

PEMENUHAN KEBUTUHAN KOMUNITAS MAYA DAN PANDU DIGITAL KEPADA PERANGKAT DESA DI DESA SINDANGPALAY

Miftahul Hidayat*¹, Sri Intan Multajam², Sherly Nabila Adha³, Ervina Dwi Andyarini⁴,
Muhammad Farhan⁵, Husni Aulia⁶, Repi Fahmi Sidiq⁷, Ziadatun Khoirun Nisa⁸, Alam
Firmanto⁹, Via Nur Afifah¹⁰, Yoga Handoko Agustin¹¹

¹Institut Teknologi Garut, Kabupaten Garut
Email: *1906034@itg.ac.id

Abstrak. *Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sektoral pada waktu dan daerah tertentu. Pelaksanaan kegiatan KKN biasanya berlangsung antara satu sampai dua bulan dan bertempat di daerah setingkat desa. Dan tujuan KKN adalah agar Mahasiswa dapat mengembangkan pemikiran berdasarkan ilmu teknologi dan dalam upaya menumbuhkan, mempercepat serta mempersiapkan kader-kader pembangunan, Mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang berharga melalui keterlibatan dalam masyarakat yang secara langsung menemukan, merumuskan, memecahkan dan menanggulangi permasalahan pembangunan secara pragmatis dan interdisipliner, untuk menambah wawasan Mahasiswa memotivasi masyarakat dalam membangun desa, untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang cara-cara dalam bermasyarakat. Adanya Kuliah Kerja Nyata mempunyai sasaran agar mahasiswa dapat menjadi generasi yang siap pakai dan sekaligus calon penerus pembangunan utamanya di daerah pedesaan, baik dimasa sekarang maupun dimasa yang akan datang. Dan laporan ini bertujuan untuk menunjukkan hasil dari kegiatan KKN pada masa pandemic Covid-19 yang kami lakukan dalam waktu kurang lebih satu bulan ini, Berdasarkan hasil nya kami bisa melakukan sebuah Program Kerja yang telah kami susun, membantu desa dalam beberapa kegiatan, dan menyelenggarakan 4 Webinar untuk Komunitas Maya. Di dalam laporan ini juga berisikan informasi tentang Desa Sindangpalay yang dimana menjadi tempat kami melaksanakan kegiatan KKN.*

Kata Kunci: *KKN, Covid-19, Webinar, Masyarakat.*

I. PENDAHULUAN

Desa Sindangpalay, Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut, berjarak sekitar 8 KM dari wilayah pusat kota, dengan luas wilayahnya 483155 KM² Lokasi ini terkenal dengan aktivitas ziarah, tidak menutup kemungkinan juga ada beberapa pengembangan wisata yang digarap oleh Desa Sindangpalay seperti spot untuk *camping ground*, dan wisata alam lainnya. Selain mempunyai wisata yang khas, desa tersebut memiliki banyak mata pencaharian yang ditekuni masyarakat untuk pemberdayaan ekonomi. Salah satunya pabrik pencetakan batu bata, pengolahan bakau, dan jenis usaha lainnya. Saat ini perangkat desa saling berkolaborasi dengan tim KKN Kelompok 3 Teknik Informatika untuk melakukan pengembangan sisi digitalisasi agar masyarakat desa bisa beradaptasi dengan kondisi pandemi. Digitalisasi ini dilakukan untuk membantu proses pembelajaran secara daring, komunikasi antar perangkat desa secara online, dan kepentingan lainnya yang bersifat *WFH* tetapi bisa dilaksanakan secara virtual.

