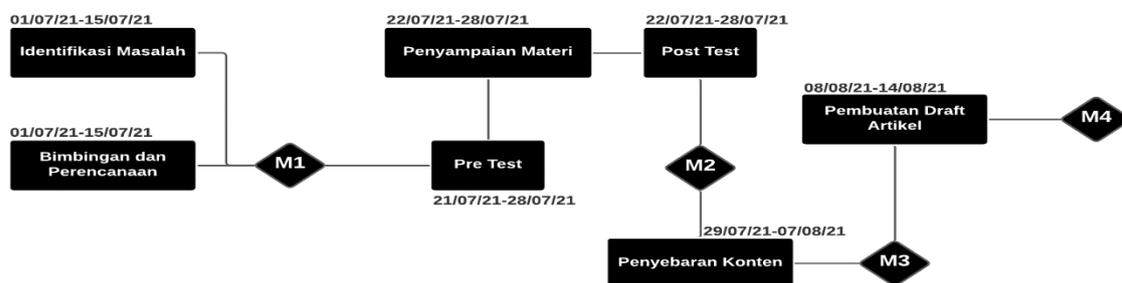
di Desa Kota Wetan, Kec. Garut Kota menjadi bertambah wawasan mengenai teknologi digital dan bermanfaat bagi peserta maya untuk kehidupan lingkungan bermasyarakat dan sekitarnya.

II. METODE

Metode yang akan dicapai dari program pengabdian kepada komunitas maya yang akan dilaksanakan, menggunakan metode yang diadopsi dari model sistem perguruan tinggi, yakni : 1) Kegiatan masukan yang menganalisis permasalahan mengenai kurangnya pengetahuan peserta maya di Desa Kota wetan 2) Kegiatan proses, yakni penyelesaian masalah dengan kegiatan KKN, melalui tahapan seperti penyebaran konten, pencarian/ penyampaian materi, pre dan post test; dan 3) Kegiatan keluaran, yakni representasi hasil dari kegiatan masukan dan proses dimana diketahui bentuk perubahan pada pengetahuan teknologi digital peserta maya program pengabdian kepada komunitas maya (Fitriani et al., 2020). Gambar 1 merupakan *work breakdown structure* KKN 2021 Pengabdian komunitas maya di desa Kota wetan.



Gambar 1. *Work Breakdown Structure* KKN 2021 Pengabdian Komunitas Maya



Gambar 2. Diagram Alur Aktivitas KKN 2021 Pengabdian Komunitas Maya

Tabel 1. Sumber Daya Penelitian

No	Aktivitas	Manusia	Perangkat
1	Identifikasi Masalah	Tim Pelaksana & Mitra	Alat Tulis & Smartphone
2	Bimbingan & Perencanaan	Tim Pelaksana & Pembimbing	Alat Tulis, Smartphone & Laptop
3	Pre Test	Tim Pelaksana & Mitra	Laptop & Smartphone
5	Penyampaian Materi	Tim Pelaksana & Mitra	Laptop & Smartphone
6	Post Test	Tim Pelaksana & Mitra	Laptop & Smartphone
7	Pembuatan Draft Artikel	Tim Pelaksana & Pembimbing	Laptop & Smartphone

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Aktivitas

Identifikasi Masalah

Sudah lama semenjak pandemi berlangsung dan selama itu juga warga maupun pelajar melakukan kegiatannya masing – masing secara daring. Adapun teridentifikasi masalah bahwa warga di Desa Kota Wetan maupun peserta maya dalam hal teknologi masih sedikit mengenal akan hal teknologi di era milenial saat ini apalagi masih dalam masa pandemi ini. Didasarkan kepada hal tersebut dilakukan upaya sebagai tanggap bencana Covid-19 pada sektor pendidikan dengan meningkatkan literasi digital kepada para peserta didik. Dengan diadakannya kegiatan ini semoga para warga maupun peserta maya dapat mengenal pengetahuan akan teknologi digital lebih dalam lagi, sehingga di masa pandemi ini para peserta maya akan lebih mampu dalam menghadapinya.

Bimbingan & Perencanaan

Aktivitas berikutnya berupa sebuah bimbingan serta perencanaan yang akan kami laksanakan kedepannya, mulai dari persetujuan dengan bapak RT/RW dan Kepala Desa di Desa Kota Wetan, perencanaan untuk tanggal diadakannya webinar dan bimbingan dari pembimbing tim. Adapun dari tim, kami akan membagi – bagi tugas untuk tiap personil, sehingga yang namanya kelompok bisa sepenuhnya bekerja.



