

p-ISSN : 2686-2301

e-ISSN : 2686-035X

MADANI

Indonesian Journal of Civil Society

Volume 5
Nomor 2
Agustus 2023

*jurnal pengabdian
kepada masyarakat*

Social & Humanities

Applied Science



Dipublikasikan oleh :

P3M (Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat)

Politeknik Negeri Cilacap

Jl. Dr. Sutomo No 1, Sidakaya - Cilacap 53212 Jawa Tengah

Telepon : (0282) 533329, Faximile : (0282) 537992



DEWAN REDAKSI

Editorial Teams:

Editorial in Chief:

Linda Perdana Wanti, S.Kom., M.Kom. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)

Managing Editor:

Nurlinda Ayu Triwuri, S.T., M.Eng. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)

Editorial Board:

1. Pujono, S.T., M.Eng. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)
2. Karina Odia Julialevi, (Universitas Jendral Soedirman, Indonesia)
3. Tyas Pratama Puja Kusuma, S.Kom., M.Pd. (Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia)
4. Widyoningsih, M.Kep., Ns.Sp.Kep.Kom. (Universitas Al-Irsyad Al-Islamiyyah Cilacap, Indonesia)
5. Yusuf Dewantoro Herlambang, S.T., M.T., Ph.D. (Politeknik Negeri Semarang, Indonesia)
6. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom. (IT Telkom Purwokerto, Indonesia)
7. Zanuvar Rifai, S.Kom., M.M.S.I. (Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia)
8. Muhamad Yusuf, S.T., M.Eng. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)
9. Annisa Romadloni, S.Hum., M.A. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)

Support Editor:

Rosalia Dian Susanti, S.H., M.H. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)

Reviewer Teams:

1. Oman Somantri, S.Kom., M.Kom. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)
2. Muhammad Nur Faiz, S.Kom., M.Kom. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)
3. Ganjar Ndaru Ikhtiagung, S.E., M.M. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)
4. Isa Bahroni, S.Kom., M.Eng. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)
5. Muhammad Nur Hilal, S.T., M.Pd., M.T. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)
6. Riyadi Purwanto, S.T., M.Eng. (Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia)
7. Dr. Anggun Fitriyan Isnawati, S.T., M.Eng. (ITT Telkom Purwokerto, Indonesia)
8. Atika Ratna Dewi, S.Si., M.Sc. (ITT Telkom Purwokerto, Indonesia)
9. Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. (ITT Telkom Purwokerto, Indonesia)
10. M. Taufik Qurohman, S.Pd., M.Pd. (Politeknik Harapan Bersama Tegal, Indonesia)
11. Kusnadi, M.Pd. (Politeknik Harapan Bersama Tegal, Indonesia)
12. Fandy Setyo Hutomo, S.Kom., M.Cs. (Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia)
13. Firman Aziz, S.Pd., M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia)
14. Widyoningsih, M.Kep., Ns.Sp.Kep.Kom. (Stikes Al Irsyad Cilacap, Indonesia)
15. Dr. Eka Yuli Astuti, S.Pd., M.Pd. (Universitas Negeri Semarang, Indonesia)
16. Mohammad Riza R., S.T. M.T. (Universitas Stikubank Semarang, Indonesia)
17. Dr. Eng. Hidayat, S.T., M.T. (Politeknik Negeri Samarinda, Indonesia)
18. Agus Suparno, S.Si., S.Kom., M.Eng. (STIKOM Yos Sudarso Purwokerto, Indonesia)
19. Erwin Setyo Nugroho, S.T., M.Eng. (Politeknik Caltex Riau, Indonesia)
20. Dartini, S.KM., M.Kes. (Politeknik Kesehatan Semarang, Indonesia)
21. Pratika Ayuningtyas, S.Pd., M.Pd. (Politeknik Sawunggalih Aji, Indonesia)
22. Mohammad 'Ulyan, S.Pd.I., M.Pd. (Universitas Tidar Magelang, Indonesia)
23. Constantine Imanuel Sarapil, S.Pi., M.A. (Politeknik Nusa Utara, Indonesia)

Editorial Office:

Politeknik Negeri Cilacap

Jln Dokter Soetomo No. 1, Karangcengis Sidakaya Cilacap

Jawa Tengah 53212

Email: madani.ejournal@pnc.ac.id

Website: <https://ejournal.pnc.ac.id/index.php/madani/index>



PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, MADANI : Indonesian Journal of Civil Society untuk Edisi Agustus 2022 Volume 5 Nomor 2 telah terbit sesuai dengan waktu yang telah dijadwalkan.

MADANI: Indonesian Journal of Civil Society untuk edisi ini menerima kiriman jumlah artikel yang lebih banyak dari edisi sebelumnya, hal ini dilakukan dalam upaya penyesuaian standar jurnal ilmiah nasional. Untuk menjaga kestabilan terbitan, maka naskah yang masuk hanya diterima sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Untuk mempermudah dan mempercepat dalam proses review dan penyuntingan, kami mengharapkan kepada para penulis untuk selalu mengikuti template dan/atau petunjuk penulisan. Naskah atau artikel yang dikirimkan tetapi tidak sesuai dengan template maka akan dikembalikan sebelum masuk dalam proses review.

Edisi terbitan kali ini memuat 9 artikel, 77 halaman dan 37 penulis yang sudah dinyatakan diterima dan telah melalui proses review. Artikel yang dimuat merupakan artikel yang berasal dari berbagai perguruan tinggi dan lembaga penelitian di seluruh Indonesia.

Penghargaan setinggi-tingginya kami sampaikan kepada penulis, tim Editor, Reviewer dan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan serta penerbitan MADANI: Indonesian Journal of Civil Society untuk Edisi Agustus 2023 Volume 5 Nomor 2 ini. Dalam upaya peningkatan kualitas dan meningkatkan mutu, baik dari segi isi maupun tampilan jurnal, kami mengharapkan saran dan kritik membangun untuk perbaikan pada publikasi berikutnya.

Tim Redaksi



DAFTAR ISI

- 104-111 **Pelatihan Asesmen Praktik Musik di MGMP SMP Seni Budaya Kabupaten Bengkayang**
Yudhistira Oscar Olendo, Imam Ghozali, Zakarias Aria Widyatama Putra
- 112-120 **Upaya Peningkatan Manajemen Proyek Pada CV Nabila Zafira Mahalia Melalui Aplikasi Clickup**
Norhikmah Norhikmah, Wiji Nurastuti, Rumini Rumini, Acihmah Sidauruk
- 121-130 **Strategi Pengembangan BUMDesa yang Berdaya Saing di Era Digitalisasi Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi**
Nurkhalik Wahdaniel Asbara, Nurrachma Nurrachma, Muhammad Hidayat, Nurhaeda Z, Nurul Izzanuridin, Adella Viana, Rifai Al Ailmunur
- 131-138 **Pelatihan Komputer dan Penggunaan Microsoft Word Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Di Homeschooling Lantaburo Kabupaten Tangerang**
Muhaimin Hasanudin, Muhammad Rifqi, Ifan Prihandi
- 139-144 **Pelatihan Software Mendeley Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Tulis Mahasiswa**
Fajar Adi Prakoso, Nandang Bekti Karnowati, Eri Kristanto
- 145-154 **Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya**
Aris Kusumawati, Sri Hidayati, Raulia Riski, Muhammad Zhahnur Arif, Ridho Rahmatullah, Annisa Nur Salsabilla
- 155-163 **Pelatihan Pengelolaan Media Sosial Bagi Muslim Milenial Dalam Meningkatkan Kecakapan Digital**
Warsiyah, Hamam Burhanuddin, Ahmad Mujib
- 164-171 **Pembinaan Kelompok Tani Sintuvu Roso Dalam Pengelolaan Hutan Kemasyarakatan**
Hamka Hamka, Arman Maiwa, Abdul Hapid, Muthmainnah Muthmainnah, Hendra Pribadi

172-181 **Implementasi Corporate Social Responsibility PLTU Jateng 2
Adipala Cilacap Pada Kelompok Batik Seloka**
Ayu Widyaningrum, Taufik Hidayanto, Galih Eka Purnomo

Pelatihan Asesmen Praktik Musik di MGMP SMP Seni Budaya Kabupaten Bengkayang

Yudhistira Oscar Olendo^{1*}, Imam Ghozali², Zakarias Aria Widyatama Putra³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Tanjungpura, Indonesia

Email: ¹yolendo@fkip.untan.ac.id, ²imam.ghozali@fkip.untan.ac.id, ³zakarias.aria@fkip.untan.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Data artikel:

Naskah masuk, 06 Januari 2023

Direvisi, 21 April 2023

Diterima, 07 Mei 2023

ABSTRAK

Abstract- Music practice assessment training at the Bengkayang Regency Arts and Culture Subject Teachers' Meeting is important considering the lack of development of assessments specifically in arts and culture learning. Objectivity when assessing a student's skill in practicing music needs to be evaluated. This form of evaluation can be done through an assessment of music practice. The PKM implementation method has stages, namely the preparation stage by coordinating with partners, the implementation stage conveying assessment material along with discussions and questions and answers, and the evaluation stage adjusting the results of activities in the form of rubrics that are worked on by participants with the conditions and situations of partner schools. The results obtained in this PKM are that participants have an objective view of the assessment of music practice and have an assessment rubric in determining the score of each music practice assessment criterion. With evaluation, it will continue to develop the assessment of the music. Through the Tanjungpura University Community Service program as well as the MGMP for Cultural Arts and also the Bengkayang Regency Education Office, the results of collaboration and friendship between implementers and partners have been.

Kata Kunci:

Assessment

Music Practice

Work method

Cultural Arts Learning

Abstrak- Pelatihan asesmen praktik musik di Musyawarah Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Kabupaten Bengkayang menjadi hal yang penting mengingat kurangnya pengembangan penilaian terkhusus dalam pembelajaran seni budaya. Objektivitas ketika dalam menilai suatu keterampilan siswa dalam mempraktekkan musik perlu dievaluasi. Bentuk evaluasi tersebut dapat dilakukan melalui asesmen praktik musik. Metode pelaksanaan PKM memiliki tahapan-tahapan yaitu tahap persiapan dengan berkoordinasi dengan mitra, tahap pelaksanaan menyampaikan materi asesmen beserta diskusi dan tanya jawab, dan tahap evaluasi menyesuaikan hasil kegiatan dalam bentuk rubrik yang dikerjakan peserta dengan kondisi dan situasi sekolah mitra. Hasil yang diperoleh dalam PKM ini yaitu peserta memiliki pandangan secara objektif mengenai penilaian pada praktik musik dan memiliki rubrik penilaian dalam menentukan

skor setiap kriteria penilaian praktik musik. Dengan evaluasi maka akan terus berkembang penilaian terhadap musik itu. Melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tanjungpura dan juga MGMP Seni Budaya dan juga dinas Pendidikan Kabupaten Bengkayang membuahkan hasil kerjasama dan silaturahmi antar pelaksana dan mitra.

Korespondensi:

Yudhistira Oscar Olendo

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, FKIP, Universitas Tanjungpura
Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi, Pontianak, Kalimantan Barat

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya merupakan pembelajaran mengenai seni yang berlandaskan budaya. Keterkaitan pembelajaran seni dan budaya ditegaskan dalam SNP (Standar Nasional Pendidikan) yang secara tersirat menyatakan dasar dari pendidikan seni terintegrasi dan menyatu oleh budaya (Widaningsih, 2012). Pembelajaran seni budaya memiliki submata pelajaran yaitu seni musik yang mencakup capaian kompetensi yang dapat dilihat secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Mata pelajaran ini memiliki capaian untuk mengungkap kemampuan siswa akan: (1) pemahaman akan pentingnya memahami seni budaya, (2) menunjukkan apresiatif terhadap karya dari suatu budaya, (3) memacu kreativitas lewat seni budaya, dan (4) mengambil peran dalam kanal seni budaya ditingkat lokal, nasional, regional, maupun secara global. Ranah kompetensi dalam mata pelajaran seni budaya mencakup aspektifitas secara afektif, aspektifitas secara kognitif, dan aspektifitas secara psikomotorik. Hal ini mampu menyajikan pengalaman empirik bagi siswa dalam mengapresiasi sebuah karya seni dan mengkreasikan seni yang berlandaskan budaya. Oleh karena itu, pembelajaran seni budaya juga dipandang dalam tujuan jangka panjang yang mana berujung pada peradaban karena hasil proses kebersamaan daripada pendidikan (Khairusani, 2020).

Pembelajaran seni budaya memiliki beberapa aspek dan langkah dalam prosesnya yang meliputi dari tahapan perancangan pembelajaran hingga penilaian atau asesmen. Asesmen merupakan satu diantara poin dalam proses pembelajaran, memfasilitasi unjuk kerja, dan ketersediaan akan informasi yang holistik untuk pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik asesmen diperlukan sebagai hasil perbaikan pembelajaran berikutnya (Utomo, 2018). Sementara itu, bagi peserta didik asesmen diperlukan untuk menunjukkan hasil pengerjaan sesuai minat khusus yang diberikan oleh pendidik (Sadler, D, 2015). Selain itu, asesmen dapat dijadikan oleh peserta didik untuk menjadikan pertimbangan ketika membuat sebuah rancangan pembelajaran. Secara komprehensif, asesmen memiliki salah satu prinsip dalam pengintegrasian untuk aspek kegiatan pembelajaran, subjek kegiatan pembelajaran (pendidik, peserta didik, dan orang tua/wali) sehingga, dapat menentukan rancangan kegiatan pembelajaran berikutnya (Anggraena et al., 2022).

Cakupan tiga ranah dalam seni budaya termasuk seni musik di dalamnya, menuntut guru mempunyai kompetensi untuk dapat melakukan penilaian secara baik dan benar. Hal ini mengingat bahwa melakukan penilaian akan hasil belajar merupakan perihal penting yang perlu difokuskan oleh guru. Salah satu wujud pendidik untuk berupaya dalam meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar dalam pembelajaran seni musik, maka wajib memerlukan asesmen dalam kriteria penilaian yang mampu menilai secara estetika dan etika secara kompleks untuk kompetensi ekspresi, apresiasi, dan kreasi dalam bidang musik. Asesmen untuk menilai estetika dan etika berkesenian lebih ditekankan oleh Reimer dalam (Denis, John, 2017), yang menyatakan bahwa penilaian berbasis konten

seperti evaluasi kinerja musik atau komposisi musik adalah paling efektif untuk mendukung pembelajaran dan pertumbuhan musik ke tingkat yang sama.

Penilaian dalam mata pelajaran seni budaya (seni musik) menjadi semakin kompleks dengan materi seni diserahkan kepada guru sebagai pengampu mata pelajaran. Satuan pendidikan diberikan kewenangan untuk menentukan materi musik yang paling tepat, terutama terkait dengan musik daerah setempat. Hal ini menjadi peluang untuk pengembangan daerah, terutama dalam memajukan budayanya. Namun, apabila tanpa ditambah dengan evaluasi yang mumpuni, maka akan menjadi permasalahan tersendiri di masa mendatang. Dengan demikian, asesmen perlu dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan fungsinya tapi memiliki keleluasaan dari sisi teknik agar lebih efektif.

Teknik asesmen yang beraneka-ragam dapat digunakan berdasarkan fungsi dan tujuannya. Salah satu teknik asesmen adalah formatif yaitu menurut Trumbull & Lash dalam (Adinda, Ade et al., 2021) sebagai fungsi nyata peserta didik dalam mendapatkan pengakuan atas kegiatan pembelajaran yang didapat dan bukan sebagai justifikasi hasil akhir. Misalnya, hasil penilaian asesmen formatif dapat digunakan untuk evaluasi sebagai umpan balik pembelajaran. Sementara itu hasil penilaian asesmen sumatif dapat digunakan untuk melaporkan hasil belajar. Asesmen sumatif diperjelas oleh pernyataan Scriven (1967) dalam (Selegi, Susanti, 2018) dinyatakan sebagai hasil final atau akhir dalam sebuah penilaian dan bersifat mutlak. Pada dasarnya, sebuah asesmen dibuat dan disesuaikan dengan adil, valid, dan proporsional (*reliable*) agar mampu menjelaskan kemajuan belajar. Maka dari itu, pendidik memerlukan waktu yang cukup agar sebuah asesmen tidak hanya menjadi cara menilai secara sederhana, namun hal itu dapat juga dijadikan sebagai proses pembelajaran. Teknik asesmen yang lain adalah penggunaan performance assessment atau unjuk kerja yang bertitik dalam pembelajaran praktik seperti seni budaya (musik). Reynold dalam (Utomo & Ardiyarta, 2013) menjelaskan bahwa implementasi asesmen unjuk kerja digunakan salah satunya dalam kelas musik.

Laporan hasil asesmen yang telah dilaksanakan nantinya disajikan secara sederhana dan memiliki informatif yang tinggi agar peserta didik maupun orang tua murid dapat merefleksikannya. Poin informatif yang dapat didapatkan melalui penilaian karakter dan kompetensi yang dicapai, serta cara yang strategis untuk tindak lanjut ke depannya. Oleh karena hal tersebut, laporan hasil asesmen menjadi penting karena pendidik akhirnya mendapat bekal cara penilaian yang jelas dan mendalam pada pembelajaran seni budaya; dan akhirnya menurut Marsh (1996) dalam (Triana, Dinny et al., 2022) kompetensi pendidik didalam menilai tidak diragukan lagi karena hal tersebut wajib untuk proses pembelajaran dan luaran pembelajarannya.

Terkait pentingnya dirancang sebuah asesmen dalam pembelajaran seni musik khususnya musik-musik yang berada di Kabupaten Bengkayang menjadi ihwal Kabupaten Bengkayang yang berada di wilayah Kalimantan Barat yang juga merupakan wilayah perbatasan Indonesia-Malaysia menjadi menarik untuk diberikan pelatihan asesmen pelatihan praktek musik. Dalam rangka menyiapkan calon-calon pendidik bidang seni, maka sangat menarik untuk diteliti, apakah para pendidik atau yang telah bertugas sebagai guru seni musik dapat mengambil peran penting dalam memajukan daerah melalui bidang seni.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode dalam melaksanakan mata latihan model asesmen dalam pembelajaran seni musik di Kabupaten Bengkayang memiliki metode yang dilaksanakan sebagai berikut:

A. Tahap Persiapan

1) Pra-survei

Pada tahapan pra-survei diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada mitra. Pra-survei dilaksanakan oleh para anggota Pengabdian Kepada Masyarakat dengan menghubungi ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) seni budaya pada tingkat SMP di Kabupaten

Bengkayang dalam rangka mencari informasi mengenai asesmen dalam pembelajaran praktik musik di satuan tingkat pendidikan SMP Kabupaten Bengkayang.

2) Pembentukan tim PKM

Dalam pembentukan tim PKM disesuaikan dengan kepakaran untuk membantu mengatasi permasalahan mitra dengan melibatkan seluruh dosen dan staf pada Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP UNiversitas Tanjungpura yang juga meliputi pembuatan rancangan proposal PKM.

3) Koordinasi Tim PKM dan Mitra

Terlaksananya perencanaan secara konseptualitas dan membicarakan hal teknis tim dan mitra.

4) Alat dan Bahan Pelatihan Asesmen

Mempersiapkan berbagai peralatan dan bahan untuk terlaksananya program pelatihan model asesmen dalam praktik musik. Misalnya, penyiapan lokasi, pembuatan banner, cinderamata, dan konsumsi.

B. Tahap Pelaksanaan

1) Persiapan Tempat Pelatihan

Pada tahap pelaksanaan yaitu persiapan tempat pelaksanaan, peserta pelatihan model asesmen melakukan absensi di meja registrasi yang letaknya di depan pintu sebelum menuju tempat pelatihan. Kemudian, peserta akan diberikan makanan ringan. Proses persiapan tempat ini selama 30 menit.

2) Pembukaan

Acara dimulai dengan menyampaikan susunan acara yang akan dilaksanakan. Kegiatan dimulai dengan dibacakannya doa dilanjutkan dengan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia, Indonesia Raya yang diikuti seluruh peserta pelatihan dan panitia PKM. Selanjutnya, sambutan oleh Ketua Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan yang sekaligus ketua pelaksana PKM dilanjutkan dengan sambutan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bengkayang yang sekaligus membuka kegiatan pelatihan model asesmen. Kegiatan ini selama 30 menit.

3) Kegiatan Inti

Pemaparan materi mengenai model asesmen praktik musik tersampaikan secara spesifik. Setelah terlaksana kegiatan inti, dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab mengenai materi asesmen. Alokasi waktu dalam kegiatan inti yaitu 120 menit.

4) Penutup

Kegiatan penutup yaitu dengan mengambil kesimpulan mengenai asesmen praktik musik, foto bersama, dan makan siang bersama seluruh panitia dan peserta.

Jumlah keseluruhan waktu dalam pelaksanaan PKM ini yaitu 210 Menit, pelaksanaan di aula dinas Pendidikan Kabupaten Bengkayang, dan jumlah peserta yang hadir 27 peserta yang terdiri dari guru-guru SMP yang tergabung dalam MGMP Seni Budaya di Kabupaten Bengkayang.

DAFTAR HADIR
 KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TAHUN 2022
 PRODI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN FKIP UNTAN
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN BENGKAYANG
 MGMP SENI BUDAYA KABUPATEN BENGKAYANG
 Hari/Tanggal : Jumat, 16 September 2022
 Waktu : 08.00 s/d 11.30 WIB
 Tempat : Aula Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Bengkayang

No.	Nama	Jabatan/Pekerjaan	Tanda Tangan
1	F. Ruland, (08562167478) S.Sn	kefu MGMP	1
2	Zulfikar, S.Pd (08752269535)	guru	2
3	Helipina, S.Sn 0512 2317 3996	Guru 0822-5402-3125	3
4	Marsianus Rofi	Guru	4
5	Saruli (086008215700096)	Guru	5
6	Riki Omarizans	Guru 085551240202	6
7	Ira Anesa (08565026559)	Guru	7
8	Oktavianus Rio (08225322091)	Guru	8
9	Susana Tecla, S.Pd	Guru	9
10	VINCENTIA S.M (08225371441) 0812 - 5700 - 2012	GURU	10
11	VIKTORICA MORA VIOLATA	Guru	11
12	Renny Basajo Djalamus (083675732535)	Guru	12
13	Midyia Yulika (089609136863)	Guru	13
14	Lans (0858 2238 3448)	Guru	14
17	EKA	Guru	17
18	EDNARITA	Guru	18
19	Tuli (081257826101 0825 8137 6009)	Guru	19
20	Widina Karma Toto, S.Pd	Guru	20
21	Heru Wahyuni, S.Pd	Guru 082152975166	21
22	FIDIAS, S.Pd. (0856677 0821-5150-02106)	Guru 085654858211	22
23	METADUS COOI, S.Pd	GURU	23
24	Arbikanto, S.Pd 0821 5700 1105	Guru 0852 51083556	24
25	Petrus T. Helev	Guru	25
26	Megarati, B. Ed 0822 50 77 661	Guru	26
27	Norhanida, S.Pd	Guru	27
28			28
29			29
30			30

Ketua Pelaksana

Dr. Imam Ghazali, M.Pd
 NIP. 196808172006041001

Gambar 1. Data Peserta PKM Bengkayang 2022

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan asesmen dalam praktik musik yang dilatihkan terhadap guru-guru yang tergabung dalam MGMP Seni Budaya di Kabupaten Bengkayang dengan dibekali cara-cara untuk guru dalam menyusun dan membuat sebuah asesmen praktik musik.

A. Kegiatan Pra-Pelatihan

Sebelum memulai pelatihan dilakukan observasi mengenai kebutuhan yang dihadapi mitra. Maka, terdapatlah permasalahan yaitu mengenai asesmen praktik musik dan evaluasi dalam menilai praktik musik di sekolah.

B. Kegiatan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan di aula dinas Pendidikan Kabupaten Bengkayang pada Kamis, 15 September 2022. Kegiatan pelatihan asesmen musik ini diikuti oleh lima belas orang dosen, satu orang staf prodi, tiga orang mahasiswa, dan 27 orang dari anggota MGMP Seni Budaya Kabupaten Bengkayang. Selama kegiatan dilaksanakan, peserta tampak antusias dan terjadi diskusi serta tanya jawab antara pemateri dan peserta dengan pembahasan asesmen praktik musik. Berikut disajikan dalam tabel kegiatan pelatihan PKM di Kabupaten Bengkayang:

Tabel 1. Daftar Kegiatan Pelatihan PKM di Kabupaten Bengkayang

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1.	Persiapan Acara Pelatihan	07.00-08.00 WIB	Registrasi
2.	Pembukaan Acara Pelatihan	08.00-08.30 WIB	Berdoa dan Ceramah
3.	Pemaparan Materi Asesmen Seni Budaya I	08.30-09.15 WIB	Ceramah
4.	Pemaparan Materi Asesmen Seni Budaya II	09.15-10.00 WIB	Ceramah
5.	Diskusi dan aplikasi model asesmen	10.00-10.45 WIB	Tanya Jawab dan Demonstrasi
6.	Penutupan Acara Pelatihan	10.45-11.00 WIB	Dokumentasi dan Berdoa

Dalam penyampaian materi yang disampaikan memiliki maksud agar: 1) Guru memahami pentingnya asesmen praktik musik dalam menilai sebuah karya musik; dan 2) Guru memiliki rubrik penilaian sebagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran praktik musik.



Gambar 2. Proses Diskusi Asesmen Praktik Musik

Rubrik penilaian yaitu penilaian unjuk kerja. Penilaian pembelajaran musik di sekolah jika ditilik secara spesifik berfokus pada ranah pengetahuan dan keterampilan dalam bermusik. Sebagai contoh dalam pelatihan asesmen praktik musik yang dilakukan tim PKM yaitu mengambil contoh materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yaitu “Menyanyikan lagu secara unisono”. Kemudian dilihat keterampilan peserta didik ketika menyanyikan lagu nasional yaitu Rayuan

Pulau Kelapa. Aspek penilaian yaitu ketepatan ketukan dan ketepatan memulai dan mengakhiri lagu tersebut. Ketepatan ketukan memiliki pula kriteria-kriteria yang terdiri dari jika 32 birama lagu dinyanyikan dengan tepat maka poin atau skor yang diberikan terhadap siswa 32 pula, begitu pula seterusnya mengikuti jumlah ketepatan ketukan dan skor yang diberikan.

Skor	Kriteria
32	Jika 32 (semua) birama lagu, dinyanyikan dengan ketukan yang tepat
31	Jika 31 birama lagu, dinyanyikan dengan ketukan yang tepat
30	Jika 30 birama lagu, dinyanyikan dengan ketukan yang tepat
dst	
2	Jika 2 birama lagu, dinyanyikan dengan ketukan yang tepat
1	Jika 1 birama lagu, dinyanyikan dengan ketukan yang tepat
0	Jika 0 (tidak ada) birama lagu dinyanyikan dengan ketukan yang tepat

$$\text{NILAI AKHIR} = \frac{\text{JUMLAH BIRAMA YANG BENAR}}{\text{JUMLAH BIRAMA LAGU (32)}} \times 100$$

Gambar 3. Aspek Ketepatan Ketukan dalam Materi

Selanjutnya, indikator-indikator sebagai pendukung meliputi latihan teknik vokal yang terdiri dari phrasering, artikulasi, *blending* dan *balancing*, serta intonasi. Kemudian, latihan menyanyi secara unisono, yang terdiri atas membaca notasi dan menyanyi syair pada lagu yang dilatih. Dan terakhir mempresentasikan secara berkelompok apakah sudah bernanyi secara unisono dengan baik dan tepat sesuai kriteria dan asesmen.

C. Luaran yang Dihasilkan

Sebagai luaran dalam kegiatan PKM ini yaitu menghasilkan rubrik penilaian pembelajaran praktik musik sebagai bentuk evaluasi. Peserta PKM menyelesaikan rubrik penilaian sesuai dengan mata latih yang telah diberikan serta berdiskusi dengan pemateri. Rubrik penilaian praktik musik yang sebagaimana kita ketahui adalah sebagai alat yang digunakan untuk menentukan skor dari pekerjaan atau tugas yang diberikan terhadap siswa.

