

## PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DAN PANDU DIGITAL KEPADA MASYARAKAT DESA CIMURAH TERKAIT *COVID-19* DENGAN APLIKASI ANDROID

Dede Kurniadi<sup>1</sup>, Mohamad Fikri Haekal<sup>2</sup>, Ridwan Burhanuddin<sup>3</sup>, M Aldi Nugraha<sup>4</sup>,  
Taufik Darul Ikhrom<sup>5</sup>, Fauzan Abdurrahman<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Kabupaten Garut, Indonesia  
Email: dede.kurniadi@sttgarut.ac.id

**Abstrak.** *Desa Cimurah di RT 03 RW 10 yang baru saja selesai tahap pembangunan infrastruktur Masjid dan di dalamnya juga terdapat Madrasah. Di RW 10 ini masih sangat kurang sekali dalam pencegahan COVID-19 seperti menggunakan masker, penyediaan hand sanitizer dan fasilitas umum cuci tangan. Selain hal itu karena baru saja selesai tahap pembangunan maka banyak sekali fasilitas umum yang belum dimiliki seperti alat kebersihan, mading dan peralatan belajar mengajar. Meski sudah melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (daring) namun masih banyak aplikasi yang sangat bermanfaat dalam membantu kegiatan sehari-hari namun minim sekali digunakan oleh siswa-siswi yang bertempat di RW 10. Solusi terbaik dari permasalahan di atas ialah dengan mengadakan literasi COVID-19, literasi digital pengenalan aplikasi serta penambahan infrastruktur di RW 10. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan identifikasi permasalahan, bimbingan dan perencanaan, pembuatan materi, pre-test, penyampaian materi, post-test, pembuatan dan penyebaran konten COVID-19, pendataan penduduk, peningkatan infrastruktur, kemanusiaan dan pembuatan video dokumentasi. Kegiatan berhasil meningkatkan minat, pengetahuan dan keterampilan peserta.*

**Kata Kunci:** *COVID-19, Desa Cimurah, Kuliah Kerja Nyata, Pandu Digital Aplikasi Android, Pengabdian Kepada Masyarakat*

### I. PENDAHULUAN

Desa Cimurah Kecamatan Karangpawitan Kabupaten Garut Berdasarkan Tipologi merupakan Desa yang cukup potensial dari berbagai sumber daya yang ada. Secara geografis ketinggian tanah dari permukaan laut 1200 mdm, banyak curah hujan 2000 - 2500 Mm/Tahun. Topografi dataran tinggi dengan suhu udara rata-rata 23 - 32 derajat.

## A. Batas-batas Desa Cimurah

Tabel 1. Wilayah Desa Cimurah

No	Wilayah	
1	Wilayah Utara	Kecamatan Banyuresmi
2	Wilayah Selatan	Desa Sindangpalay
3	Wilayah Timur	Desa Karangpawitan dan Desa Karangsari
4	Wilayah Barat	Desa Sindanglaya

## B. Luas Wilayah Desa Cimurah (194 Ha)

Tabel 2. Luas Wilayah Desa Cimurah

No	Luas Wilayah	
1	Sawah	138 Ha
2	Perkebunan	1,5 Ha
3	Perkantoran	0,95 Ha
4	Empang	-
5	Pemukaman	4 Ha
6	Pemukiman	30 Ha
7	Fasilitas Umum	-

## C. Sawah (138 Ha)

Tabel 3. Luas Sawah Desa Cimurah

No	Sawah	
1	Irigasi Teknis	66 Ha
2	Irigasi ½ Teknis	15,5 Ha
3	Tadah Hujan	72 Ha

## D. Jumlah Penduduk (4744 Jiwa)

Tabel 4. Jumlah Penduduk Desa Cimurah

No	Jumlah Penduduk	
1	Jumlah Laki-laki	2313
2	Jumlah Perempuan	2431
3	Jumlah KK	1557

