

Society

JURNAL PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

Vol. 2, No. 1, Oktober 2021, Hal. 1 -88



UNIVERSITAS
Dinamika

Society (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat) merupakan sebuah jurnal yang berisi tentang hasil pelaksanaan program pengabdian dan pemberdayaan masyarakat untuk semua bidang. Society dijadwalkan terbit dua kali dalam setahun yaitu April dan Oktober, diterbitkan universitas Dinamika pertama kali tahun 2020.

TEAM EDITORIAL

Editor In Chief:

- Musayyanah, S.ST., M.T dari Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.

Editorial Advisory Board

- Bambang Hariadi, M.Pd dari Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia
- Karsam, M.A., Ph.D dari Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia
- Dr. Binar Kurnia Prahani, M.Pd dari Universitas Negeri Surabaya, Surabaya Indonesia
- Prof.Dr. Herry Agus Susanto, M.Pd dari Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Solo, Indonesia
- Niken Grah Prihartanti, SST, M.Kes dari Sekolah Ilmu Kesehatan Pemkab Jombang, Jombang, Indonesia
- Pungkas Subarkah, M.Kom dari Universitas Amikom Purwokerto, Purwokerto, Jombang

Managing Editor:

- Dr. M.J. Dewiyani Sunarto dari Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.
- Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., M.Sc dari Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.

Editorial Member:

- Fivitria Istiqomah, S.ST., M.Sc., dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.
- Utama Alan Deta, S.Pd., M.Pd., M.Si, dari Universitas Negeri Surabaya, Surabaya Indonesia.
- Faridatun Nadziroh, S.ST., M.T., dari Akademik Komunitas Semen Indonesia, Gresik, Indonesia.

Assistant Editor:

- Nuriva Anggraini, S.Kom dari Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

Technical Handle:

- Daniel Rasya Putra, S.Kom dari Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

Publisher:

- Universitas Dinamika

Website:

- <http://e-journals.dinamika.ac.id/index.php/society>

Email:

- society @dinamika.ac.id

Editor's Address:

- Raya Kedung Baruk No. 98 Surabaya

TABLE CONTENT

Pendampingan Usaha Rumahan Menjadi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah	1-7
Chyntia Raras Ajeng Widiawati, Danty Kusumaningtyas, Suliswaningsih	
Sosialisasi Penyimpanan dan Pengamanan Dokumen Rekam Medis di Rumah Sakit Surabaya Medical Service	8-18
Amir Ali	
Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran dengan In House Training (IHT) di SMA Negeri Wangin	19-23
Pungkas Subarkah, Ali Nur Ikhsan, Primandani Arsi, Septi Oktaviani Nur Hidayah	
Relawan Abdimas STIKES Pemkab Jombang dalam Percepatan Vaksinasi Covid-19 di Wilayah Kerja Puskesmas Cukir Kabupaten Jombang	24-28
Niken Grah Prihartani, Rani Yujiani, Cintana Pritviatana Kusuma Wardani, Siti Muniroh, Aulia Reza Marcelina, Putri Lailatul Arifah, Rara Roro Retno Ayu Ericha Kurniawati	
Implementasi Aplikasi Notifikasi Berbasis SMS Gateway pada Unit Usaha Kecil dan Menengah Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur	29-38
Teguh Sutanto, Norma Ningsih, Harianto	
Penyusunan Rancangan Kebutuhan Aplikasi Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Melalui Pendekatan PAR	39-50
M.J Dewiyani Sunarto, Tan Amelia, Tri Sagirani, Julianto Lemantara, Bambang Hariadi	
Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan	51-58
Fenty Fahminnansih, Endra Rahmawati, Ayouvi Poerna Wardhanie	
Pelaksanaan Kegiatan iTalk (Innovation Talk) untuk Pengembangan Pemikiran Kritis pada Anak Usia Dini melalui Budaya Literasi Membaca	59-67
Essy Marischa Nadia dan Christye Dato Pango	
Pelatihan dan Pendampingan Pendaftaran Merek Dagang bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Banyumas	68-74
Wiga Maulana Baihaqi, Christoper Prima, Nabella Putri Widiyanto	
Memupuk Sikap Empati Anak Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor, Sundaname dan Boy-Boyan	75-81
Yayah Khisbiyah, Sri Lestari, Aris Purwanto, Yasma Hidayat	
Penerapan Teknologi Tepat Guna pada Kolam Terpal Ikan Nila Intensif dengan Pengontrol Suhu dan PH Air di Kelurahan Bulak Banteng Kecamatan Kenjeran Surabaya	82-88
Kukuh Setyadjit, Ahmad Ridho'i	

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karuniaNya, jurnal **Society** dapat terbit sesuai dengan apa yang direncanakan.

Jurnal dengan nama **Society** merupakan sebuah jurnal yang berisi tentang hasil pelaksanaan program pengabdian dan pemberdayaan masyarakat untuk semua bidang. Dari hasil pelaksanaan tersebut diharapkan dapat dipublikasikan untuk memberikan pengetahuan bagi masyarakat luas tentang hasil yang didapat dari program pengabdian dan pemberdayaan masyarakat. Society diterbitkan dua kali (April dan Oktober) dalam satu tahun.

Kami Ucapkan terimakasih kepada Universitas Dinamika yang mendukung penuh atas terbitnya Jurnal **Society** : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat. Kepada para pelaksana program pengabdian masyarakat yang telah mengirimkan hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat kepada redaksi Society, dan kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak, baik yang terlibat langsung maupun tidak.

Ketua Redaksi

Musayyanah, S.ST., M.T.

PENDAMPINGAN USAHA RUMAHAN MENJADI USAHA MIKRO, KECIL DAN MENENGAH (UMKM)

Chyntia Raras Ajeng Widiawati^{1*}, Danty Kusumaningtyas², Suliswaningsih³
^{1,2,3}Universitas Amikom Purwokerto
e-mail: chyntiaraw@amikompurwokerto.ac.id¹, dantyas10@gmail.com²,
suliswani@amikompurwokerto.ac.id³

* Penulis Korespondensi: E-mail: chyntiaraw@amikompurwokerto.ac.id

Abstract

Home industry is one of the businesses that deserve assistance so that they can become Small and Medium Enterprises (SME) so that they can develop more. Some of the problems faced by home industry owners include the lack of market share and the process of marketing, promotion, business registration and financial management. These problems often occur due to a lack of understanding and information owned by home industry owners. So that there is a need for assistance in the field of entrepreneurship to solve some of these problems, one of which is mentoring home industry to become SME. The mentoring was carried out online and was attended by 37 participants from home industry. The material presented during the mentoring process focused on Business Registration and the benefits obtained when business owners have registered their businesses. The implementation of the mentoring went well and business owners became more aware of the business registration process so they could start registering their businesses. To provide maximum assistance, it is necessary to provide assistance in other matters besides business registration, such as branding, copywriting, and registration of IPR (Intellectual Property Rights) for business owners to grow.