4. KESIMPULAN

Setelah dilaksanakannya PKM pelatihan asesmen praktik musik oleh Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan pada MGMP Seni Budaya Kabupaten Bengkayang maka didapatkan rubrik penilaian praktik musik sebagai bahan evaluasi. Guru-guru seni budaya mendapatkan kesulitan ketika melakukan evaluasi praktik musik. Aspek dan kriteria dalam menilai kemampuan peserta didik dalam mempraktekkan musik telah dipahami dengan baik oleh peserta yang juga sebagai guru seni. Dalam pembelajaran seni musik dengan demikian akan terus meningkat jika dilaksanakan terus-menerus evaluasi. Kegiatan PKM ini juga dijadikan ruang untuk bertemu dan tukar pikiran dan pengalaman dengan kemajuan dan perkembangan pendidikan musik di Kalimantan Barat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tanjungpura yang telah mendukung kegiatan PKM Pelatihan Asesmen Praktik Musik di MGMP Kabupaten Bengkayang, Ketua dan anggota MGMP Seni Budaya Kabupaten Bengkayang, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bengkayang yang telah memfasilitasi ruangan dan bersedia membuka pelaksanaan PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, Ade, H., Siahaan, Hossiana, E., Raihani, Inas, F., Aprida, N., Salwiah, Niken, F., & Suryanda, A. (2021). Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online. *Report of Biological Education*, 2(1), 1–10.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhaplp, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, Rizal, L. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah* (L. Yuniarsih, M. Chatarina, N. Kadariyah, & S. Matakupan (eds.)). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Denis, John, M. (2017). Assesment in Music: A Practitioner Introduction to Assesing Students. *National Association for Music Education*, 36(3), 1–9. <https://doi.org/10.1177/8755123317741489>
- Khairusani, M. (2020). Seni Budaya sebagai Upaya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bernilai Estetika. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 43–56.
- Sadler, D. R. (2015). Backwards Assesment Explanations: Implications for Teaching and Assesment Practice. In D. Lebler, D. Harrison, Scott, & G. Carey (Eds.), *Assessment in Music Education: from Policy to Practice* (pp. 9–20). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-10274-0>
- Selegi, Susanti, F. (2018). Evaluasi Input, Proses, dan Hasil Melalui Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i1.1708>
- Triana, Dinny, D., Yudha, Rivo, P., & Adhi, Bambang, P. (2022). Penyusunan Instrumen Tes Unjuk Kerja Berbasis Web E-Assessment Untuk Guru Seni Budaya DKI Jakarta. *Varia Humanika*, 3(2), 238–245.
- Utomo, U. (2018). *Penilaian Unjuk Kerja Teori dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bernyanyi dan Bermain Alat Musik* (U. Wafa (ed.)). Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Utomo, U., & Ardiyarta, T. (2013). Pengembangan Instrumen Penilaian Unjuk Kerja (Performance Assessment) Kompetensi Ekspresi dan Kreasi Musik di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Harmonia*, 13(1), 1–9.
- Widaningsih, E. (2012). Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://doi.org/0.17509/eh.v4i2.2826>

Upaya Peningkatan Manajemen Proyek Pada CV Nabila Zafira Mahalia Melalui Aplikasi *Clickup*

Norhikmah^{1*}, Wiji Nurastuti², Rumini³, Acihmah Sidauruk⁴

^{1,2,4}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

³Program Studi Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

Email: ¹hikmah@amikom.ac.id, ²wiwitab@amikom.ac.id, ³rumini@amikom.ac.id, ⁴Acihmah@amikom.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Data artikel:

Naskah masuk, 08 Mei 2023

Direvisi, 16 Juni 2023

Diterima, 13 Juli 2023

ABSTRAK

Abstract- At CV. Nabila Zafira Mahali (Nazma) the daily recap of the work of the creative team still uses Google Excel which is prone to data manipulation by people who are irresponsible and don't have a good history of data records, if someone makes a mistake. Recap for monthly reports takes quite a long time, if there is an error in awarding honorarium or there is data that is not appropriate then it is not immediately known by management, the creative team's daily work report has an indirect relationship to the finance department, or the part that regulates awarding honorarium, if the data entered is unclear or inappropriate, there will be a delay in awarding honorarium. Therefore training is needed in using the clickup application which can help the creative team's daily work recap. The process of implementing the training stages begins with an interview with director Nazma and documentation of the required data, followed by determining and creating training materials, and finally, continuing online training using Google Meet, with material using the click-up application, one of the template features, namely CRM (company management profile) in the template there is todo (work list), in progress (under construction), Ready (ready) and complete (finished) features, so that management can monitor the work of the creative team more clearly. In the results of the training evaluation, a score of 70% was obtained on the value of the questions on the benefits of training and project management control.

Kata Kunci:

Recap

Work

Daily

Creative Team

Clickups

Abstrak- Pada perusahaan CV.Nabila Zafira Mahali (Nazma) rekapan harian pekerjaan tim kreatif yang masih menggunakan *google excel* yang dimana rawan terjadi manipulasi data yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggung jawab dan tidak memiliki catatan data *history* dengan baik, apabila ada yang melakukan kesalahan. Rekapan untuk laporan bulan membutuhkan waktu yang cukup lama, apabila ada terjadi kesalahan dalam pemberian honor atau ada data yang tidak sesuai maka tidak langsung diketahui oleh pihak manajemen, rekapa harian pekerjaan tim kreatif memiliki hubungan secara tidak langsung

terhadap bagian keuangan, atau bagian yang mengatur pemberian honor, jika data yang diinputkan tidak jelas atau tidak sesuai maka akan terjadi keterlambatan dalam pemberian honor. Maka dari itu dibutuhkan pelatihan penggunaan aplikasi *clickup* yang dapat membantu rekapan harian pekerjaan *team creative*. Dengan proses tahapan pelaksanaan pelatihan diawali dengan wawancara kepada direktur Nazma dan dokumentasi data-data yang dibutuhkan, dilanjutkan penentuan dan pembuatan materi pelatihan, dan terakhir dilanjutkan pelatihan secara *online* menggunakan *google meet*, dengan materi menggunakan aplikasi *clickup*, salah satu fitur template yaitu CRM (*company profile manajemen*) didalam template terdapat fitur *todo* (list pekerjaan), *inprogress* (sedang dikerjakan), *Ready* (siap) dan *complete* (yang sudah selesai), sehingga pihak manajemen dapat memantau pekerjaan *team creative* dengan lebih jelas. Pada hasil evaluasi pelatihan didapatkan angka 70% pada nilai pertanyaan kemanfaatan pelatihan dan pengontrolan manajemen proyek.

Korespondensi:

Norhikmah

Program Studi Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta
Jl. Ring Road Utara, Depok, Condong Catur, Sleman Yogyakarta

1. PENDAHULUAN

CV. Nabila Zafira Mahalia (NaZMa Office) adalah perusahaan swasta yang bergerak di bidang IT dan manajemen *consulting* yang dipersiapkan secara profesional baik dari segi kualitas kelembagaan, sumber daya manusia, maupun produk atau layanan yang disediakan, dengan mengedepankan kepuasan pelanggan. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah terkait manajemen proyek, yang salah satunya adalah masalahnya adalah pencatatan rekapan proyek mana yang masih berjalan yang mana yang sudah selesai atau belum dikerjakan, siapa saja penanggung jawab dalam proyek tersebut berapa hari pengerjaannya serta biaya yang harus dikeluarkan, selama ini nazma melakukan perekapan tersebut menggunakan *google excel* yang dimana *team creative* yang terlibat dalam proyek tersebut disetting menjadi editor sehingga memiliki akses bisa *edit* dan *hapus*, yang dimana rawan terjadi manipulasi data yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab dan tidak memiliki catatan data *history* dengan baik, apabila ada yang melakukan kesalahan. Kelemahan dari *google excel* salah satunya adalah tidak memberikan informasi terkait tugas mana saja yang masih dalam proses pekerjaan atau yang belum, pekerjaan proyek yang sudah selesai dan notifikasi jika ada pekerjaan atau *history* perubahan status pekerjaan yang baru, serta informasi siapa saja team yang terlibat didalam proyek tersebut.

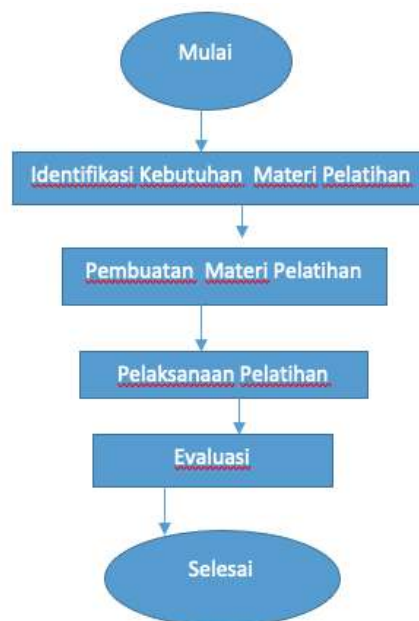
Dari permasalahan yang dihadapi mitra maka diberikan solusi untuk memberikan pelatihan terkait aplikasi manajemen proyek. Salah satu aplikasi selain *clickup* adalah *trello* yang dapat dimanfaatkan untuk membantu manajemen proyek (Kurniawati, Amsury & Heriyanto, 2022), yang memiliki perbedaan dengan *clickup*, didalam aplikasi *clickup* lebih *complex* fiturnya dan terdapat beberapa *template* yang tidak hanya terkait manajemen proyek akan tetapi manajemen yang lain salah satunya manajemen keuangan. Salah satu aplikasi manajemen proyek yang banyak dikenal dimasyarakat dapat digunakan secara *free* adalah *clickup* dan ada juga pilihan premiumnya jika ingin

menggunkan fitur lebih dri pada yng ditawarkan di level free. Menggunakan aplikasi berbasis website, maka informasi dapat diakses dengan waktu dan tempat yang tidak sangat fleksibel dan jangkauan yang sangat luas (Dwi Praba Ardian, 2018). Salah satu fitur *clickup* adalah manajemen administrasi yang dimana setiap instansi wajib memilikinya (Norhikmah, 2019), terutama yang bergerak dibidang industri kreatif salah manajemen administrasinya.

Penggunaan aplikasi *E-logbook* ini diharapkan dapat mempermudah dan mengolah proses pencatatan yang ada agar lebih cepat dan mudah dalam mengumpulkan dan mengelola data menjadi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh pemangku kepentingan. Menciptakan sistem *logbook* berbasis website untuk meningkatkan keamanan *logbook* agar tidak hilang atau rusak dan mempermudah mengetahui hasil dari data *logbook* tersebut (Wijaya & Fernandes Andry, 2020). Melalui *logbook* sehingga monitoring dan evaluasi mudah dilakukan (Sundayana Made I,2021), Sistem Informasi kearsipan merupakan suatu aplikasi yang berguna membantu proses penyimpanan dan pencarian data kegiatan (Ibrahim & Setiawan, 2018). Selain manajemen administrasi juga terkait manajemen waktu yang dapat mempengaruhi honor yang diberikan, Penerapan manajemen waktu oleh setia individu sangat membantu dalam mengerjakan seluruh pekerjaannya (Setiawan & Pasaribu, 2023). Pemberian honor perbulan berdasarkan masuk harian, pekerjaan tambahan dan lain-lain, didalam melakukan pekerjaan harian harus direkap oleh masing-masing tim kreatif secara individual akan dilakukan validasi oleh pihak manajemen atau pemilik perusahaan, karena sistem penggajian adalah salah satu permasalahan yang mempengaruhi kinerja dalam suatu perusahaan (Eka, Regasari & Muflikhah, 2022). Untuk meningkatka kualitas pengelolaan keuangan menggunakan aplikasi keuangan (Haryoko & Wicaksono Ferri, 2020). Target luaran dalam pelatihan ini adalah bertambahnya pengetahuan terkait penggunaan aplikasi *clickup* sebagai upaya dalam peningkatan perbaikan manajemen proyek pada cv Nazma, sehingga menghasilkan manajemen proyek yang lebih baik baik disisi laporan manajemen maupun bagian keuangan.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian dilaksanakan bulan oktober 2022 Tempat pelatihan di Nazma Office yang beralamatkan Jl. Pogung Dalangan No 16 RT 11/RW 50, Pogung Kidul, Sinduadi, Mlati, Sleman Yogyakarta, dengan tahapan pengabdian pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengabdian

A. Identifikasi Kebutuhan

Dalam proses identifikasi kebutuhan materi pelatihan melalui wawancara dengan owner Nazma untuk menggali permasalahan yang terjadi perusahaan tersebut terutama terkait manajemen proyek dan menggunakan teknik dokumentasi untuk mengambil beberapa data yang dibutuhkan

B. Pembuatan Materi Pelatihan

Materi pelatihan terdiri materi dalam pelatihan adalah pengenalan terkait fitur apa saja yang dimiliki, registrasi, cara mengirim *assign team* dan memilih *template*, cara memberikan tugas kepada *team creative* lain, cara melihat progress pekerjaan yang sedang berjalan.

C. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan menggunakan secara *online* menggunakan salah satu aplikasi *google* yaitu *google meet*. Susunan acara secara garis besar, dengan 1 pemateri inti dosen dan diikuti dengan 10 peserta yang terdiri dari tim manajemen, akunting dan tim kreatif, dengan durasi pelatihan selama 2,5 jam.

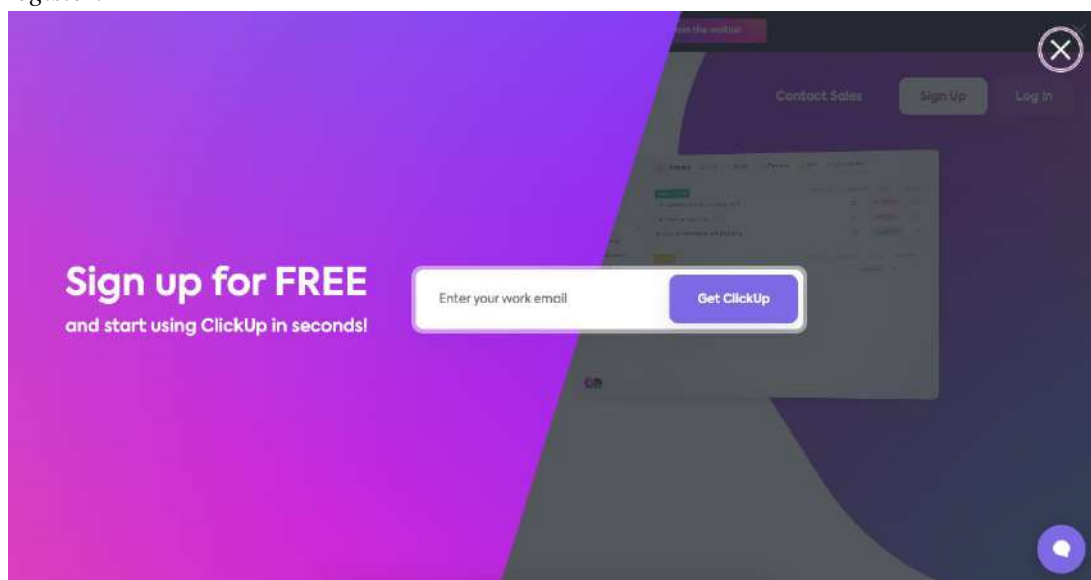
D. Evaluasi

Metode evaluasi menggunakan teknik kuesioner, dengan 10 responden, beberapa pertanyaan diajukan terkait kemanfaatan materi yang disampaikan, cara penyampain materi dan *user friendly* sistem clickup tersebut, melalui media *google form* yang *link* tersebut dibagikan setelah pelatihan selesai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

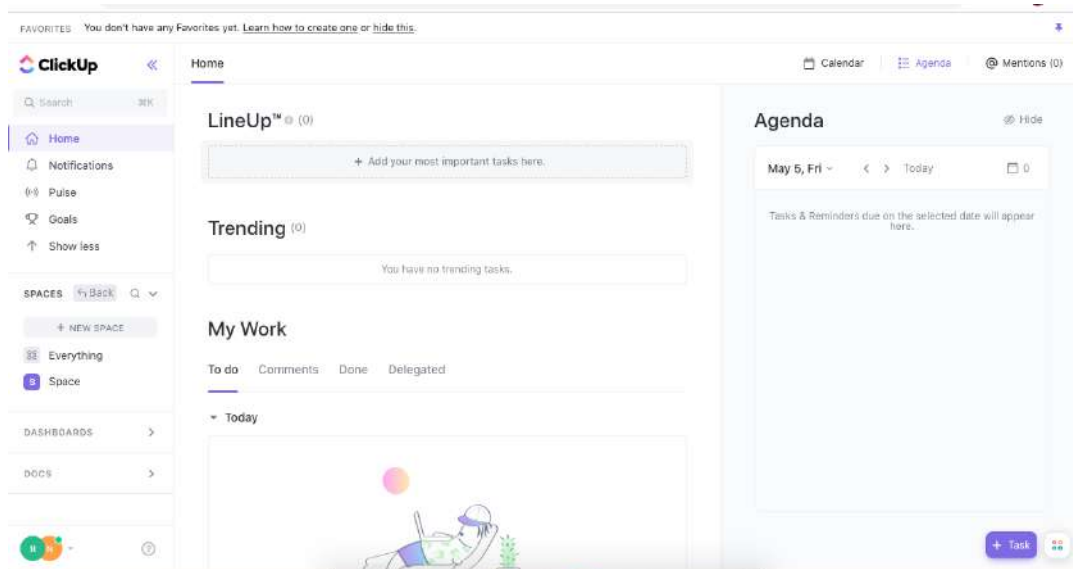
A. Pembuatan Materi Pelatihan

Materi pelatihan dirancang selama 3 hari dengan beberapa fitur yang terdapat dalam aplikasi *clickup*, salah satunya adalah *register* dan *login*. Jika belum memiliki akun maka wajib untuk *register*.



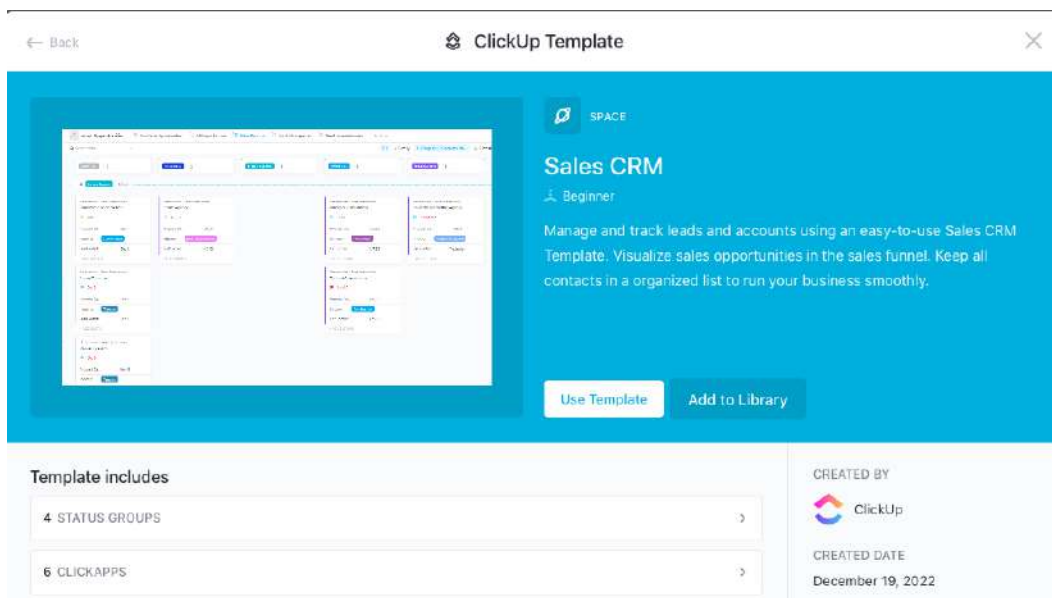
Gambar 2. Daftar

Pada gambar 2 memberikan gambaran bahwa proses daftar diminta untuk mengisi *email* yang aktif dengan tujuan akan dikirimkan link form validasi untuk mendaftar, jika sudah berhasil mendaftar maka bisa langsung login dengan akun *username* dan *password* yang sudah dibuat.



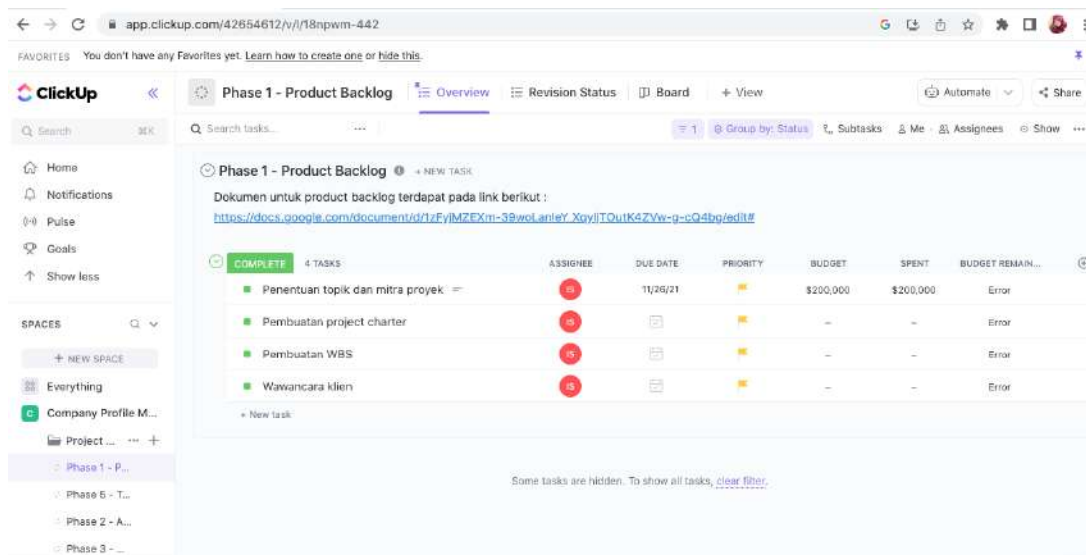
Gambar 3. Dashboard Utama

Pada gambar 3 adalah halaman utama ketika kita sudah berhasil login ada beberapa fitur yang terdapat bagian sebelah kiri terkait daftar *project* yang sudah kita buat dan *join project*, dan juga terdapat nama akun yang sudah *join*, sedangkan bagian tengah menampilkan data detail *project* yang aktif



Gambar 4. Pilihan Template CRM

Pada gambar 4 adalah fitur template, salah satu fitur *template CRM* yang sudah langsung *include* didalam aplikasi *clickup*, untuk memilih template CRM, maka *click use template*. Selain template CRM juga terdapat *template task management*, *content calender*, *simple project manajement*, *build web pages*, dan lain-lain

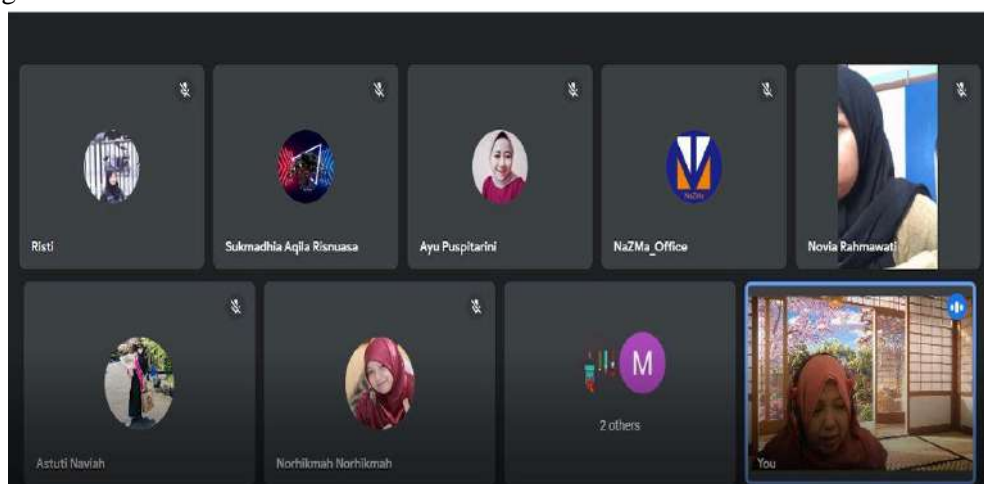


Gambar 5. Tampilan Template CRM

Pada gambar 5 memperlihatkan tampilan utama *template CRM* yang terdapat 5 *phase* yaitu *product backlog, analysis, design, development, testing*.

B. Pelaksanaan Pelatihan

Pada bulan oktober jam 9-11.30 dilakukan pelatihan dengan peserta team creative nazma yang beranggota 10 orang, dengan media pelatihan secara online menggunakan salah satu aplikasi Google app yaitu *google meet* yang memiliki keunggulan dari App adalah tersedianya versi tidak berbayar, sehingga menjadikannya alat yang ideal bagi siapa saja dengan anggaran terbatas ((Ainur, Trisanti, Makkie, Setyaji, Biddinika & Sunardi, 2022). Materi dalam pelatihan adalah pengenalan terkait fitur apa saja yang dimiliki, membuat proyek, cara memberikan tugas kepada *team creative* lain, cara melihat *progress* pekerjaan, terlihat pada gambar 6 pelaksanaan pelatihan secara *online* menggunakan *google meet*, dengan durasi waktu 3 jam dari jam 9 pagi sampai 12 siang.

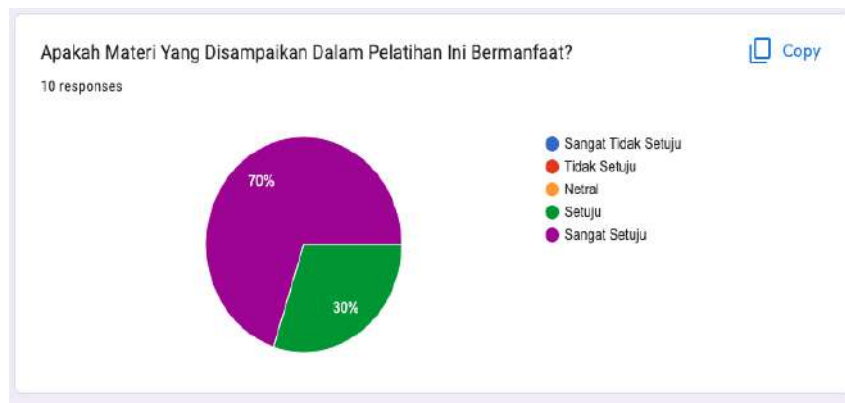


Gambar 6. Pelaksanaan Pelatihan

C. Evaluasi

Setelah Selesai Pelatihan para peserta pelatihan diminta mengisi kuesioner melalui *google form* dengan 4 daftar pertanyaan adalah:

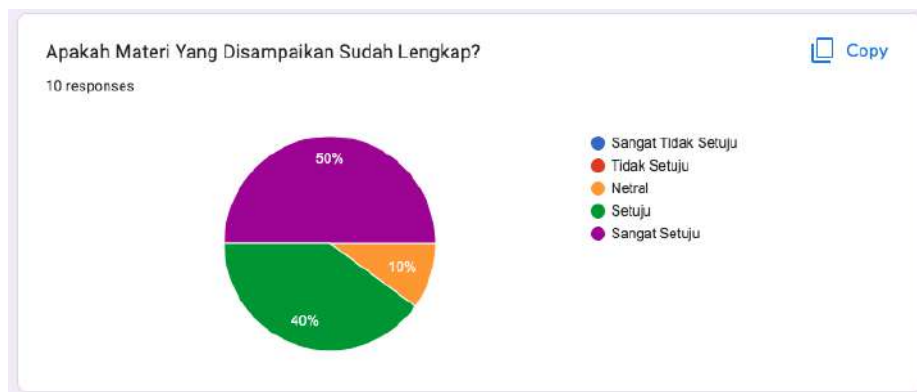
1) Apakah materi yang disampaikan dalam pelatihan ini bermanfaat?



Gambar 7. Hasil Kuesioner Pertanyaan 1

Pada gambar 7 dapat diartikan bahwa peserta sangat setuju terkait materi yang disampaikan sangat bermanfaat yaitu sebesar 70%.

2) Apa materi yang disampaikan sudah lengkap?



Gambar 8. Hasil Kuesioner Pertanyaan 2

Pada gambar 8 dapat diartikan bahwa peserta setuju terkait kelengkapan materi yang disampaikan sudah cukup lengkap yaitu sebesar 50%.

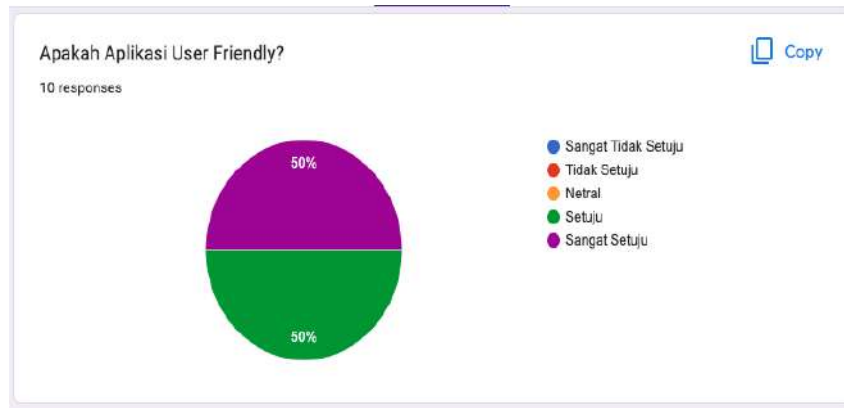
3) Apakah materi pelatihan yang disampaikan sudah dapat membantu anda dalam mengontrol manajemen proyek?



Gambar 9. Hasil Kuesioner Pertanyaan 3

Pada gambar 9 dapat diartikan bahwa peserta sangat setuju terkait materi yang disampaikan sudah dapat membantu dalam mengontrol manajemen proyek yaitu sebesar 70%.

4) Apakah aplikasi *user Friendly*?



Gambar 10. Hasil Kuesioner Pertanyaan 4

Pada gambar 10 dapat diartikan bahwa peserta setuju terkait antar muka aplikasi yang sudah cukup bisa dipahami yaitu sebesar 50%.