E. Jumlah Mata Pencaharian Penduduk

Tabel 5. Jumlah Mata Pencaharian Penduduk Desa Cimurah

No	Jumlah Mata Pencaharian	
1	Petani Pemilik	575 Orang
2	Petani Penggarap	524 Orang
3	Buruh Tani	852 Orang
4	Nelayan	-
5	Pegawai Negeri Sipil	62 Orang
6	TNI/POLRI	6 Orang
7	Jasa Profesi	15 Buah
8	Pedagang	140 Orang

F. Sarana Pendidikan

Tabel 6. Jumlah Sarana Pendidikan Desa Cimurah

No	Sarana Pendidikan	
1	Taman Kanak-kanak/PAUD	3 Buah
2	Sekolah Dasar (SDN)	3 Buah
3	SLTP/MTs	1 Buah
4	SLTA/SMK/MA	-

G. Sarana Kesehatan

Tabel 7. Jumlah Sarana Kesehatan Desa Cimurah

No	Sarana Kesehatan	
1	Puskesmas	-
2	Puskesmas Pembantu	-
3	Polindes	1 Buah
4	Balai Pengobatan	-
5	Dokter Umum	-
6	Posyandu	11 Buah
7	Pos KB Desa	-
8	Bidan	1 Orang
9	Petugas Gizi Keliling	-

H. Sarana Prasarana Ekonomi

Tabel 8. Jumlah Sarana Prasarana Ekonomi Desa Cimurah

No	Sarana Prasarana Ekonomi	
1	Bank	-
2	Koperasi Unit Desa	2 Buah
3	Pasar Desa	1 Buah
4	BUMDES	-
5	Industri Rumah Tangga	3 Buah
6	Industri Kecil	3 Buah
7	Industri Menengah	5 Buah
8	Industri Besar	-

I. Jumlah Dusun : 3 Dusun

J. Jumlah RW : 11 RW

K. Jumlah RT : 32 RT

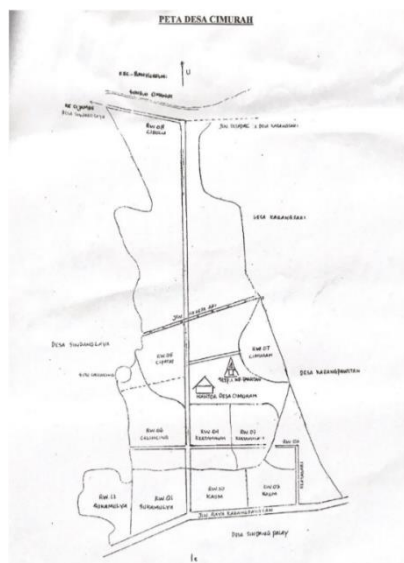
L. Orbitasi/Jarak dari Desa

Tabel 9. Orbitasi/Jarak Desa Cimurah

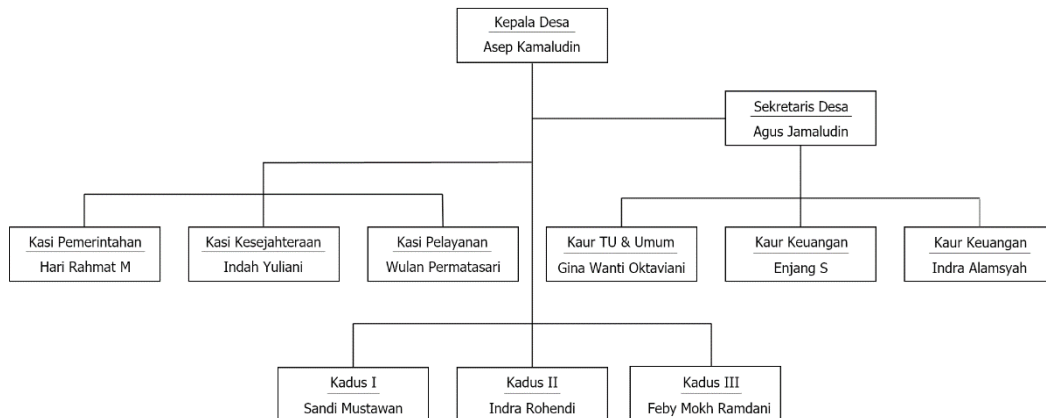
No	Orbitasi/Jarak dari Desa	
1	Jarak ke Kecamatan	1 KM
2	Jarak ke Kabupaten	7 KM
3	Jarak ke Provinsi	70 KM
4	Jarak ke Ibu Kota	450 KM

