

PENERAPAN TEKNOLOGI DALAM RANGKA Mendukung PERCEPATAN PEMULIHAN EKONOMI DI DESA SINDANGMEKAR

Subhan Mulyana*¹, Arief Arrahman Fauzie², Tania Andzani³, M Andhika Abdul Aziz⁴,
Tiara Dwi Putri Nurholis⁵, Syahrul Azwar Munggaran⁵, Dekha Ramadhan⁶, Muhammad
Wilham Kurniawan⁷, Syifa Fauziah⁸, Fina Ayu Lestari⁹, Ciptaraka Nurhisam Hawari¹⁰,
Siti Ulfah Nurazizah¹¹, Tiara Dewi¹², Dimas Muhammad Fauzy Natsir¹³, Muhammad
Naufal Firdaus¹⁴, Ari Sukma Wijaya¹⁵, Ridwan Tajudin¹⁶, Budiman¹⁷, M Rifki
Almunawar¹⁸, David Yusuf¹⁹

¹⁻²⁰Institut Teknologi Garut, Garut, Indonesia
Email: *subhan@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 di Indonesia. Pelaksanaan kegiatan KKN berlangsung antara satu bulan dan bertempat di daerah setingkat desa Sindangmekar. Metode yang digunakan adalah metode survei lapangan, sosialisasi tentang lokakarya khususnya dalam pemanfaatan SDA menjadi produk yang daya jual tinggi dan sebagai peluang usaha bagi masyarakat dan pemahaman literasi digital. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mengenai penggunaan perangkat digital yang baik dan benar, dimana masyarakat dapat membangun sikap cerdas, kreatif, dan produktif yang menjadi suatu pilihan dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Pada saat kegiatan dilaksanakan semua yang terlibat diwajibkan mematuhi protokol kesehatan. Hasil dari kegiatan ini masyarakat dapat menerapkan ilmu pengetahuan pada saat dibutuhkan.*

Kata Kunci: *desa, kuliah kerja nyata, literasi digital, lokakarya, sindangmekar*

I. PENDAHULUAN

Desa Sindangmekar adalah salah satu desa di Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut yang mempunyai luas wilayah 250.362 Ha. Mempunyai Batas Wilayah di Sebelah Utara yaitu Kecamatan Pangatikan, di Sebelah Timur yaitu Desa Sukamenak, di Sebelah Selatan yaitu Desa Sindangprabu dan di Sebelah Barat yaitu Desa Sindang Ratu. Desa Sindangmekar terbagi kepada dua dusun yaitu dusun wanaseda dan dusun bayubud masing masing dusun membawahi RW dan RT.

Sejarah berdirinya Desa Sindangmekar tidak diketahui secara pasti. Dari hasil penelitian diperoleh informasi warga setempat tentang sejarah Desa Sindangmekar merupakan pemekaran dari desa sindangratu pada tahun 1980-an adanya beberapa sumber-sumber sejarah tentang kepala desa yang menjabat pada masa itu dan berdasarkan beberapa sumber diantara mereka para tokoh kepala Desa Sindangmekar.

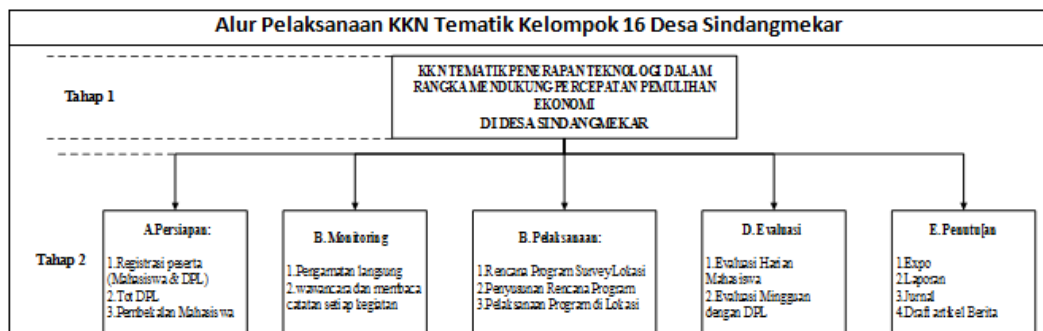
KKN Tematik merupakan wahana penerapan dan pengembangan IPTEK dan seni, dilaksanakan di luar kampus, dalam waktu, mekanisme kerja, dan persyaratan tertentu, kegiatan dan pengelolaan KKN Tematik tersebut menjamin adanya integrasi dan " keterkaitan " antara dunia akademik yang teoritik dengan dunia nyata (Cahyana et al., 2018). Selain membangun kepribadian Mahasiswa sekaligus bertujuan untuk mengembangkan institusi dan memberdayakan Mahasiswa, Dosen, dan masyarakat. KKN Tematik merupakan bentuk loyalitas dan solidaritas LPPM ITG untuk membantu mewujudkan visi pemerintah Kabupaten Garut yang tercantum dalam RPJMD Tahun 2022-2024 yaitu " garut yang bertaqwa, maju dan sejahtera".