4. KESIMPULAN

Pada pelatihan aplikasi *clickup team creative* didapatkan hasil evaluasi menggunakan kuesioner mendapatkan nilai 70% pada nilai kemanfaatan pelatihan dan tools untuk pengontrolan manajemen proyek. Pada saran pengabdian adalah ditambahkan waktu pelatihan yang lebih lama dan lebih banyak serta *explore fitur* aplikasi *clickup*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan dana hibah terhadap pengabdian yang sudah kami jalankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainur Rafiq, Irhash, Novi Trisanti, Nur Makkie Perdana Kusuma, Asep Setyaji, Muhammad Kunta Biddinika, and Sunardi Sunardi. 2022. "Pelatihan Penggunaan Google Apps Untuk Pengajaran Bagi Para Guru SMPN 43 Bandar Lampung." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2(3):245–53. doi: 10.52436/1.jpmi.607.
- Dwi Praba Ardian. 2018. "Aplikasi Rekap Mengajar Berbasis Webiste Dengan Database PostgreSQL." *Indonesian Journal on Networking and Security* 8:27–31.
- Eka Ratnawati, Dian, Rekyan MP Regasari, Lailil Muflikhah, Universitas Brawijaya, and Penulis Korespondensi. 2022. "Peningkatan Kinerja Yayasan Pendidikan Melalui Simag (Sistem Informasi Manajemen Gaji) Improving The Performance Of Education Foundations Through Simag (Salary Management Information System)." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Informasi Dan Informatika (DIMASLOKA)* 1(1):14–21.
- Haryoko, and Wicaksono Ferri. 2020. "Peningkatan Kualitas Sdm Dalam Pengelolaan Keuangan Pada Fia Souvenir Dengan Menggunakan aplikasi Keuangan Berbasis Mobile." Pp. 186–91 in *Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*.

- Ibrahim, and Agus Setiawan. 2018. "Pelatihan Penggunaan Penggunaan S Istem Informasi Kearsipanpada S D Negeri Basirih 2 Banjarmasin." Pp. 218–20 in *Prosiding Hasil-HasilPengabdiankepada Masyarakat*.
- Kurniawati Ika, Amsury Fachri, Heriyanto, and Fahdia Muhammad Rizy. 2022. "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Trello Untuk Meningkatkan Efektifitas Manajemen Proyek Pada Karyawan Pt. Jaya Persada Indonesia." *Abdi Teknayasa* 3(2):112–17.
- Norhikmah. 2019. "Rancang Bangun Dan Penggunaan Sistem Informasi Administrasi Siswa Berbasis Web Pada Paud Insan Mulia Dua." *Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat* 265–70.
- Setiawan, Yohanes, and Alfredo Pasaribu. 2023. "Pelatihan Manajemen Waktu Karyawan Pt. X Bidang Kontraktor Interior." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 3(1):107–13. doi: 10.52436/1.jpmi.929.
- Sundayana Made I. 2021. "Pelatihan Pengisian Logbook Stikes Buleleng Untuk Pelaporan Tri Dharma Saat Masa Pandemi Covid-19." Pp. 2051–57 in *Senadimas Undisksha*.
- Wijaya, Andy, and Johanes Fernandes Andry. 2020. "Perancangan Aplikasi E-Logbook Studi Kasus: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia." *63 ULTIMA InfoSys XI*(1).

Strategi Pengembangan BUMDesa yang Berdaya Saing di Era Digitalisasi Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi

Nurkhalik Wahdani^{1*}, Nur Rachma², Muhammad Hidayat³, Nurhaeda Z⁴, Nurul Izzanuridin⁵, Adella Viana⁶, Rifai Al Imunur⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia

Email: ¹nurkhalikwahdani@gmail.com, ²nurrachma@nobel.ac.id, ³hidayat2401@yahoo.com, ⁴nurhaeda@stienobel-indonesia.ac.id, ⁵nurulizzah@gmail.com, ⁶adllaviana@gmail.com, ⁷rifaial@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Data artikel:

Naskah masuk, 08 Mei 2023

Direvisi, 21 Juli 2023

Diterima, 23 Juli 2023

Kata Kunci:

BUMDesa
Digitalization
Technology

ABSTRAK

Abstract- BUMDesa must improve rural welfare in line with the digital era. Data collection, administration, and outreach are still carried out manually in many villages, as well as the lack of cooperation between related parties which causes the welfare of the villagers to not be optimal. The method used is lecture, simulation and question and answer. The result of this activity is that people's awareness and understanding of technological developments increases and with the completion of the activity it is hoped that the community can utilize technology in carrying out their daily activities in managing their business.

Abstrak- BUMDesa harus meningkatkan kesejahteraan pedesaan sejalan dengan era digital. Pendataan, pengadministrasian, dan sosialisasi masih dilakukan secara manual di banyak desa, serta kurangnya kerjasama antara pihak-pihak terkait yang menyebabkan kesejahteraan warga desa tidak maksimal. Metode yang digunakan adalah ceramah, simulasi dan tanya jawab. Hasil dari kegiatan ini adalah Kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang perkembangan teknologi meningkat dan dengan selesainya kegiatan diharapkan masyarakat dapat memanfaatkan teknologi dalam melakukan aktivitas sehari-harinya dalam mengelola usahanya.

Korespondensi:

Nurkhalik Wahdani Asbara

Sistem Teknologi dan Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia

Jl. Sultan Alauddin No.212, Mangasa, Kec. Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Desa adalah desa yang khas, dan desa (atau kawasan yang biasa disebut dengan nama lain, selanjutnya disebut Desa) adalah kesatuan masyarakat resmi dengan batas wilayah yang diizinkan untuk

mengatur dan mengawasi penyelenggaraan pemerintahan serta untuk kepentingan masyarakat setempat. sistem berdasarkan inisiatif lokal (UUD No 6 tahun 2014 n.d.).

BUMDesa adalah kelompok bentukan desa yang diawasi oleh masyarakat sesuai dengan kebutuhan dan keadaan keuangan desa (Agunggunanto et al. 2016). Desa dapat mendirikan perusahaan dagang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya sesuai dengan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 Tentang Pemerintahan Daerah, Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 2005 Tentang Desa, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa, dan Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2015 Tentang Desa. Dengan demikian, dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat, BUMDesa didirikan berdasarkan kebutuhan, potensi, dan kemampuan desa. Bumdes berperan penting dalam mendorong perekonomian daerah dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa antara lain dengan mendorong kemandirian ekonomi desa, menjaga kelangsungan usaha, meningkatkan kualitas hidup masyarakat desa, dan membina keberdayaan masyarakat (Ridlwani 2014).

Masyarakat dusun berinisiatif merencanakan dan mendirikan BUMDesa. BUMDesa diharapkan dapat mendorong dan menggerakkan ekonomi pedesaan di daerah tersebut. Masyarakat desa harus bertanggung jawab penuh atas pengelolaan sumber daya keuangan dusun. (Laru and Suprojo 2019). Pendekatan berbeda yang diwajibkan oleh undang-undang untuk mengurangi ketergantungan pada bantuan pemerintah dan memungkinkan desa menjadi mandiri adalah strategi untuk meningkatkan potensi ekonomi masyarakat melalui BUMDesa (Syarifudin and Astuti 2020).

Setiap kata umum yang membantu orang membuat, menyimpan, mengkomunikasikan, dan/atau mendistribusikan informasi disebut sebagai teknologi informasi (TI) (Rachmadi and Kom 2020). Ilmu yang mempelajari pembuatan, penerapan, pengembangan, pemeliharaan, atau pengelolaan sistem informasi berbasis komputer pada aplikasi perangkat keras dan perangkat lunak dikenal dengan pengertian teknologi informasi. Teknologi informasi juga dapat dipahami sebagai suatu fasilitas yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung dan meningkatkan kualitas informasi untuk setiap lapisan masyarakat secara cepat dan efektif. Salah satu fungsi teknologi informasi pada BUMDesa adalah kualitas laporan keuangan yang berasal dari peningkatan penggunaannya akan meningkat (Sukarini and Dewi 2018).

Agar Bumdesa dapat secara efektif menangani setiap risiko bisnis yang mungkin timbul, memulai atau membangun perusahaan atau bisnis Bumdes melibatkan perencanaan dan perhitungan bisnis yang matang (Yunita et al. 2019). Salah satu strategi untuk dapat mengembangkan BUMDesa dan UMKM menurut (Nuryanti 2019) adalah melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komputer atau (TIK) yang mana keberadaan TIK akan mendorong percepatan usaha dan membuka peluang pasar yang lebih luas.

Sejak zaman Pemerintahan Belanda dan Jepang, Salassae dikenal sebagai tempat peristirahatan untuk berdiskusi. Saat itu, Salassae dijadikan sebagai tempat musyawarah menjelang peresmian Gallarang Bulukumpa Toa yang dipimpin oleh seorang daeng Paesa Gallarang Lantung yang berkelana dari Kajang Laikang di bawah kekuasaan Kerajaan Gowa. Selama 25 tahun menjabat sebagai Bupati Tanete Bulukumpa Toa di Pemerintahan Karaeng Nojeng. Sekaligus menunjuk Gallarang, termasuk pemangku adat "7 Gallarang" yang kini menjadi desa. Tujuh Batu Peresmian, atau Batu Tujua, adalah tempat Gallarang diresmikan.

Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam hal ini:

a. Pemanfaatan Teknologi Informasi

- 1) Pemanfaatan teknologi informasi dapat membantu BUMDesa dalam mempercepat proses bisnis, mengelola data, dan meningkatkan efisiensi operasional. Beberapa teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan antara lain:

- 2) Website: BUMDesa dapat memiliki website yang berisi informasi tentang produk, layanan, dan profil BUMDesa.
 - 3) Aplikasi Mobile: Aplikasi mobile dapat digunakan untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan atau pembayaran produk BUMDesa.
 - 4) Sosial Media: BUMDesa dapat memanfaatkan media sosial untuk memperluas jangkauan pemasaran dan membangun brand awareness.
- b. Laporan Keuangan
- Laporan keuangan merupakan dokumen yang sangat penting bagi BUMDesa. Dengan laporan keuangan (Halim 2021), BUMDesa dapat memonitor keuangan dan kinerja bisnis secara berkala. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat laporan keuangan antara lain:
- 1) Membuat laporan keuangan secara berkala (bulanan, triwulan, atau tahunan)
 - 2) Melakukan pencatatan transaksi dengan rapi dan akurat
 - 3) Menggunakan software akuntansi untuk memudahkan pembuatan laporan keuangan
 - 4) Pelatihan dan Pengembangan SDM
- Pelatihan dan pengembangan SDM merupakan hal yang sangat penting dalam membangun BUMDesa yang berdaya saing di era digitalisasi. Beberapa pelatihan yang dapat diberikan antara lain:
- 1) Pelatihan penggunaan teknologi informasi
 - 2) Pelatihan manajemen keuangan
 - 3) Pelatihan pemasaran dan penjualan

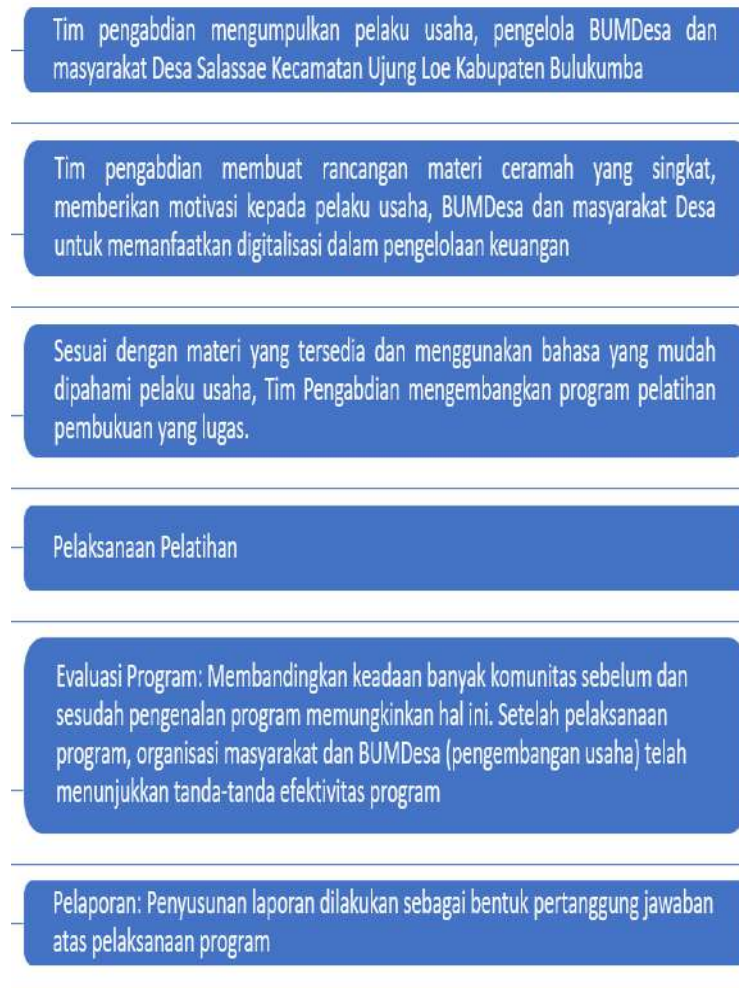
Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, diharapkan BUMDesa dapat memanfaatkan teknologi informasi dan laporan keuangan dengan optimal untuk membangun BUMDesa yang lebih berdaya saing di era digitalisasi.

Tujuan dari kegiatan ini adalah bagaimana memberdayakan masyarakat agar dapat menguasai dan memanfaatkan teknologi dengan baik. Hal ini melibatkan pelatihan keterampilan, pendidikan teknologi, dan pembangunan kapasitas individu dan kelompok dalam mengadopsi dan menggunakan teknologi secara efektif dan meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang perkembangan teknologi. Ini dapat mencakup penyuluhan tentang keamanan siber, privasi data, etika penggunaan teknologi, serta dampak sosial dan lingkungan dari inovasi teknologi. Berdasarkan kunjungan awal, usaha yang telah dilakukan oleh pihak mitra yaitu pemerintah desa adalah sosialisasi tentang perkembangan teknologi, namun usaha ini belum terlalu efektif karena masyarakat tidak diberikan kesempatan secara langsung untuk praktik, masyarakat hanya mendapatkan teori.

2. METODE PELAKSANAAN

Sasaran dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah Pengoptimalan potensi desa melalui pengembangan BUMDesa dengan pemanfaatan teknologi digital sehingga pengelola BUMDesa memiliki kemampuan dan kompetensi untuk mengurus program BUMDesa yang optimal dalam hal pengelolaan keuangan. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- a. Ceramah singkat dengan menggunakan modul digunakan untuk menyampaikan sejumlah materi kepada pelaku usaha dan BUMDesa yang menjadi peserta pelatihan.
- b. Pelaku usaha dan BUMDesa di ajarkan pengelolaan keuangan dengan sistem digitalisasi
- c. Tanya jawab dilakukan, dan tim pengabdian siap untuk membantu memberi arahan yang baik tentang prosedur dan tata cara memanfaatkan teknologi digitalisasi dalam pengelolaan keuangan



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

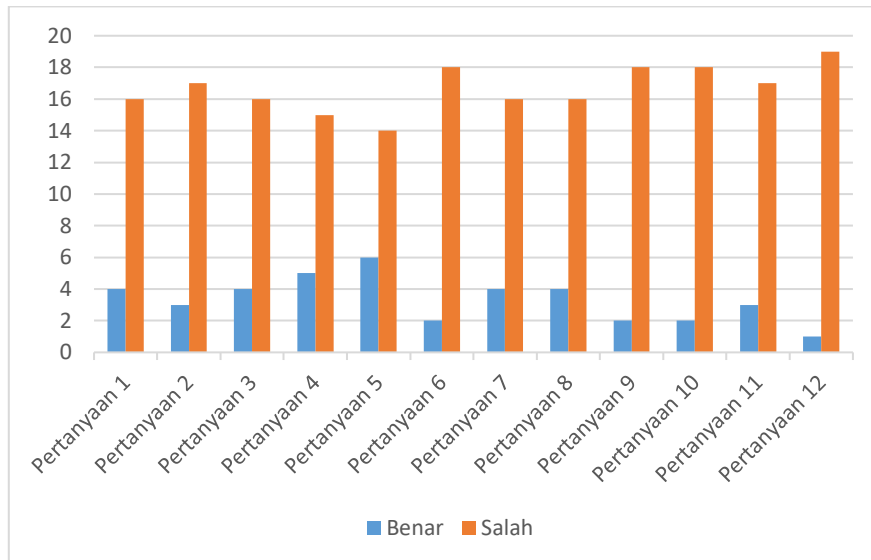
Permasalahan-permasalahan yang diperoleh oleh tim adalah:

- a. Aksesibilitas teknologi: Beberapa desa mungkin masih memiliki keterbatasan infrastruktur telekomunikasi dan akses internet yang terbatas. Hal ini dapat menghambat penggunaan dan penerapan teknologi oleh BUMDes
- b. Keterbatasan Sumber daya manusia: Desa-desa sering kali memiliki keterbatasan sumber daya manusia yang terampil dan berpengetahuan dalam hal teknologi.
- c. Biaya dan keuangan: Menerapkan teknologi seringkali memerlukan investasi awal yang signifikan. Biaya perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur telekomunikasi dapat menjadi beban keuangan yang berat bagi BUMDes, terutama jika sumber pendapatan terbatas.
- d. Penerimaan masyarakat: Penerimaan masyarakat terhadap penggunaan teknologi di desa juga bisa menjadi tantangan. Beberapa anggota masyarakat mungkin kurang akrab atau kurang percaya dengan teknologi baru, dan sulit bagi BUMDes untuk meyakinkan mereka tentang manfaatnya.

Tabel 1. Permasalahan Mitra dan Solusi

No	Permasalahan	Solusi
1	Aksesibilitas teknologi: Beberapa desa mungkin masih memiliki keterbatasan infrastruktur telekomunikasi dan akses internet yang terbatas. Hal ini dapat menghambat penggunaan dan penerapan teknologi oleh BUMDes	Pemerintah dapat bekerja sama dengan penyedia layanan telekomunikasi untuk meningkatkan infrastruktur telekomunikasi di daerah pedesaan, dengan adanya kegiatan pelatihan, pemerintah setempat diajarkan cara membuat proposal bantuan untuk memperoleh bantuan sarana dan prasarana berupa penyedia jaringan internet serta mengadakan pelatihan dan edukasi tentang perkembangan teknologi
2	Keterbatasan Sumber daya manusia: Desa-desa sering kali memiliki keterbatasan sumber daya manusia yang terampil dan berpengetahuan dalam hal teknologi.	Program pelatihan dan pendidikan secara rutin untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan masyarakat desa dalam hal teknologi. Pelatihan dapat mencakup penggunaan perangkat keras, perangkat lunak, aplikasi, pemasaran online, dan manajemen informasi.
3	Biaya dan keuangan: Menerapkan teknologi seringkali memerlukan investasi awal yang signifikan. Biaya perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur telekomunikasi dapat menjadi beban keuangan yang berat bagi BUMDes, terutama jika sumber pendapatan terbatas.	BUMDes dapat menjalin kemitraan dengan pihak eksternal, seperti pemerintah, organisasi non-pemerintah, lembaga keuangan, atau perusahaan swasta yang tertarik untuk mendukung pengembangan teknologi di desa
4	Penerimaan masyarakat: Penerimaan masyarakat terhadap penggunaan teknologi di desa juga bisa menjadi tantangan. Beberapa anggota masyarakat mungkin kurang akrab atau kurang percaya dengan teknologi baru, dan sulit bagi BUMDes untuk meyakinkan mereka tentang manfaatnya	Kampanye Edukasi dan Kesadaran: BUMDes perlu melakukan kampanye edukasi dan kesadaran yang efektif untuk menjelaskan manfaat dan potensi penggunaan teknologi bagi masyarakat desa.

Sebelum memulai kegiatan pengabdian, tim menyebarkan berupa kuisisioner untuk mengukur seberapa jauh pengetahuan masyarakat tentang pemanfaatan teknologi. Kuisisioner ini berisi beberapa pertanyaan tentang pengetahuan tentang teknologi dan pemanfaatan teknologi untuk pemasaran dan keuangan. Adapun hasilnya sebaran kuisisioner adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Sebaran kuisioner sebelum kegiatan

Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat masih kurang memahami tentang tentang teknologi, dan bagaimana memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar.

Proyek pengabdian masyarakat dilakukan selama dua hari, dengan agenda pembukaan didahulukan dari program pelatihan utama dan agenda penutupan di akhir. Kegiatan utama adalah pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknik, seperti ceramah, diskusi kelompok, dan simulasi. Tim pelaksana mempresentasikan berbagai materi dengan menggunakan format perkuliahan ini. Informasi yang tercakup dalam teknik perkuliahan ini adalah sebagai berikut: 1). Pengelolaan keuangan penting bagi pelaku usaha, BUMDesa, dan masyarakat desa 2). Kita harus selalu menyadari, melacak perubahan, dan memahami bagaimana menggunakan teknologi digital di era digitalisasi.



(a)



(b)

Gambar 3. (a) Peserta Pengabdian, (b) Suasana Pemaparan Materi

Setelah setiap presentasi subjek, percakapan diadakan agar peserta tidak bosan. presentasi pertama informasi tentang nilai manajemen keuangan dan penerapan teknologi digital. Putaran awal diskusi kemudian berlangsung. Di awal perbincangan, banyak peserta yang mengeluhkan pengelolaan produksi sendiri yang membuat sulit untuk menjaga kedisiplinan dalam pencatatan keuangan. Akibatnya, membagi waktu menjadi tantangan.

Para peserta juga cukup bersemangat untuk bertanya selama percakapan berlangsung. Bagaimana BUMDesa dapat menggunakan teknologi di era digital untuk memfasilitasi pekerjaannya secara lebih efektif adalah pertanyaannya. Metode simulasi dilanjutkan setelah semua materi telah dijelaskan dan percakapan sudah berjalan dengan baik.



Gambar 4. Suasana Diskusi

Dapat dikatakan bahwa tujuan proyek pengabdian masyarakat ini berhasil dicapai. Selama pelatihan ini, seberapa banyak masyarakat umum yang menyadari nilai penggunaan teknologi digital dalam pengelolaan keuangan BUMDesa. Implementasi pencapaian target materi yang direncanakan dimungkinkan. Telah dilakukan dengan benar dan sesuai dengan jadwal kerja dan tujuan yang telah ditetapkan dengan menggunakan informasi yang diberikan oleh spesialis dan instruksi langsung. Setelah menyelesaikan langkah awal, pemilihan bahan dilakukan dengan cara mensurvei permintaan masyarakat desa Salassae. Salah satu hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah mahirnya menggunakan teknologi dalam proses pemasaran produk dengan menggunakan media sosial dan mampu memanfaatkan aplikasi yang ada, yaitu Ms.excel, buku kas, dalam hal pencatatan keuangan dari usaha yang dijalankan.

a. Kemampuan Peserta dalam Mengikuti Setiap Proses Kegiatan

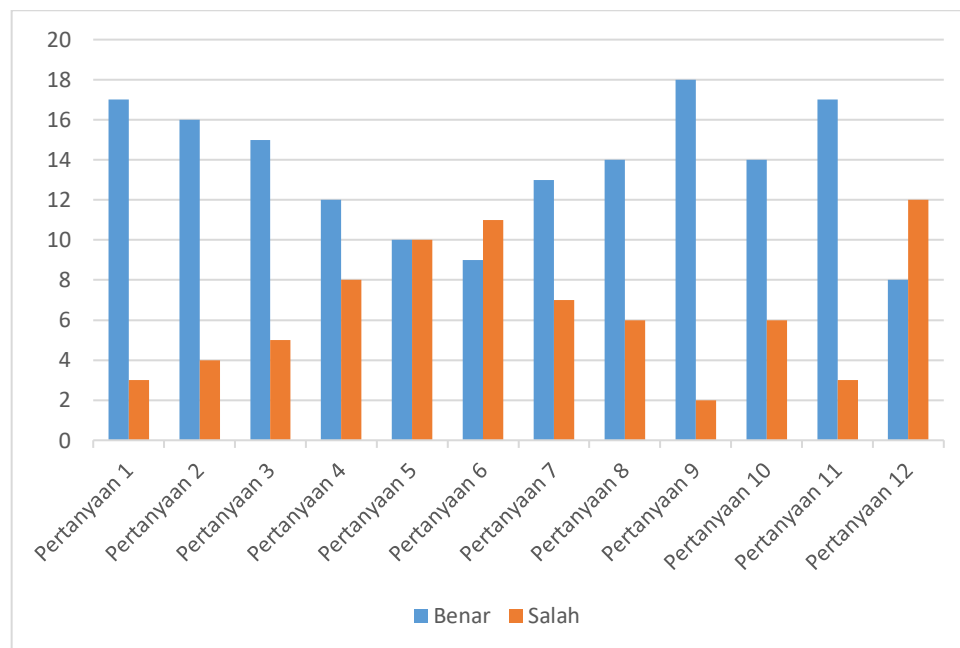
Masyarakat, pelaku usaha, dan pengelola BUMDesa Desa Salassae yang dituju penerima kegiatan pengabdian masyarakat ini dinilai memiliki kemampuan yang baik, dan antusiasme mereka untuk mengikuti setiap kegiatan yang telah direncanakan sangat responsif. Dukungan dari perwakilan pemerintah daerah, dalam hal ini Kepala Desa Salassae, Kecamatan Ujung Loe, Kabupaten Bulukumba, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan penuh selama kegiatan berlangsung, serta beberapa tokoh masyarakat, yang ikut ambil bagian dalam setiap proses kegiatan dan tidak segan-segan untuk bertanya kepada narasumber jika ada hal-hal yang kurang dipahami dan memberikan saran untuk memperpanjang waktu kegiatan. Pengabdian yang dilakukan dengan fokus pada pengembangan BUMDesa melalui pemanfaatan teknologi informasi dan laporan keuangan bertujuan untuk meningkatkan daya saing BUMDesa di era digitalisasi. Beberapa hasil yang dapat dicapai melalui pengabdian ini antara lain:

1) Peningkatan efisiensi operasional BUMDesa

Dengan pemanfaatan teknologi informasi seperti aplikasi mobile dan website, pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan dan pembayaran produk BUMDesa secara online. Hal ini dapat mempercepat proses bisnis dan meningkatkan efisiensi operasional BUMDesa.

- 2) Meningkatkan transparansi dan akuntabilitas keuangan BUMDesa
Dengan penggunaan software akuntansi, BUMDesa dapat dengan mudah mencatat dan memonitor transaksi keuangan mereka dengan rapi dan akurat. Selain itu, dengan pembuatan laporan keuangan secara berkala, BUMDesa dapat memperlihatkan secara transparan dan akuntabel keuangan mereka kepada pihak-pihak terkait seperti pelanggan, pemerintah desa, dan lembaga keuangan.
- 3) Meningkatkan pemasaran dan penjualan produk BUMDesa
Dengan memanfaatkan media sosial dan website, BUMDesa dapat memperluas jangkauan pemasaran produk mereka dan membangun brand awareness. Hal ini dapat membantu BUMDesa untuk meningkatkan penjualan produk dan mencapai target bisnis yang lebih tinggi.
- 4) Meningkatkan kemampuan SDM BUMDesa
Melalui pelatihan dan pengembangan SDM, BUMDesa dapat meningkatkan kemampuan dan kompetensi karyawan mereka dalam mengelola bisnis dan memanfaatkan teknologi informasi dengan baik. Hal ini dapat membantu BUMDesa untuk menghadapi tantangan di era digitalisasi dengan lebih baik.

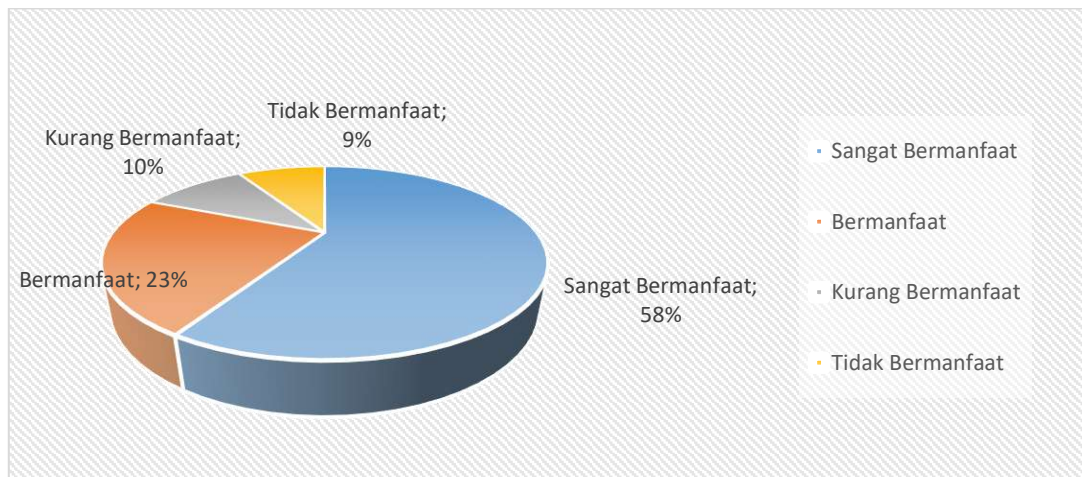
Setelah melakukan keseluruhan kegiatan pengabdian, tim kembali membagikan kuisinoer yang sama sebelumnya untuk mengetahui hasil yang dari kegiatan pengabdian. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Sebaran Kuisioener Pasca Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat telah mengetahui dan memahami tentang teknologi dan bagaimana memanfaatkan teknologi baik dari segi pemasaran dan bagian keuangannya.

Secara keseluruhan, pengembangan BUMDesa melalui pemanfaatan teknologi informasi dan laporan keuangan dapat memberikan manfaat yang besar bagi BUMDesa dalam meningkatkan daya saing mereka di era digitalisasi, bisa dilihat dari diagram hasil evaluasi kegiatan pengabdian dibawah ini:



Gambar 6. Hasil Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Dengan penggunaan teknologi informasi yang tepat dan pengelolaan keuangan yang baik, BUMDesa dapat menjadi lebih efisien, transparan, dan mampu bersaing dengan bisnis lainnya di era digitalisasi.