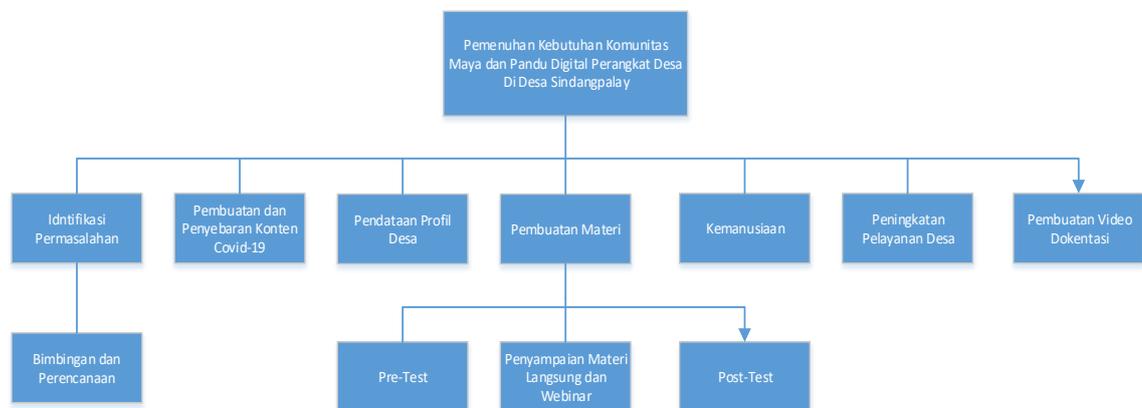
Desa Sindangpalay terdapat 34 RT dan 13 RW, jumlah penduduk di Desa tersebut terbilang cukup banyak yaitu dengan jumlah 5.317 Orang penduduk. Seperti yang kita ketahui Pandemi *Covid-19* di Indonesia termasuk di Garut semakin meningkat drastis, tetapi di desa ini penduduknya masih sangat kurang terhadap pencegahan *Covid-19*, masih banyak orang yang ke luar rumah tanpa menggunakan masker. Selama pandemi *Covid-19*

ini segala kegiatan sehari-hari sangatlah berubah drastis dari biasanya. Salah satunya yaitu pada bidang pendidikan dan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Sehingga perlu adanya solusi untuk mengatasi hal tersebut. Dengan demikian, kami dari Institut Teknologi Garut dengan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ingin membantu masalah-masalah yang ada di desa tersebut.

Seperti yang kita ketahui pada saat ini masih dalam keadaan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Hal ini tentu sangat berdampak pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) tim kami, sehingga mengalami sedikit kesulitan dalam menjalankan program-program kerja kami. Meskipun demikian tidak menjadi halangan untuk kami membantu masyarakat yang ada pada desa tersebut. Untuk menghindari hal-hal yang tidak di inginkan, maka tim kami hanya berfokus kepada perangkat desa dan komunitas maya, tim kami menyusun program kerja yang akan bisa terlaksana secara daring, seperti mengadakan webinar-webinar yang di ikuti oleh komunitas maya dan dapat menjadi solusi bagi masyarakat dalam menghadapi keadaan saat ini. Adapun tema yang kami berikan mengenai, *Bisnis Online*, *Beasiswa*, *Digital Attitude*, dan *Peningkatan Kualitas Belajar di Masa Pandemi*. Selain itu ada beberapa kegiatan yang dilakukan secara luring kepada perangkat desa seperti memberikan bimbingan mengenai *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Database* dan sebagainya, tetapi dengan memperhatikan protokol kesehatan, seperti menggunakan masker, memakai hand sanitizer, dan mencuci tangan.

II. METODE

Pemenuhan Kebutuhan Komunitas Maya dan Pandu Digital Kepada Perangkat Desa di Desa Sindangpalay dilaksanakan melalui 6 tahapan sebagaimana tampak pada gambar 2. Tim melaksanakan aktivitas pembelajaran, pelatihan serta pendampingan.