Keywords: Mentoring, Business Registration, Training, SME

Abstrak

Usaha Rumahan merupakan salah satu usaha yang layak mendapatkan pendampingan agar bisa menjadi sebuah Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) sehingga dapat lebih berkembang. Beberapa masalah yang kerap dihadapi pemilik usaha rumahan diantaranya adalah sedikitnya pangsa pasar dan proses pemasaran, proses promosi, pendaftaran usaha dan pengelolaan keuangan pada usaha rumahan. Permasalahan tersebut kerap terjadi karena kurangnya pemahaman dan informasi yang dimiliki para pelaku usaha. Sehingga perlu adanya pendampingan dalam bidang kewirausahaan untuk menyelesaikan beberapa permasalahan tersebut salah satunya adalah pendampingan usaha rumahan menjadi UMKM. Pendampingan dilakukan secara daring (*online*) dan diikuti oleh 37 peserta dari para pelaku usaha rumahan. Kegiatan *overview* dilaksanakan pada hari jum'at, 18 Juni 2021 pukul 13.00 WIB, sedangkan kegiatan pendampingan dilaksanakan pada hari jum'at, 25 Juni 2021 pukul 13.00 WIB. Materi yang disampaikan pada saat proses pendampingan berfokus pada Pendaftaran Usaha dan keuntungan-keuntungan yang diperoleh apabila para pelaku usaha sudah mendaftarkan usahanya. Pelaksanaan pendampingan berjalan dengan baik dan para pelaku usaha menjadi lebih memahami proses pendaftaran usaha sehingga bisa mulai mendaftarkan usaha mereka. Untuk memberikan pendampingan yang lebih maksimal, perlu dilakukan pendampingan dalam hal lain selain pendaftaran usaha, seperti *branding*, *copywriting*, dan pendaftaran HKI (Hak Kekayaan Intelektual) bagi para pelaku usaha agar semakin berkembang.

Kata kunci: Pelatihan, Pendaftaran Usaha, Pendampingan, UMKM

PENDAHULUAN

Pada saat ini, dimana pandemi Covid-19 menjadikan banyak pelaku usaha rumahan yang mengalami guncangan (Machmudi, 2020) dan harus semakin kreatif untuk mempertahankan usaha mereka. Tidak sedikit pelaku usaha yang merasa kesulitan dan menghadapi banyak kendala dalam memasarkan produk mereka pada masa pandemi ini.

Terlebih jika pangsa pasar semakin menurun karena diharuskannya *physical distancing* dimasa pandemi ini menjadikan proses pemasaran semakin terbatas. Sebenarnya keterbatasan pangsa pasar bisa diatasi dengan memanfaatkan teknologi masa kini, ini akan sangat membantu memperluas pangsa pasar. Hanya saja solusi tersebut belum cukup untuk mengatasi permasalahan-permasalahan lain yang mungkin dihadapi oleh pelaku usaha rumahan yang belum memiliki banyak pengetahuan di bidang kewirausahaan. Salah satu wadah yang bisa dijadikan alat bantu bagi para pelaku usaha rumahan yaitu adanya Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM).

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) adalah salah satu penopang perekonomian bangsa (Aprianti, 2017). UMKM cukup membantu Indonesia dalam menekan angka pengangguran, menyediakan lapangan kerja dan juga mengurangi angka kemiskinan serta membangun karakter melalui kewirausahaan. Namun, belum semua UMKM maupun pelaku usaha mendapatkan pendampingan sesuai dengan masalah yang mereka hadapi, sehingga peran pendampingan UMKM baik dari sisi pemasaran maupun produksi perlu dilakukan (Jatmiko, 2020). Pendampingan terhadap pelaku usaha rumahan agar bisa menjadi UMKM tentunya bukan tanpa tujuan. Salah satu tujuannya adalah memberikan peluang yang lebih kepada pelaku usaha dalam berbagai aspek seperti pengetahuan terkait pendaftaran usaha yang bisa lebih dioptimalkan. Kendala dalam menjalankan usaha cukup banyak diantaranya kurangnya modal, proses pemasaran, serta masih rendahnya pengetahuan terkait pengelolaan keuangan dan kurangnya pengetahuan kewirausahaan dalam pengelolaan usaha (Tanan & Dhamayanti, 2020). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diperjelas bahwa konsidi pelaku usaha khususnya pelaku usaha rumahan pada saat ini masih menjalankan usahanya dengan apa adanya hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari saja. Salah satu cara untuk mendukung ekonomi kreatif adalah melalui berbagai inisiatif pengembangan serta pemberdayaan pelaku UMKM, agar dapat meningkatkan kemampuan dan meraih peluang usaha sehingga potensi yang dimiliki bisa berkembang (Setiawan, 2020).

Pengembangan dan pemberdayaan bisa dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pendampingan pendaftaran usaha. Agar kedepannya usaha yang dijalankan bisa berkembang dengan lebih baik, maka usaha harus memiliki izin secara legal (Mekari, 2021). Seperti yang telah diketahui usaha yang sudah terdaftar dan memiliki Nomor Induk Berusaha (NIB) atau bahkan Izin Usaha Mikro Kecil (IUMK) tentunya akan mendapatkan banyak keuntungan seperti mendapatkan informasi terkait kegiatan seminar atau motivasi untuk para pelaku usaha, selain itu bantuan materil juga akan diprioritaskan bagi usaha yang sudah terdaftar dan memiliki NIB.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu dilakukan sebuah pendampingan terhadap pelaku usaha rumahan agar bisa menjadi UMKM dan memaksimalkan usaha yang telah dirintis. Berdasarkan kondisi yang sudah dijelaskan sebelumnya, kegiatan pendampingan ini akan sangat membantu dan bermanfaat bagi para pelaku usaha. Pendampingan yang diberikan akan berfokus pada pendampingan kewirausahaan utamanya pada proses pendaftaran usaha sehingga para pemilik usaha memiliki Nomor Induk Berusaha (NIB) atau bahkan hingga memiliki Izin Usaha Mikro Kecil (IUMK). Sehingga pada pengabdian ini akan dilaksanakan sebuah kegiatan dengan judul "Pendampingan Usaha Rumahan menjadi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM)".

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pendampingan ini terdiri atas beberapa tahapan diantaranya pembuatan poster kegiatan, pendaftaran, *overview* materi, pendampingan pendaftaran usaha dan dokumentasi.

Adapun detail tahapan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan poster kegiatan : mencakup informasi terkait link pendaftaran, identitas pemateri dan materi yang akan disampaikan.
2. Pendaftaran : para pelaku usaha yang ingin mengikuti pendampingan pendaftaran usaha melakukan pendaftaran melalui link yang tertera pada poster kegiatan.
3. *Overview* materi : sebelum kegiatan inti dilaksanakan dilakukan *overview* materi terlebih dahulu. Pemateri memberikan gambaran terkait materi yang akan disampaikan kepada peserta secara garis besar untuk pertemuan berikutnya.
4. Pendampingan pendaftaran usaha : pada tahapan ini dilakukan pemaparan materi inti yaitu proses pendaftaran usaha dan apa saja dokumen yang harus dipersiapkan pada saat akan melakukan pendaftaran usaha. Pendaftaran usaha berfokus pada beberapa dokumen yaitu Nomor Induk Berusaha (NIB), Izin Usaha Mikro Kecil (IUMK) dan Surat Keterangan Usaha (SKU).
5. Dokumentasi : dilakukan dengan melakukan presensi peserta, mengambil foto kegiatan dan melakukan perekaman video kegiatan.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pada tahap pembuatan poster kegiatan, tim membuat poster sedetail mungkin sehingga informasi yang tertera pada poster dapat dengan mudah dipahami oleh para calon pendaftar. Poster tersebut kemudian dipublikasikan melalui media sosial untuk menarik minat pelaku usaha mendaftarkan dan mengikuti kegiatan pendampingan. Adapun untuk tampilan poster kegiatan ditunjukkan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Poster Kegiatan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada tahap berikutnya yaitu pendaftaran, para peserta pendampingan/pelaku usaha yang sudah melakukan pendaftaran melalui link yang tertera pada poster selanjutnya dimasukkan kedalam grup *whatsapp* kegiatan untuk memperoleh segala informasi terkait jadwal pelaksanaan kegiatan pendampingan. Adapun untuk daftar peserta kegiatan ini ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini.