4. KESIMPULAN

Dedikasi pemerintah terhadap keberlangsungan BUMDesa ditunjukkan dengan pendanaan yang diberikan untuk pengembangannya. Melalui BUMDesa, pemerintah berperan sangat signifikan dalam pengentasan kemiskinan dan pemberdayaan desa. Ini juga menawarkan fasilitas pendukung untuk pengelolaan BUMDesa selain suntikan dana dari pemerintah.

Sekarang, desa memiliki otonomi untuk mengatur tanah, ekonomi, dan masyarakat mereka sendiri. Desa tercakup dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 6 Tahun 2014. Desa saat ini diberikan kekuasaan untuk mengatur wilayahnya sendiri dan dapat menciptakan ekonominya sendiri. Memanfaatkan sumber daya desa sebagai potensi desa merupakan salah satu dari beberapa strategi untuk meningkatkan perekonomian lokal. Masyarakat memiliki aset asli desa, seperti tanah, kolam, mata air, atau jenis sumber daya alam lainnya.

Pelaku usaha, pengelola BUMDesa, dan masyarakat harus mulai menggunakan teknologi dan menjadi tech savvy karena ke depannya akan sangat memudahkan pekerjaan mereka di segala bidang. Kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang perkembangan teknologi meningkat dapat dilihat diagram dan dengan selesainya kegiatan diharapkan masyarakat dapat memanfaatkan teknologi dalam melakukan aktivitas sehari-harinya dalam mengelola usahanya. Salah satu yang dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi yaitu proses pemasaran dengan menggunakan media sosial dan memanfaatkan aplikasi seperti Ms.Excel, buku kas dalam pencatatan keuangan usaha yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agunggunanto, Edy Yusuf, Fitrie Arianti, Edi Wibowo Kushartono, and Darwanto Darwanto. 2016. "Pengembangan Desa Mandiri Melalui Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes)." *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis* 13(1).
- Halim, Ismail. 2021. "Analisis Laporan Keuangan."
- Laru, Ferdi Harobu Ubi, and Agung Suprojo. 2019. "Peran Pemerintah Desa Dalam Pengembangan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes)." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (JISIP)* 8(4):367–71

- Nuryanti, Irni. 2019. "Strategi Pengembangan Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Kasus Di Bumdes Mitra Sejahtera Desa Cibunut Kecamatan Argapura Kabupaten Majalengka." *Jurnal Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis* 3(2):348–59.
- Rachmadi, Tri, and S. Kom. 2020. *Pengantar Teknologi Informasi*. Vol. 1. Tiga Ebook.
- Ridlwan, Zulkarnain. 2014. "Urgensi BUMDes Dalam Pembangunan Perekonomian Desa." *Fiat Justicia Jurnal Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Lampung* 8(3):424–40.
- Sukarini, Luh, and Putu Eka Dianita Marvilianti Dewi. 2018. "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pengalaman Kerja, Pelatihan, Dan Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Kualitas Laporan Keuangan BUMDes Di Kecamatan Negara." *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Undiksha* 9(3).
- Syarifudin, Akhmad, and Susi Astuti. 2020. "Strategi Pengembangan BUMDes Dalam Optimalisasi Potensi Ekonomi Desa Dengan Pendekatan Social Entrepreneur Di Kabupaten Kebumen." *Research Fair Unisri* 4(1).
- UU No 6 tahun 2014. n.d. "Undang-Undang Dasar Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa."
- Yunita, Khristina, Ira Grania Mustika, Sari Rusmita, Dwi Prihartini, and Uray Mustakim. 2019. "Konsep Pendirian Dan Pengembangan Bumdes." *Prosiding SATIESP* 171–77.

Pelatihan Komputer dan Penggunaan Microsoft Word Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Di *Homeschooling* Lantaburo Kabupaten Tangerang

Muhaimin Hasanudin^{1*}, Muhammad Rifqi², Ifan Prihandi³

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana, Indonesia

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana, Indonesia

Email: ¹muhaimin.hasanudin@mercubuana.ac.id, ²m.rifqi@mercubuana.ac.id, ³Ifan.Prihandi@mercubuana.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Data artikel:

Naskah masuk, 02 Maret 2023

Direvisi, 27 April 2023

Diterima, 07 Mei 2023

ABSTRAK

Abstract- Homeschooling (HS) Lantaburo is one of the alternative schools in the city of Tangerang which has a target of fostering and developing life skills for Students with Special Needs (ABK) so they can meet the basic needs of Activity of Daily Living (ADL) so that one day they can be independent and empowered in society. In implementing the ADL program, there are obstacles, namely the difficulty of keeping up with advances in computer technology as a medium for supporting the learning of ABK students. Based on these problems, this community service aims to introduce ABK students to operating computers and teach them how to use Microsoft Word features that can be used to learn typing and others. The method used is hands-on training on basic introduction to computers and Microsoft Word applications. Of the 26 students with special needs at HS Lantaburo who were given the opportunity by the teacher to take part in the training, there were 3 students namely Autism, Dyslexia, and Down Syndrome (DS) due to limited computer equipment and training time. The context of the training is based on the participant's ability to answer every question posed in the training, starting from managing text, fonts, data storage, etc. Meanwhile, making tables still requires frequent practice. The results of the training were that Autism and Dyslexia student participants had the same range of intelligence so they could follow the training well compared to DS participants. This can be seen from the results of the evaluation carried out after the training activities. ABK students can improve their ability to operate computer equipment and Microsoft Word software, including the ability to type, edit, and format documents. Increase motivation to study, more confidence and independent in operating computers and MS Word applications.

Kata Kunci:

Introduction to Computers
Microsoft Word

Abstrak- *Homeschooling* (HS) Lantaburo merupakan salah satu sekolah alternatif di kota Tangerang yang memiliki target pembinaan dan pengembangan *life skill* untuk Siswa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) agar dapat memenuhi

Special Needs Children

kebutuhan dasar *Activity of Daily Living* (ADL) sehingga kelak dapat mandiri dan berdaya dalam masyarakat. Dalam melaksanakan program ADL mempunyai kendala yakni kesulitan mengikuti kemajuan teknologi komputer sebagai salah satu media penunjang pembelajaran siswa ABK. Berdasarkan masalah tersebut, Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan siswa ABK dalam mengoperasikan komputer dan mengajarkan bagaimana menggunakan *future Microsoft Word* yang dapat digunakan untuk belajar mengetik dan lainnya. Metode yang digunakan yakni praktik langsung pelatihan tentang pengenalan dasar komputer dan aplikasi Microsoft word. Dari sebanyak 26 siswa/siswi ABK di HS Lantaburo yang diberikan kesempatan oleh guru mengikuti pelatihan ada 3 siswa yakni *Autism*, *Disleksia* dan *Down Syndrome* (DS) karena terbatasnya perangkat komputer dan waktu pelatihan. Adapun konteks pelatihan didasarkan pada kemampuan peserta untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dalam pelatihan, mulai dari mengatur teks, font, penyimpanan data, dan lain-lain sedangkan untuk membuat tabel masih perlu sering latihan. Hasil dari pelatihan bahwa peserta siswa *Autism* dan *Disleksia* memiliki rentang kecerdasan yang sama sehingga dapat mengikuti pelatihan dengan baik dibandingkan peserta DS. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan setelah diadakannya kegiatan pelatihan. Siswa ABK dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengoperasikan perangkat komputer dan perangkat lunak Microsoft Word, termasuk kemampuan untuk mengetik, mengedit, dan memformat dokumen. Meningkatkan motivasi belajar, lebih percaya diri dan mandiri dalam mengoperasikan komputer dan aplikasi Ms Word.

Korespondensi:

Muhaimin Hasanudin

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana, Jakarta
Jl. Meruya Selatan No. 1 Kembangan, Jakarta Barat 11650, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak-anak yang menderita keterbatasan fisik, mental, intelektual, sosial, dan emosional atau kelebihan khusus yang menghambat proses pertumbuhan dan perkembangan dibandingkan dengan anak lain yang normal (Hasanudin et al., 2021, Schieren et al., 2023). Menurut WHO (Organisasi Kesehatan Dunia), keterampilan hidup atau life skill adalah kemampuan untuk berperilaku dengan cara yang dapat beradaptasi positif memungkinkan seseorang untuk secara efektif menangani kebutuhan dan tantangan sehari-hari. Salah satu aktifitas di Homeschooling Lantaburo Tangerang Banten dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



(a)



(b)



(c)

Gambar 1. Aktifitas di HS Lantaburo (a) Asesmen anak; (b) belajar menulis; (c) pengenalan transportasi

Life skill merupakan hal yang sangat penting yang dibutuhkan seseorang dalam kehidupan seperti pengetahuan dan kemampuan untuk mandiri dalam kehidupan terutama bagi abk (Anggita, 2018). Kecakapan hidup bagi anak berkebutuhan khusus dapat diajarkan sejak usia dini. Tujuannya adalah membekali anak-anak berkebutuhan khusus dengan kecakapan hidup sejak dini, sehingga mereka dapat memenuhi kebutuhan dasar terkait dengan Activity of Daily Living (ADL), komunikasi dan juga pengembangan diri untuk dapat menjadi lebih baik nantinya. lebih mandiri dan dapat bersosialisasi ke masyarakat (Rupilele et al.,2021)

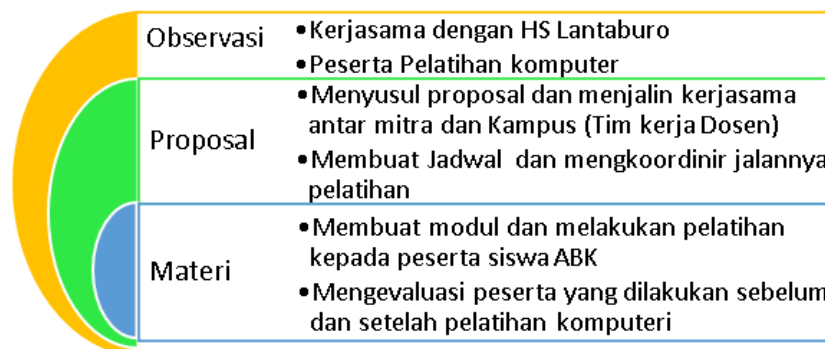
Pendidikan dalam dunia anak berkebutuhan khusus tidak hanya sebatas akademik. Anak berkebutuhan khusus, seperti anak autisme, ADHD, Cerebral Palsy, Epilepsy, ADHD, disleksia dan Down Syndrome membutuhkan pendidikan terkait dengan aktivitas kesehariannya (Rupilele et al.,2021). Pendidikan khusus mengikuti prinsip-prinsip pedagogis yang sehat yang dapat bermanfaat bagi semua anak. Pembelajaran yang berpusat pada anak lebih efektif dan bermanfaat bagi semua yang terlibat, terutama anak-anak secara keseluruhan. Bagaimana mereka beradaptasi dan mengembangkan sisa keterampilan yang mereka miliki untuk menjaga diri mereka sendiri, melindungi diri mereka dari bahaya, apa saja yang berkaitan dengan keterampilan secara umum.

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan siswa ABK dalam mengoperasikan komputer dan mengajarkan bagaimana menggunakan fitur Microsoft Word yang dapat digunakan untuk belajar mengetik dan lainnya. Metode yang digunakan yakni praktik langsung pelatihan tentang pengenalan dasar komputer dan aplikasi Microsoft word. Dari sebanyak 26 siswa/i ABK di HS lantaburo yang diberikan kesempatan oleh guru mengikuti pelatihan ada 3 siswa yakni Autism, Disleksia dan Down Syndrome (DS) karena terbatasnya perangkat komputer dan waktu pelatihan. Dari sebanyak 26 siswa/siswi ABK di HS lantaburo yang diberi kesempatan oleh guru untuk mengikuti pelatihan tersebut ada 3 siswa yakni Autism, Disleksia dan Down Syndrome (DS) karena terbatasnya perangkat komputer dan waktu pelatihan. Adapun konteks pelatihan didasarkan pada kemampuan peserta untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dalam pelatihan, mulai dari mengatur teks, font, penyimpanan data, dan lain-lain sedangkan untuk membuat tabel masih perlu sering latihan. Hasil dari pelatihan bahwa peserta siswa Autism dan Disleksia memiliki rentang kecerdasan yang sama sehingga dapat mengikuti pelatihan dengan baik dibandingkan peserta DS. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan sebelum dan setelah diadakannya kegiatan pelatihan. Dimana terdapat peningkatan pemahaman dan pengetahuan setelah dilaksanakannya kegiatan

pelatihan seperti Siswa ABK dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengoperasikan perangkat komputer dan perangkat lunak Microsoft Word, termasuk kemampuan untuk mengetik, mengedit, dan memformat dokumen. Meningkatkan motivasi belajar, lebih percaya diri dan mandiri dalam mengoperasikan komputer dan aplikasi Ms Word. Pengabdian ini diselenggarakan oleh Dosen Universitas Mercu Buana tahun ajaran 2022-2023.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat didasarkan pada observasi lapangan, menyelesaikan administrasi perizinan kepada mitra dalam hal ini Homeschooling Lantaburo, Pembuatan proposal, dan Pembuatan materi, Pelatihan sampai pada evaluasi hasil pelatihan, dapat dilihat dalam gambar 2 dibawah ini :



Gambar 2. Diagram tahapan kegiatan PKM

Kegiatan Program Kemitraan kepada masyarakat ini adalah para siswa kebutuhan khusus di Homeschooling Lantaburo yang berlokasi di Pabuaran karawaci Tangerang dan dilaksanakan setiap hari Jumat mulai tanggal 6 Januari sampai dengan 15 Februari 2023 dengan durasi pelatihan selama 2 jam disetiap sesinya yakni dari jam 09.00 - 11.00 WIB dengan sistem tatap muka. Peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah siswa anak kebutuhan khusus yang menderita autism, ADHD, dan epilepsi yang bisa membaca huruf dengan usia diatas sembilan (9) tahun di Homeschooling Lantaburo. Kegiatan dilakukan dengan metode gestural seperti bentuk isyarat tangan, lengan, muka, dan gerakan tubuh lainnya, metode modeling dengan mendemonstrasikan materi atau tugas supaya anak bisa mengetahui bagaimana dan apa yang harus dilakukan, praktik mengerjakan materi pelatihan langsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengenalan komputer dan penggunaan Microsoft Word bagi siswa berkebutuhan khusus di Homeschooling Lantaburo Kabupaten Tangerang terbagi menjadi beberapa tahapan pelaksanaan bisa dilihat pada tabel 1, yakni:

Tabel 1. Jadwal Pelatihan Komputer dan Ms. word

No	Waktu (WIB)	Tanggal	Acara	Pemateri
1	09.00– 11.00	4 Januari 2023	Pembukaan	Tim & Guru
2.	09.00– 11.00	6 Januari 2023	Pengenalan perangkat komputer dan fungsinya serta mengoperasikan komputer	Tim Pelaksana
3	09.00– 11.00	13 Januari 2023	Pengenalan tampilan dan format teks, Membuat dan menyimpan dokumen	Tim Pelaksana

No	Waktu (WIB)	Tanggal	Acara	Pemateri
4	09.00– 11.00	20 Januari 2023	Ms Word Membuat numbering dan bullet, Mengatur font dan margin	Tim Pelaksana
5	09.00– 11.00	27 Januari 2023	Membuat dan menghapus tabel Memanipulasi tabel	Tim Pelaksana
6	09.00– 11.00	3 Februari 2023	Menyisipkan simbol, nomor halaman dan gambar serta mencetak ke printer	Tim Pelaksana
7	09.00– 11.00	10 Februari 2023	Evaluasi	Tim Pelaksana
8	09.00– 11.00	15 Februari 2023	Penutupan	Tim & Guru

Kegiatan pengenalan komputer dan pelatihan yang telah dijalankan secara tatap muka diawali dengan kegiatan pembukaan yang dihadiri oleh Kepala Sekolah, para guru, tim pelaksana, dan peserta pembukaan pelatihan, dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Acara Pembukaan Pengenalan dan Pelatihan komputer dan Micr. Word

Bentuk kegiatan pengenalan komputer dan pelatihan penggunaan Ms Word di Homeschooling Lantaburo Karawaci Tangerang merupakan kegiatan berbentuk tambahan life skill diharapkan peserta mengerti cara mengoperasikan komputer dan bisa membuat tugas ataupun laporan menggunakan aplikasi microsoft word. Pertemuan setiap jumat pagi selama 6 (enam) pekan berlangsung selama 2 jam. Di setiap pertemuan diberikan materi pengenalan komputer dan pelatihan Ms Word serta pada tiap sesinya diberikan materi sesuai dengan disepakati, kegiatan pelatihan dapat dilihat pada tabel 1. jadwal pelatihan komputer.

Di awal pelatihan peserta diperkenalkan tentang komputer dan periferial lainnya seperti keyboard, mouse, printer serta fungsi dan kegunaan dari masing alat tersebut, diajarkan pula bagaimana cara mengoperasikan komputer untuk menghidupkan dan mematikan dengan benar. Pelatihan pengolahan data dengan microsoft word diawali dengan pengenalan fitur dan menu. Tim dosen menjelaskan fungsi dan menu dari Ms.Word. Siswa mengikuti petunjuk yang diberikan dan mencoba fungsi dan menu MS.Word, seperti Pengenalan layar dan pemformatan teks, Membuat dan Menyimpan Dokumen Ms Word, Membuat Numbering dan Bullet, Mengatur font dan Margin, membuat dan modifikasi tabel, menginsert gambar dan mencetak hasil pengolahan data ke printer, dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini.



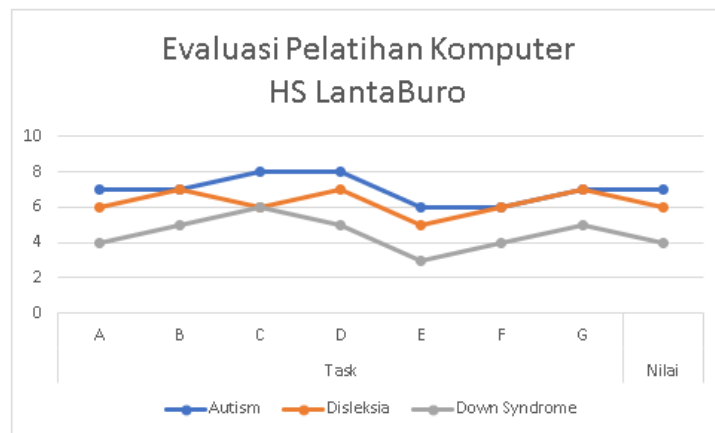
Gambar 4. Pelatihan Ms. Word Hs Lantaburo

Proses evaluasi dilakukan setelah pelatihan dan pemantauan peserta pelatihan, sehingga dapat diukur sejauh mana pelatihan selesai. Penilaian didasarkan pada bagian dari pelatihan yang dilakukan dengan memberikan beberapa tugas untuk diselesaikan peserta. Peserta harus menjawab tiga jenis pertanyaan, seperti: input kalimat sebanyak 250 kata dengan mengatur font, teks dan margin, membuat tabel, menyimpan data, dan mencetak data ke printer. Proses evaluasi bisa dilihat pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Evaluasi Peserta Pelatihan

Hasil dari evaluasi pelatihan bahwa peserta siswa Autism dan Disleksia memiliki rentang kecerdasan hampir sama sehingga dapat mengikuti pelatihan dengan baik dibandingkan peserta Down Syndrome (DS) dapat dilihat pada gambar 6 dibawah ini. Konteks penilaian didasarkan pada kemampuan peserta pelatihan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dalam pelatihan, mulai dari mengatur teks, font, dan penyimpanan data sedangkan untuk membuat tabel masih perlu sering latihan.



Gambar 6. Grafik evaluasi pelatihan

Keterangan Task (Jenis Pelatihan) :

- A : Operasi Komputer
- B : Text Formatting
- C : Menambah Bullets and Numbering
- D : Menambahkan Gambar
- E : Membuat dan memodifikasi Tabel
- F : Cetak Dokumen
- G : Menyimpan Dokumen

4. KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi dan observasi yang kami lakukan selama kegiatan bakti sosial ini, dapat disimpulkan bahwa program bakti sosial sebagai salah satu bentuk implementasi Tridharma perguruan tinggi mampu memberikan manfaat kepada peserta pelatihan.

Home School Lantaburo Tangerang yang saat ini menjadi mitra pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan ini merupakan sarana penyegaran dan pengetahuan baru yang efektif di bidang teknologi informasi di luar pembelajaran yang diperoleh di pelatihan ini dan dalam pelaksanaan program Tridharma perguruan tinggi yaitu pengenalan dan penggunaan komputer. Sebagai sarana evaluasi kinerja siswa pada Microsoft Word, tidak ada hambatan bagi guru selama proses pelatihan.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, kami menyarankan agar program pengabdian masyarakat seperti ini dijalankan secara rutin dan berkala, karena ada kebutuhan besar untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi pengumpulan data yang berbeda. informasi yang jauh lebih baik untuk meningkatkan kinerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Mercu Buana (UMB), Fakultas Ilmu Komputer Prodi Teknologi Informatika UMB, mahasiswa serta Guru Homeshooling Lantaburo khusus Ibu Ida Farida sebagai ketua yayasan HB Lantaburo yang telah mendukung sehingga pelaksanaan penelitian ini berlangsung lancar dan semoga bisa memberikan manfaat untuk anak spesial.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanudin, Muhaimin, Indrianto Indrianto, and Dadan Ramdhani. "PKM Peningkatan Kompetensi Terapis dalam Mengembangkan Media Terapi Sensori Integrasi bagi Anak Berkebutuhan

Khusus." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 8.1: 99-105.

Sutarni, S., Yusuf, M., & Anggrellangi, A. (2023). The Relationship between Inclusive Education Policy with Teachers' Attitude to Children with Special Needs at Inclusive School. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 9(1), 6-9.

Anggita, S. D. (2018, November). Pelatihan Penggunaan Microsoft Office Di Desa Umbulharjo Kecamatan Cangkringan. In *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, No. 1, pp. 301-306).

Rupilele, F. G. J., Palilu, A., Lopulalan, J., Pattiwael, M., & Lahallo, F. F. (2021). Pelatihan Pengenalan Dasar Komputer Dan Aplikasi Microsoft Office Kepada Anak-Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Klamalu Kabupaten Sorong. *J-DEPACE (Journal of Dedication to Papua Community)*, 4(1), 1-10.

Hasanudin, M., Arribathi, A. H., Yuliana, K., & Kristiadi, D. P. (2021, February). Increasing Independence of Cerebral Palsy Children using Virtual Reality based on Mlearning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1764, No. 1, p. 012119). IOP Publishing.

Febriani, N. Pemanfaatan Modul untuk membantu pembelajaran Microsoft Word pada siswa berkebutuhan khusus kelas X di SLB Negeri Balikpapan. In *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series* (Vol. 4, No. 2).

Schieren, J. (Ed.). (2023). *Handbook of Research on Waldorf Education*. Taylor & Francis.

Pelatihan Software Mendeley Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Tulis Mahasiswa

Fajar Adi Prakoso^{1*}, Nandang Bekt Karnowati², Eri Kristanto³

¹Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

^{2,3}Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Muhammadiyah Cilacap, Indonesia

Email: ¹f.adiprakoso@umj.ac.id, ²nandangbekt6633@gmail.com, ³erikrist@stiemuhcilacap.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Data artikel:

Naskah masuk, 03 Februari 2023

Direvisi, 20 April 2023

Diterima, 28 April 2023

Kata Kunci:

Mendeley

Papers

Quality Improvement

Training

ABSTRAK

Abstract - One of the indicators of the quality of higher education is the productivity of students in writing. The main problems faced by writers and participants when conducting research scientifically are originality, plagiarism, and compiling references. Besides that, some of the obstacles faced by students in general are their inability to write in terms of language and content. This training needs to be carried out in order to minimize the practice of plagiarism and manage references through presentations, practice, and questions and answers through three stages of activity namely the preparation, implementation, and evaluation stages. This service activity is carried out online via zoom with the target participants being final stage students who are currently or will be compiling a thesis. Based on the data, there were 112 applicants from various universities. Participants considered this workshop to be very important for the preparation of the final project and to avoid plagiarism.

Abstrak - Indikator mutu dari perguruan tinggi salah satunya adalah produktifitas mahasiswa dalam menulis. Masalah utama yang dihadapi penulis dan peserta saat melakukan penelitian secara ilmiah adalah orisinalitas, plagiarisme, dan menyusun referensi. Disamping itu beberapa kendala yang dihadapi oleh mahasiswa pada umumnya adalah ketidakmampuan mereka untuk menulis dari segi bahasa maupun konten. Pelatihan ini perlu dilakukan dalam rangka meminimalisir praktik plagiarism dan mengelola referensi melalui presentasi, praktek, dan tanya jawab melalui tiga tahap kegiatan yakni tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara daring melalui zoom dengan target peserta adalah mahasiswa tahap akhir yang sedang atau akan menyusun skripsi. Berdasarkan data jumlah pendaftar berjumlah 112 orang yang berasal dari berbagai universitas. Peserta menilai workshop ini

sangat penting untuk penyusunan tugas akhir dan menghindari praktek plagiasi.

Korespondensi:

Fajar Adi Prakoso

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Ciputat, Jakarta Indonesia

1. PENDAHULUAN

Karya Ilmiah merupakan faktor penting kontribusi suatu perguruan tinggi bagi ilmu pengetahuan. Seluruh civitas akademika berlomba membuat suatu karya yang memiliki manfaat dan kontribusi nyata di masyarakat. Namun tidak mudah melakukan hal itu karena keterbatasan pengetahuan dan lingkungan yang tidak mendukung hal tersebut. Beberapa perguruan tinggi belum membuat aturan penulisan yang sesuai dengan standar ilmiah yang diakui secara global. Sementara itu persaingan dalam dunia pendidikan saat ini, khususnya pendidikan tinggi sangat ketat karena universitas berusaha menciptakan kualitas untuk bersaing dengan institusi lain Indikator mutu mengacu pada tridharma yang ada di perguruan tinggi. Hal ini sesuai dengan perubahan kriteria evaluasi akreditasi universitas. Salah satu penilaiannya adalah produktivitas menulis siswa. Masalah yang sering dihadapi penulis dan kolaborator saat menulis artikel ilmiah meliputi masalah orisinalitas, praktik plagiarisme, dan penyiapan kutipan.

Pada era digitalisasi dewasa ini melakukan plagiasi merupakan hal sangat mudah dimana data maupun informasi bisa diakses dengan menghasilkan karya secara instan, yang tentu itu adalah perbuatan yang menghina dan tidak menghormati pembuat karya yang diplagiasi (Purba et al., 2020). Disamping itu beberapa kendala yang dihadapi oleh mahasiswa pada umumnya adalah ketidakmampuan mereka untuk menulis dari segi bahasa yang maupun konten yang hendak disajikan sehingga terkadang apa yang ditulis belum tentu bisa dipahami dan menjawab maksud tulisan yang di buat, selain itu alasan lainnya yaitu kurangnya motivasi, waktu dan sedikitnya referensi. Seorang mahasiswa yang diberi tugas belajar untuk menulis laporan tentang topik tertentu sering tidak dapat diselesaikan tepat waktu karena minimnya referensi yang diperoleh. Karya ilmiah adalah karya tulis yang susunannya tersusun secara berurutan dan sistematis sesuai kaidah keilmuan (Sujarwati et al., 2021). Tugas karya tulis ilmiah yang diberikan dapat bermanfaat untuk melatih mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir atau skripsi (Oktaviyanti et al., 2021).

Pada umumnya banyak pelanggaran yang dilakukan, khususnya penulisan publikasi ilmiah adalah tindakan plagiat yakni penjiplakan atau pengambilan karya tulis berupa, opini atau gagasan dari orang lain. serta menjadikannya seolah karangan dan pendapat sendiri (KKBI). Plagiarisme merupakan tindakan mengambil hasil karya tulis orang lain atau ide dengan tidak menyebutkan sumbernya serta mengakui hasil karya itu adalah miliknya sendiri (Risparyanto, 2020). Plagiarisme adalah kejahatan yang dilarang karena melanggar undang-undang hak cipta. dan kerap sekali dilakukan oleh banyak orang. Perlu dalam membuat karya tulis mengutip atau mensitasi untuk menghindari plagiarisme karena hal itu memiliki kaitan (Sari Nila P, lenny, 2021)

Dalam upaya meminimalkan praktik plagiarisme perlu diadakan pendeteksian penulisan. Untuk mengikuti kaidah penulisan ilmiah yang tepat maka tulisan yang berasal dari karya orang lain harus disebutkan sumbernya sehingga perlu disitasi. Untuk membuat sitasi yang mudah dan tercantum pada daftar Pustaka serta terhubung dengan software pengolah kata seperti Microsoft word maka perlu menggunakan tools atau perangkat lunak (Setiawan et al., 2019). Dalam jurnal terakreditasi dan publikasi internasional, tuntutan mengharuskan penulisan artikel menggunakan aplikasi. Mendeley adalah software untuk mengelola referensi dan sitasi yang membantu dalam mengorganisir artikel ilmiah seperti mencari

referensi, membuat kutipan dan daftar Pustaka serta menjalin kolaborasi dalam jaringan sosial (Isa et al., 2016).