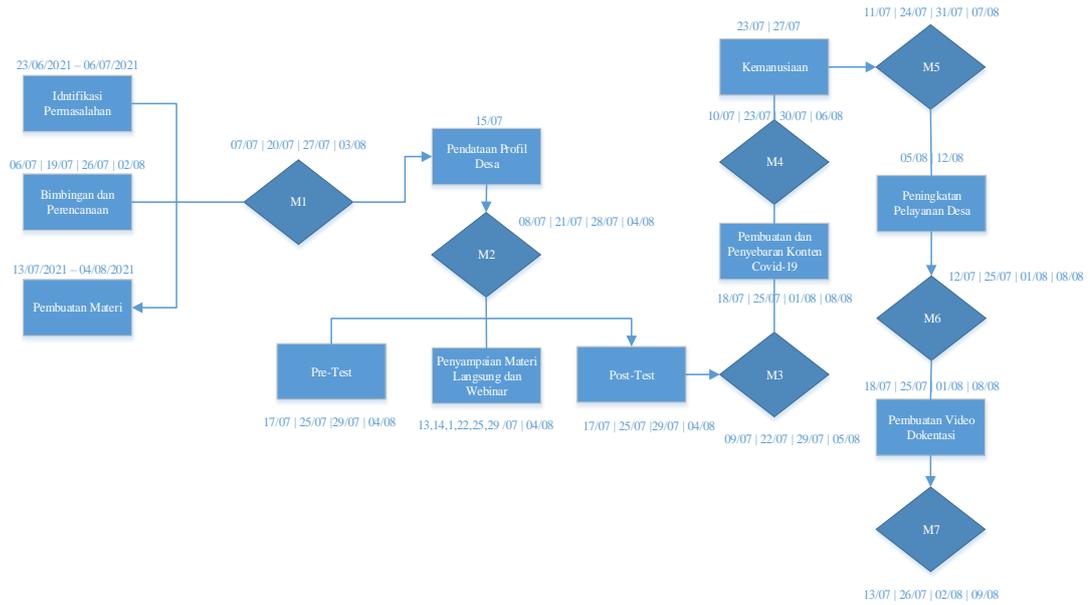
Gambar 1. Work breakdown structure Pengabdian kepada Komunitas Maya

Tahap pertama meliputi aktivitas identifikasi permasalahan untuk mengetahui sejauh mana usaha masyarakat dalam pencegahan *COVID-19*, mengetahui juga tingkat pengetahuan masyarakat mengenai teknologi, serta lingkungan yang fasilitas teknologinya kurang memadai; aktivitas bimbingan dan perencanaan merupakan bimbingan yang melibatkan dosen pembimbing dan kelompok KKN untuk membahas program kerja yang akan dilaksanakan; aktivitas Pembuatan dan penyebaran konten *COVID-19* merupakan pembuatan konten *COVID-19* digital yang akan disebarluaskan melalui media sosial instagram; aktivitas pendataan profil desa merupakan aktivitas meminta, mengecek data yang terdapat di Desa Sindangpalay; aktivitas kemanusiaan merupakan aktivitas berbagi masker kepada masyarakat dan membantu pemasangan titik lokasi di *Google Maps* kepada UMKM; aktivitas peningkatan Pelayanan Desa merupakan aktivitas pelatihan *Database Excel* serta membantu menerapkan Template nya untuk meningkatkan Pelayanan Surat-menyurat.

Selain itu, Membantu pembuatan profil desa menggunakan Blogspot *Weblog*; Aktivitas pembuatan video dokumentasi merupakan aktivitas membuat video dokumentasi kegiatan selama setiap minggu dalam satu bulan; aktivitas pembuatan materi merupakan aktivitas membuat materi untuk dijadikan pedoman dalam transfer pengetahuan dan keterampilan dari tim KKN ke Komunitas Maya dan Perangkat Desa yang di implementasikan dalam bentuk *Webinar* dan Pelatihan secara Langsung. Tahap kedua meliputi aktivitas *Pre-Test* untuk mengetahui tingkat *Literasi Digital* peserta; Penyampaian modul untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari relawan ke peserta; *Post-test* untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan sikap peserta terhadap pemanfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam praktik pemasaran online.