F. Orbitasi/Jarak dari Desa

Gambar 1. Peta Desa Cimur



G. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Cimurah



Gambar 2 Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Cimurah

Desa Cimurah memiliki 32 Rukun Tetangga (RT) 11 Rukun Warga (RW) dan terdapat salah satu RW yang sangat sejalan dengan program kerja tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Desa Cimurah yakni bertempat di RT 03 RW 10 yang baru saja selesai tahap pembangunan infrastruktur Masjid dan di dalamnya juga terdapat Madrasah. Di RW 10 ini masih sangat kurang sekali dalam pencegahan *COVID-19* seperti menggunakan masker, penyediaan *hand sanitizer* dan fasilitas umum cuci tangan. Selain hal itu karena baru saja selesai tahap pembangunan maka banyak sekali fasilitas umum yang belum dimiliki seperti alat kebersihan, mading dan peralatan belajar mengajar. Di Desa Cimurah ini tidak terdapat penduduk yang terkena *COVID-19*.

Selama *COVID-19* segala aktivitas sehari-hari berubah drastis salah satunya yakni kegiatan belajar mengajar yang biasa dilakukan tatap muka maka kini menjadi dalam jaringan (daring) dalam hal ini banyak sekali kesulitan yang dihadapi bagi para murid murid yang menjalaninya namun hal ini sudah teratasi dengan aplikasi *whatsapp*. Hal yang menjadi permasalahannya masih banyaknya aplikasi yang sangat bermanfaat dalam membantu kegiatan sehari-hari namun minim sekali digunakan oleh siswa-siswi yang bertempat di RW 10.

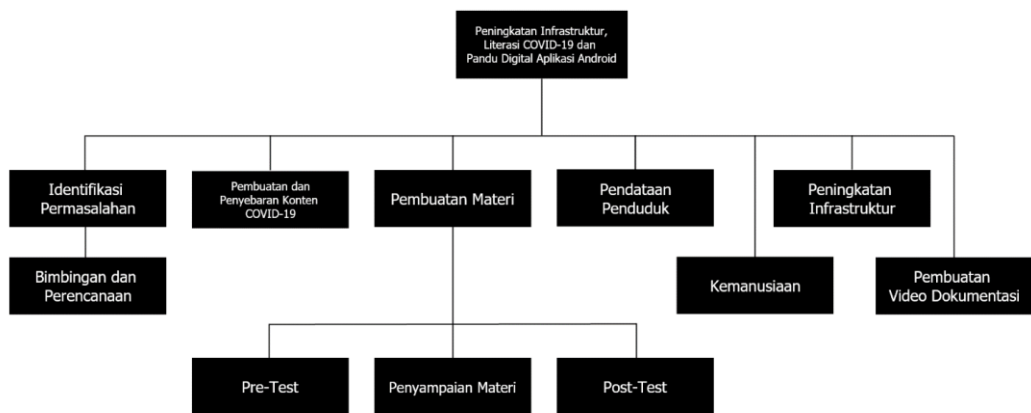
Erwin Ubwarin (2020) menjelaskan *COVID-19* merupakan singkatan dari Corona (CO), Virus (VI), Disease (D, penyakit) yang ditemukan pada Tahun 2019. Alo Dokter (2020) menjelaskan *COVID-19* adalah penyakit yang disebabkan oleh virus severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (*SARS-CoV-2*). *COVID-19* dapat menyebabkan gangguan sistem pernapasan, mulai dari gejala yang ringan seperti flu, hingga infeksi paru-paru, seperti pneumonia. (Baroroh, 2016) menjelaskan Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Hasan Abdurahman (2016) menjelaskan Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpaku pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Dalam jurnal Winda Angel Hamka menurut Safaat (2012) Android adalah sistem operasi menggunakan Linux yang dirancang untuk perangkat seluler seperti telepon pintar (smartphone) dan komputer tablet. Menurut Hendra Nugraha Lengkong (2015) dalam jurnalnya aplikasi android merupakan kumpulan dari beberapa activity yang tergabung