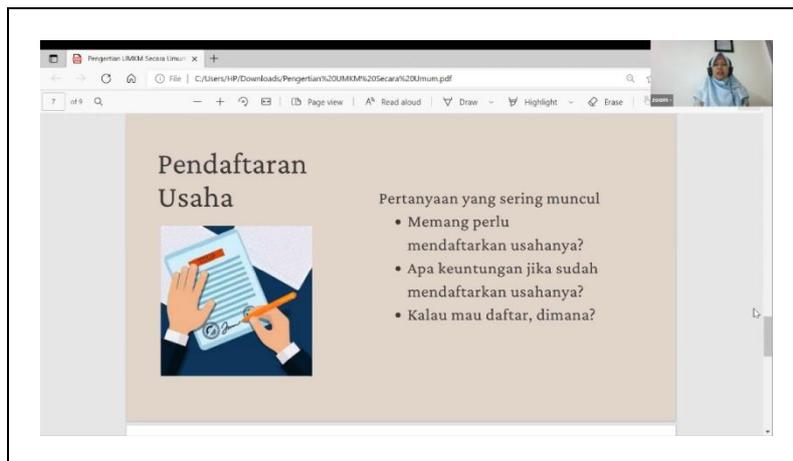
Tabel 1. Daftar Peserta Kegiatan

No	Nama	Usaha yang dimiliki	Saran untuk Pembicara
1	Agus Wildan	Jasa	Mantaapp
2	Al Bakhri Fajar Nur Fadillah	-	Lebih memperdetail penjelasan
3	Andre Afriyanto	Opak Singkong	-
4	Anggi Putri Pratama	-	-
5	Anggun Priyana	-	-
6	Arif Widaryanto	Peternakan Ayam Petelur	-
7	Bias	Kaos Anak Edukatif	-
8	Chendri Irawan	-	bisa share materinya bu?
9	Dhony	-	-
10	Dimas Kurniawan	Snack	-
11	Dwi Agustini	Online Shop	-
12	Elis	Usaha Bakery & Cake	Sudah bagus
13	Evilisna	-	-
14	Irnawati	Jualan Keripik	-
15	Lukman	Deker Bola Custom	-
16	M Irfan Setyawan	Home Industry Abon	-
17	Mardiyah Kurniasih	-	-
18	Meta Damayanti	-	-
19	Mohamad Fariz Sholahuddin	-	alhamdulillah para pembicara sudah menyampaikan materi hari ini... semoga dapat memberikan penyemangat bagi kaum* milenial para perjuangan umkm...
20	Morteza Muthahari	Home Industri Sambele Makke	-
21	Nurlaely Yuniati	Keripik Bayam	-
22	Orlando	Industri Minyak Atsiri	-
23	Rizkhi Dinda Pratiwi	Dapur Gue	PPT sangat jelas dan menarik, penjelasan semua pembicara juga clear. Namun, ada baiknya sebelum memulai kegiatan semua materi ppt sudah ready di komputer pembicara sehingga tidak perlu mencari saat hendak presentasi. Selain itu sudah sangat baik.
24	Robi Hanan	Snak Bayam	-
25	Salli Risqi	-	Pembicara sangat baik dalam menyampaikan materi
26	Suliswaningsih	-	Kalo memungkinkan panitia tidak merangkap pembicara, supaya pembicara lebih fokus ke materi webinar :)
27	Susiani	Laundry Rumahan	Materi bagus dan penyampaian jelas
28	Wajilah	Penjual Bakmi Pentil	-
29	Yusuf Muamar Khadafi	Kaussae	-
30	Yusyida Munsa Idah	Jasa Jahit	-
31	Uswatun Hasanah	Rabbit Carrote Cake	penyampaian yang simple dan

No	Nama	Usaha yang dimiliki	Saran untuk Pembicara
			mudah dimengerti
32	Mamba'ul Fauzi Alwi	Peternakan Telur Puyuh	-
33	Sya'ta Ayodyaning Firdaus	Usaha Kecil Foto Copy	-
34	Azmy	Jualan Pipa Rokok Online	Mudah - mudahan berkah ilmunya untuk semua pembicara
35	Sigit	Kopi	-
36	Fajar Nur Khayati	Online Shop	-
37	Tomy	Layanan Audio Visual	Sangat bermanfaat

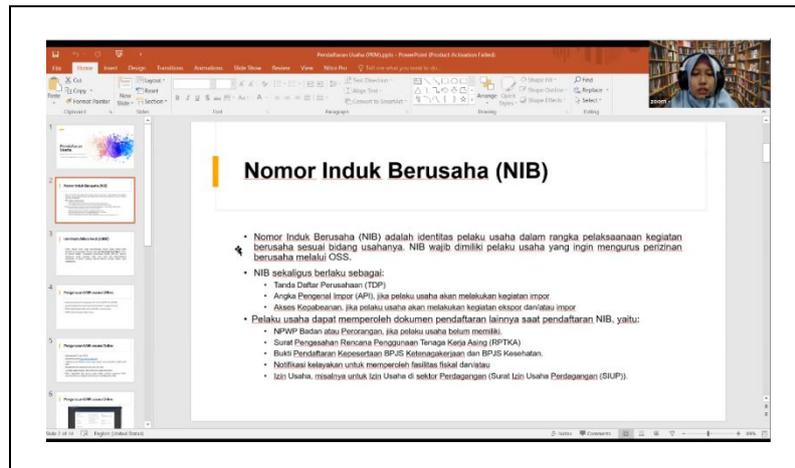
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya dilakukan *overview* materi terlebih dahulu sebelum materi inti disampaikan pada minggu berikutnya. Adapun beberapa hal yang disampaikan pada saat pelaksanaan *overview* materi adalah pengantar UMKM, Kriteria UMKM, Keuntungan Pendaftaran Usaha. Beberapa manfaat yang diperoleh setelah pelaku usaha memiliki NIB diantaranya Pengembangan Usaha Lebih Cepat dan Bebas Gangguan, Memudahkan Pinjaman untuk Pembiayaan Perusahaan serta Memangkas Proses Pengurusan Izin (Hendy, 2021) juga menjadi bagian dari materi yang disampaikan pada saat *overview*. Kegiatan *overview* materi dilaksanakan pada hari jum'at, 18 Juni 2021 pukul 13.00 WIB. Untuk dokumentasi kegiatan *overview* materi ditunjukkan pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Kegiatan *Overview* Materi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tahap selanjutnya adalah tahapan inti dari kegiatan pendampingan ini yaitu proses pendampingan pendaftaran usaha bagi para peserta/pelaku usaha yang sudah mendaftar dan mengikuti *overview* kegiatan. Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan pada hari jum'at, 25 juni 2021 pukul 13.00 WIB. Sebelumnya dipaparkan terlebih dahulu dokumen yang harus disiapkan pada saat mau mengurus NIB, IUMK dan SKU secara offline. Kemudian dilanjutkan pendampingan apabila akan melakukan pendaftaran NIB dan IUMK secara online melalui website <https://oss.go.id/portal/>. Materi yang dipaparkan tersebut adalah materi yang bersumber dari website UKM Indonesia (Dararizki, 2021). Untuk dokumentasi kegiatan pendampingan pendaftaran usaha ditunjukkan pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Kegiatan Pendampingan Pendaftaran Usaha
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Bagian terakhir dari kegiatan ini yaitu dokumentasi yang berupa presensi peserta, foto kegiatan dan video rekaman kegiatan. Untuk presensi peserta sebelumnya sudah ditampilkan pada Tabel 1, sedangkan beberapa foto kegiatan sudah dipaarkan pada Gambar 2 dan Gambar 3. Selanjutnya untuk video rekaman kegiatan dipublikasikan melalui *channel* Youtube *damar_in*.