Tabel 1. Sumber Daya Penelitian

No	Aktivitas	Manusia	Perangkat
1	Identifikasi Permasalahan	Tim Pelaksana & Masyarakat	Alat Tulis, Laptop dan Smartphone
2	Bimbingan dan Perencanaan	Dosen Pembimbing & Tim Pelaksana	Komputer, Laptop dan Smartphone
3	Pembuatan Materi	Tim Pelaksana	Komputer, Laptop dan Smartphone
4	Pendataan Desa	Tim Pelaksana & Pemerintah Desa Sindangpalay	Alat Tulis, Laptop dan Smartphone
5	<i>Pre-Test</i>	Peserta dan Tim Pelaksana	Alat Tulis, Proyektor, Laptop dan Smartphone
6	Penyampaian Materi Langsung dan Webinar	Peserta, Tim Pelaksana dan Narasumber	Proyektor, Laptop dan Smartphone
7	<i>Post-Test</i>	Peserta dan Tim Pelaksana	Alat Tulis, Proyektor, Laptop dan Smartphone
8	Pembuatan dan Penyebaran Konten <i>COVID-19</i>	Tim Pelaksana dan Komunitas Maya	Laptop dan Smartphone
9	Kemanusiaan	Tim Pelaksana, Perangkat Desa dan Masyarakat	Masker dan Smartphone
10	Peningkatan Pelayanan Desa	Tim Pelaksana dan Perangkat Desa	Alat Tulis, Laptop dan Smartphone
11	Pembuatan Video Dokumentasi	Tim Pelaksana	Laptop dan Smartphone



Gambar 2. Contoh Diagram Alur Aktivitas

III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Aktivitas

Dari hasil kegiatan yang dilakukan, kami berfokus kepada dua target. Target pertama adalah komunitas maya, dimana terdiri dari sebagian perangkat desa dan sebagian lagi dari kalangan pelajar serta mahasiswa. Kemudian, untuk target kedua kami berfokus kepada perangkat desa saja. Permasalahan yang terjadi pada komunitas maya yang kami identifikasi dengan melihat keadaan pandemi saat ini, membuat ekonomi dan pendidikan terhambat, maka dari itu untuk mengatasi masalah tersebut kami mengadakan 4 webinar dengan tema ekonomi dan pendidikan. Selanjutnya, permasalahan yang terjadi di desa, yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi digital. Padahal teknologi digital tersebut jika dapat dimanfaatkan dapat mempermudah pekerjaan desa dalam pelayanan masyarakat. Selain kurangnya pemanfaatan teknologi, perangkat desa juga kurang pengetahuan dalam pengoperasian software seperti database dll.