secara bebas dengan yang lainnya. Yang mana kumpulan tersebut memiliki satu activity utama untuk memanggil Activity secara bertumpuk. Activity adalah suatu komponen pada aplikasi Android yang menyediakan tampilan, sehingga dapat berinteraksi dengan melakukan sesuatu, seperti dial telepon, mengambil foto, mengirim email, atau melihat peta.

Solusi terbaik dari permasalahan di atas ialah dengan mengadakan literasi *COVID-19*, literasi digital pengenalan aplikasi serta penambahan infrastruktur di RW 10. Dengan solusi tersebut maka peningkatan pengetahuan kesehatan dan teknologi di kalangan masyarakat dapat tercapai.

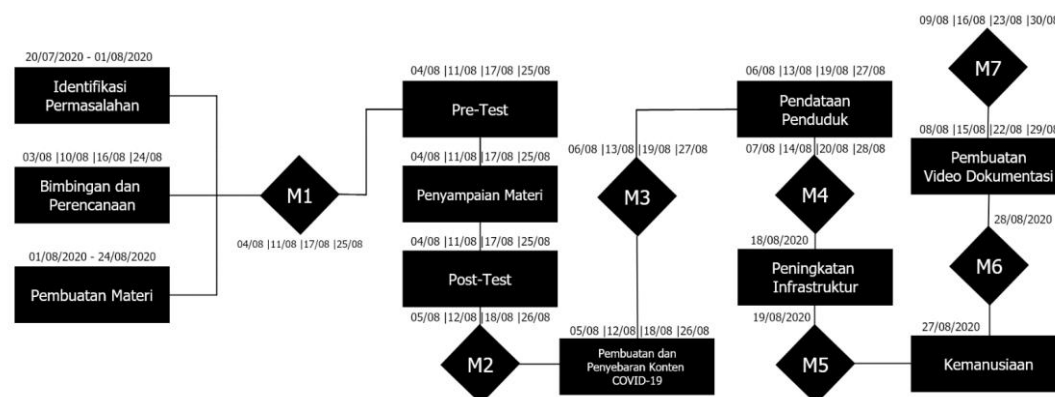
## II METODE

Peningkatan Infrastruktur, Literasi *COVID-19* dan Pandu Digital Aplikasi Android dilaksanakan melalui 6 tahapan sebagaimana tampak pada gambar 1. Tim melaksanakan aktifitas pembelajaran, pelatihan serta pendampingan.