KESIMPULAN

Dalam kegiatan pendampingan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebagian pelaku usaha belum memahami proses pendaftaran usaha, sehingga pelaksanaan kegiatan pendampingan pendaftaran usaha ini dirasa sangat membantu bagi para pelaku usaha.
2. Dengan mendaftarkan usaha mereka, pelaku usaha memperoleh beberapa keuntungan diantaranya pelatihan/seminar motivasi dalam pengembangan usaha, bantuan materil yang diprioritaskan bagi para pemilik usaha yang telah memiliki NIB.
3. Berdasarkan beberapa masukan dari peserta yang ditunjukkan pada tabel 1, pelaku usaha mendapatkan manfaat dan penjelasan yang cukup baik dari pembicara mengenai pendaftaran usaha.
4. Perlu adanya pendampingan yang berkesinambungan kepada para pelaku usaha dengan topik pembahasan yang lain seperti *branding*, *copywriting* dan pendaftaran HKI (Hak Kekayaan Intelektual) sehingga dapat membantu pelaku usaha meningkatkan kualitas usahanya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan baik karena peran serta dan dukungan dari beberapa pihak. Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Amikom Purwokerto yang memfasilitasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai salah satu pemenuhan Tridharma Perguruan Tinggi.
2. Damar.in sebagai *media partner* yang telah membantu proses pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
3. Seluruh peserta kegiatan atas antusiasnya dalam mengikuti rangkaian kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, D. I. (2017). Pendampingan Usaha Kecil Menengah Industri Kecil Menengah Tiara Dezy. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 1(1), 1–71. <https://doi.org/10.24903/jam.v1i1.231>
- Dararizki, K. (2021). *Cara Mudah Pendaftaran Usaha Secara Formal*. UKM Indonesia. <https://www.ukmindonesia.id/baca-artikel/363>
- Hendy. (2021). *Mengenal Apa Saja Manfaat Nomor Induk Berusaha*. Lenere Bussines Suite. <https://www.lenere.com/nomor-induk-berusaha.html>
- Jatmiko, B. P. (2020). *Menggerakkan Ekonomi Nasional di Tengah Pandemi melalui UMKM*. Kompas.Com. <https://money.kompas.com/read/2020/08/05/101503226/menggerakkan-ekonomi-nasional-di-tengah-pandemi-melalui-umkm?page=all>
- Machmudi, M. I. Al. (2020). *Berjuang Saat Pandemi, UMKM Butuh Pendampingan*. Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/ekonomi/328621/berjuang-saat-pandemi-umkm-butuh-pendampingan>
- Mekari. (2021). *Pentingnya Memiliki Izin Usaha Mikro Kecil (IUMK) di Indonesia*. Entrepreneur. <https://www.jurnal.id/id/blog/2018-pentingnya-memiliki-izin-usaha-mikro-kecil-iulk-bagi-umkm-di-indonesia/>
- Setiawan, S. R. D. (2020). *Pendampingan UMKM Jadi Cara Tingkatkan Perekonomian Warga*. Kompas.Com. <https://money.kompas.com/read/2020/08/19/181331626/pendampingan-umkm-jadi-cara-tingkatkan-perekonomian-warga?page=all>
- Tanan, C. I., & Dhamayanti, D. (2020). Pendampingan UMKM dalam Pengelolaan Keuangan Usaha Guna Peningkatan Ekonomi Masyarakat di Distrik Abepura Jayapura. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 1(2), 173–185. <https://doi.org/10.37680/amalee.v1i2.408>

SOSIALISASI PENYIMPANAN DAN PENGAMANAN DOKUMEN REKAM MEDIS DI RUMAH SAKIT SURABAYA MEDICAL SERVICES

Amir Ali ^{1*}

¹ Stikes Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo
e-mail: amir_ali@stikes-yrsds.ac.id¹

* Penulis Korespondensi: E-mail: amir_ali@stikes-yrsds.ac.id

Abstract

Surabaya Medical Service Hospital has a hospital management information system (SIMRS) called Medical Management Service (MMS). This MMS SIMRS will print the medical record number, but the printing of the medical record number still varies. There are number formats with 5 digit numbers, there are numbers followed by letters, with a sign (-), there are combinations of letters and numbers. Example: 353xx, C-0510xx, P000xx. The purpose of this community service activity is to socialize concepts and regulations related to storage, filing and security of medical record documents (DRM). The method in this activity is in the form of socialization activities carried out online. This activity was attended by 20 participants consisting of hospital employees from related units and students of the Dr. Soetomo Hospital Foundation stikes campus so that this event is more interactive because it does not only absorb knowledge from resource persons, but participants can ask questions and conduct discussions about storage systems and DRM security. The achievement of the target material discussed by the resource persons is that everything has been conveyed, this is in accordance with what is written in the PPT format for socialization and delivery of material on storage systems, filing and DRM security. This can be seen from the participants' understanding of the material which can be seen from the results of the pretest and posttest given. The conclusion of this activity is that the participants' understanding of the material presented is achieved, where the average value of the posttest results has increased from the pretest results, from 78 to 99.17. In the future, mentoring activities will be carried out related to the implementation of DRM storage, alignment and security activities which are a continuation of this community service activity.

Keywords: SIMRS, MMS, filing, Medical Record Documents

Abstrak

Rumah sakit Surabaya medical Service memiliki sistem informasi manajemen rumah sakit (SIMRS) yang bernama Medical Managemen Service (MMS). SIMRS MMS ini akan mencetak nomer rekam medis, namun pencetakan nomer rekam medis masih beragam. Ada yang berformat angka dengan 5 digit angka, ada yang angka diikuti huruf, dengan tanda (-), ada yang kombinasi huruf dan angka. Contoh : 353xx, C-0510xx, P000xx. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu untuk mensosialisasikan konsep dan regulasi terkait penyimpanan, penjajaran (*filing*) dan pengamanan dokumen rekam medis (DRM). Metode dalam kegiatan ini yaitu dalam bentuk kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan secara daring. Kegiatan ini dihadiri oleh 20 peserta yang terdiri dari pegawai rumah sakit dari unit terkait serta mahasiswa kampus stikes Yayasan rumah sakit Dr. Soetomo sehingga acara ini bersifat lebih interaktif karena tidak hanya menyerap ilmu dari narasumber saja, tetapi peserta dapat bertanya dan melakukan diskusi tentang sistem penyimpanan dan pengamanan DRM. Ketercapaian target materi yang dibahas oleh narasumber adalah telah tersampaikan semua, hal ini sudah sesuai dengan apa yang tertulis dalam format PPT untuk sosialisasi dan penyampaian materi tentang sistem penyimpanan, penjajaran (*filing*) dan pengamanan DRM. Hal ini terlihat dari pemahaman peserta akan materi tersebut dimana terlihat dari hasil pretest dan posttest yang diberikan. Kesimpulan dari kegiatan ini yaitu pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan tercapai, dimana nilai rata-rata hasil dari posttestnya mengalami peningkatan dari hasil pretesnya yakni dari nilai 78 menjadi 99,17. Kedepan akan dilakukan kegiatan pendampingan terkait implementasi dari kegiatan penyimpanan, penjajaran dan pengamanan DRM yang merupakan kelanjutan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Kata kunci: SIMRS, MMS, filing, Dokumen Rekam Medis

PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui penjajaran dokumen rekam medis adalah sistem penataan rekam medis dalam suatu sekuens yang khusus agar rujukan dan pengambilan kembali (retrieve) menjadi mudah dan cepat. Terdapat 3 (tiga) cara dalam sistem penjajaran rekam medis yaitu sistem alphabetical, alphanumerical, dan numerical. Sedangkan berdasarkan cara penjajarannya dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu; Straight Numerical filing (SNF) atau sistem nomor langsung, Midle Digit Filing (MDF) atau sistem angka tengah, Terminal Digit Filing (TDF) atau sistem angka akhir

Rumah sakit Surabaya medical Service memiliki sistem manajemen informasi rumah sakit (SIMRS) yang bernama Medical Managemen Service (MMS).