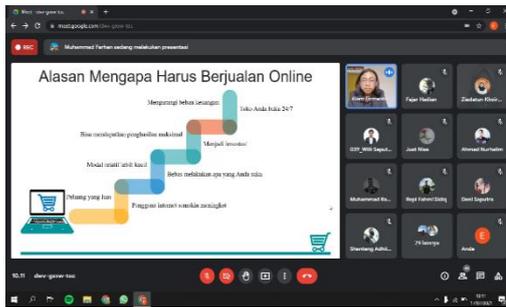
Gambar 1 Lokasi KKN



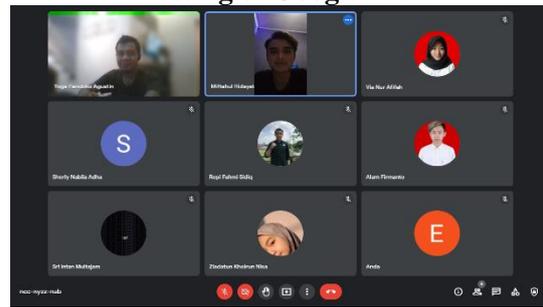
Gambar 2 Survey Lokasi KKN



Gambar 3 Pembukaan KKN



Gambar 4 Penyampaian Materi Zoom Meeting & Google Meet



Gambar 5 Webinar Pertama



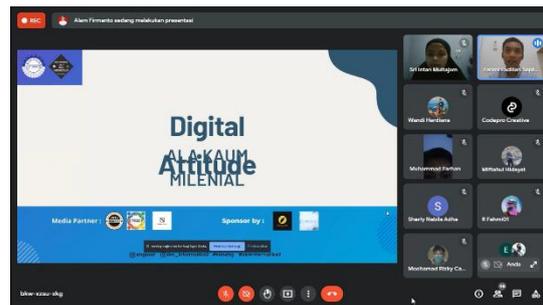
Gambar 6 Bimbingan Mingguan



Gambar 7 Penempatan Titik Lokasi Google Maps



Gambar 8 Webinar Kedua



Gambar 9 Razia Masker dan Pembagian Masker

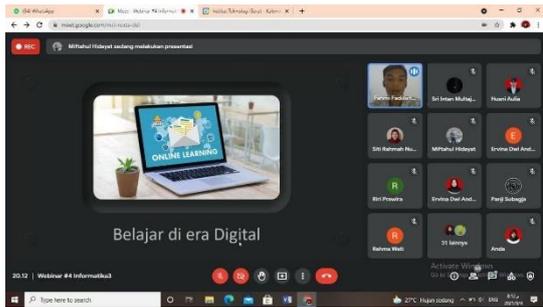


Gambar 10 Webinar Ketiga



Gambar 11 Pelatihan Database Excel

Gambar 12 Penerapan Database Excel Pada Bagian Pelayanan Desa



Gambar 13 Webinar Keempat



Gambar 14 Survei Pembuatan Profil Desa



Gambar 15 Halaman Depan Profil Desa Sindangpalay



Gambar 16 Penyerahan Sertifikat Penghargaan



Gambar 17 Foto Bersama Perangkat Desa



Gambar 18 Foto Tim KKN Informatika 3

B. Penyelesaian Masalah

Upaya yang kami lakukan untuk menyelesaikan permasalahan pada perangkat desa maupun komunitas maya, kami melakukan beberapa kegiatan yang dapat dijadikan solusi untuk permasalahan tersebut. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi:

- Penyampaian materi dan pelatihan kepada perangkat desa
Penyampaian materi kepada perangkat desa yang dilakukan tim dengan metode luring dengan mematuhi Protokol Kesehatan. Materi tersebut antara lain: Pengenalan *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Database Excel* untuk penginputan data dalam pembuatan surat-surat.
- Tim membuat website desa sebagai pusat informasi dan media promosi desa
Pada era digital saat ini, sebuah website desa sangatlah diperlukan. Hal tersebut dikarenakan kini pemerintahan desa dituntut untuk menyebarkan informasi dengan cepat melalui internet. Namun karena terbatasnya kemampuan perangkat desa untuk membuat website, maka tim membantu desa dalam pembuatan website.
- Pengabdian kepada komunitas maya
Dikarenakan masa pandemi *Covid-19* saat ini, banyak sekali sektor yang terdampak, diantaranya sektor ekonomi dan pendidikan. Maka dari itu pengabdian tim kepada komunitas maya memfokuskan kedalam bidang tersebut, dikarenakan

mayoritas komunitas kami dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Untuk solusinya, tim mengadakan Webinar yang dilaksanakan secara daring. Materi-materi webinar kami antara lain mengenai berbisnis online, beasiswa, digital attitude dan peningkatan kualitas belajar di masa pandemi.

- Kuis untuk mengetahui kemampuan peserta webinar
Webinar yang diadakan sebanyak empat kali ini, tim membuat *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta mengenai materi-materi dalam webinar yang kami adakan. Dengan ini tim dapat mengetahui kemajuan dan perkembangan peserta webinar secara keseluruhan.
Berikut merupakan hasil indikator dari 4 webinar yang telah dilaksanakan:

Tabel 7. Menunjukkan Indikator Peningkatan Pengetahuan Komunitas Maya yang mengikuti 4 Webinar yang telah dilaksanakan

Total Peningkatan Pengetahuan								
Nilai Mutu	Tetap Berjalan di Masa Pandemi Covid-19		Tips & Trik Meraih Beasiswa Dalam dan Luar Negeri		Digital Attitude Ala Kaum Milenial		Peningkatan Kualitas Belajar di Era Digital pada Masa Pandemi	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
A	4	22	5	20	8	27	8	30
B	26	6	16	6	18	2	4	12
C	0	0	3	0	0	1	12	8
D	10	8	1	2	6	0	2	2

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini sangat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya bagi perangkat desa. Meskipun dalam masa pandemi, kami tetap berusaha melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) semaksimal mungkin. Dengan situasi ini, kami melakukan pengembangan digitalisasi kepada perangkat desa dan kepada masyarakat, dimana digitalisasi ini salah satunya bertujuan untuk membantu proses pembelajaran secara daring, komunikasi antar perangkat desa secara online, dan kepentingan lainnya yang bersifat virtual.