Gambar 1. *Work breakdown structure* Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap pertama meliputi aktivitas identifikasi permasalahan untuk mengetahui sejauh mana kesenjangan dalam pencegahan *COVID-19*, digital di kalangan masyarakat serta lingkungan yang fasilitasnya kurang memadai; aktivitas bimbingan dan perencanaan merupakan bimbingan beserta dosen serta diskusi sekelompok untuk membahas program kerja yang akan dilaksanakan; aktivitas Pembuatan dan penyebaran konten *COVID-19* merupakan pembuatan konten *COVID-19* digital yang akan disebar melalui media social instagram; aktivitas pendataan penduduk merupakan aktivitas meminta, mengecek data yang terdapat di Desa Cimurah; aktivitas kemanusiaan merupakan aktivitas berbagi masker kepada masyarakat; aktivitas peningkatan infrastruktur merupakan aktivitas membuat dan/atau memberikan sejumlah peralatan yang dibutuhkan untuk menambah fasilitas yang kurang memadai; Aktivitas pembuatan video dokumentasi merupakan aktivitas membuat video dokumentasi kegiatan selama satu minggu; aktivitas pembuatan materi merupakan aktivitas membuat materi untuk menjadi pedoman dalam transfer pengetahuan dan keterampilan dari tim KKN ke peserta. Tahap kedua meliputi aktivitas *pre-test* untuk mengetahui tingkat literasi digital peserta; aktivitas 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.



Gambar 2. Contoh Diagram Alur Aktivitas

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
3	<i>Pre-Test</i>	Peserta dan Tim Pelaksana	Alat Tulis, Proyektor, Laptop dan Smartphone
4	Penyampaian Modul	Peserta dan Tim Pelaksana	Proyektor, Laptop dan Smartphone
5	<i>Post-Test</i>	Peserta dan Tim Pelaksana	Alat Tulis, Proyektor, Laptop dan Smartphone
6	Pembuatan dan Penyebaran Konten COVID-19	Tim Pelaksana	Laptop dan Smartphone
7	Pendataan Penduduk	Tim Pelaksana & Pemerintah Desa Cimurah	Alat Tulis, Laptop dan Smartphone
8	Peningkatan Infrastruktur	Tim Pelaksana	Alat Tulis, Laptop dan Smartphone
9	Kemanusiaan	Tim Pelaksana	Masker dan Smartphone
10	Pembuatan Video Dokumentasi	Tim Pelaksana	Laptop dan Smartphone

**III HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Aktivitas**

Dari aktivitas identifikasi permasalahan diketahui masih banyaknya yang kurang akan sadarnya bahaya *COVID-19*, kurangnya pengetahuan mengenai aplikasi yang sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari serta dalam fasilitas.



Gambar 1. Literasi *COVID-19* dan Literasi Digital



Gambar 2. Pengecekan Suhu Tubuh dan Peningkatan Infrastruktur Berupa Fasilitas Kebersihan Dan Buku Bahan Ajar

Tabel 1. Total Peningkatan Pengetahuan

Total Peningkatan Pengetahuan								
Nilai Mutu	Pengenalan <i>COVID-19</i> dan Aplikasi Islami		Cuci Tangan dan Pengenalan Aplikasi Media Sosial		Kebersihan dan Pengenalan Aplikasi Global Positioning System (GPS) Navigasi		Pengenalan Aplikasi Peduli Lindungi dan Pengenalan Aplikasi Desain Grafis	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
A	1	16	1	13	6	10	1	1
B	18	4	18	10	9	7	9	12
C	2	1	4	0	6	3	10	7
D	0	0	0	0	0	1	2	2



Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa terdapatnya peningkatan pengetahuan dari setiap peserta yang mengikuti literasi COVID-19 dan Pengenalan Aplikasi Digital setiap minggunya.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan Peningkatan Infrastruktur, Literasi *COVID-19* dan Pandu Digital Aplikasi Android secara umum dapat dilaksanakan dengan baik karena tingginya minat dari para peserta mengikuti alur pembelajaran. Begitupun dapat dilihat dari hasil *post-test* bahwa peningkatan pengetahuan peserta meningkat yang sebelumnya tidak paham menjadi paham. Materi yang disampaikan berbentuk video dan presentasi oleh karena itu dapat mudah diserap oleh peserta dan jika peserta menginginkan menonton kembali dapat ditonton di Channel Youtube IT New Normal karena segala materi dan dokumentasi kegiatan KKN Desa Cimurah diupload di channel tersebut. Peserta juga tidak merasa jenuh saat kegiatan belajar mengajar karena dari Tim KKN menyiapkan video hiburan berupa animasi agar suasana tidak terasa membosankan serta dengan adanya hadiah-hadiah setiap akhir pembelajaran maka peserta menjadi semangat untuk mengikuti alur pembelajaran dan hadiah ini diberikan bagi peserta yang berani ke depan lalu menjawab pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan tim KKN dengan cara ini juga dapat menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta meningkat.