Gambar 1. User Interface Aplikasi SIMRS MMS dari RS SMS

Dalam SIMRS tersebut dapat mencetak nomer rekam medis bagi pasien yang berobat, tetapi pencetakan nomer rekam medis ini masih beragam. Ada yang berformat angka dengan 5 digit angka, ada yang angka diikuti huruf, dengan tanda (-), ada yang kombinasi huruf dan angka. Contoh : 353xx, C-0510xx, P000xx. Melihat akan kondisi yang demikian yang terjadi di Rumah Sakit Surabaya Medical Service, maka kami bermaksud melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk sosialisasi penyimpanan dan pengamanan berkas rekam medis. Terkait dengan penyimpanan dokumen rekam medis ini tidak lepas dari pengaturan penomeran dokumen rekam medis, yang juga akan berpengaruh pada pengaturan penomerannya.

Dokumen rekam medis yang telah diatur penomerannya perlu dijaga secara system. Kaitannya dengan pengaturan penomeran dokumen rekam medis ini, maka diperlukan suatu system yang dapat mengamankan dokumen rekam medis ini secara softfile. Oleh karena itu akan dibuat suatu system SIMRS yang memfasilitasi akan

pengaturan penomoran rekam medis yang baik sesuai dengan konsep dan teori yang benar sekaligus dilengkapi dengan system pengamanan akun dari pengguna system SIMRS tersebut.

System pengamanan akun ini diperlukan untuk mengamankan dokumen rekam medis dalam SIMRS yang dapat dilakukan dengan enkripsi. Enkripsi merupakan teknik dalam menyembunyikan password menjadi tulisan yang berubah dari bentuk aslinya. Enkripsi bertujuan untuk meningkatkan keamanan password dalam sebuah akun agar tidak disalahgunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab atau yang mempunyai kepentingan untuk melihat data sebuah aplikasi atau web

Dengan adanya system SIMRS yang teratur dalam penyimpanan pemberkasan dokumen rekam medis maka diharapkan tidak akan ditemukan dokumen rekam medis yang tidak sesuai dengan kaidah pemanfaatannya seperti tidak seragamnya penomoran dokumen rekam medis atau penggandaan dokumen rekam medis yang hal ini akan menyulitkan petugas rekam medis dalam menyajikannya terutama dalam melakukan pelayanan kepada pasien yang berobat. Tidak cuman dalam hal pelayanan kepada pasien, tetapi juga ketika melihat riwayat pasien terkait dengan tindakan medis yang dilakukan oleh dokter, tidak akan dijumpai ketika dokumen rekam medis ini hilang.

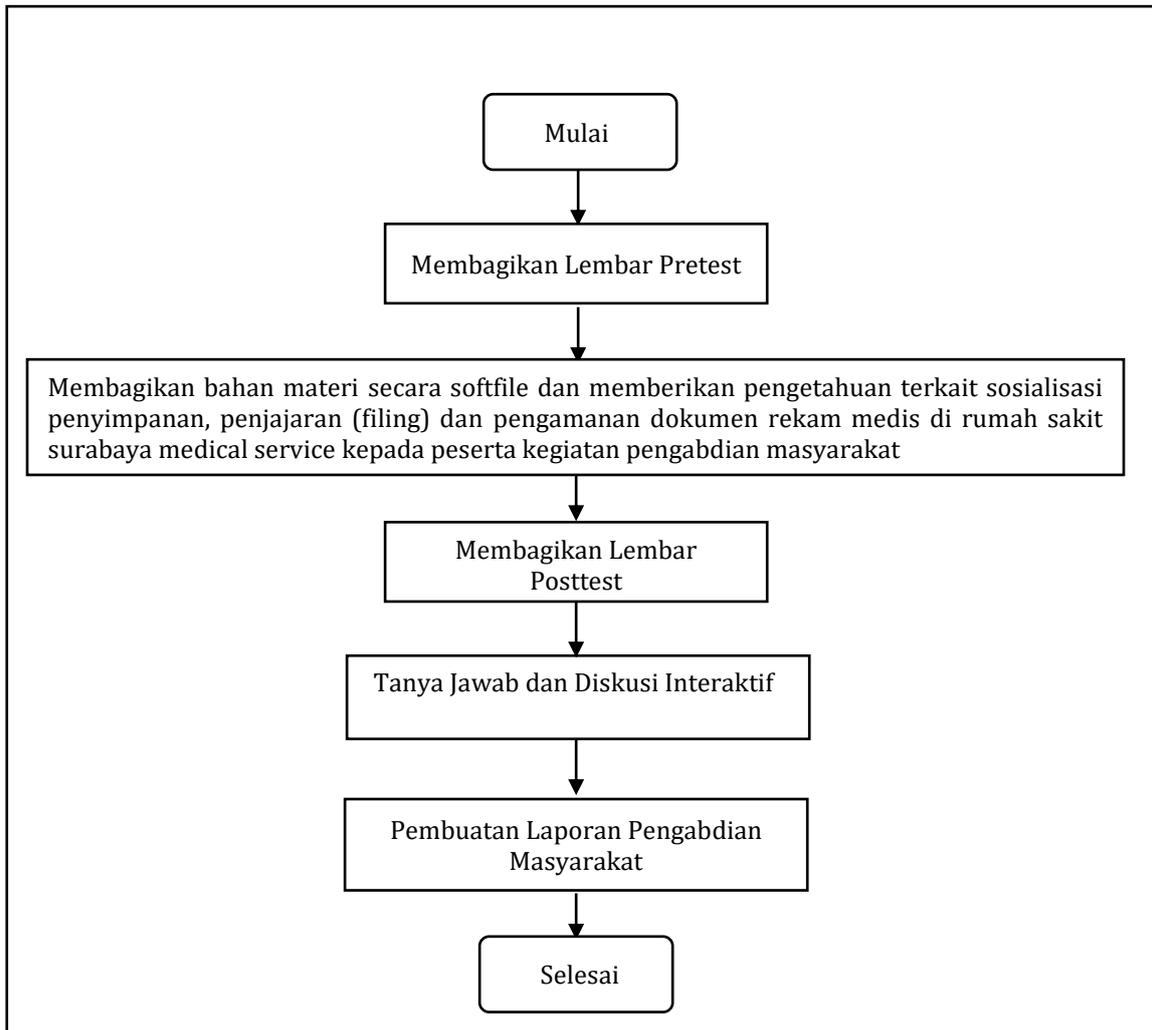
METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan sosialisasi terkait penyimpanan, penjajaran (*filing*) dan pengamanan dokumen rekam medis. Kegiatan ini dihadiri oleh 20 peserta yang terdiri dari pegawai rumah sakit dari unit pendaftaran rawat jalan, rawat inap, pendaftaran pasien, IGD, pimpinan rumah sakit serta mahasiswa kampus Stikes Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring dengan aplikasi zoom meeting.