Mendeley merupakan aplikasi populer yang digunakan sebagai pengelolah daftar pustaka dengan jutaan pengguna (Costas,Zahedi,Wouters,2014). Mendeley dapat mengintegrasikan “citation & reference manager” kedalam suatu tulisan baik skripsi, tesis, desertasi maupun karya ilmiah lainnya. Penggunaan Mendeley dapat memudahkan penulis untuk mengatur penulisan dengan cara yang valid sehingga tidak perlu lagi mengecek berkali-kali apakah referensi yang dikutip tercantum dalam daftar pustaka atau tidak (Ali Sadikin et al., 2021). Mendeley dapat memudahkan pengelolaan berkas artikel ilmiah yang ditulis agar rapi, mudah dalam membuat abstrak dan disitasi (Windarto et al., 2018)

Berdasarkan analisa situasi dan permasalahan yang ada maka kami mencoba mencari solusi agar mahasiswa diharapkan dapat membuat karya ilmiah yang baik sesuai dengan standar penulisan ilmiah dan menghindari plagiarisme dengan mengadakan pelatihan software Mendeley ini agar orisinalitas karya ilmiah dapat terjaga serta menghasilkan karya penelitian berskala Internasional yang bereputasi sehingga dapat berkontribusi bagi ilmu pengetahuan.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara daring melalui Zoom dengan sasaran individu yaitu mahasiswa tahap akhir yang sedang atau akan menyusun skripsi. Berdasarkan data jumlah pendaftar terdapat peserta yang berasal dari berbagai universitas maupun sekolah tinggi yang berdomisili di Jakarta, Jawa Barat dan Jawa Tengah. Berikut tabel profil peserta yang terdaftar dan mengikuti pelatihan.

Tabel 1. Data Peserta Pelatihan

No	Perguruan Tinggi	Jumlah
1	STIE Muhammadiyah Cilacap	60
2	Universitas Pancasakti Tegal	27
3	Universitas Muhammadiyah Jakarta	16
4	STIE Sutaatmadja	9

Metode yang digunakan adalah presentasi, latihan dan tanya jawab. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dapat dijelaskan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan mencatat jumlah partisipasi peserta yang ikut dalam acara dan membuat Group Whatsapp untuk kelancaran komunikasi dan membagikan bahan kegiatan saat kegiatan berlangsung. Disamping hal itu tim pengabdian menyajikan bahan materi tentang aplikasi mendeley yang diberikan kepada peserta dimulai dengan pengenalan aplikasi, manfaat dan cara menginstal Mendeley.

B. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, materi disampaikan dengan menginstall dan menggunakan aplikasi Mendeley. Materi disampaikan dalam bentuk presentasi Power Point lalu dilanjutkan dengan praktek menginstall aplikasi mendeley lalu menghubungkan ke Microsoft word, praktek melakukan sitasi, membuat

referensi setelah itu dilakukan bimbingan praktek melalui penjelasan tiap langkah demi langkah agar peserta kegiatan dapat dengan mudah memahami dan mengikuti.

C. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui Google form berupa beberapa pertanyaan terkait topik seputar kesan, manfaat dan saran mahasiswa dalam mengikuti pelatihan ini serta respon peserta dalam menggunakan aplikasi mendeley.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyampaian materi presentasi aplikasi referensi Mendeley diawali melalui penyampaian materi dari pengertian mendeley dan juga kelebihanannya. Peserta berinteraksi dalam paparan materi yang diberikan, kendala atau hambatan yang mereka alami selama mengerjakan tugas akhir disampaikan. Disampaikan pula Beberapa kelebihan mendeley diantaranya adalah dapat mendeteksi secara otomatis file yang dimasukkan seperti penulis, halaman, judul, abstrak, jenis file dan lainnya tanpa harus memasukkannya secara manual satu per satu. Penulis dapat menyesuaikan tulisan karena dapat diedit, Memudahkan penulis untuk mengakses kapanpun dan dimanapun karena mendeley terhubung lewat website, tiap karya ilmiah yang diupload secara otomatis akan berurutan sehingga penulis tidak perlu mengurutkan secara manual satu persatu. Diharapkan peserta dalam paparan ini dapat memperbaiki kualitas penulisan dan menghindari praktek plagiasi dengan tetap menjaga kaidah penulisan ilmiah. Adapun tahapan pelaksanaan dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Pelaksanaan Pelatihan

Paparan tentang materi pengenalan aplikasi mendeley reference dimulai dengan penyajian materi tentang pengertian mendeley dan juga kelebihanannya. Beberapa kelebihan mendeley diantaranya adalah dapat mendeteksi secara otomatis file yang dimasukkan seperti penulis, halaman, judul, abstrak, jenis file dan lainnya tanpa harus memasukkannya secara manual satu per satu persatu. Penulis dapat menyesuaikan tulisan karena dapat diedit, Memudahkan penulis untuk mengakses kapanpun dan dimanapun karena mendeley terhubung lewat website, tiap karya ilmiah yang diupload secara otomatis akan berurutan sehingga penulis tidak perlu mengurutkan secara manual satu persatu.

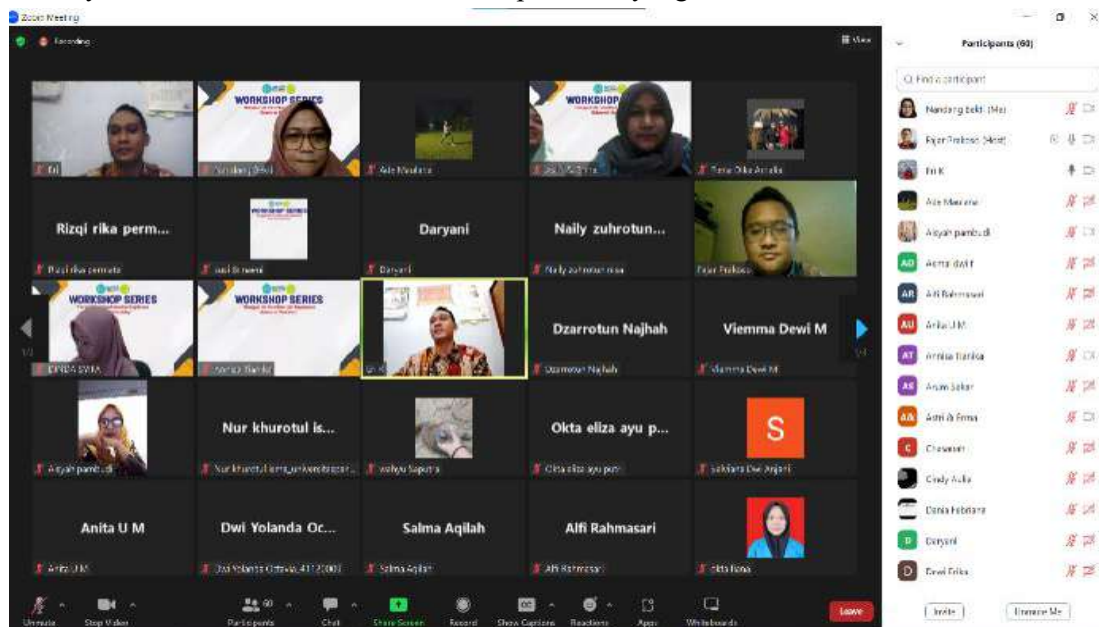


Gambar 3. Penyampaian Materi Terkait Mendeley

Pada langkah berikutnya setelah memberikan penjelasan terkait mendeley, dilakukan praktek menginstal mendeley secara langsung melalui situs mendeley.com dengan mengklik create free account kemudian mengunduh dan menginstall plugin ke microsoft word. Setelah mendeley berhasil di instal dilakukan praktek dengan membuat library, mengelola dokumen referensi, membuat sitasi dan daftar pustaka, mensinkronkan file referensi dengan mendeley online dan mengkolaborasikan mendeley dengan pengguna lainnya. Target yang ingin dicapai adalah mahasiswa memiliki akun mendeley dan dapat menggunakan referensi melalui fitur yang tersedia lalu mempraktekkannya dalam mengerjakan karya tulis ilmiah.

B. Evaluasi Pelatihan

Untuk memastikan pelatihan sesuai dengan tujuan yang diharapkan peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan masukan terkait pelatihan yang dilakukan.



Gambar 4. Peserta Mengisi GForm sebagai bahan Evaluasi

Panitia juga memberikan link gform kepada peserta sebagai bagian evaluasi dari pelatihan ini guna perbaikan diwaktu yang akan datang. Dari 112 respon peserta yang masuk sebagian besar merasa pelatihan dilakukan sangat bermanfaat dan diharapkan saran kedepannya dapat melakukan pelatihan secara luring.

4. KESIMPULAN

Mendeley merupakan aplikasi yang sangat penting untuk meminimalisir praktek plagiarism yaitu dengan menciplak atau mengcopy karya orang lain yang kerap kali dilakukan. Bagi mahasiswa khususnya mendeley dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir atau membuat karya ilmiah. Pelatihan ini dilakukan dengan presentasi, praktek, dan tanya jawab melalui tiga tahap kegiatan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Peserta pada pelatihan ini aktif dalam bertanya maupun diskusi sehingga kegiatan ini sangat bermanfaat terutama bagi mereka yang pertama kali mengenal aplikasi Mendeley. Di sesi penutup kegiatan peserta mengharapkan kegiatan ini dapat dilanjutkan secara luring dilain waktu dengan topik yang berbeda mengingat terbatasnya interaksi karena hanya melalui media daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai penulis, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada semua peserta, yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu yang telah membantu dan berkontribusi dalam kegiatan pengabdian maupun dalam membuat artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Sadikin, Asni Johari, Jodion Siburian, Ervan Johan Wicaksana, & Desfaur Natalia. (2021). Pelatihan Mendeley untuk Menunjang Karya Ilmiah Guru-Guru SMAN Titian Teras H. Abdurrahman Sayoeti. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.5441>
- Costas, Zahedi, W. (2014). Full-Text Citation Analysis : A New Method to Enhance. *Journal of Association for Information Science and Technology*, 64(July), 2003–2019. <https://doi.org/10.1002/asi>
- Isa, S. M., Soewito, B., & Gunawan, F. E. (2016). Pengaruh Perangkat Lunak Manajemen Referensi Pada Peningkatan Motivasi Publikasi Para Pendidik. *ETHOS (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 243. <https://doi.org/10.29313/ethos.v0i0.1795>
- Oktaviyanti, I., Umar, U., Erfan, M., Novitasari, S., & Mauluda, M. A. (2021). Sosialisasi Wawasan Plagiarisme Karya Tulis Ilmiah Untuk Mahasiswa Selama Perkuliahan Online Di Masa Pandemi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 279. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4912>
- Purba, I. P. M. H., Adrianto, H., & Silitonga, H. T. H. (2020). Penguatan Kompetensi Guru Biologi Sidoarjo Menghasilkan Buku Ajar Bebas Plagiarisme. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24036/abdi.v2i2.69>
- Risparyanto, A. (2020). Turnitin Sebagai Alat Deteksi Plagiarisme. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 11(2), 126–135. <https://doi.org/10.20885/unilib.vol11.iss2.art5>
- Sari Nila P, L. N. A. (2021). Upaya Pencegahan Plagiarisme Dengan Menggunakan Aplikasi Mendelay Dalam Melakukan Penulisan Sitasi Dan Referensi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4, 587–588.
- Setiawan, D., Hamzah, H., & Arlenny, A. (2019). Pelatihan Ms.Word & Mendeley Untuk Penulisan Karya Ilmiah Dosen Fakultas Teknik Unilak. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 172–179. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i1.2215>
- Sujarwati, I., Azwandi, A., & Syafryadin, S. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mendeley dalam Pengelolaan Sitasi dan Referensi Karya Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v2i1.18303>
- Windarto, A. P., Hartama, D., Wanto, A., & Parlina, I. (. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Mendeley Desktop Sebagai Program Istimewa Untuk Akademisi Dalam Membuat Citasi Karya Ilmiah. *AKSIOLOGIYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 145–150. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/aks.v2i2.1319>

Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya

Aris Kusumawati^{1*}, Sri Hidayati², Raulia Riski³, Muhammad Zhahnur Arif⁴, Ridho Rahmatullah⁵, Annisa Nur Salsabilla⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Surabaya, Indonesia

Email: ¹arisk@ittelkom-sby.ac.id, ²srihidayati@ittelkom-sby.ac.id, ³rauliariski@ittelkom-sby.ac.id, ⁴muhammad.zhahnur.21@student.is.ittelkom-sby.ac.id, ⁵ridho.rahmatulloh.21@student.is.ittelkom-sby.ac.id, ⁶annisa.nur.21@student.is.ittelkom-sby.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Data artikel:

Naskah masuk, 30 Desember 2022

Direvisi, 07 Maret 2023

Diterima, 19 April 2023

Kata Kunci:

Community Service
Canvas
Design
High School Student

ABSTRAK

Abstract- The rapid development of science and technology has resulted in various applications that can help various human needs, including in terms of design. Currently, there are various online-based design applications that provide a variety of attractive designs that can be accessed for free or for a fee, including Canva. This community service aims to increase the design creativity of SMAN 1 Surabaya students, especially in making poster designs with the Canva application. The results of the training showed that SMA Negeri 1 Surabaya students agreed that the training could increase students' knowledge and skills in making poster designs using Canva, as seen from the results of the questionnaire where 81.33% of students gave very good predicates to the training they had attended. The knowledge gained during the training is expected to be useful for students in the short and long term, namely in the wider scope of student life in the future.

Abstrak- Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menghasilkan berbagai aplikasi yang dapat membantu berbagai kebutuhan manusia, termasuk dalam hal desain. Saat ini terdapat berbagai aplikasi desain berbasis online yang menyediakan berbagai desain menarik yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar, termasuk Canva. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas desain siswa SMAN 1 Surabaya, terutama dalam pembuatan desain poster dengan aplikasi Canva. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri 1 Surabaya setuju bahwa pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam membuat desain poster menggunakan Canva, dilihat dari hasil kuesioner dimana 81,33 % siswa memberikan predikat sangat baik terhadap pelatihan yang telah diikuti. Pengetahuan yang didapat saat pelatihan diharapkan dapat berguna bagi siswa dalam jangka pendek maupun jangka panjang, yaitu dalam ruang lingkup kehidupan siswa yang lebih luas kedepannya.

Korespondensi:

Aris Kusumawati

Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Surabaya
Jl. Ketintang No. 156 Ketintang Kec. Gayungan Surabaya, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menghasilkan berbagai aplikasi yang dapat membantu kegiatan manusia sehari-hari menjadi lebih mudah dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Banyak aplikasi atau perangkat lunak saat ini yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran berbasis multimedia, baik didedikasikan untuk membantu guru maupun untuk membantu murid dalam pembelajaran daring maupun luring (Makruf, 2017), (Wirawan & Nur, 2021), (Riadi et al., 2022). Namun karena pesatnya perkembangan teknologi, selain pembelajaran di kelas, siswa harus dibekali berbagai kemampuan *softskill* sejak dini, karena siswa dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Nur & Irianti, 2022). *Softskill* merupakan salah satu jenis kemampuan selain *hardskill*, dimana *hardskill* menekankan pada peningkatan intelektual yang langsung pada permasalahan, sedangkan *softskill* lebih menekankan pada pembelajaran yang sifatnya untuk mengasah keterampilan hidup secara personal, maupun dalam kehidupan sosial lainnya (Makruf, 2017). Diantara *softskill* yang dibutuhkan oleh siswa adalah kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kemampuan berkolaborasi atau bekerjasama, kemampuan *public speaking*, kemampuan komunikasi, kemampuan manajemen waktu, kemampuan kepemimpinan, dan kemampuan kreatif (Kosanke, 2019), (Nuraida et al., 2022), (Divia et al., 2022). Dalam hal kreativitas, termasuk didalamnya adalah kemampuan mendesain, yang mana diperlukan siswa untuk mendesain berbagai keperluan mereka, seperti dalam pengerjaan *project* sekolah dan tugas-tugas daring (Alhasbi et al., 2022), (Alwi Dalimunthe & Reinita, 2022), (Patridina & Listyaputri, 2022), (Santosa et al., 2022), sekaligus untuk mengimbangi kemajuan penyebaran informasi digital yang pesat saat ini agar hasil karya siswa menjadi lebih menarik.

Saat ini ada berbagai aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik, yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar untuk berbagai kebutuhan termasuk untuk kebutuhan pendidikan, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform *design* yang kobolaratif untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam membuat bermacam-macam desain sesuai keperluan pengguna, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas desain dengan lebih baik. Diantara contoh penggunaan aplikasi Canva adalah untuk membuat kartu ucapan, poster, brosur infografik, undangan, sertifikat, serta presentasi bahan pembelajaran.

Pada saat diskusi dengan perwakilan SMAN 1 Surabaya yang dilakukan sebelum penetapan pelatihan yang akan dilaksanakan, diketahui bahwa kemampuan desain siswa masih dianggap kurang. Menurut perwakilan mitra yaitu Wakil Kepala Sekolah bidang Humas, Bapak Rusnawi, diketahui juga bahwa sebagian kecil siswa SMA N 1 Surabaya sudah menggunakan aplikasi desain Canva, namun kemampuan desain yang dimiliki masih harus ditingkatkan. Oleh karena itu, pelatihan desain Canva dipilih sebagai tema utama kegiatan pengabdian masyarakat ini, khususnya dalam bentuk pelatihan pembuatan poster.

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMAN 1 Surabaya diadakan dalam dua pelatihan kepada guru dan siswa-siswa SMAN 1 Surabaya. Pelatihan Canva di SMAN 1 Surabaya diberikan oleh mahasiswa prodi Sistem Informasi Institut Teknologi Telkom Surabaya, guru-guru SMAN 1 Surabaya mengikuti pelatihan Canva dengan membuat materi pembelajaran sesuai bidang pengajaran guru masing-masing. Setelah guru-guru membuat materi pembelajaran menggunakan canva diadakan

penilaian hasil pembuatan materi pengajaran dengan dipilih desain terbaik dan menarik sebagai bentuk peningkatan soft skill setelah pelaksanaan pelatihan. Pelatihan Canva sudah pernah dilakukan sebelumnya dalam dunia pendidikan dan mendapatkan hasil yang positif, baik itu pelatihan Canva bagi guru (Faisol & Chasanah, 2022)(Sinduningrum et al., 2021)(Mulyawati et al., 2022)(Pagi et al., 2022), maupun pelatihan Canva bagi siswa (Septiarini et al., 2022)(Chairunnisa & Sundi, 2021). Oleh sebab itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan hasil yang positif untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas desain siswa SMA N 1 Surabaya.

Pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya bertujuan untuk menunjang kemampuan desain yang mungkin diperlukan oleh para siswa saat ini dalam jangka pendek dan diharapkan dapat terus dimanfaatkan untuk berbagai keperluan siswa pada lingkungan yang lebih luas dalam jangka panjang. Berdasarkan target tersebut, siswa SMA N 1 Surabaya diberikan pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva agar dapat menambah ide atau kreativitas siswa dalam mendesain suatu karya untuk peningkatan kualitas publikasi berbagai produk atau kegiatan siswa di sekolah. Selain itu, kemampuan mendesain poster yang baik dapat juga digunakan untuk promosi bisnis yang mungkin dimiliki oleh siswa (Monitasari, 2021)(Septiarini et al., 2022)(Gunawan & Rachmani, 2022)(Fuadiputra et al., 2022).

2. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya dalam penelitian ini merupakan bagian dari program pengabdian masyarakat yang dijalankan oleh tiga orang dosen dan tiga orang mahasiswa Sistem Informasi Institut Teknologi Telkom Surabaya. Pelatihan Canva ini dilakukan di SMAN 1 Surabaya, Jawa Timur, pada tanggal 30 September 2022. Pelaksanaan pelatihan dilakukan setelah melalui analisis permasalahan yang telah dijabarkan pada pendahuluan, dimana kemudian telah dilakukan juga analisis kebutuhan mitra agar didapatkan solusi yang berguna bagi SMA N 1 Surabaya yang merupakan mitra program pengabdian masyarakat ini. Berikut merupakan rincian tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan mulai dari perencanaan awal hingga penyusunan laporan akhir:

A. Perencanaan Awal Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Target kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan bagi siswa sekolah menengah atas yang berlokasi di Surabaya, namun sebelum pencarian mitra, dilakukan perencanaan awal terlebih dahulu terkait alternatif-alternatif pelatihan yang dapat dilakukan melalui *brainstorming* dengan anggota kegiatan pengabdian masyarakat yang akan berperan sebagai pengisi materi pelatihan.

Hasil yang didapatkan diantaranya adalah beberapa jenis pelatihan seperti pelatihan literasi komputer, pemrograman dasar, dan desain menggunakan Canva. Beberapa alternatif ini kemudian dimasukkan kedalam proposal saat pencarian mitra untuk kemudian ditawarkan sebagai kegiatan yang dapat dipilih sesuai kebutuhan mitra.

B. Pencarian Mitra Program Pengabdian Masyarakat

Pencarian mitra dilakukan dengan mengunjungi beberapa sekolah menengah atas yang berlokasi di Kota Surabaya. Pada saat pencarian mitra ini, anggota tim pengabdian masyarakat dari IT Telkom Surabaya berdiskusi dengan pihak sekolah yang dikunjungi terkait permasalahan yang menjadi perhatian pihak sekolah untuk diselesaikan berdasarkan alternatif-alternatif pelatihan yang sudah direncanakan sebelumnya. Jika permasalahan mitra dapat diselesaikan dengan solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian masyarakat dan tidak ada kendala lain yang menghalangi terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat dari kedua belah pihak, maka kerjasama

dengan mitra dapat dilakukan. Mitra sekolah yang kemudian sesuai dengan kriteria dan bersedia menjalankan program pengabdian masyarakat ini adalah SMA N 1 Surabaya.

C. Penentuan Materi dan Jadwal Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dengan Mitra

Setelah berdiskusi dengan perwakilan sekolah SMA N 1 Surabaya, pelatihan yang disepakati untuk dilakukan adalah pelatihan desain menggunakan Canva bagi siswa kelas XI. Canva menawarkan berbagai *fiture* desain yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti desain dokumen, presentasi, media sosial, sertifikat, poster, undangan, dan masih banyak lainnya. Berdasarkan berbagai *fiture* ini, kedua belah pihak sepakat untuk memberikan pelatihan desain poster kepada siswa karena ilmu yang dipelajari dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam jangka pendek untuk berbagai kegiatan di sekolah, maupun jangka panjang untuk kebutuhan siswa yang lebih luas kedepannya. Waktu pelaksanaan kegiatan yang ditawarkan oleh mitra melalui Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas SMA N 1 Surabaya adalah dapat dipilih di hari kerja pada bulan Agustus hingga Desember 2022.

D. Pembuatan Materi Pelatihan Sesuai Rencana Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pembuatan materi pelatihan desain poster menggunakan Canva dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat. Materi yang diberikan kepada siswa adalah dalam bentuk presentasi Power Point dan modul tutorial desain poster menggunakan Canva. Selain pemberian materi, siswa juga diajak untuk langsung mempraktikkan cara mendesain poster menggunakan Canva.

E. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya dilakukan pada tanggal 30 September 2022 dengan rincian agenda sebagai berikut:

1) Pemberian materi.

Pelatihan yang diberikan berjudul “Pelatihan Canva sebagai Penunjang Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya”. Adapun materi yang disampaikan dalam pelatihan adalah sebagai berikut:

- a) Pentingnya desain grafis;
- b) Apa itu Canva;
- c) Manfaat menggunakan Canva;
- d) Fitur-fitur aplikasi Canva;
- e) Peluang yang ditawarkan dalam desain grafis;
- f) Manfaat ilmu desain grafis;
- g) Tutorial dan praktik pembuatan poster menggunakan Canva.

2) Praktik desain

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pembuatan poster menggunakan Canva dilakukan dalam bentuk pelatihan dengan ceramah interaktif, tutorial, praktik desain secara langsung, diskusi, dan tanya jawab. Praktik desain secara langsung dalam menggunakan Canva dalam pembuatan poster bertujuan untuk membuat peserta tidak hanya memahami teori tapi juga dapat mempraktikkan penggunaan Canva.

3) Evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan pelatihan Canva yang sudah dilakukan memberikan manfaat yang cukup signifikan bagi peserta pelatihan, baik dalam hal teori yang diberikan maupun dari praktik desain yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan diakhir kegiatan melalui pemberian kuesioner yang diisi oleh seluruh peserta pelatihan.

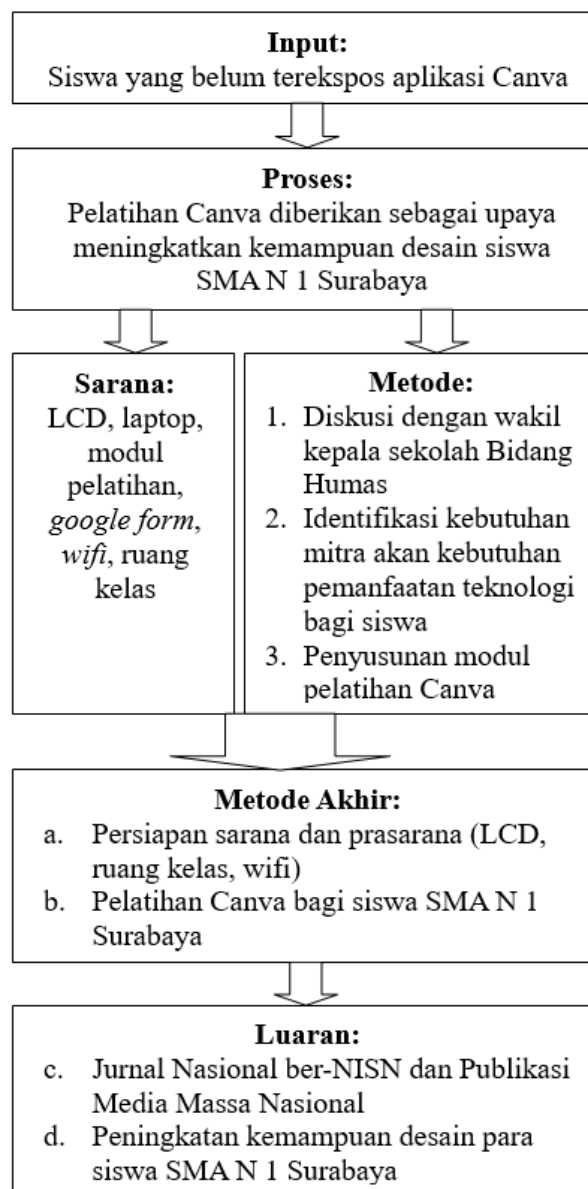
4) Dokumentasi

Dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan selama kegiatan berlangsung, yang mencakup dokumentasi foto dan video berbagai aktivitas yang dilakukan oleh dosen, mahasiswa, guru, dan siswa SMA N 1 Surabaya selama pelatihan.

F. Pembuatan Laporan Akhir

Setelah kegiatan pelatihan selesai dilakukan, maka dilanjutkan dengan pembuatan laporan akhir dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang dimulai dari perencanaan awal. Pembuatan laporan dilakukan agar terdapat bukti nyata bahwa kegiatan pengabdian masyarakat telah dilaksanakan sebagai bentuk tanggung jawab pelaksana pengabdian masyarakat kepada institusi.

Gambar 1 menunjukkan sistem pelaksanaan pelatihan desain poster menggunakan Canva dimulai dari *input*, proses, sarana dan metode yang digunakan, serta luaran yang diharapkan dari seluruh rangkaian program pengabdian masyarakat ini.



Gambar 1. Sistem Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Pelatihan Canva Bagi Siswa SMA N 1 Surabaya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dapat ditinjau melalui keterlibatan atau partisipasi mitra, *feedback* kegiatan dari peserta pelatihan, dan hasil yang dicapai berdasarkan *feedback* tersebut.

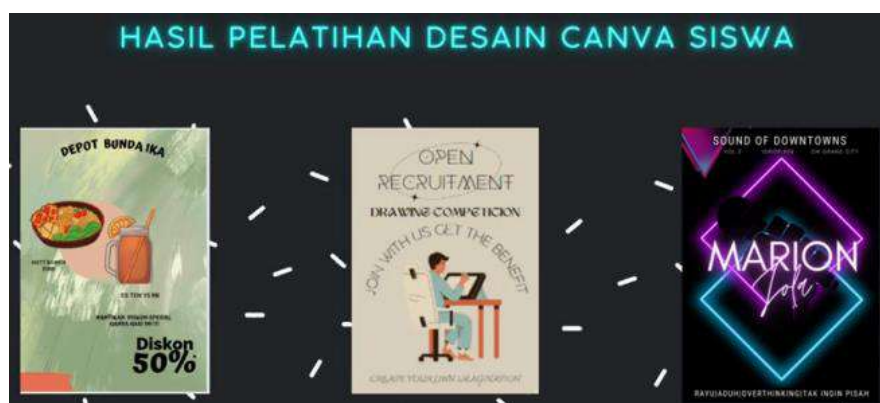
A. Partisipasi Mitra

Masyarakat sasaran pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pihak SMA N 1 Surabaya. Sebelum pelaksanaan pelatihan, Wakil Kepala Sekolah bidang Humas sangat kooperatif dalam memberikan masukan dan bantuan, seperti penyediaan sarana dan prasana yang meliputi LCD, ruang kelas, WiFi, dan tenaga kebersihan demi kelancaran kegiatan pelatihan. Selama pelatihan, partisipasi siswa SMA N 1 Surabaya dapat dikatakan baik, dilihat dari antusiasme siswa saat melakukan praktik pembuatan poster menggunakan Canva serta banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait desain dan penggunaan Canva kepada para mahasiswa yang mendampingi siswa selama pelatihan berlangsung. Gambar 2 memperlihatkan kegiatan praktik desain poster oleh siswa SMA N 1 Surabaya yang dikawal oleh beberapa mahasiswa IT Telkom Surabaya. Siswa terlihat sangat tertarik dengan penggunaan Canva dalam pembuatan poster karena dirasa dapat meningkatkan kualitas dan nilai jual barang maupun kegiatan yang ingin mereka tampilkan kepada banyak orang.