Gambar 3. Bimbingan & Persetujuan Kades

Pre Test

Pre test merupakan sebuah tes berupa pertanyaan yang diberikan sebelum melakukan pelayanan terhadap peserta komunitas maya, yaitu sebelum penyampaian materi dilaksanakan. Pre test diberikan sebagai parameter untuk mengetahui pengetahuan peserta maya mengenai teknologi. Pre test dilaksanakan setiap webinar kepada peserta maya tepat sebelum materi akan disampaikan oleh pemateri. Adapun media untuk pengerjaan pre test berupa *platform* Google Form yang dapat diakses secara *online* melalui browser. Google Form merupakan sebuah layanan dari Google yang memungkinkan seseorang untuk membuat survey, tanya jawab dengan fitur formulir online yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan seseorang. Sehingga kita bisa mendapatkan jawaban secara langsung dari responden yang sudah mengikuti survey. Adapun soal yang diberikan pada pre test berbentuk pertanyaan pilihan ganda (Obeit Choiri, 2020).

Penyampaian Materi

Materi yang disampaikan pada saat melakukan webinar kepada peserta maya berupa materi - materi yang berkaitan dengan Teknologi. Adapun materinya sendiri akan disampaikan oleh pemateri yang sudah diajak kerja sama dengan tim. Pemateri sendiri akan membuat materi sesuai dengan topik tiap webinar. Materi yang disampaikan kepada mitra berupa edukasi mengenai teknologi. Adapun penyampaian materi yang akan disampaikan pada peserta maya dilakukan secara daring dengan menggunakan platform dari google yang bernama Google Meet & Zoom Meetings. Google Meet merupakan produk dari Google berupa layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google (Samudro, 2020), sedangkan Zoom merupakan produk layanan konferensi video yang berbasis *cloud computing*. (CloudHostID, 2020)

Adapun topik pertama yang berjudul Pentingnya edukasi di masa pandemi dengan pemanfaatan teknologi yang disampaikan oleh Ibu Asri Mulyani, pada webinar tersebut membahas bahwa digital skill kita harus dilatih dalam memahami dan menggunakan perangkat keras terutama pada pandemi sekarang. Lalu topik kedua yang berjudul Teknologi dalam menangkal Hoax dimasa pandemi oleh Bapak Sigit Hudawiguna, yang membahas akan pentingnya mengolah informasi dalam suatu media, disini kita dituntut untuk tidak langsung mengambil kesimpulan dari satu berita saja, tetapi mencari berita yang lain untuk mengetahui kebenarannya sehingga dapat menangkal yang namanya hoax. Lalu topik ketiga berjudul Pemeliharaan Komputer dengan baik dan benar oleh Bapak Riyad Sabilul, yang membahas langkah – langkah dari menjaga komputer agar tetap baik dan terawat. Dan topik keempat berjudul Pentingnya teknologi di generasi milenial oleh Bapak Ipan Setiawan, yang membahas akan teknologi pasti akan dibutuhkan terutama di generasi yang akan terus maju.

Post Test

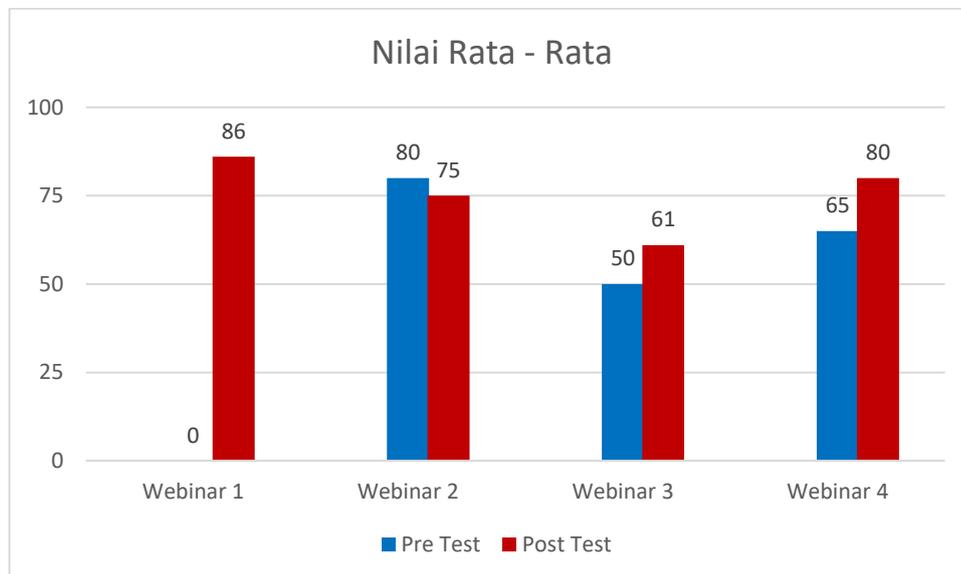
Post test merupakan sebuah tes berupa pertanyaan yang diberikan setelah melakukan pelayanan terhadap peserta komunitas maya, yaitu penyampaian materi dilaksanakan. Post test diberikan sebagai evaluasi sejauh mana peserta komunitas maya dapat mengerti terhadap materi yang sudah disampaikan oleh pemateri. Untuk memperoleh gambaran umum tentang kemampuan peserta didik sejauh mana memahami materi yang disampaikan. Adapun hasil post test akan dibandingkan dengan hasil pre test untuk mengetahui pengaruh dari materi yang disampaikan terhadap kemampuan peserta didik. Disisi lain mengetahui juga bagian dari materi mana yang masih belum dipahami oleh peserta komunitas maya.