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Putri, 2021).

Dengan memberikan pengetahuan mengenai berbagai bidang khususnya yang berhubungan dengan 3 jurusan dari Institut Teknologi Garut dan pemahaman literasi digital kami berharap masyarakat desa Sindangmekar dapat menerapkan pengetahuan yang telah diaplikasikan melalui berbagai program kerja yang telah diaplikasikan dan mengetahui tentang Literasi digital yang diaplikasikan melalui *dor to door* dan seminar literasi digital sehingga masyarakat dapat mengetahui teknologi saat ini.

II. METODE

Metode yang kami gunakan untuk mencapai tujuan KKN yaitu meliputi : 1) Aktivitas Perencanaan dan Bimbingan bersama Dosen Pembimbing Lapangan; 2) survei lapangan atau tempat pelaksanaan KKN Tematik kelompok 16 yang bertempat di desa Sindangmekar 3) Pelaksanaan Program Kerja yang disampaikan kepada pihak desa dan masyarakat wilayah KKN; 4) evaluasi program kerja; 5) Aktivitas Luaran, dimana semua kegiatan yang sudah dilaksanakan diunggah ke google drive dan website KKN Tematik ITG.



Gambar 1. Work Breakdown Structure Kuliah Kerja Nyata Tematik

A. Tahap 1 (Latar Belakang dan Tujuan)

Kuliah Kerja Nyata merupakan suatu kegiatan wajib yang memadukan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan metode pemberian pengalaman belajar dan bekerja kepada Mahasiswa . KKN juga merupakan wahana penerapan serta pengembangan ilmu dan teknologi . dilaksanakan di luar kampus dalam waktu mekanisme kerja , dan persyaratan tertentu. Dalam rangka memberi bekal kemampuan dalam pendekatan masyarakat , belajar dari masyarakat dan membentuk sikap serta perilaku untuk senantiasa peka terhadap persoalan yang dihadapi masyarakat . Mahasiswa perlu menggali pengalaman di tengah masyarakat melalui KKN yang terintegrasi dengan Pengabdian kepada Masyarakat oleh Dosen secara Tematik.

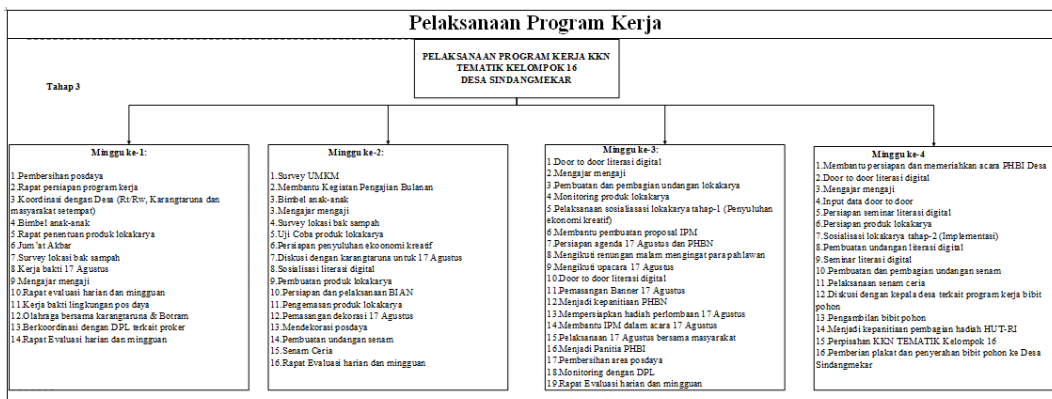
Program kegiatan KKN Tematik ini, diharapkan bisa membantu dalam menangani kesulitan yang dihadapi pemerintah , diantaranya dalam menangani masalah pembangunan pedesaan , khususnya dalam menyukkseskan akselerasi pembangunan desa - desa Sindangmekar Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut dalam upaya Meningkatkan Kualitas Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Garut dan Jawa Barat , melalui Tema "Penerapan Teknologi Dalam Rangka Mendukung Percepatan Pemulihan Ekonomi Perdesaan."