Gambar 2. Pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya

Setelah praktik desain poster, siswa juga berpartisipasi dalam lomba membuat desain poster mereka sendiri selama sisa waktu pelatihan. Tiga desain terbaik lalu dipilih oleh tim pengabdian masyarakat berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Gambar ketiga desain terbaik tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil tiga gaya desain terbaik pembuatan poster pada Canva oleh siswa SMAN 1 Surabaya



Gambar 4. Penyerahan hadiah kepada siswa-siswa yang membuat tiga desain poster terbaik

Gambar 4 menunjukkan penyerahan hadiah kepada siswa-siswa yang berhasil membuat tiga desain terbaik. Partisipasi siswa dalam pelatihan diakhiri dengan foto bersama dengan tim pengabdian masyarakat yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Foto bersama dosen, mahasiswa, dan siswa SMAN 1 Surabaya

B. Feedback Kegiatan

Tabel 1 menunjukkan hasil feedback pelatihan dari kuesioner yang diisi oleh 15 orang siswa yang menjadi peserta pelatihan.

Tabel 1. *Feedback Kegiatan dari Peserta Pelatihan Canva*

Penilaian	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Dosen dan Mahasiswa ITTS bersikap ramah dan cepat tanggap membantu selama pelatihan			1	14
Pihak kampus ITTS memberikan pendampingan kepada peserta				15
Peserta mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat dari ITTS			5	10

Penilaian	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Kegiatan pelatihan telah sesuai dan mencapai target yang diharapkan peserta			4	11
Potensi keberlanjutan kegiatan antara mitra dengan ITTS			4	11
Jumlah	0	0	14	61
% Total per predikat	0	0	18,67%	81,33%
% Total	100%			

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa SMA N 1 Surabaya, pelatihan Canva yang dilaksanakan melalui program pengabdian kepada masyarakat sangat bermanfaat bagi siswa SMAN 1 Surabaya, dimana terlihat sebanyak 81,33 % siswa memberikan *feedback* dengan predikat sangat baik. Beberapa *feedback* positif lainnya juga diberikan oleh siswa mengenai pelaksanaan pelatihan yang disampaikan melalui wawancara dengan tim pengabdian masyarakat, diantaranya adalah kegiatan praktik dan lomba desain poster mereka lakukan dirasa cukup menantang dan menyenangkan karena dipandu dengan baik oleh mahasiswa. Kendala pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa pelatihan canva bagi siswa SMAN 1 Surabaya tidak terdapat kendala yang serius. Beberapa kendala tersebut antara lain, kurangnya pemahaman siswa-siswa SMAN 1 Surabaya mengenai penggunaan canva dalam pembuatan bahan materi belajar serta pembuatan poster, dan kendala dalam penggunaan jaringan WiFi ketika pelaksanaan pelatihan canva. Setelah dilakukan penilaian evaluasi siswa-siswa SMAN 1 Surabaya tampak mulai paham pentingnya penggunaan canva sehingga dapat meningkatkan kemampuan tenaga pendidik maupun murid di SMA Negeri 1 Surabaya terutama dalam pemanfaatan teknologi informasi sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan SMAN 1 Surabaya. Untuk mengatasi kendala penggunaan jaringan WiFi, saat pelaksanaan pelatihan canva melakukan peminjaman ORBIT PuTI Institut Teknologi Telkom Surabaya sehingga proses pelatihan canva berjalan dengan lancar di SMAN 1 Surabaya.

C. Hasil yang Dicapai

Berdasarkan analisis hasil kuesioner dan wawancara dengan beberapa peserta pelatihan, kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya sudah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pelatihan yaitu untuk meningkatkan *softskill* desain para siswa khususnya dalam mendesain poster menggunakan Canva.

4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut peningkatan *softskill* yang terus diperbarui juga untuk mengantisipasi kesenjangan antara perkembangan teknologi dan kemampuan penggunaannya. Peningkatan *softskill* diantaranya adalah peningkatan kemampuan desain yang dapat dilatih sejak di bangku sekolah. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengabdian masyarakat yaitu pelatihan desain menggunakan Canva bagi siswa SMA N 1 Surabaya sangat bermanfaat dan tepat sasaran untuk pengembangan *softskill* peserta pelatihan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa sebanyak 81,33 % siswa memberikan predikat sangat baik terhadap pelatihan yang sudah diikuti. Pengetahuan yang

didapat saat pelatihan diharapkan dapat berguna bagi siswa dalam jangka pendek maupun jangka panjang, yaitu dalam ruang lingkup kehidupan siswa yang lebih luas kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM dan Admisi Institut Teknologi Telkom Surabaya yang telah mendanai serta mendukung kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 1 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhasbi, F., Rochmawan, A. E., Wulandari, I. A., Amin, L. H., Komunikasi, P., Islam, P., Pendidikan, P., & Madrasah, G. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Membentuk Identitas. *Journal of Community Service*, 1(1), 10–24.
- Alwi Dalimunthe, C. N., & Reinita, R. (2022). Validity Canva Video Media Integrated Thematic Learning Based On PBL Models In Elementary Schools. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(1), 132–160. <https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.18346>
- Chairunnisa, K., & Sudi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–4.
- Divia, B. C., Herlina, K., & Ertikanto, C. (2022). Learning Of Inquiry Sequences-Based E-Student Worksheet Assisted By Canva To Stimulate Hands-On Skills, Mind-On Activity, And Science Process Skills. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 05(3), 318–329. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v5i1.13905>
- Faisol, A., & Chasanah, S. L. (2022). *Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru- Guru SMK Di Bandar Lampung*. 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Fuadiputra, I. R., Parwati, K. Y., & Fitriyanti, M. F. (2022). Pendampingan Metode Pembelajaran Kewirausahaan Dengan Sistem Bisnis Model Canvas Pada SMA Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pengabdian Manajemen*, 1(2), 64. <https://doi.org/10.30587/jpmanajemen.v1i2.3413>
- Gunawan, W. Ben, & Rachmani, M. (2022). Pelatihan Soft Skill sebagai Strategi Eskalasi Promosi UMKM di Desa Eko-Eduwisata Kandri dan Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(2), 34–38. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i2.21009>
- Kosanke, R. M. (2019). *Soft Skill yang Harus Dimiliki Siswa Supaya Sukses Dalam Karir di Masa Depan*. Akupintar.
- Makruf, S. A. (2017). Urgensi Desain Pembelajaran Berbasis Soft Skill di Perguruan Tinggi. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 15(2), 21. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v15i2.905>
- Monitasari, L. (2021). Pengembangan Model Discovery Learning Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan*, 101(2), <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>.
- Mulyawati, I., Whindi Arini, N., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6, 170–174.
- Nur, N., & Irianti, A. (2022). *Pelatihan Microsoft Word dan Microsoft Excel pada Siswa SMK Negeri 1 Tinambung*. 4(2), 81–87. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.1349>
- Nuraida, N., Susanti, T., & Jailani, M. S. (2022). Desain E-Magazine Pada Mata Pelajaran Biologi Bermuatan High Order Thingking Skill (HOTS) Untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 83–101. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.26052>
- Pagi, S. D. N. P., Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). *Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di*. 6, 170–174.
- Patridina, E. P. B. G. G., & Listyaputri, D. R. (2022). Analisis Poster Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Afrika. *Jurnal Pendidikan*, 31(2), 207. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i2.2654>
- Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., Fanani, G., & Nasution, D. S. (2022). Penggunaan Teknologi Tools Powerpoint dan Canva untuk Media Informasi. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 341. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.11781>
- Santosa, M. H., Ratminingsih, N. M., Dewi, N. L. P. E. S., & Paramartha, A. G. Y. (2022). Investigasi

Refleksi Guru Terhadap Pelatihan Desain Pembelajaran Daring engan Kerangka Integrasi Teknologi “Triple E.” *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SENADIMAS) 7*, 542–553.

- Septiarini, A., Puspitasari, N., Gotama, Y. S., Chandra, S. B. E., Dwi, G. P., Mahardika, D. P., & Kurniawan, R. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa Sman 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 2(2), 123–128. <https://doi.org/10.35315/intimas.v2i2.9033>
- Sinduningrum, E., Hanif, I. F., Rosalina, R., Pratiwi, N., & Sholeh, M. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Smk Muhammadiyah 7 Jakarta. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4898>
- Wirawan, R., & Nur, M. A. (2021). Sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 3(2), 08–13. <https://doi.org/10.35970/madani.v3i2.547>

Pelatihan Pengelolaan Media Sosial Bagi Muslim Milenial Dalam Meningkatkan Kecakapan Digital

Warsiyah^{1*}, Hamam Burhanudin², Ahmad Mujib³

^{1,3} Program Studi Magister PAI, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia

² Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam IAI Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

Email: ¹warsiyah@unissula.ac.id, ²hamam@unugiri.ac.id, ³ahmad.mujib@unissula.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Data artikel:

Naskah masuk, 21 Januari 2023

Direvisi, 01 Mei 2023

Diterima, 07 Mei 2023

Kata Kunci:

Social media
Millennial Muslims
Digital Proficiency

ABSTRAK

Abstract- This service activity focuses on efforts to increase digital skills for millennial Muslim youth in managing social media which is a skill needed in the 21st century. The community service team from the Faculty of Islamic Religion, Sultan Agung Islamic University Semarang who facilitated the trainees, namely Muslim teenagers who were sitting at Madrasah Aliyah in Boyolali, Central Java. The service program uses a contextual approach, namely by linking the material presented with the needs and problems faced by millennial youth. Training activities begin with opening; continued identification and mapping of problems faced by millennial youth; assistance in the use of social media; evaluation and reflection on the results of the mentoring and the last is the closing. The results of this service program are able to increase the understanding of millennial Muslim youth regarding the functions and goals of social media, which is demonstrated by wiser attitudes and behavior in managing social media. Besides that, the digital skills of the trainees increased with indicators of positive content from their work being posted on social media.

Abstrak- Kegiatan pengabdian ini fokus pada upaya meningkatkan kecakapan digital bagi remaja muslim milenial dalam mengelola media sosial yang merupakan kecakapan yang dibutuhkan abad 21. Tim pengabdian masyarakat dari Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang memfasilitasi peserta latih yaitu remaja muslim yang sedang duduk dibangku Madrasah Aliyah di Boyolali Jawa Tengah. Program pengabdian menggunakan metode pendekatan kontekstual yaitu dengan mengaitkan materi yang disampaikan dengan kebutuhan dan problem yang dihadapi remaja milenial. Kegiatan pelatihan dimulai dengan pembukaan; dilanjutkan identifikasi dan pemetaan masalah yang dihadapi remaja milenial; pendampingan pemanfaatan sosial media; evaluasi dan refleksi hasil pendampingan dan terakhir adalah penutup. Hasil dari program pengabdian ini mampu meningkatkan pemahaman remaja muslim milenial terkait fungsi dan tujuan media sosial, yang ditunjukkan dengan sikap dan perilaku yang lebih bijak dalam mengelola media sosial. Disamping itu kecakapan digital peserta pelatihan meningkat dengan indikator adanya konten-

konten yang positif hasil karya mereka yang di post di media sosial.

Korespondensi:

Warsiyah

Program Studi Magister PAI, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia
Jl. Kaligawe Raya No.Km.4, Terboyo Kulon, Kec. Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah 50112

1. PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini menghadapi era akses tanpa batas dalam mengakses berbagai jenis informasi sebagai dampak perkembangan teknologi digital. Sementara itu, media massa juga menyediakan berbagai liputan yang sangat luas jangkauannya yang dikemas dalam berbagai program berita dan hiburan. Pada saat yang sama, pemangku kebijakan penyiaran publik, yang seharusnya melakukan filter terhadap program yang tidak diinginkan, kurang optimal dalam mencegah jenis siaran yang kurang mendidik di media massa elektronik (Meilinda dkk., 2020). Keadan ini tentu menuntut masyarakat untuk lebih selektif dalam memilih program dan informasi yang mereka konsumsi, terutama di kalangan remaja yang merupakan konsumen tertinggi akses media sosial.

Remaja berada dalam masa pencarian jati diri dan informasi serta dianggap sudah cukup umur untuk menyerap informasi dan materi yang disajikan. Selain itu, anak pada usia ini juga memiliki kekuatan untuk mengambil keputusan bagi dirinya sendiri dan memiliki hak suara dalam keluarga, termasuk dalam konsumsi media. Remaja pada kelompok usia ini memasuki masa remaja awal dan pertengahan, yang menurut Monks merupakan masa dimana remaja masih mencari jati diri dalam kelompok sosialnya namun belum matang secara fisik dan mental.

Siswa madrasah merupakan siswa yang secara kondusif diarahkan untuk lebih banyak belajar materi agama dibandingkan dengan siswa yang sekolah pada sekolah Umum atau Kejuruan. Namun disisi lain Siswa Madrasah tidak berbeda dengan anak remaja pada umumnya yang sedang menghadapi era digital dengan segala tantangan dan peluangnya. Tantangan era digital yang dihadapi remaja saat ini diantaranya tidak terbandungnya arus informasi baik yang positif bahkan yang negatif. Menurut penelitian dampak negatif yang muncul diantaranya kecanduan dalam menggunakan internet, *game online*, terlibat dalam penyebaran berita *hoax* dan sara, dan adanya perubahan sikap yang berakibat pada perkembangan psikologi secara afektif kepada anak remaja (Siregar & Tafonao, 2021).

Media sosial dan *game online* seolah hidup berdampingan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan nyata remaja dan telah menjadi lingkungan virtual. Hal ini jika tidak diikuti pengetahuan yang benar dan baik terkait pemanfaatan media sosial bagi remaja maka akan menjadi bumerang bagi remaja itu sendiri yaitu terjebak pada aktivitas konsumerisme atau penikmat media sosial saja bukan sebagai produsernya. Oleh karena itu, remaja perlu diberikan pengetahuan tentang literasi media sosial agar terarah pada kehidupan sehari-harinya.

Siswa madrasah aliyah yang secara usia sedang berada pada fase remaja ini menjadi pangsa pasar terbesar dalam menggunakan berbagai platform sosial media dari *whatapps*, *intagram*, *tik tok*, *facebook*, *twitter* dan sejenisnya. Namun disisilain, ternyata belum semua lembaga pendidikan Islam seperti Madrasah memiliki cara untuk mengantisipasi dampak negatif tersebut maka dari itu dibutuhkan pendampingan bagi siswa Madrasah untuk memanfaatkan media sosial agar memiliki kecakapan digital yang memadai sehingga mampu memfilter berbagai informasi dan dampak negatif dari media sosial.

Madrasah Muhammadiyah Sumber sebagai sasaran pengabdian merupakan Madrasah yang berlokasi di jalan Simo-Kacangan Km.7 Boyolali ini merupakan madrasah yang berlokasi di desa dan

semua siswanya berasal dari masyarakat sekitar. Hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* karena tuntutan pembelajaran daring selama pandemi. Ditinjau dari tingkat ekonominya siswa madrasah Aliyah Muhammadiyah Sumber tergolong dalam tingkat ekonomi menengah bawah. Menurut penelitian Warsiyah dan Alfandi terkait pola asuh keluarga desa dalam mengantisipasi penggunaan media digital pada anak cenderung permisif pada keluarga dengan tingkat pendidikan rendah dan ekonomi rendah (Warsiyah & Alfandi, 2021). Hal ini menjadi peluang tingginya siswa Madrasah Aliyah Sumber mudah dipengaruhi, terutama oleh media massa (Madrah dkk., 2019). Kondisi tersebut menyebabkan tidak adanya pengendalian pada anak-anak terutama remaja dalam memfilter dampak negatif dari teknologi digital.

Media massa, termasuk media sosial, memiliki kekuatan dan dapat memengaruhi cara pandang seseorang terhadap dunia yang dilihatnya, menyaring konten media massa menjadi sangat penting bagi seseorang. Penyaringan media massa ini disebut literasi media, kemampuan literasi media yang dapat diperoleh manusia hanya dengan menangkap informasi dan memahami konsep. Oleh karena itu, diperlukan tindakan khusus untuk mendistribusikan informasi kepada mereka yang memiliki akses ke media tetapi tidak melek media.

2. METODE PELAKSANAAN

Pada program pengabdian ini tim menggunakan metode pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual akan membantu tim pendamping mengaitkan materi yang disampaikan dengan kebutuhan siswa dan psikologi remaja. Dengan menggunakan konsep ini mendorong peserta latih untuk mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan pada kondisi yang sesungguhnya (Berns & Erickson, 2001). Konsep pendekatan kontekstual menitikberatkan pada kerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi peserta latih yang dapat berupa pengetahuan dan keterampilan.

Solusi untuk masalah mitra dapat dijelaskan sebagai berikut dengan menggunakan tabel ikhtisar teknologi yang diterapkan untuk mitra:

Tabel 1. Gambaran Iptek yang Dilaksanakan Pada Mitra

Kegiatan	Keterampilan diperoleh	Tindak Lanjut
Pendampingan identifikasi dan Pemetaan Masalah	Keterampilan membuat analisis dan pemetaan masalah Keterampilan membuat Skala Prioritas	Menyusun skala Prioritas kebutuhan Peserta didik
Pendampingan Pemanfaatan sosial media bagi Siswa Madrasah Aliyah	<ul style="list-style-type: none">• Peserta mendapatkan keterampilan berpikir kritis, mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam media sosial.• Peserta memiliki panduan dan mekanisme dalam menyikapi media dan perkembangan informasi di media sosial.	Menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dalam bersosial media
Evaluasi	Mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari proses pelatihan yang dapat diterapkan juga dalam pemanfaatan sosial media oleh siswa	Menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dalam pemanfaatan sosial media

Beberapa tahapan yang dilakukan sebelum melakukan pendampingan di antaranya:

- Mengaji konsep atau teori yang akan dipelajari siswa Madrasah.
- Memahami kebutuhan dan tahapan perkembangan siswa melalui proses penilaian yang cermat.

- c. Meneliti konteks peserta pelatihan, kemudian memilih peserta pelatihan dan menghubungkannya dengan konsep atau teori yang akan dibahas dalam pelatihan dengan menggunakan pendekatan kontekstual.
- d. Rancang bantuan dengan menghubungkan konsep atau teori yang dipelajari melalui pengalaman peserta pelatihan.
- e. Menilai pemahaman peserta diklat, dan hasil evaluasi akan dijadikan bahan acuan rencana diklat dan pelaksanaannya.

Dengan metode ini keterlibatan mitra sangat signifikan, sehingga tidak mengabaikan pengalaman dan pengetahuan peserta latih yang sudah dimiliki. Tidak kalah penting dari perencanaan sebuah program adalah perencanaan evaluasi dan keberlanjutan dari program ini.

Penambahan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pemanfaatan sosial media menjadi fokus dalam program pengabdian kepada masyarakat ini. Maka, diperlukan evaluasi bersama guru-guru agar kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan dapat diidentifikasi dan diperbaiki untuk perubahan yang lebih baik. Selain itu dibutuhkan program berkelanjutan untuk menyediakan ruang kreativitas siswa dalam pemanfaatan sosial media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecakapan digital sangat dibutuhkan di era 5.0 ini utamanya para generasi mileneal. Hal ini mengingat kehidupan manusia saat ini sudah hampir semua terkoneksi dengan teknologi digital. Meskipun demikian belum semua masyarakat sudah siap dengan berbagai tantangan baik yang positif maupun negatif akibat dampak teknologi tersebut.

Perkembangan teknologi informasi dan media sosial telah memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan cepat dan mudah. Lahirnya teknologi informasi dan pesatnya perkembangan *platform* media sosial dengan mudah dianut oleh massa karena manfaatnya yang luar biasa dalam membantu mempermudah komunikasi. Media sosial merupakan *platform* paling banyak diakses oleh pengguna internet mengingat media sosial merupakan aplikasi yang memudahkan komunikasi antar individu dan aplikasi yang mudah digunakan. Media sosial sendiri merupakan seperangkat aplikasi Internet interaktif yang memfasilitasi individu bahkan kelompok untuk berinteraksi dan berbagi konten yang dibuat oleh para pengguna (Davis, 2016). Secara sederhana, Mulawarman mendefinisikan media sosial sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh penggunanya dalam proses bersosialisasi (Mulawarman & Nurfitri, 2017).

Media sosial selain sebagai alat komunikasi juga menawarkan berbagai fitur yang dapat mewartakan setiap orang untuk berekspresi seperti berbagi foto selfi dan video, membuat status, berbagi informasi bahkan mencurahkan perasaan. Media sosial adalah daya tarik utama yang ditawarkan oleh aplikasi media sosial dibandingkan dengan aplikasi lain. Keunggulan media sosial telah mendorong generasi digital untuk menggunakan media sosial secara luas dan intensif dalam kehidupan sehari-hari. Media sosial yang paling populer di kalangan remaja adalah *Whatsapps, Facebook, Instagram, Tik-Tok, Youtube, Twitter*. Remaja dengan sifat yang masih sangat labil dan rasa ingin tahu yang tinggi cenderung lebih terbuka dan blak-blakan, serta berpikir lebih kritis dan positif.

Berdasarkan laporan penelitian *Internet World State* bahwa pengguna internet di Indonesia pada bulan juli 2022 sebanyak 76,3% dari total penduduk Indonesia (Stats, 2022). Saat menggunakan internet, sebagian besar dari mereka menggunakannya untuk mengakses media sosial. Tidak dipungkiri banyak juga manfaat media sosial, selain sebagai alat komunikasi, media sosial bisa digunakan untuk mencari ilmu segala macam, membangun pertemanan, media hiburan, media jual beli untuk anda mendapatkan penghasilan tambahan, media memberikan motivasi atau disiarakan satu sama lain. (Frank Wilkins, Luqman Hakeem; Batumalai, Pragathesh; Jasmi, 2019).

Penggunaan media sosial yang tidak terkontrol tentu dapat mendatangkan dampak negative seperti malas dan prokrastinasi, tidak dapat mengatur waktu, cenderung menjadi penikmat media sosial yang konsumtif terhadap tontonan yang disuguhkan media sosial yang diunggah orang lain, bahkan sampai kecanduan. Dampak negative ini memang tidak dapat dihindari jika pengguna media sosial tidak memiliki kecakapan dalam mengelola media sosial dengan baik dan bijak. Sebagaimana disampaikan oleh pemateri kepada peserta pelatihan kecakapan digital dalam menggunakan media sosial.

Kecakapan digital merupakan kemampuan individu dalam mengetahui memahami dan menggunakan perangkat keras dan peranti lunak sistem operasi digital. Kecakapan digital dalam memanfaatkan media sosial adalah kemampuan mengelola dan memanfaatkan media sosial secara baik dan bijak serta mampu melindungi diri dari dampak negatif media sosial. Pentingnya kecakapan digital ini tidak hanya dibutuhkan oleh remaja di kota bahkan harus dimiliki oleh seluruh remaja di seluruh pelosok daerah termasuk di desa sebagaimana lokasi pengabdian.

Urgensi keterampilan digital di kalangan remaja, terutama di daerah pedesaan, dapat didorong oleh beberapa faktor: 1) remaja membutuhkan keterampilan berpikir kritis, ekspresi diri, dan keterlibatan media; 2) pedoman konsumsi media dan pengembangan pesan dan mekanisme media 3) Media memengaruhi persepsi terhadap sesuatu, membentuk keyakinan dan mengubah perilaku. Jika remaja tahu bagaimana media memengaruhi mereka, mereka akan tahu bagaimana menanggapi dan mengurangi ketergantungan mereka terhadapnya (Meilinda dkk., 2020).

Dalam penyampaian materi, narasumber menggunakan metode dan ilustrasi yang lebih sesuai dengan pemahaman siswa dalam menggunakan media sosial. Dengan peran aktif mahasiswa memberikan wawasan dan pemahaman untuk memanfaatkan media sosial sesuai dengan fungsinya. Menyenangkan ketika siswa mampu merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh pembicara dan berbagi cerita tentang bagaimana mereka menggunakan dan memanfaatkan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, mahasiswa sebenarnya secara sadar mengetahui kemungkinan dampak penggunaan media sosial, namun tetap tidak bisa menghindari dampak negatif dari paparan media sosial. Seperti masih belum mampu manajemen waktu dalam menggunakan media sosial sehingga waktunya mubazir untuk *scroll* media sosial seperti *tik-tok* dan *instagram*, bermain *game online* sampai larut malam.



Gambar 1. Pemberian Materi Tentang Cakap Bermedia Sosial

Saat ini, setiap remaja memiliki setidaknya satu *smartphone* sebagai media komunikasi digital pribadi. *Smartphone* merupakan barang yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan semakin majunya teknologi komunikasi dan diversifikasi konten yang disediakan oleh pemasok, remaja tidak dapat dihindarkan untuk bergantung dan terbiasa dengan *smartphone*. *Smartphone* seakan sudah menjadi bagian dari budaya dalam kehidupan sosial remaja. Tidak adanya pengawasan orang tua memberi mereka lebih banyak fleksibilitas untuk mendapatkan informasi apa pun yang mereka inginkan. Sesuai dengan usia mereka yang penasaran, hal ini mendorong mereka untuk mengunjungi apa pun yang mereka inginkan tanpa pengawasan. Pada saat yang sama, tidak jarang informasi yang mereka terima mengandung unsur pornografi.

Antusiasme yang ditunjukkan peserta menunjukkan adanya keinginan agar dapat memiliki kecakapan dalam mengelola media sosial sehingga media sosial tidak hanya sekadar sebagai media komunikasi tetapi juga dapat memberikan dampak positif. Namun di sisi lain mereka tidak memiliki panduan dan pembimbing yang tepat untuk dapat menyalurkan keinginan tersebut. Maka dalam kesempatan ini pemateri juga memaparkan apa yang bisa dilakukan oleh mereka dengan menggunakan sosial media agar lebih bermanfaat. Beberapa kompetensi yang harus dimiliki remaja di era digital diantaranya adalah karakter, kecerdasan dan juga keterampilan.



Gambar 2. Interaksi Pemateri dengan Peserta Latih

Pertama, karakter ini menunjukkan identitas remaja sebagai pribadi muslim yang harus ditunjukkan dengan perilaku religious dan berakhlak mulia. Pentingnya pengetahuan agama yang benar akan membuat mereka menjadi pribadi yang mantap serta memiliki konsep diri yang baik sehingga melahirkan karakter yang positif dan memiliki *value*. Salah satu faktor penting dalam membentuk religiusitas remaja muslim adalah lingkungan baik lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat (Warsiyah, 2018). Selain itu remaja harus membangun diri untuk memperdalam ilmu agama sebagai bagian dari kehidupan mereka yang tidak dapat dipisahkan. Istilahnya dalam Bahasa Jawa remaja muslim harus *sumbut "iso ngaji iso IT"* yang artinya remaja muslim milenial seharusnya bisa mengaji

(membaca Al-Qur'an) dan bisa mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan mahir. Dengan demikian tidak menjadi generasi milenial yang tertinggal namun tidak kehilangan jati dirinya sebagai seorang muslim.

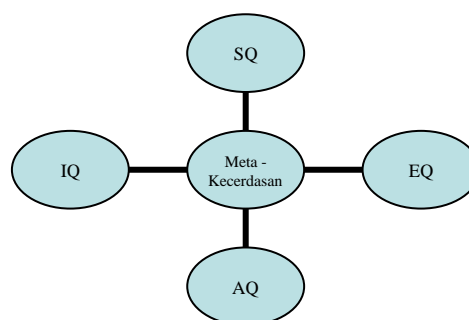
Kedua, generasi digital seperti mereka harus memiliki berbagai meta-kecerdasan seperti *Intellectual Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), *Spiritual Quotient* (SQ) dan *Adversity Quotient* (AQ). *Intellectual Quotient* (IQ) merupakan kecerdasan intelektual yang harus dimiliki untuk dapat memahami dan menganalisa ilmu yang mereka dapatkan di bangku sekolah. EQ atau Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk menerima, mengevaluasi, mengelola dan mengendalikan emosi diri sendiri dan emosi orang-orang di sekitarnya. SQ atau kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang mengembangkan kemampuan seseorang untuk menemukan makna, visi dan nilai dalam kehidupan. Gabungan dari ketiga kecerdasan tersebut disebut dengan meta-kecerdasan.

Remaja perlu memiliki meta-kecerdasan tersebut yaitu kemampuan untuk menggabungkan beberapa kecerdasan di atas sebagai potensi diri yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep meta kecerdasan menurut Ari Gynanjar adalah integrasi antara IQ, EQ dan SQ (Agustian, 2004). Menurut pemateri harus ditambahkan satu lagi kecerdasan yang penting untuk menghadapi era digital ini yaitu kecerdasan untuk menghadapi masalah atau *Adversity Quotient* (AQ). Hidup di era yang penuh dengan kecanggihan ini tidak cukup hanya memiliki IQ yang tinggi tetapi juga harus memiliki kecerdasan emosional (EQ), spiritual (SQ) dan kecerdasan dalam menghadapi kesulitan (AQ). Orang yang kompetitif, tidak mudah putus asa dan siap menghadapi tantangan akan membawa kesuksesan dalam hidup. Kemudian orang dengan tingkat kesulitan rendah akan dihancurkan oleh massa, dan orang dengan tingkat kesulitan tinggi akan berhasil dan menjadi pemenang (Wiguna, 2020).