1. Langkah Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Metode yang dipilih untuk kegiatan sosialisasi ini dengan cara sebagai berikut:

1. Membagikan lembar pretest terkait mater yang akan diberikan
2. Membagikan bahan materi secara softfile dan memberikan pengetahuan terkait sosialisasi penyimpanan, penjajaran (*filing*) dan pengamanan dokumen rekam medis di rumah sakit surabaya medical service kepada peserta kegiatan pengabdian masyarakat
3. Memberikan lembar post test terkait materi yang telah diberikan
4. Tanya jawab dan diskusi interaktif
5. Pembuatan Laporan kegiatan pengabdian masyarakat di Rumah Sakit Surabaya medical service



Gambar 2. Flowchart Kegiatan Pengabdian Masyarakat

2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Adapun penjelasan dari tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan, perijinan dan pemberitahuan meliputi:
 - a. Rapat intern panitia dan pembagian tugas.
 - b. Sosialisasi kepada tim/panitia
 - c. Surat ijin dan pemberitahuan rencana kegiatan kepada Rumah Sakit Surabaya medical service
2. Survey awal (penentuan sasaran peserta sosialisasi):
 - a. Pembuatan formulir pretest dan post test
 - b. Penyusunan dan penggandaan materi sosialisasi
 - c. Penetapan narasumber
3. Persiapan Sosialisasi
 - a. Penyusunan rencana jadwal pelaksanaan sosialisasi
 - b. Penentuan hari, tanggal, jam dan tempat pelaksanaan kegiatan.
 - c. Undangan kepada staf/pegawai rumah sakit peserta sosialisasi
 - d. Persiapan konsumsi, peralatan, perlengkapan dan komputer

4. Pelaksanaan kegiatan
 - a. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dilaksanakan 2 hari selama masing-masing 2 jam
 - b. Jumlah staf/ pegawai rumah sakit sebanyak 5 orang
 - c. Selama seminar berlangsung, seluruh staf/ pegawai rumah sakit harus tunduk dan patuh pada tata tertib yang dibuat oleh panitia.
 - d. Semua staf/ pegawai rumah sakit akan mendapatkan materi sosialisasi
 - e. Seluruh staf/ pegawai rumah sakit mendapatkan snack dan minuman.
5. Evaluasi kegiatan
 - a. Usai kegiatan dilaksanakan, panitia mengadakan evaluasi kegiatan.
 - b. Hasil evaluasi kegiatan akan ditindaklanjuti dalam bentuk laporan tertulis.
 - c. Laporan hasil evaluasi kegiatan akan dijadikan umpan balik serta perbaikan untuk rencana kegiatan berikutnya kepada pihak-pihak berkaitan apabila diperlukan
6. Pembuatan laporan
 - a. Usai kegiatan dilaksanakan, maka laporan pengmas dibuat
 - b. Dilengkapi dengan dokumen misalnya dokumen kehadiran secara online, pretest dan post test, lampiran materi

HASIL dan PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pemberian sosialisasi ini telah dapat berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini dilaksanakan melalui metode pemberian materi tentang sistem penyimpanan dan penjajaran (filing) dokumen rekam medis beserta pengamanan rekam medis dan kemudian dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab dengan pegawai rumah sakit khususnya bagian rekam medis.

Kegiatan ini dihadiri oleh 20 peserta yang terdiri dari pegawai rumah sakit dari unit pendaftaran rawat jalan, rawat inap, pendaftaran pasien IGD, pimpinan rumah sakit serta mahasiswa kampus stikes Yayasan rumah sakit Dr.Soetomo sehingga acara ini bersifat lebih interaktif karena tidak hanya menyerap ilmu dari narasumber saja, tetapi pegawai rumah sakit dapat bertanya dan melakukan diskusi tentang sistem penyimpanan, penjajaran (filing) dan pengamanan dokumen rekam.

Kegiatan ini dilaksanakan hari Selasa dan Rabu, 04 dan 05-Mei-2021 dari pukul 09.00 sampai dengan pukul 12.00 WIB. Mulai dilakukan persiapan oleh ketua panitia, anggota panitia, mahasiswa dan pegawai rumah sakit Surabaya Medical Service. Peserta kegiatan berjumlah 20 yang terdiri dari pegawai rumah sakit Surabaya Medical Service dan mahasiswa Stikes Yayasan Rumah Sakit Dr.Soetomo. Susunan acara Sosialisasi ini adalah :

1. Persiapan dengan melakukan absensi online untuk peserta kegiatan pengabdian masyarakat
2. Mengisi kuesioner pre test sebelum acara pemaparan secara online
3. Pemberian edukasi sosialisasi tentang sistem penyimpanan dan penjajaran (filing) dokumen rekam medis dan Pengamanan dokumen rekam medis oleh : Amir Ali, S.Kom., M.Kom
4. Diskusi dan tanya jawab yang dipandu langsung oleh narasumber dari STIKES Yayasan RS.Dr.Soetomo Surabaya

5. Dokumentasi dan foto pelaksanaan kegiatan secara online
6. Mengisi kuesioner post test setelah acara pemaparan secara online

PEMBAHASAN

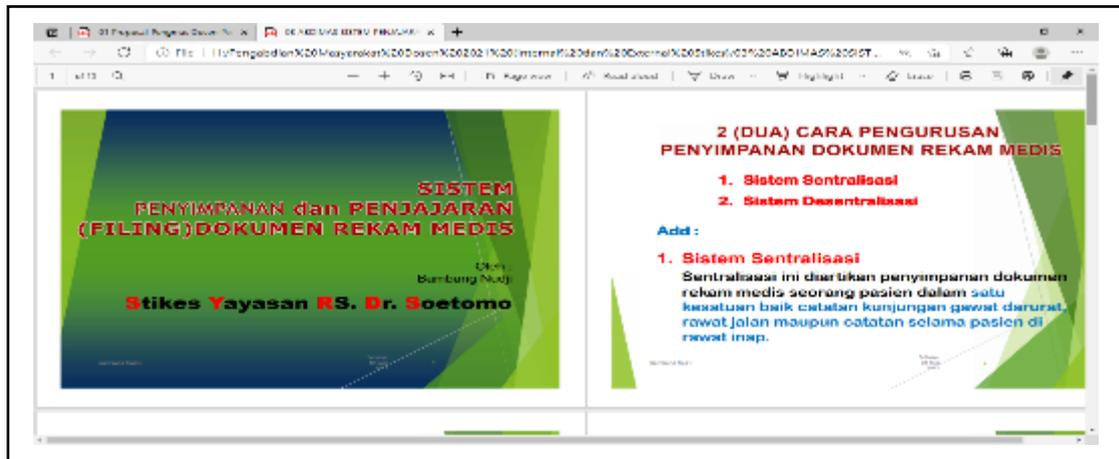
Hasil kegiatan pengabdian masyarakat secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah pegawai yang hadir dalam sosialisasi
Target pegawai yang hadir dalam sosialisasi adalah seperti direncanakan sebelumnya adalah 20 orang. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 20 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%, hal ini disertai dengan absensi kehadiran tiap undangan.
2. Ketercapaian target materi yang dibahas oleh narasumber
Ketercapaian target materi yang dibahas oleh narasumber adalah telah tersampaikan semua, hal ini sudah sesuai dengan apa yang tertulis dalam format PPT untuk sosialisasi dan penyampaian materi tentang sistem penyimpanan dan peninjauan (filing) dokumen rekam medis beserta pengamanan rekam medis. Materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta, dimana hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil test yang diberikan, dimana nilai rata-rata posttestnya mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pretestnya dari nilai 78 menjadi 99,17. Sehingga hal ini dikatakan mengalami peningkatan pemahaman akan materi yang disampaikan.
3. Ketersediaan penggunaan lokasi sosialisasi secara online
Lokasi sosialisasi secara online di laksanakan melalui jaringan internet masing-masing peserta.
4. Ketersediaan sarana dan prasarana seperti: meja, kursi, komputer, kamera, sound sistem, aplikasi video teleconference : Zoom
Untuk sarana dan prasarana dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini telah tersedia dengan baik. Masing2 peserta menggunakan meja, kursi dan laptop masing-masing yang dilengkapi dengan camera serta aplikasi video teleconference zoom.
5. Dokumentasi kegiatan sosialisasi
Untuk pendokumentasian dari kegiatan ini dilakukan oleh panitia pendukung dari kegiatan pengabdian masyarakat. Dengan mengcapture tiap kegiatan dari sosialisasi yang disampaikan oleh pemateri.