B. Penyelesaian Masalah

Pengetahuan para peserta komunitas maya pada dasar literasi digital belum optimal. Dengan adanya aktivitas upaya peningkatan pengetahuan tentang teknologi semoga menjadikan pengetahuan peserta maya terhadap teknologi digital meningkat. Hal tersebut terlampir dalam tabel analisis berikut:

Tabel 2. Hasil Pre Test & Post Test Peserta Komunitas Maya

Instrumen	Webinar 1	Webinar 2	Webinar 3	Webinar 4
Jumlah Peserta	12	10	7	6
Pre Test (Rata – Rata)	-	80	50	65
Post Test (Rata – Rata)	100	75	61	80
Kenaikan Nilai (%)	-	-5%	11%	15%



Gambar 4. Grafik Rata - Rata Hasil Pre & Post Test

Melalui gambar grafik yang terlampir diatas, tim membagi penilaian menjadi 5 tingkatan, yakni 1) A: Sangat Tahu dengan bobot nilai (80-100), 2) B: Tahu dengan bobot nilai (60-79), 3) C: Cukup Tahu dengan bobot nilai (40-59), 4) D: Kurang Tahu dengan bobot nilai (20-39), 5) E: Tidak Tahu dengan bobot nilai (0-19). Adapun untuk rata-rata penilaian webinar yang dilaksanakan, terdapat penurunan pada webinar kedua, dikarenakan materi mengenai hoax masih sulit bagi peserta maya. Kemudian untuk webinar ketiga dan keempat, peserta maya mengalami kenaikan sebesar 11% dan 15% dalam mengikuti materi dari tim. Sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan pada peserta maya program pengabdian kepada komunitas maya di desa Kota Wetan Kec. Garut Kota.

Dengan semangat serta antusiasme dari para peserta maya menjadikan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar meskipun ditengah situasi seperti pandemi ini.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah diperoleh dari pembahasan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan pengetahuan akan teknologi bagi peserta maya di desa Kota Wetan Kec. Garut kota mampu mengikuti / memahami materi akan teknologi digital sudah cukup baik.
2. Kemampuan pengetahuan akan teknologi yang meningkat pada peserta maya semoga mampu membawa mereka untuk menjadi pandu digital pada lingkungan masyarakatnya.
3. Kemampuan pengetahuan akan teknologi di masa pandemi ini diharapkan dapat membantu peserta maya untuk lebih selektif lagi akan mengolah informasi mengenai teknologi digital yang berada di lingkungan online pada masa pandemi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Hilmi Aulawi, M.T. selaku ketua Institut Teknologi Garut.
2. Bapak Rinda Cahyana, M.T. selaku ketua LPPM dan Dosen pengampu mata kuliah Relawan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Ibu Asri Mulyani S.Pd., M.Kom selaku Pembimbing kelompok informatika 6.
4. Bapak Galih Mawariz SE., S.IP.M.Si selaku ketua desa Kp. Kota Wetan Kab. Garut.
5. Bapak Sigit Hudawiguna S.Kom selaku pemateri kelompok informatika 6.
6. Bapak Riyad Sabilul S.T selaku pemateri kelompok informatika 6.
7. Bapak Ipan Setiawan selaku pemateri kelompok informatika 6.
8. Semua pihak yang sudah membantu dalam penyusunan artikel jurnal MIFTEK yang tidak dapat disebut satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Castells, M. (2007). 2007. *Menyemai benih teknologi pendidikan*, 2 - 3. Diambil kembali dari dosenit.
- CloudHostID. (2020, Maret 31). *Mengenal Aplikasi Zoom*. Diambil kembali dari <https://idcloudhost.com/mengenal-aplikasi-zoom-cara-install-dan-fitur-fitur-zoom-meeting-lengkap/>
- Fitriani, L. C. (2020). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Untuk Peningkatan Kemampuan TIK Masyarakat Pasirwangi Garut. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(1), 29 - 34.
- Fitriani, L. K. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran Daring Kepada Masyarakat Desa Cibunar di Era Covid-19. *Jurnal PkM MIFTEK*, 2(1), 1 - 7. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.2-1.876>.
- Ibrahim, R. S. (2020). Peningkatan Pengetahuan Tentang Covid-19 dan Literasi Digital Masyarakat Kelurahan Jayawaras Garut. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(2), 143–150. <https://doi.o>.
- Mulyani, A. P. (2021). Literasi Digital Pandemi Corona Virus Desease-19 Masyarakat Desa Keresek. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(2), 68 - 72. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-2.68>.
- Obeit Choiri, E. (2020, Mei 27). *Mengenal Google Form: Pengertian, Kegunaan & Pembuatan*. Diambil kembali dari qwords: <https://qwords.com/blog/mengenal-google-form/>

Samudro, A. (2020, Mei 21). *Mengenal Google Meet*. Diambil kembali dari Tirtoid:
<https://tirto.id/mengenal-google-meet-cara-kerja-hingga-fitur-eFtx>