B. Tahap 2 (Alur Pelaksanaan KKN Tematik)

KKN Tematik integrative merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang memadukan kegiatan belajar Mahasiswa dengan kegiatan Dosen dalam pengabdian kepada masyarakat. Alur kegiatan pengabdian pada masyarakat diuraikan sebagai berikut.

1. Persiapan
 - a. Registrasi Peserta (Mahasiswa dan DPL)
Mahasiswa dan DPL melakukan registrasi dengan cara memenuhi persyaratan administrasi pelaksanaan KKN Tematik
 - b. Tot DPL
DPL mengikuti *training*
 - c. Pembekalan Mahasiswa
Mahasiswa sebagai peserta KKN Tematik mengikuti pembekalan yang diselenggarakan panitia secara luring
2. Monitoring
 - a. Pengamatan langsung;
 - b. Wawancara dan membaca catatan setiap kegiatan.
3. Pelaksanaan
 - a. Rencana Program Survey Lokasi;
 - b. Penyusunan rencana program;
 - c. Pelaksanaan program di lokasi.
4. Evaluasi
 - a. Evaluasi harian mahasiswa;
 - b. Evaluasi mingguan Bersama DPL.
5. Penutupan
 - a. Expo;
 - b. Laporan;
 - c. Jurnal;
 - d. Draft artikel berita

C. Tahap 3 (Pelaksanaan Program Kerja)



Gambar 2. Pelaksanaan Program Kerja

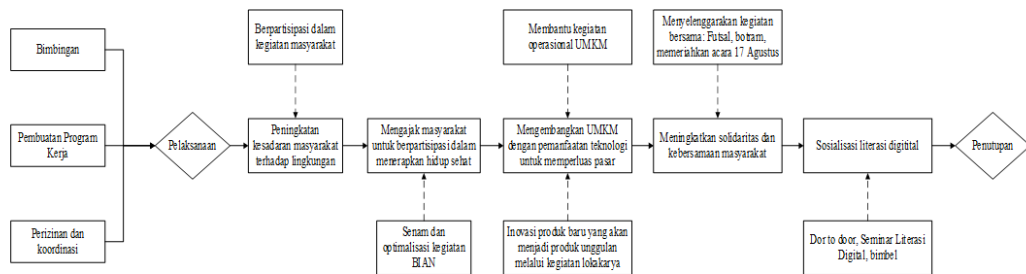
Dalam tahap ini Tim KKN Tematik Kelompok 16 telah diberi izin oleh Kepala Desa Sindangmekar untuk melaksanakan program kerja yang telah disusun untuk dilaksanakan di Desa tersebut. Adapun Kegiatan inti yang menjadi highlight dari program kerja tersebut meliputi :

1. Sosialisasi Literasi Digital dan Penggunaan Teknologi Untuk Pemulihan Ekonomi;

2. Membantu penerapan pengelolaan administrasi Desa yang lebih baik;
3. Meningkatkan kesadaran masyarakat Desa Sindangmekar terhadap lingkungan dan gaya hidup sehat dengan penyuluhan sanitasi lingkungan, olahraga Bersama, sosialisasi ke setiap rumah-rumah, pemilahan dan pengelolaan sampah, serta pengelolaan, pemanfaatan infrastruktur, sarana dan prasarana yang dimiliki;
4. Meningkatkan solidaritas dan kebersamaan masyarakat dengan pendekatan kekeluargaan;
5. Meningkatkan jiwa kewirausahaan masyarakat, terutama kaum muda dengan pendekatan kekeluargaan dan penggunaan teknologi;
6. Mengikuti dan membantu kegiatan masyarakat Desa Sindangmekar.

D. Luaran

Tahap terakhir yaitu luaran atau hasil dari program kerja yang telah dilaksanakan yang dilaporkan kedalam bentuk artikel ilmiah dan video dokumentasi yang diunggah ke google drive.