PENYIMPANAN DRM

Sistem penyimpanan berdasarkan lokasi penyimpanannya terdiri dari 2 (dua) cara yaitu sentralisasi dan desentralisasi (Ritonga, Zulham Andi. Sari, 2019). 2 (dua) tersebut yaitu:

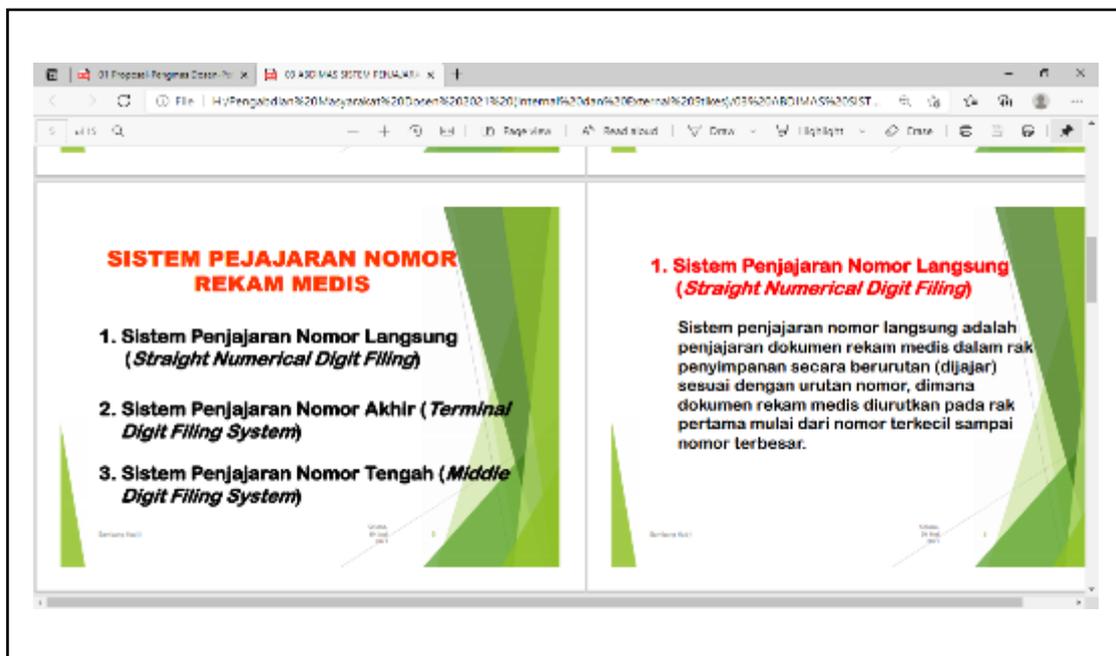
1. Sistem Sentralisasi
Sentralisasi ini diartikan penyimpanan dokumen rekam medis seorang pasien dalam satu kesatuan baik catatan kunjungan gawat darurat, rawat jalan maupun catatan selama pasien di rawat inap.
2. Sistem Desentralisasi
Desentralisasi terjadi pemisahan antara dokumen rekam medis gawat darurat, poliklinik (rawat jalan) dengan rekam medis rawat inap.



Gambar 3. Materi Sosialisasi Terkait Penyimpanan Dokumen Rekam Medi

PENJAJARAN DRM

Penjajaran adalah sistem penataan rekam medis dalam suatu sekuens yang khusus agar rujukan dan pengambilan kembali (retrieve) menjadi mudah dan cepat (Ritonga, Zulham Andi. Sari, 2019). Terdapat 3 (tiga) cara dalam sistem penjajaran rekam medis yaitu sistem alphabetical, alphanumeric, dan numerical. Menurut Budi, 2011 dalam Karya Tulis Ilmiah (KTI) (NurIslamiyah, 2020) berdasarkan cara penjajarannya dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu; Straight Numerical filing (SNF) atau sistem nomor langsung, Middle Digit Filing (MDF) atau sistem angka tengah, Terminal Digit Filing (TDF) atau sistem angka akhir.



Gambar 4. Materi Sosialisasi Terkait Penjajaran Dokumen Rekam Medis

Sistem penjajaran nomor langsung (*Straight Numerical Digit Filing*) adalah penjajaran dokumen rekam medis dalam rak penyimpanan secara berurutan (dijajar)

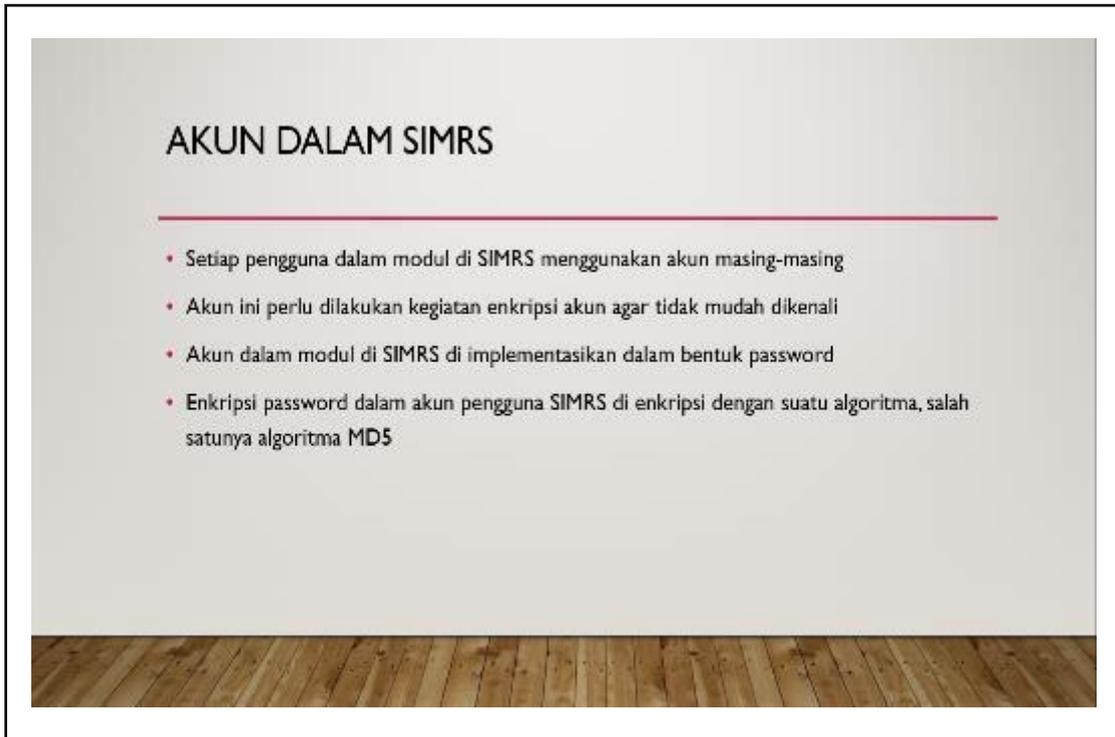
sesuai dengan urutan nomor, dimana dokumen rekam medis diurutkan pada rak pertama mulai dari nomor terkecil sampai nomor terbesar. Sedangkan Sistem penjajaran angka tengah (*Middle Digit Filing System*) adalah penjajaran dokumen rekam medis dalam rak penyimpanan yang dikelompokkan menjadi 3 kelompok angka, masing-masing 2 angka. Angka pertama adalah kelompok dua angka yang terletak tengah, angka kedua adalah kelompok dua angka yang terletak dikiri dan angka ketiga adalah kelompok dua angka terletak paling kanan. Untuk Sistem penjajaran nomor akhir (*Terminal Digit Filing System*) adalah penjajaran dokumen rekam medis dalam rak penyimpanan yang dikelompokkan menjadi 3 kelompok angka, masing-masing 2 angka. Angka pertama adalah kelompok dua angka yang terletak dipaling kanan, angka kedua adalah kelompok dua angka yang terletak ditengah dan angka ketiga adalah kelompok dua angka terletak paling kiri.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam sistem penyimpanan dokumen rekam medis dengan menggunakan sistem penjajaran apapun, antara lain :