Berbagai tantangan di era disrupsi ini tidak dapat dihindari tetapi harus dihadapi secara elegan dan dinamis. Remaja tidak mudah terbawa arus negative dampak sosial media tetapi juga mampu mencounter dampak tersebut dan menjadi pribadi yang mandiri dan tanggung jawab untuk menyiapkan diri di masa depan. Maka selain memiliki kepribadian yang sholeh dan meta-kecerdasan tersebut remaja juga harus memiliki keterampilan.

Ketiga, keterampilan ini menjadi salah satu hal yang harus dimiliki oleh remaja baik keterampilan *soft skill* maupun *hard skill*. Keterampilan menjadikan remaja memiliki nilai lebih dan daya jual yang tinggi untuk ditawarkan dalam dunia kerja maupun kehidupan sosial. Seseorang yang memiliki keterampilan tentu akan menjadi pribadi yang lebih bermanfaat dibandingkan dengan yang tidak memiliki keterampilan sama sekali.

Diantara keterampilan yang harus dimiliki diantaranya *hard Skill* seperti kemampuan Bahasa Asing, Marketing, Jurnalistik, Wira usaha, Desain Grafis, Konsultan, Analisis Data, Teknisi. Sementara *soft skill* diantaranya Managerial, *Public Speaking*, Kerjasama, *critical thinking*, kolaborasi, adaptasi, Resilience diri.



Gambar 3. Meta Kecerdasan Untuk Menghadapi Era Digital

Tabel 2. Keterampilan yang Dibutuhkan Remaja Milenial Abad 21

<i>Hard skill</i>	<i>Soft skill</i>
Bahasa Asing, Marketing, Jurnalistik, Wira usaha, Desain Grafis, Konsultan, Analisis Data, Teknisi	Managerial, <i>Public Speaking</i> , Kerjasama, <i>critical thinking</i> , kolaborasi, adaptasi, Resilience diri

Pemateri juga memaparkan pentingnya memupuk prestasi diri sejak dini serta pentingnya keberagaman dalam memfilter dampak negatif penggunaan media sosial. Sebagaimana diajarkan dalam agama bahwa menggunakan waktu untuk hal-hal yang tidak bermanfaat adalah salah satu perilaku mubazir yang mana dalam ajaran Islam perilaku ini mengikuti perbuatan setan.

Pemateri juga memberikan kesempatan bagi para peserta didik untuk berpendapat dan mengajukan beberapa pertanyaan. Terdapat peserta yang mengajukan pertanyaan yang cukup memberikan perhatian, antara lain ada pertanyaan tentang apa bagaimana menghindari dampak negatif dari penggunaan media sosial. Kemampuan yang harus dimiliki oleh remaja dalam menghindari dampak negative intinya adalah pada pengendalian diri yaitu dapat mengendalikan diri untuk tidak melihat konten yang itu mengandung unsur pornografi dan porno aksi, kemampuan mengendalikan diri untuk tidak terus menerus bermain game online. Selain kemampuan mengendalikan diri dibutuhkan kesadaran dan kemauan untuk mengelola waktu secara bijak, kemauan untuk menggunakan sosial media sebagai media komunikasi, membangun jaringan dan belajar menjadi pribadi yang lebih baik. Pemateri menambahkan bahwa media sosial ini hanyalah alat bukan pengendali sehingga media sosial ini menjadi bermanfaat atau justru menjadi bumerang tergantung manusia yang menggunakan alat tersebut. Sehingga harus mampu mengendalikan diri dan memiliki kesadaran yang tinggi untuk dapat mengelolanya.

Pada akhir kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian mengadakan post-test untuk melihat pemahaman mereka terkait fungsi dan tujuan media sosial yang baik dan benar. Dari hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan terkait tujuan dan fungsi media sosial. Dengan meningkatnya pengetahuan mereka diharapkan dapat memengaruhi sikap dan perilaku mereka dalam bermedia sosial sehingga lebih bijak.

Dalam kegiatan evaluasi tim melibatkan guru untuk melakukan observasi dalam satu bulan terkait perilaku peserta pelatihan, apakah ada perubahan kearah yang lebih positif atau tidak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru terdaat perubahan yang lebih positif setelah mereka mengetahui fungsi dan tujuan media sosial yang baik dan benar. Disamping itu mereka juga lebih produktif dalam memproduksi konten-konten yang positif untuk mereka posting di media sosial mereka. Selain itu mereka juga lebih bijak dengan memanfaatkan media sosial untuk mencari informasi-informasi yang dapat menunjang wawasan mereka.

4. KESIMPULAN

Kecakapan digital dalam mengelola media sosial bagi remaja sangat penting karena mengingat masa remaja yang masih sangat labil dan memiliki sikap yang cenderung agresif karena memiliki rasa penasaran dan ingin coba-coba yang tinggi. Lingkungan sekitar memiliki peran penting dalam membimbing dan mengarahkan remaja untuk lebih bijak dalam bersosial media. Di sisi lain remaja yang sudah memiliki kemampuan untuk menerima nasihat dan mulai tumbuh rasa tanggung jawab juga harus memiliki kemampuan mengendalikan diri dan kesadaran yang tinggi untuk dapat mengelola media sosial. Pendidik sebagai orang tua di sekolah memiliki peran penting dalam memantau aktivitas peserta didik dalam bersosial media sekaligus mengarahkan agar peserta didik tidak salah mengelola sosial media (Warsiyah dkk., 2022). Terdapat tiga hal yang harus dimiliki remaja dalam menghadapi era digital ini yaitu karakter muslim yang religius, meta-kecerdasan (IQ, EQ, SQ dan AQ) serta keterampilan baik

soft skill maupun *hard skill*. Ketiga kompetensi tersebut harus diasah dan didampingi oleh orang dewasa sekitarnya sehingga dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, A. G. (2004). *Rahasia Sukses ESQ Power*. Penerbit Arga.
- Berns, R., & Erickson, P. (2001). Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy. *The Highlight Zone Research*, 5, 1–8.
- Davis, J. L. (2016). Social Media. In *The International Encyclopedia of Political Communication* (hal. 1–8). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118541555.wbiepc004>
- Frank Wilkins, Luqman Hakeem; Batumalai, Pragathesh; Jasmi, K. A. (2019). Media Sosial dan Dampak Positif Menurut Islam. *Prosiding Seminar Abstract References Sains Teknologi dan Manusia 2019 (SSTM'19) pada 15hb. Disember 2019 di DP3, N29, Fakulti Kejuruteraan Kimia dan Tenaga, UTM. Program anjuran Akademi Tamadun Islam, FSSK, UTM*, 017-032.
- Madrah, M. Y., Muflihin, A., Ardi, M. N., & Makhshun, T. (2019). Pelatihan Budaya Internet Islami (Buneti): Internet sehat berbasis nilai-nilai islami pada kelompok PKK desa Sriwulan, Sayung Demak. *Indonesian Journal of Community Services*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30659/ijocs.1.1.16-31>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). LITERASI DIGITAL PADA REMAJA DIGITAL (SOSIALISASI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL BAGI PELAJAR SEKOLAH MENENGAH ATAS). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1). <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1). <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>
- Siregar, V. D., & Tafonao, T. (2021). Berbagai Konflik Dialami Oleh Remaja Di Era Digital 4.0 Ditinjau Dari Psikologi Perkembangan Afektif. *Seminar Nasional Teknologi dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 1(1), 13–20. <https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/SEMNASTEKMU/article/view/79>
- Stats, internet world. (2022). *ASIA INTERNET USE, POPULATION STATISTICS DATA AND FACEBOOK DATA - MID-YEAR 2022*. (<https://www.internetworldstats.com/stats3.htm>). <https://www.internetworldstats.com/stats3.htm>
- Warsiyah, W. (2018). Pembentuk Religiusitas Remaja Muslim (Tinjauan Deskriptif Analitis). *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v16i1.1262>
- Warsiyah, W., & Alfandi, M. (2021). Pola asuh keluarga desa mengantisipasi resiko penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. *Islamic Communication Journal*, 6(2), 163–176. <https://doi.org/10.21580/icj.2021.6.2.8860>
- Warsiyah, W., Madrah, M. Y., Muflihin, A., & Irfan, A. (2022). Urgensi Literasi Digital bagi Pendidik dalam Meningkatkan Keterampilan Mengelola Pembelajaran. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 22(1), 115–132. <https://doi.org/10.21580/dms.2022.22.1.10042>
- Wiguna. (2020). PENGUATAN SOFT SKILL DAN KETAHANMALANGAN (Adversity Quation) DENGAN PENDEKATAN BUDAYA LOKAL SPIRITUAL DALAM PENGEMBANGAN GOOD CHARACTER SISWA Program Studi Pendidikan Biologi . *WIDYADARI: Jurnal Pendidikan*, 21(2), 529–543. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4048969>

Pembinaan Kelompok Tani Sintuvu Roso Dalam Pengelolaan Hutan Kemasyarakatan

Arman Maiwa¹, Hamka^{2*}, Abdul Hapid³, Muthmainnah⁴, Hendra Pribadi⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Kehutanan, Universitas Tadulako, Indonesia

Email: ¹armanmaiwa88@gmail.com, ²hamka.untad@gmail.com, ³hafid.untad@gmail.com,

⁴muthmainnahamir4@gmail.com, ⁵pribadi2525@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Data artikel:

Naskah masuk, 21 Maret 2023

Direvisi, 23 April 2023

Diterima, 07 Mei 2023

Kata Kunci:

Coaching

Forest

Management

ABSTRAK

Abstract- Community forestry (HKm) is a state forest that aims to empower communities around the forest without disturbing its main function, whose management is carried out by farmer groups. However, there are still many members of farmer groups who do not understand HKm management. This service activity is carried out to increase the knowledge of farmer groups as community forest managers. The target of this activity is the Sintuvu Roso farmer group, Wombo Kalonggo Village, Tanantovea District, Donggala Regency. Based on the results of observations, situation analysis and problem identification, it was discovered that the partners had problems, including the social forestry work plan and annual work plan had not been prepared, and many group members did not know the HKm limits. The stages of the implementation of community service consist of observation, problem identification, counseling and training, evaluation of activities and preparation of reports. The solution to this problem is that partners carry out counseling activities on how to manage and prepare HKm work plans and training on using Avenza maps. The results of the implementation of the service that has been carried out are increasing the knowledge of farmer groups in managing community forests and using the Avenza Maps application.

Abstrak- Hutan kemasyarakatan (HKm) merupakan hutan negara yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat sekitar hutan tanpa mengganggu fungsi pokoknya yang pengelolaannya dilakukan oleh kelompok tani. Namun masih banyak anggota kelompok tani yang belum paham dalam pengelolaan HKm. Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan kelompok tani selaku pengelola hutan kemasyarakatan. Target dari kegiatan ini kelompok tani Sintuvu Roso Desa Wombo Kalonggo Kecamatan Tanantovea Kabupaten Donggala. Berdasarkan hasil observasi, analisis situasi dan identifikasi permasalahan diketahui permasalahan mitra antara lain belum tersusunnya rencana kerja perhutanan sosial dan rencana kerja tahunan, masih banyak anggota kelompok

belum mengetahui batas HKm. Tahapan pelaksanaannya pengabdian terdiri dari observasi, identifikasi masalah, penyuluhan dan pelatihan, evaluasi kegiatan dan pembuatan laporan. Solusi dari permasalahan tersebut mitra dilakukan kegiatan penyuluhan tentang cara pengelolaan dan penyusunan rencana kerja HKm dan pelatihan penggunaan *avenza maps*. Hasil pelaksanaan pengabdian yang telah dilaksanakan yaitu bertambahnya pengetahuan kelompok tani dalam pengelolaan hutan kemasyarakatan dan penggunaan aplikasi *avenza maps*.

Korespondensi:

Hamka

Program Studi Kehutanan, Universitas Tadulako, Palu
Jl. Soekarno Hatta Km 9 Palu, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Hutan Kemasyarakatan yang selanjutnya disingkat HKm adalah hutan negara yang pemanfaatan utamanya ditujukan untuk pemberdayaan masyarakat dan merupakan bagian dari perhutanan sosial (Devi, 2021) (Syofiarti et al., 2023). selain pemberdayaan masyarakat hutan kemasyarakatan juga bertujuan untuk meningkatkan nilai ekonomi, budaya dan memberikan manfaat benefit, yang dikelola secara lestari sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan (Kaskoyo et al., 2014). Pemberian akses kepada masyarakat melalui skema HKm diharapkan dapat mengembangkan kapasitas masyarakat dan memecahkan permasalahan ekonomi dan sosial, modal sosial sangat berperan baik dalam pengelolaan HKm untuk mendorong masyarakat mengelola hutan secara lestari (Nandini, 2013). Pemanfaatan hutan kemasyarakatan dapat memberikan berkontribusi terhadap penghasilan kelompok tani hutan sebesar 6,4% dari total pendapatannya (Dewi et al., 2018).

Keberhasilan pengelolaan hutan kemasyarakatan sangat ditentukan oleh sumber daya manusia, pengelola HKm harus memiliki pengetahuan dan kemampuan. Peran serta anggota kelompok sangat dibutuhkan sehingga kegiatan dalam pengelolaan HKm dapat berjalan dengan baik. Peran pemerintah maupun lembaga lain sangat dibutuhkan dalam pembangunan hutan kemasyarakatan (Nurindah, 2021).

Sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Nomor 515/menlhk/Setjen/PSL.0/7/2016. HKm Desa Wombo Kalonggo Kabupaten Donggola seluas 375 Ha, berada pada hutan produksi terbatas. Jumlah penduduk Desa yaitu tercatat sebanyak 228 kepala keluarga atau 868 jiwa yang mayoritas mata pencaharian adalah petani.

Setelah terbitnya izin usaha pemanfaatan hutan kemasyarakatan (IUPHKM), pengelola Hkm berkewajiban menjaga areal kerja, melaksanakan perlindungan hutan, mempertahankan fungsi hutan memberi tanda batas, melaksanakan penatausahaan hasil hutan, membayar PSDH, menyusun RPHD/RKU dan RKT, menanam dan memelihara hutan, Melaksanakan tata usaha hasil hutan, Membayar psdh dan dari (iuran kehutanan), mempertahankan fungsi hutan, Melaksanakan perlindungan hutan. Salah satu dokumen penting dalam perencanaan Hkm adalah menyusun rencana kerja usaha dan rencana kerja tahunan sebagai acuan dalam pengelolaan. Prakteknya, perencanaan tersebut belum di buat oleh pengelola HKm Desa Wombo Kalonggo, kurangnya sosialisasi dan pendampingan kelompok tani menjadi alasan kenapa sampai sekarang belum ada rencana kerja tersebut.

Permasalahan utama yang dihadapi kelompok tani Sintuvu Roso dalam pengelolaan Hutan Kemasyarakatan (HKm) adalah masih kurang pengetahuan tentang bagaimana mengelola HKm, Sejak

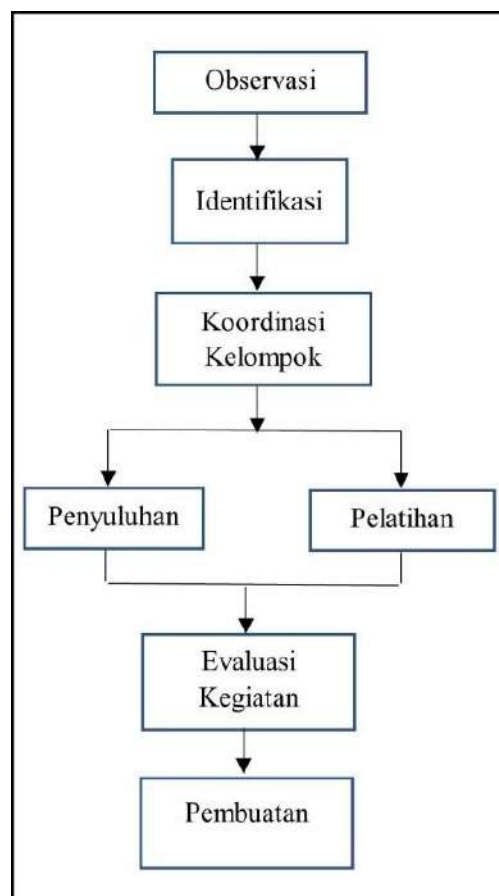
keluarnya SK penetapan HKm sampai sekarang belum tersusun rencana kerja usaha (RKU) dan rencana kerja tahunan (RKT) yang menjadi dokumen wajib bagi pengelolaan HKm, kurangnya sosialisasi dan pengetahuan menjadi alasan pengelola HKm belum membuat dokumen tersebut.

Tujuan yang dihasilkan sesuai dengan rencana kegiatan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut : 1) Tersusunnya rencana kerja usaha (RKU) dan rencana kerja tahunan (RKT) HKm 2) Penguasaan dan keterampilan dalam menggunakan Avenza Map sehingga memudahkan dalam pengelolaan HKm.

2. METODE PELAKSANAAN

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan pelaksanaan dan metode pengabdian. Uraian pelaksanaan kegiatan meliputi lokasi, waktu, latar belakang peserta, dan banyak peserta. Sedangkan, uraian metode kegiatan meliputi metode dan materi yang disampaikan. Beberapa metode kegiatan antara lain: *training/* pelatihan terkait barang maupun jasa, difusi ipteks, substitusi ipteks (ipteks terbaru), atau simulasi ipteks; Pendidikan berkelanjutan; penyadaran/peningkatan pemahaman terhadap suatu masalah; konsultasi/pendampingan/mediasi.

Kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan cara penyampaian materi dan praktik langsung di lapangan (Sumarsono, 2019) (Niati et al., 2019), materi-materi yang telah didapatkan yang terdiri dari pemanfaatan aplikasi Avenza Maps dalam pengelolaan HKm meliputi: instalasi aplikasi, menambahkan peta kerja, menjalankan Avenza Maps, membuat penanda letak, melakukan perekaman jejak, membaca keterangan tracking. Berikut ini disampaikan alur kegiatan pengabdian:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah penyuluhan dan pelatihan. Kegiatan pelaksanaannya sebagai berikut:

Metode Penyuluhan merupakan cara dan prosedur yang digunakan dalam menyampaikan pesan kepada mitra pengabdian agar terjadi perubahan sikap perilaku sebagai mana yang diharapkan (Nurlaili & Wahjuti, 2018) (Rahman & La Patilaiya, 2018), faktor kompetensi dan intensitas penyuluhan sangat berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi kelompok tani (Suyadi et al., 2019). Kegiatan penyuluhan ini dilakukan kantor Desa Wombo Kalonggo yang di hadiri oleh anggota kelompok tani Sintuvu Roso sekitar 20 orang anggota yang ada pada Kelompok Mitra. Kegiatan penyuluhan ini meliputi:

- a. Penyampaian teori dasar, hak dan kewajiban dalam pengelolaan HKm
- b. Penyampaian tentang Rencana Kerja Usaha dan Rencana Kerja Tahunan
- c. Penyampaian tentang teori dasar penggunaan Avenza Maps dalam pengelolaan HKm

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan dihadiri anggota kelompok tani sintuvu roso Desa Wombo Kalonggo Kecamatan Tanantovea Kabupaten Donggala. Tujuan dari penyuluhan ini adalah meningkatkan pengetahuan kelompok tani tentang bagaimana pengelolaan hutan kemasyarakatan, hak dan kewajiban sebagai pengelola hutan kemasyarakatan, tata cara penyusunan rencana kerja usaha dan rencana kerja tahunan. Penyuluhan dilaksanakan pada tanggal 10 s/d 11 Juli 2021 di kantor Desa Wombo Kalonggo. Kecamatan Tanantovea Kabupaten Donggala yang juga dihadiri oleh anggota kelompok tani dan pemerintah Desa. Kegiatan penyuluhan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pendapatan kelompok tani (Hapid et al., 2018).



Gambar 2. Pelaksanaan Penyuluhan

Untuk meningkatkan pengetahuan kelompok tani dalam mendukung kegiatan pengelolaan hutan kemasyarakatan Desa Wombo Kalonggo Kecamatan Tanantovea Kabupaten Donggala melalui program pengabdian pada masyarakat ini maka tim pengabdian melakukan Kegiatan Pelatihan penggunaan Avenza Map sehingga dapat membantu dalam perencanaan pengelolaan (Priambodo et al., 2023). Materi Pelatihan yang telah dilakukan antara lain:

- a. Instalasi Aplikasi

Hampir semua tipe android saat ini mendukung penggunaan aplikasi Avenza Maps. Fitur GPS Location saat ini sudah merupakan hal standar yang harus ada pada setiap perangkat smartphone. Versi terakhir yang rilis pada bulan Januari 2020 mensyaratkan penggunaan minimal pada android versi 6.0 atau yang terbaru. Saat ini android telah sampai pada versi 10, yang berarti penggunaan smartphone 1-2 tahun lalu masih memungkinkan untuk menggunakan aplikasi Avenza Maps. Setelah selesai melakukan download dan instalasi, maka shortcut aplikasi Avenza Maps akan muncul di smartphone. Sebagai langkah awal, kita harus memiliki koneksi internet untuk melakukan registrasi aplikasi.



Gambar 3. Pengenalan Avenza Maps

b. Menambahkan Peta Kerja

Urutan langkah untuk menambahkan peta kerja, sebagai berikut :

- 1) Pada pertama kali membuka aplikasi Avenza Maps - *Offline Mapping* akan diarahkan menuju halaman registrasi. Anda diharuskan mengisi alamat email dan password kemudian ketuk tombol REGISTER.
- 2) Tampilan berikutnya adalah halaman My Maps yang berisi peta kerja. Untuk menambahkan peta kerja, ketuk tanda “+”.
- 3) Kemudian akan muncul notifikasi yang berisi pilihan dan ketuk Download or Import Maps. Selanjutnya akan terbuka halaman Add Map yang menunjukkan sumber pilihan dari peta yang akan kita gunakan.
- 4) Pop Up notifikasi android akan tampil untuk memberikan akses aplikasi Avenza Maps terhadap galeri foto, media serta files yang ada pada media penyimpanan. Klik ALLOW.
- 5) Tentukan lokasi penyimpanan peta yang akan dimasukkan pada aplikasi Avenza Maps.
- 6) Ketuk pada nama file yang dipilih dan proses berjalan secara otomatis.
- 7) Jika dokumen file peta yang dimasukkan sudah benar serta memiliki atribut georeference maka peta tersebut akan tampil.



Gambar 4. Menambahkan Peta Kerja

c. Menjalankan Aplikasi Avenza Maps

Ketika memulai penggunaan aplikasi Avenza Maps, halaman Peta Saya/ My Maps akan terbuka dan menampilkan daftar peta kerja yang dimiliki. Peta yang ditampilkan pada halaman ini termasuk peta yang diimpor dari device storage dan peta yang di impor dari toko peta. Pada halaman ini terdapat informasi jarak dari lokasi anda saat ini menuju peta kerja yang ada miliki.



Gambar 5. Menjalankan Avenza Maps

Peningkatan pengetahuan kelompok tani tentang penggunaan avenza maps diharapkan dapat memetakan potensi sumber daya hutan yang ada di lokasi Hkm terutama potensi hasil hutan bukan kayu sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkat pendapatan kelompok tani, pendampingan secara berkala perlu dilakukan untuk meningkatkan keterampilan dan penguasaan teknologi (Mutmainnah et al., 2018, 2019).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian pada Kelompok Tani Sintuvu Roso Desa Wombo Kalonggo Kecamatan Tanantovea Kabupaten Donggala dapat ditarik simpulan sebagai berikut: 1). Bertambahnya pengetahuan anggota kelompok tani mengenai pengelolaan hutan kemasyarakatan, 2). Bertambahnya pengetahuan anggota kelompok tani tentang penggunaan avanza maps dalam pengelolaan hutan kemasyarakatan khususnya tentang peta, aplikasi avanza maps dapat digunakan melalui android.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dan terima kasih kepada Fakultas Kehutanan dan Lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LPPM) Universitas Tadulako yang telah membantu proses pelaksanaan pengabdian ini, baik secara anggaran dan dukungan lainnya sehingga pengabdian ini bisa terlaksana secara lancar. Terima kasih juga kepada Kelompok Tani Sintuvu Roso yang telah berkenan menjadi mitra dalam pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Devi, S. (2021). *Pengelolaan usaha lebah Trigona sp dan kontribusi terhadap pendapatan masyarakat pada kawasan hutan kemasyarakatan Gapoktan hutan batu bolong di desa parombean kecamatan curio kabupaten Enrekang*. Universitas Hasanuddin.
- Dewi, I. N., Andayani, W., & Suryanto, P. (2018). Karakteristik petani dan kontribusi hutan kemasyarakatan (HKm) terhadap pendapatan petani di Kulon Progo. *Jurnal Ilmu Kehutanan*, 12(1), 86–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jik.34123>
- Hapid, A., Wardah, W., Massiri, S. D., & Hamka, H. (2018). Pengembangan Desa Mitra di Desa Bakubakulu Kecamatan Palolo Kabupaten Sigi. *Jurnal Abditani*, 1(1), 35–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.31970/abditani.v1i0.13>
- Kaskoyo, H., Mohammed, A. J., & Inoue, M. (2014). Present state of community forestry (Hutan Kemasyarakatan/HKm) program in a protection forest and its challenges: Case study in Lampung Province, Indonesia. *Journal of Forest and Environmental Science*, 30(1), 15–29.
- Mutmainnah, M., Hapid, A., & Hamka, H. (2018). PKM Kelompok Tani Aren di Sekitar KPH Tinombo Dampelas Sulawesi Tengah. *Abditani*, 1, 58–64.
- Mutmainnah, M., Hapid, A., Hamka, H., & Zulkaidhah, Z. (2019). Pkm Kelompok Budidaya Lebah Madu Desa Namo Kecamatan Kulawi Kabupaten SigI. *Jurnal Abditani*, 2(2), 93–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.31970/abditani.v1i0.11>
- Nandini, R. (2013). Evaluasi pengelolaan Hutan Kemasyarakatan (HKm) pada hutan produksi dan hutan Lindung di Pulau Lombok. *Jurnal Penelitian Hutan Tanaman*, 10(1), 43–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.20886/jpht.2013.10.1.43-55>
- Niati, A., Soelistiyono, A., & Ariefiantoro, T. (2019). Pengembangan Kemampuan Sumber Daya Manusia melalui Pelatihan Komputer Microsoft Office Excel untuk Meningkatkan Kinerja Perangkat Desa Mranggen. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 105–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.3557>
- Nurindah, A. (2021). *Modal Sosial Masyarakat Dalam Pengelolaan Hutan Kemasyarakatan (HKm) Di Desa Pinang Kecamatan Cendana Kabupaten Enrekang*. Universitas Hasanuddin.
- Nurlaili, N., & Wahjuti, U. (2018). Sikap Penyuluh Pertanian terhadap Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah di Kabupaten Malang. *AGRIEKSTENSIA: Jurnal Penelitian Terapan Bidang Pertanian*, 17(1), 37–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.34145/agriekstensia.v17i1.72>

- Priambodo, A., Nur, A. A., Sandri, D., Ahmada, N. H., & Septiandiani, F. (2023). Pelatihan Penggunaa Software ArcGis Dan Avenza Maps Dalam Pengelolaan Data Spasial dan Peta Digital Bagi Perangkat Desa Di Kabupaten Purbalingga. *Abdimas Galuh*, 5(1), 497–506. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ag.v5i1.9824>
- Rahman, H., & La Patilaiya, H. (2018). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Penyuluhan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Meningkatkan Kualitas Kesehatan Masyarakat. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 251–258. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2512>
- Sumarsono, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Penelitian Tindakan Kelas Melalui Metode Pelatihan, Penerapan dan Pendampingan Bagi Guru Sekolah Satu Atap Wasur di Kabupaten Merauke. *Sarwahita*, 16(02), 146–155. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/sarwahita.162.06>
- Suyadi, S., Zaim, U., & Tjitropranoto, P. (2019). Pengaruh penyuluhan kehutanan terhadap peran kepemimpinan informal di lingkungan taman nasional Gunung Ciremai Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Ekonomi Kehutanan*, 16(1), 25–41.
- Syofiarti, S., Fatimah, T., & Yades, K. M. (2023). Pengelolaan Hutan Nagari Berdasarkan Skema Perhutanan Sosial Oleh Masyarakat Hukum Adat di Propinsi Sumatera Barat. *UNES Journal of Swara Justisia*, 6(4), 444–461. <https://doi.org/https://doi.org/10.31933/ujsj.v6i4.282>

Implementasi *Corporate Social Responsibility* PLTU Jateng 2 Adipala Cilacap Pada Kelompok Batik Seloka

Taufik Hidayanto¹, Ayu Widyaningrum^{2*}, Galih Eka Purnomo³

^{1,2,3}PLN Indonesia Power Jawa Tengah 2 Adipala Power Generation Unit, Indonesia

Email: ¹taufik.hidayanto@plnindonesiapower.co.id, ²ayuwidyaningrum.aw@gmail.com,

³galihhekapurnomo24@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Data artikel:

Naskah masuk, 29 Juli 2023

Direvisi, 20 Agustus 2023

Diterima, 25 Agustus 2023

ABSTRAK

Abstract- Indonesian batik is very varied and unique, reflecting the diversity of culture and history of the Indonesian nation. Batik also has a symbolic meaning and is often used in special occasions, ceremonies and cultural celebrations. The Seloka Batik Group is a community group of local batik artisans in the operational area of PLN Indonesia Power Adipala PGU. As part of the local community, this batik group tries to maintain the cultural heritage of batik and develop their business in this field. The company PLN Indonesia Power Adipala PGU, as part of its social responsibility, can establish a partnership with the Seloka Batik Group to provide support and assistance in various forms through the Corporate Social Responsibility (CSR) program, which is a form of developing community skills and knowledge as a driver of regional economic development. The method of implementing this activity includes coordinating with activity partners, namely the Seloka Batik Group to find out the problems faced by partners, conducting training according to the needs of partners and evaluating training activities to find out the increase in partners' abilities after the training is held. Activities within the framework of the Community Development Program aim to develop and improve knowledge and skills in the Seloka Batik group carried out by the PLN Indonesia Power Adipala PGU Community Development Program Team. In this activity several activities have been carried out such as training on the use of batik dyes; pattern making training; digital marketing training; and eco-printing training. The results of this service show that the seloka batik group has more skills to make more diverse types of batik in the hope of making them more independent in increasing production so that they can improve the welfare of the people in Adipala District.