Gambar 3. Diagram Alur Aktivitas

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Aktivitas

Hasil aktivitas pembimbingan program kerja kepada DPL, sosialisasi yang diberikan adalah kepada target peserta dari kalangan siswa, guru, karang taruna dan pelaku usaha. Berikut target peserta yang dibantu oleh pihak desa Sindangmekar. Berikut uraian penyelesaian masalah.

B. Penyelesaian Masalah

Untuk menyelesaikan masalah dalam hal yang berkaitan dengan pelaksanaan program kerja, tim melaksanakan beberapa tahapan setiap minggunya yaitu :

1. Tahap Pembimbingan Kepada DPL

Tahap ini tim setiap minggunya berkonsultasi kepada DPL mengenai proker yang akan dilaksanakan dan konsultasi kegiatan yang telah dilaksanakan dilapangan.

2. Tahap Permintaan Izin Kepada Target Peserta

Tahap ini permintaan izin secara kepada pihak yang bersangkutan seperti Ketua RT, Ketua RW, Ketua Karang taruna, Kepala sekolah dan pemilik UMKM.

3. Tahap Pelaksanaan Sosialisasi Literasi Digital

Tahap ini pelaksanaan kegiatan sosialisasi kepada para peserta. Adapun sosialisasi meliputi cakap bermedia digital, aman bermedia digital, dan etika bermedia digital.

4. Tahap Peningkatan Kapasitas

Tahap ini bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat Desa Sindangmekar terhadap lingkungan dan gaya hidup sehat dengan penyuluhan sanitasi lingkungan, olahraga Bersama, sosialisasi ke setiap rumah-rumah, pemilahan dan pengelolaan sampah, serta pengelolaan, pemanfaatan infrastruktur, sarana dan prasarana yang dimiliki. pengetahuannya.

5. Tahap Pemanfaatan Teknologi dan Operasional Usaha

Meningkatkan jiwa kewirausahaan masyarakat, terutama kaum muda dengan pendekatan kekeluargaan dan penggunaan teknologi.

6. Tahap Berpartisipasi Dalam Kegiatan Masyarakat

Mengikuti dan membantu kegiatan masyarakat Desa Sindangmekar.

7. Pembuatan Laporan Mingguan Dan Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan terakhir yaitu tahap pembuatan laporan dan dokumentasi kegiatan.

C. Dokumentasi Kegiatan Per Minggu

Dokumentasi kegiatan akan dilampirkan pada halaman berikut ini.

1. Minggu Ke-1



Gambar 4. Kegiatan Minggu Ke-1

2. Minggu Ke-2



Gambar 5. Kegiatan Minggu Ke-2

3. Minggu Ke-3



Gambar 6. Kegiatan Minggu Ke-3

4. Minggu Ke-4



Gambar 7. Kegiatan Minggu Ke-4

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sektoral pada waktu dan daerah tertentu di Indonesia. Pelaksanaan kegiatan KKN berlangsung antara satu bulan dan bertempat di daerah setingkat desa Sindangmekar. Metode yang digunakan adalah metode survei lapangan, sosialisasi tentang lokakarya khususnya dalam pemanfaatan SDA menjadi produk yang daya jual tinggi dan sebagai peluang usaha bagi masyarakat dan pemahaman literasi digital. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mengenai penggunaan perangkat digital yang baik dan benar, dimana masyarakat dapat membangun sikap cerdas, kreatif, dan produktif yang menjadi suatu pilihan dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Pada saat kegiatan dilaksanakan semua yang terlibat diwajibkan mematuhi protokol kesehatan. Hasil dari kegiatan ini masyarakat dapat menerapkan ilmu pengetahuan pada saat dibutuhkan

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Institut Teknologi Garut yang telah mendukung kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik 2022. Kepada Bapak Subhan Mulyana, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan arahan dalam menjalankan kegiatan ini. Kepada Desa Sindangmekar beserta jajarannya yang telah mengizinkan dan memberikan arahan terlaksananya kegiatan ini, juga kepada masyarakat yang telah berantusias mengikuti kegiatan kuliah kerja nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyana, R., Tresnawati, D., & Mulyani, A. (2018). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Untuk Peningkatan Kemampuan Tik Masyarakat Pasirwangi Garut. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(1), 29–34.
- Putri, V. K. M. (2021). *Literasi Digital: Pengertian, Prinsip, Manfaat, Tantangan dan Contoh*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/15/142539669/literasi-digital->

pengertian-prinsip-manfaat-tantangan-dan-contoh