Dengan adanya pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini sangat bermanfaat sekali bagi masyarakat khususnya dalam bidang Pendidikan yakni kebanyakan guru yang sudah memasuki lanjut usia maka sangat kurang dalam bidang teknologi atau pembelajaran daring dan salah satu kegiatan yang dilakukan tim KKN membantu guru membuat video pembelajaran dan membantu guru yang laptopnya memiliki kendala seperti *error system* atau terkena virus dengan cara install ulang laptop tersebut.

Peningkatan Infrastruktur di Masjid dan Madrasah di Kampung Kaum RT 03 RW 10 sangat membantu masyarakat setempat sebagai contoh dengan adanya masing maka masyarakat dapat menempelkan berbagai informasi yang perlu di sampaikan maupun edukasi tentang apa pun.

Saran video pembelajaran yang telah dibuat tim KKN semoga dapat dikelola sebaik mungkin agar dapat bermanfaat bagi khalayak umum dan untuk alat kebersihan semoga dapat digunakan sebaik mungkin agar lingkungan semakin bersih.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih juga tim penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Asep Kamaludin selaku Kepala Desa Cimurah.
2. Bapak Dedi Junaedi selaku Bapak RW di Kampung Kaum RT 03 RW 10 Desa Cimurah.
3. Ibu Aam Marlianti selaku Ibu RT 03 di Kampung Kaum RW 10 Desa Cimurah.
4. Bapak Agus Rahman Rasiman selaku Pengelola Anak-Anak Ngaji di Kampung Kaum RT 03 RW 10 Desa Cimurah.
5. Ibu Titin Jelitaningsih selaku Guru Paud di Kampung Kaum RT 03 RW 10.
6. Pemilik dari CNI DC 686 Garut selaku sponsor kegiatan KKN Desa Cimurah.
7. Pemilik Channel Youtube IT New Normal dan Vlakas selaku sponsor kegiatan KKN Desa Cimurah.
8. Pemilik Instagram Garutnow selaku Media Partner kegiatan KKN Desa Cimurah.
9. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan jurnal PkM MIFTEK ini, yang tidak mungkin penulis sebutkan secara rinci..

Akhirnya kepada Allah ‘Azza Wa Jalla senantiasa penulis berharap semoga pengorbanan dan segala sesuatunya yang dengan tulus dan ikhlas telah diberikan dan penulis dapatkan akan selalu mendapat limpahan rahmat dan hidayah-Nya dan dicatatat sebagai amal shaleh dengan balasan pahala dan *maghfirah*-Nya yang berlipat ganda. Aamiin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baroroh, J. K. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51-66.
- Dokter, A. (2020, Agustus 31). *COVID-19*. Diambil kembali dari Alo Dokter: <https://www.alodokter.com/covid-19>
- Erwin Ubwarin, P. C. (2020). PERTANGUNGJAWABAN PIDANA DALAM KEADAAN DARURAT BENCANA COVID-19. *Mizan: Jurnal Ilmu Hukum*, 9(1), 1-6.
- Hasan Abdurrahman, A. R. (2014). APLIKASI PINJAMAN PEMBAYARAN SECARA KREDIT PADA BANK YUDHA BHAKTI. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- Hendra Nugraha Lengkong, A. A. (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 4(2), 18-25.
- Winda Angela Hamka, A. G. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS-Indonesian Journal On Information System* 1(2), 78-88.