Kata Kunci:

Batik

Group Empowerment

Corporate Social Responsibility

PLTU

Abstrak- Batik Indonesia sangat bervariasi dan unik, mencerminkan keanekaragaman budaya dan sejarah bangsa Indonesia. Batik juga memiliki makna simbolis dan sering digunakan dalam acara-acara khusus, upacara, dan perayaan budaya. Kelompok Batik Seloka merupakan kelompok masyarakat pengrajin batik lokal yang berada di sekitar wilayah operasional PLN Indonesia Power Adipala PGU. Sebagai bagian dari masyarakat lokal, kelompok batik ini

berusaha mempertahankan warisan budaya batik dan mengembangkan usaha mereka di bidang ini. Perusahaan PLN Indonesia Power Adipala PGU, sebagai bagian dari tanggung jawab sosialnya, dapat menjalin kemitraan dengan Kelompok Batik Seloka untuk memberikan dukungan dan bantuan dalam berbagai bentuk melalui program *Corporate Social Responsibility* (CSR), merupakan wujud pengembangan keterampilan dan pengetahuan masyarakat sebagai penggerak pembangunan ekonomi daerah. Metode pelaksanaan pada kegiatan ini antara lain berkoordinasi dengan mitra kegiatan yaitu Kelompok Batik Seloka untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi mitra, mengadakan pelatihan sesuai dengan kebutuhan mitra dan mengevaluasi kegiatan pelatihan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mitra setelah diadakan pelatihan. Kegiatan dalam rangka *Program Community Development* ini bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan pada kelompok Batik Seloka yang dilaksanakan oleh Tim *Program Community Development* PLN Indonesia Power Adipala PGU. Pada kegiatan ini telah dilakukan beberapa kegiatan seperti pelatihan penggunaan pewarna batik; pelatihan pembuatan motif; pelatihan *digital marketing*; dan pelatihan *eco-printing*. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa kelompok batik seloka mempunyai ketrampilan lebih untuk membuat jenis batik lebih beragam dengan harapan dapat membuat lebih mandiri dalam meningkatkan hasil produksi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat di Kecamatan Adipala.

Korespondensi:

Ayu Widyaningrum

PLN Indonesia Power Jawa Tengah 2 Adipala Power Generation Unit

Desa Bunton, Kecamatan Adipala Cilacap, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah 53271

1. PENDAHULUAN

Budaya membatik awal mulanya hanya dikenal di lingkungan kerajaan Majapahit pada era penyebaran ajaran Islam di Pulau Jawa, namun saat ini budaya batik telah menyebar ke berbagai di Indonesia (Batikbedjo, 2022). Sejarah Batik di Indonesia, sangat berkaitan dengan perkembangan Kerajaan Majapahit pada era penyebaran ajaran Islam di Pulau Jawa (Nasriyati et al., 2021). Batik diambil dari kata “ambatik” yaitu kata “amba” yang berarti menulis dalam bahasa Jawa dan “tik” yang berarti kecil, tetesan, atau membuat titik. Jadi bati adalah menulis atau melukis titik. Menurut Hamzuri (1985) batik merupakan suatu cara memberi hiasan dengan cara menutupi bagian-bagian tertentu dengan menggunakan perintang (Handayani, 2018). Lebih lanjut Hamzuri (1985) mengatakan bahwa zat perintang yang sering digunakan dalam batik adalah lilin atau *malam* (Moerniwati, 2020) (Larasati, 2021).

Dalam khasanah kebudayaan Indonesia, Batik adalah satu bentuk seni kuno yang bermutu tinggi (Amaris Trixie, 2020). Menurut Kementerian Perindustrian permintaan batik mengalami permintaan dari tahun ke tahun, sampai dengan tahun 2021 jumlah Industri Kecil Menengah (IKM) Batik telah menyerap tenaga kerja sebanyak 200 ribu orang dari 47 ribu unit usaha yang tersebar di 101 sentra wilayah Indonesia. Selain itu, Batik telah berperan penting bagi perekonomian nasional dan berhasil menjadi

market leader pasar batik dunia dengan mencatat nilai ekspor pada tahun 2020 mencapai USD 532,7 (Kementerian Perindustrian, 2021)

Selain sebagai tanda perkembangan *fashion* dan ekonomi kerakyatan, pemerintah berupaya meningkatkan kesadaran masyarakat industri masyarakat terhadap upaya perlindungan dan perkembangan batik di Indonesia melalui Keputusan Presiden Nomor 33 Tahun 2009 dengan menetapkan tanggal 2 Oktober sebagai Hari Batik Nasional. Industri batik di Indonesia tersebar di beberapa daerah di pulau Jawa yang kemudian menjadi nama dari jenis-jenis batik tersebut seperti Batik Pekalongan, Batik Surakarta, Batik Yogyakarta, Batik Lasem, Batik Cirebon, Batik Sragen dan lain-lain. Setiap Batik dari daerah tersebut memiliki motif atau corak yang berbeda atau memiliki ciri khas masing-masing.

Batik di Kabupaten Cilacap tidak terlepas dari sejarah pergerakan kemerdekaan, ketika Pangeran Diponegoro singgah di Banyumas termasuk Cilacap. Selama pergerakan kemerdekaan tersebut Batik digunakan sebagai media komunikasi dan koordinasi berupa sandi atau kode. Dari sejarah panjang Batik di Kabupaten Cilacap tersebut Batik Cilacap kurang familiar dibanding Batik dari daerah lain di Jawa Tengah. Secara umum Batik Cilacap terdapat dua macam batik yang di produksi sampai saat ini, yakni Batik Maos dan Batik Kutawaru dengan gaya khas motif yang berbeda (batikbedjo, 2022), namun geliat pertumbuhan Batik Khas Cilacap saat ini tersebar di berbagai titik Kecamatan seperti di Kecamatan Adipala, Kroya, Binangun, Nusawungu, Cilacap Tengah, Gandrungmagu, Majenang, Kampung Laut, Pattimuan dan Sidareja.

Di daerah Kecamatan Adipala, Desa Adipala terdapat kelompok pengerajin Batik yang bernama Kelompok Batik Seloka yang berjumlah 15 orang. Batik Seloka terbentuk sejak tahun 2017 dimana Batik Seloka memiliki ciri motif parang bata, sekar kantil dan parang Nusakambangan yang dipadukan bunga Wijayakusuma. Pada proses pembuatan Batik dari pencantingan, colet, fiksasi (pencucian warna) dan lorod (merupakan proses untuk menghilangkan malam dari kain dengan cara direbus) memakan waktu sampai dengan 1 bulan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Proses pencantingan pada kelompok Batik Seloka dilakukan oleh 4 orang, colet dikerjakan 4 orang dan fiksasi dikerjakan 4 orang, sedangkan pada proses lorod dikerjakan oleh 3 orang.

Penjualan batik pertama kali terlaksana di bulan Agustus tahun 2018 dengan penjualan kain batik semi tulis yang dikombinasikan dengan corak/pola sablon sebanyak 72 lembar kain ukuran 1,5x2 m. Seiring dengan berjalannya waktu, Batik Seloka mampu memproduksi batik tulis mulai dari menentukan kain hingga pewarnaan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Juli tahun 2018 sampai dengan Desember tahun 2022. Permasalahan yang dihadapi oleh Pengerajin Batik Seloka adalah kapasitas produksi yang cenderung sedikit serta variasi motif kurang bervariasi, dan aspek pemasaran serta penjualan yang masih belum optimal.

Menurut Susanto (2008) konsep *Corporate Social Responsibility* (CSR) adalah adanya ketidakpercayaan masyarakat terhadap aktivitas perusahaan dilingkungan sekitar. CSR memiliki tiga bentuk program yaitu *charity*, *philanthropy*, dan *citizenship*. Lebih lanjut Saidi & Abidin (2004) menjelaskan tiga bentuk CSR, yakni: *Corporate charity* merupakan dorongan amal berdasarkan motivasi kegamaan; *Corporate philanthropy* merupakan dorongan kemanusiaan yang biasanya bersumber dari norma dan etika universal untuk menolong sesama dan memperjuangkan pemerataan sosial; dan *Corporate citizenship* adalah motivasi kewargaan demi mewujudkan keadilan sosial berdasarkan prinsip keterlibatan sosial. Pemerintah telah menerbitkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007, dimana dalam pasal 74 ayat (4) telah ditetapkan peraturan pemerintah tentang tanggung jawab sosial dan lingkungan pada Perseroan Terbatas.

PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU adalah pembangkit listrik PPDE 1 yang terakhir dibangun di Pulau Jawa di kelola (O&M) oleh PT. Indonesia Power kapasitas 1 x 660 MW. Sebagai perusahaan yang memiliki kewajiban untuk mengimplementasikan tanggung jawab sosial atau *Corporate Social Responsibilities* (CSR), PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU memiliki kewajiban dalam

menjaga dampak sosial dari aktivitas perusahaan atau. Untuk itu, melalui *Program Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU berperan aktif dalam menjaga dampak sosial ekonomi terutama dalam radius Ring 1 (1-2 km) dalam melakukan pendampingan kepada kelompok masyarakat Batik Seloka di Desa Adipala, Kecamatan Adipala sebagai bentuk *Corporate citizenship* dalam program CSR.

2. METODE PELAKSANAAN

Peran PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU dalam usaha meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pengembangan Industri Kreatif Batik, merupakan wujud pengembangan keterampilan dan pengetahuan masyarakat sebagai penggerak pembangunan ekonomi daerah. Dengan mengembangkan produk-produk lokal (khususnya industri kreatif) yang terdapat di daerah akan berdampak pada daya saing Daerah (Safitri et al., 2022). Selain itu, dengan adanya pengembangan industri kecil di daerah akan memperkenalkan produk unggulan daerah ke pasar nasional maupun internasional (Pudjiarti & Swastuti, 2022). Dalam melaksanakan pengembangan keterampilan dan pengetahuan pada Kelompok Batik Seloka yang dilaksanakan oleh Tim Program *Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU, memiliki model *business plan* yang didasarkan atas kebutuhan mitra binaan.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh Tim Program *Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU. Waktu kegiatan pengabdian masyarakat ini pada bulan Juli 2018 sampai dengan bulan Desember 2022. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini antara lain:

A. Koordinasi Tim Program *Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU

Koordinasi dilakukan agar Tim Program *Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU dapat mempersiapkan hal-hal teknis terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Tugas tim dalam koordinasi ini adalah menyiapkan segala keperluan terkait hal teknis seperti:

- 1) Survei kepada mitra Tim Program *Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU
- 2) Pembagian tugas masing-masing anggota tim
- 3) Koordinasi dengan mitra, salah satu mitra Tim Program *Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU yaitu Kelompok Batik Seloka

B. Pelatihan Kelompok Batik Seloka

Tahap ini adalah tahap pemberian pelatihan kepada Kelompok Batik Seloka sebagai salah satu mitra dari Program *Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU.

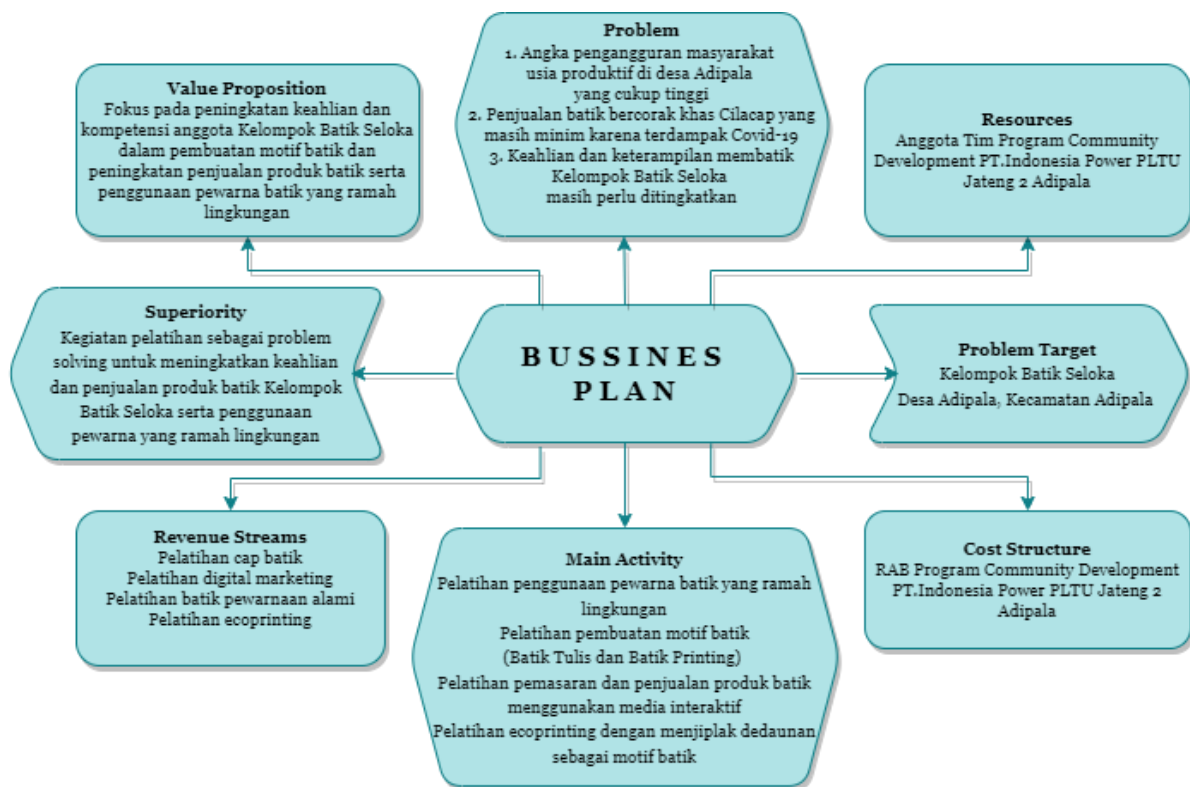
- 1) Pelatihan penggunaan pewarna batik yang ramah lingkungan
- 2) Pelatihan pembuatan motif batik baik batik tulis maupun batik printing
- 3) Pelatihan digital marketing untuk memasarkan dan meningkatkan penjualan produk batik dari Kelompok Batik Seloka
- 4) Pelatihan *eco-printing* menggunakan media dedaunan dan bunga dengan cara menjiplak, untuk menghemat biaya produksi

C. Evaluasi Pelatihan

Evaluasi terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat kepada mitra, yaitu Kelompok Batik Seloka. Evaluasi terhadap hasil dari kegiatan yang telah dilakukan untuk mengetahui peningkatan kompetensi dari mitra kegiatan dan sebagai bahan masukan bagi Tim Program *Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU untuk meningkatkan kinerja program.

D. Kendala yang Dihadapi Mitra

Produksi batik tulis membutuhkan waktu hingga satu bulan untuk satu lembar kain batik, tergantung dengan banyaknya corak yang harus dibatik. Dengan lamanya proses membatik sampai dengan selesai, membuat harga batik tulis cukup tinggi. Hal ini terkadang menjadi permasalahan bagi pembeli dan Kelompok Batik Seloka. Bagi pembeli harga yang tinggi menjadi pertimbangan untuk membeli kembali batik, sedangkan bagi pengrajin kesulitan dalam menentukan harga jual yang sesuai baik dengan proses penjualan maupun minat pembeli.



Gambar 1. Business Plan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelatihan Penggunaan Pewarna Batik

Dalam rangka mengembangkan kreatifitas dan produksi salah satu pengrajin batik binaan CSR *Program Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU sejumlah personil dari Batik Seloka Desa Adipala disponsori oleh *Program Community Development* PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU melaksanakan pelatihan batik pewarnaan alami di salah satu pengrajin batik yang terkenal di daerah Semarang dengan penggunaan pewarnaan alami dalam proses pembuatannya yakni Batik Zie yang merupakan Binaan PT Indonesia Power UP Semarang. Pengrajin yang berhasil menggandeng beberapa petani mangrove di sekitar wilayahnya untuk ikut

berpartisipasi dalam proses pembuatan batiknya tersebut mengajak sejumlah petani untuk menanam tanaman yang nantinya akan digunakan sebagai bahan dasar untuk proses pembuatan batik itu sendiri. Beberapa tanaman yang menjadi bahan dasar pewarna alami yang digunakan untuk membatik antara lain berasal dari buah mangrove kulit manggis, tanaman indigo, kulit pohon jati dan lain lain.

Pelatihan batik yang berlangsung di galeri Batik Zie dan dilaksanakan selama empat hari terhitung sejak 27 - 30 Mei 2019. Beberapa materi yang disampaikan dalam pelatihan tersebut antara lain adalah metode presentasi mengenai pengenalan materi seni membatik dengan pewarnaan alami, pengantar dasar-dasar seni batik menggunakan pewarnaan alami, pengenalan alat dan teknik pembuatan seni batik pewarnaan alami. Metode demonstrasi mengenai pembuatan desain, teknik pencantingan sesuai desain menggunakan pewarnaan alami, teknik pewarnaan dan pelorodan dibawah bimbingan tim pengabdi.

Dampak diberikannya pelatihan tersebut kepada penggiat Batik Seloka dan Batik Praja desa Adipala diharapkan akan mampu menambah wawasan baru serta mengembangkan kreatifitas pengrajin dalam dunia seni batik sehingga pengrajin akan semakin mampu bersaing dalam dunia bisnis batik khususnya di Desa Adipala Kabupaten Cilacap. Dokumentasi kegiatan pelatihan penggunaan pewarna batik ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Kegiatan Pewarnaan Kain Batik Menggunakan Pewarna Batik Ramah Lingkungan

B. Pelatihan Pembuatan Motif

Pelatihan membatik dengan teknik cap diperlukan oleh anggota Kelompok Batik Seloka. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kebutuhan kelompok untuk dapat menguasai teknik batik cap. Pertama adalah efisiensi waktu yang diperlukan untuk memproduksi kain batik dapat dipangkas hingga 75% dibandingkan dengan Teknik membatik tulis. Kedua, peminat batik cap cenderung lebih banyak daripada batik tulis, hal ini disebabkan karena batik cap memiliki harga yang lebih murah daripada kain batik tulis. Ketiga, perlunya pelatihan ini agar para pengrajin batik memiliki kemampuan yang cukup untuk membuat kain batik menjadi lebih memikat pembeli. Dokumentasi kegiatan pelatihan pembuatan batik cap ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Produksi Batik Cap

C. Pelatihan *Digital Marketing*

Pelatihan *marketplace* untuk mitra binaan Program Kampung Batik Adipala merupakan kegiatan untuk meningkatkan *skill* para pengrajin batik dalam mengelola penjualan melalui pasar digital. Pada era globalisasi dan kemajuan teknologi yang sangat pesat, masyarakat semakin beralih pada pasar *online*. Hal tersebut yang menjadi landasan untuk meningkatkan kemampuan pemasaran *online* yang berkaitan dengan membaca peluang bisnis, membuat narasi yang menarik, dan lain sebagainya. Dokumentasi kegiatan pelatihan digital marketing ditunjukkan pada gambar dibawah ini:

D. Pelatihan *Eco-printing*

Pelatihan *eco-printing* sebagai bentuk inovasi dalam kerajinan membatik. *Eco-printing* merupakan teknik membatik dengan menjiplak dedaunan atau bunga yang kemudian direbus seperti proses membatik pada umumnya. Teknik ini menggunakan lebih sedikit alat dan bahan dibandingkan dengan teknik membatik tulis maupun cap, sehingga modal produksi dapat berkurang dengan, teknik ini tentunya juga lebih ramah lingkungan.



Gambar 6. Contoh Produk Batik *Eco-printing*

E. Capaian Program

Program pendampingan Kelompok Batik Seloka memberikan pengaruh positif terhadap keberlangsungan para pengrajin batik di Desa Adipala. Anggota kelompok mulai memproduksi kembali kain batik dan mengalami peningkatan penjualan. Tahun 2022, beberapa kegiatan telah dicapai oleh Kelompok Batik Seloka, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Program pendampingan Kelompok Batik Seloka

Tahapan Program	Hasil Program	Dampak Program
Pelatihan Penggunaan Pewarna Batik	Pengrajin dapat membuat desain, teknik pencantingan menggunakan pewarnaan alami, teknik pewarnaan dan pelorodan	mampu menambah wawasan baru serta mengembangkan kreatifitas pengrajin dalam dunia seni batik
Pelatihan Pembuatan Motif	Pengrajin batik memiliki kemampuan yang cukup untuk membuat kain batik menjadi lebih memikat pembeli.	Pengrajin lebih memangkas waktu produksi sehingga dapat menghasilkan lebih banyak batik
Pelatihan Digital Marketing	Pelatihan pembuatan <i>website</i> dan media sosial Melakukan <i>posting</i> produk batik pada <i>website</i> dan media sosial (Instagram)	Meningkatkan promosi dengan mengandalkan media sosial sehingga produk dapat lebih dikenal, semakin banyak dalam mendapatkan pesanan
Pelatihan <i>Eco-printing</i>	Pengrajin lebih bervariasi dalam Teknik membatik, lebih memangkas waktu	Lebih banyak variasi jenis batik sehingga dapat meningkatkan hasil penjualan dan dapat mengikuti trend batik

Pada tahun 2020 terdapat pengembangan jenis batik baru dari hasil pelatihan yaitu batik kombinasi dan batik print, dimana jenis batik kombinasi ini terjual 34 dan batik print 185. Jenis batik yang sebelumnya sudah ada yaitu batik tulis terjual 42 dan batik cap 4864. Batik tulis ini mengalami penurunan 75,5%, sedangkan batik cap mengalami peningkatan sangat drastis hingga 2216.19%. Pada tahun 2021 penjualan batik tulis mengalami penurunan sebesar 59,52% atau hanya berjumlah 17 buah, jenis batik cap juga mengalami penurunan 97,95% hal tersebut disebabkan karena pada tahun 2020 terdapat pesanan dari PT IP sejumlah 4731, sedangkan jenis batik kombinasi mengalami peningkatan penjualan 814,71% dan jenis batik print mengalami peningkatan sebesar 32,43%. Data penjualan tersebut ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Data Penjualan 2019-2022 Berdasarkan Jenis Batik

No	Tahun	Jenis Batik			
		Tulis	Cap	Kombinasi	Print
1	2019	172	210	0	0
2	2020	42	4864	34	185
3	2021	17	100	311	245

Sumber: Kelompok Batik Seloka, 2022

4. KESIMPULAN

Hasil dari pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa PLN Indonesia Power Jateng 2 Adipala PGU menerapkan CSR guna meningkatkan kemandirian masyarakat dengan melalui pelatihan yang diberikan khususnya Kelompok Batik Seloka. Semua kegiatan pelatihan yang dilakukan memberikan dampak positif bagi Kelompok Batik seloka seperti pelatihan pembuatan motif batik baik motif batik *printing*, *eco printing* ataupun motif batik yang lainnya. Kelompok ini sudah terbukti mampu menghasilkan produk dengan kualitas yang lebih baik dan bervariasi, hal ini berdampak pada meningkatnya penjualan produknya. Kegiatan mengenalkan teknologi dan *digital marketing* berdampak pada cara memasarkan produk batik mereka secara lebih efektif dan efisien. Dampak positif juga didapat dari kegiatan pelatihan penggunaan pewarna batik yang alami/ramah lingkungan karena limbah hasil pewarnaan batik tidak lagi mencemari lingkungan. Dampak tersebut terlihat dengan meningkatnya hasil pemasaran dan penjualan batik dari hasil pelatihan *digital marketing* yang membuat penjualan batik produksi Kelompok Batik seloka mengalami peningkatan selama tiga tahun terakhir. Ini membuka peluang pasar yang lebih luas untuk produk Kelompok Batik Seloka. Namun, terdapat beberapa saran untuk program CSR selanjutnya yaitu dengan memperhatikan kebutuhan prioritas, menciptakan program dengan keunggulan khusus, dan melakukan evaluasi yang baik, program-program CSR dapat memberikan dampak positif yang lebih besar dan berkelanjutan bagi masyarakat lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaris Trixie, A. (2020). Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia. *Journal of Design and Creative Industry*, 1(1), 1–9. <https://journal.uc.ac.id/index.php/FOLIO/article/view/1380/1148>
- batikbedjo. (2022). *Yuk Kenalan Dengan Batik Cilacap, Awal Mula Sampai Motifnya*. <https://Rumahbatikbedjo.Com/2022/10/13/Batik-Cilacap>.
<https://rumahbatikbedjo.com/2022/10/13/batik-cilacap>
- Carey, P. (2012). *Asal Usul Perang Jawa; Pemberontakan Sepoy & Lukisan Raden Saleh*. LKIS PELANGI AKSARA.
- Handayani, W. (2018). Bentuk, Makna Dan Fungsi Seni Kerajinan Batik Cirebon. *Jurnal ATRAT*, 6(1), 58–71.
- Iskandar, I., & Kustiyah, E. (2017). Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia. *Jurnal GEMA*, 52(Agustus), 2456–2472.
- Kementerian Perindustrian. (2021). *Serap 200 Ribu Tenaga Kerja, Ekspor Industri Batik Tembus USD 533 Juta*. <https://Kemenperin.Go.Id/>. <https://kemenperin.go.id/artikel/22830/Serap-200-Ribu-Tenaga-Kerja,-Ekspor-Industri-Batik-Tembus-USD-533-Juta>
- Larasati, M. (2021). Pelestarian Budaya Batik Nusantara Sebagai Identitas Kultural Melalui Pameran Di Museum Batik Pekalongan Pada Masa Covid-19. *Tornare: Journal of Sustainable Tourism Research*, 3(1), 46–50. <http://jurnal.unpad.ac.id/tornare/article/view/29849>
- Moerniwati, E. D. A. (2020). STUDI BATIK TULIS (Kasus di Perusahaan Batik Ismoyo Dukuh Butuh Desa Gedongan Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen). *Art Educare*, 1(1), 1–14.
- Nasriyati, F., Ayu, R., Khanifa, N., Choldun, I., Wibowo, H., Humaedi, S., Fuel, P., Tuban, T., Timur, J., Studi, P., Sosial, K., Jenu, K., & Bisnis, M. (2021). Analisa Model Bisnis Industri Batik Dengan Kekuatan Kearifan Lokal Program CSR PT Pertamina Fuel Tuban. *Jurnal Pengabdian Dan Penelitian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 2(2), 339–352.
- Nurainun, Rasyimah, & Heriyana. (2008). Analisis Industri Batik Di Indonesia Oleh: Nurainun, Heriyana dan Rasyimah Fakultas Ekonomi Universitas Malikussaleh Banda Aceh. *Fokus Ekonomi*, 7(3), 124–135.

- Permana R., BakhtiarA., & AbsorN. F. (2023). Implementasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Sumber Ajar Batik Tangerang (Studi Kasus: SMAN 3 Kabupaten Tangerang). *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora*, 7(1), 160-169. <https://doi.org/10.36526/santhet.v7i2.2644>
- Prasetyo, A., & Singgih, S. (2016). Karakteristik Motif Batik Kendal Interpretasi dari Wilayah dan Letak Geografis. *Jurnal Imajinasi Seni*, X(1), 51–60. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8816>
- Pudjiarti, E. S., & Swastuti, E. (2022). Pengembangan Industri Kecil Menengah IKM Bisnis Inovatif Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 208–220. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5658>
- Safitri, D., Azhar, H., Saragih, L., Parinduri, T., & Sinaga, M. H. (2022). *Pendampingan Pembuatan Instagram Dalam Pemasaran Produk Lokal Desa Bahal Gajah, Kab. Simalungun. Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 614. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.8221>
- Saidi, Z. & Abidin, H., 2004. Menjadi Bangsa Pemurah: Wacana dan Praktek Kesemawan Sosial di Indonesia. In: Jakarta: Piramedia, p. 69.
- Susanto, A., 2009. *Reputation-Driven: Corporate Social Responsibility: Pendekatan Strategic Management dalam CSR*. Jakarta: Erlangga.
- Yulfahni Yusra, R., & Iskandar, R. (2023). *Perancangan Film Dokumenter Batik Tanah Liek Kabupaten Dhamasraya Sebagai Media Promosi*. *Iam-Indonesia*, 1(2), 156–162. Retrieved from <http://iam-indonesia.org/index.php/dkv/article/view/22>