Pada kegiatan KKN ini kami berfokus kepada perangkat desa dan komunitas maya. Program kerja yang dibuat pun yang sekiranya dapat terlaksana secara daring, seperti mengadakan webinar-webinar yang di ikuti oleh komunitas maya dan dapat menjadi solusi bagi masyarakat dalam menghadapi keadaan saat ini. Selain itu, ada beberapa pelatihan kepada perangkat desa untuk membantu dan memudahkan dalam pelayanan kepada masyarakat, dimana perangkat desa sudah dapat menggunakan *Database Excel* untuk pembuatan dan pengolahan berbagai surat yang dibutuhkan masyarakat. Selain pelatihan database, ada juga berbagai pelatihan lain seperti pelatihan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Meet*. Dimana situasi sekarang ini sangat sulit untuk melakukan pertemuan atau diskusi secara langsung, maka dari itu dapat di atasi dengan meeting online menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* ataupun *Google Meet*.

Adapun untuk saran yaitu mengenai pelatihan *Database* yang telah dilaksanakan sebelumnya yaitu semoga dapat menjadi ilmu dan wawasan baru bagi semua perangkat desa. Dan semoga dengan telah diterapkannya *Database* pengolahan surat-menyurat oleh tim kami ke komputer desa, dapat dipergunakan dan membantu pekerjaan ataupun pelayanan kepada masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih juga tim penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Yoga Handoko Agustin., S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Lapangan.
2. Bapak Wawan selaku Kepala Desa Sindangpalay.
3. Bapak Asep Rusmana selaku Sekretaris Desa.
4. Perangkat desa yang telah mengizinkan kami untuk melakukan KKN di Desa Sindangpalay.
5. Masyarakat RW 12 yang telah mengizinkan kami melakukan kegiatan program kerja kami.
6. Pemilik Bogar Project selaku sponsor webinar KKN Desa Sindangpalay.
7. Pemilik Mighty Young selaku sponsor webinar KKN Desa Sindangpalay.
8. Himatif selaku Media Partner KKN Desa Sindangpalay.
9. Komtik ITG selaku Media Partner Desa Sindangpalay.
10. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan jurnal PKM MIFTEK ini, yang tidak mungkin tim penulis sebutkan secara satu persatu.

Akhirnya kepada Allah *'Azza Wa Jalla* senantiasa tim penulis berharap semoga pengorbanan dan segala sesuatunya yang dengan tulus dan ikhlas telah diberikan dan tim penulis dapatkan akan selalu mendapat limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Tim Dosen Abdimas, Pengabdian Masyarakat Batch 3 Melalui Video *Conference Google Meet & Zoom Meeting*: Strategi Bertahan UMKM dalam Masa Pandemi Covid 19, CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- Jubilee Enterprise, Ms Excel Untuk Administrasi Desa, Elex Media Komputindo, 2020.
- A. Desiani, S. Yahdin, I. Irmeilyana, and D. Rodiah, "Inovasi digitalisasi promosi potensi dan produk usaha masyarakat desa berbasis website di Desa Bangsal Kecamatan Pampangan," *Riau J. Empower.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–59, 2020, doi: 10.31258/raje.3.1.49-59.
- N. D.-S. Viii, "Pengabdian Masyarakat Dengan UMKM Surabaya Berbasis Online Menggunakan Media Video *Conference Google Meet*" no. 842, p. 2020, 2020.
- A. Ramadhan, "Contoh Laporan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Negeri Jakarta di Pasauran, Banten" 21 Oktober 2015. [Online]. Available: <http://ariframadhansetu.blogspot.com>. [Accessed 18 Agustus 2021].
- M. F. Ramdani, "Laporan KKN Bersama Melawan Covid19" Pendampingan adaptasi Kebiasaan Baru Masyarakat Di Tengah Pandemi Covid19", Pusat Pengembangan KKN, Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2020.