1. Sortir atau urutkan sesuai dengan sisten penjajaran yang ada,
2. Penjajaran atau peletakan dokumen rekam medis, nomor dokumen rekam medis yang paling kecil yang paling jauh, makin dekan dengan badan kita makin besar.
3. Menurut Waktu penyimpanan sesuai Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor : 269/Menkes/Per/III/2008, pasal 8 adalah lamanya penyimpanan rekam medis sekurang-kurangnya untuk jangka waktu 5 (lima) tahun, terhitung dari tanggal terakhir pasien berobat atau dipulangkan, masa aktif dokumen rekam medis.
4. Pengelolaan dan penataan dokumen rekam medis pada rak penyimpanan diperlukan kode warna. Kode warna yang dibakukan pada setiap sampul rekam medis pada 2 (dua) angka akhir diberi warna. Masing-masing terdiri dari 10 (sepuluh) angka, dimulai dari 0 s/d. 9 menjadi kode warna yang dalam penerapannya.
5. Sebaiknya sistem penjajaran dokumen rekam medis menggunakan Sistem Penjajaran Nomor Akhir (*Terminal Digit Filing System*)
6. Modifikasi dari 100 rak menjadi 10 rak.

PENGAMANAN DRM

Untuk login dan menggunakan SIMRS, tentunya dibutuhkan username dan password. Username dan password ini diimplementasikan dalam bentuk akun dalam SIMRS. Akun ini perlu dilakukan enkripsi terhadap passwordnya. Agar pengguna aman, tidak dapat di lihat passwordnya oleh pihak yang tidak berwenang. Enkripsi merupakan teknik dalam menyembunyikan password menjadi tulisan yang berubah dari bentuk aslinya. Enkripsi bertujuan untuk meningkatkan keamanan password dalam sebuah akun agar tidak disalahgunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab atau yang mempunyai kepentingan untuk melihat data sebuah aplikasi atau web (Kadri, 2020).



Gambar 5. Materi Sosialisasi Akun dalam SIMRAS

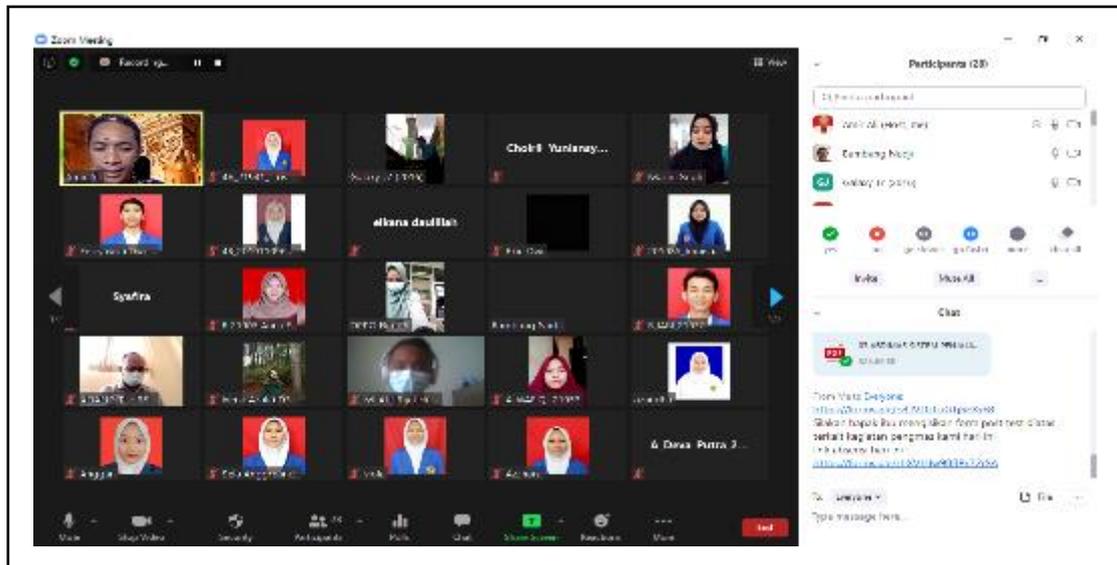


Gambar 6. Materi Sosialisasi Terkait Enkripsi Password dalam SIMRS

Peserta dalam hal ini pegawai rumah sakit yang hadir dan mahasiswa stikes Yayasan RS Dr. Soetomo adalah sangat antusias terutama pada sesi tanya jawab, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penyampaian materi dan pemaparan konsep tentang penyimpanan dan penjawaran serta pengamanan dokumen rekam medis bagi rumah sakit ini dapat tercapai dan adanya kesesuaian materi sosialisasi dengan judul pelaksanaan.

Untuk penggunaan lokasi sosialisasi menggunakan video teleconference dengan memanfaatkan aplikasi zoom.

Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan sosialisasi penyimpanan dan penjajaran serta pengamanan dokumen rekam medis bagi rumah sakit :



Gambar 7. Screen Shoot Kegiatan Pengabdian Masyarakat Secara Daring Dalam Bentuk Sosialisasi Terkait Penyimpanan, Penjajaran dan Pengamanan Dokumen Rekam Medis

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat melalui sosialisasi ini dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Pengetahuan dan pemahaman serta ketertarikan peserta tentang materi sosialisasi yang disampaikan bertambah. Hal ini terbukti dengan adanya kegiatan tanya jawab seputar Penyimpanan, Penjajaran dan Pengamanan Dokumen Rekam Medis bagi rumah sakit baik dari segi penggunaannya dan manfaatnya. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta melalui banyaknya pertanyaan yang diajukan melalui forum tanya jawab. Diharapkan ke depan dapat menjalin kerjasama kembali melalui pemberian edukasi dengan tema yang berbeda.

Program pengabdian masyarakat memberikan pengetahuan bahwasannya :

1. Sistem penyimpanan berdasarkan lokasi penyimpanannya terdiri dari 2 (dua) cara:
 - a. Sentralisasi
 - b. Desentralisasi
2. Penjajaran dokumen rekam medis berdasarkan cara penjajarannya dibagi menjadi 3 yaitu
 - a. Straight Numerical filing (SNF)
 - b. Midle Digit Filing (MDF)
 - c. Terminal Digit Filing (TDF)
3. Pengamanan dokumen rekam medis

Pengamanan dokumen rekam medis dalam SIMRS dapat dilakukan dengan enkripsi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada rumah sakit Surabaya Medical Services yang telah memfasilitasi pada kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada akademika khususnya mahasiswa Stikes Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo yang juga ikut berperan aktif baik sebagai panitia sekaligus peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Semoga kegiatan ini membawa manfaat

DAFTAR PUSTAKA

- Kadri, Y. (2020). Penerapan algoritma md5 sebagai pengaman akun pada aplikasi web emusrenbang kota binjai. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTİK)*, 4.
- NurIslamiyah, F. (2020). *Literature review analisis sistem penyimpanan dokumen rekam medis rumah sakit*.
- Ritonga, Zulham Andi. Sari, F. M. (2019). Tinjauan sistem penyimpanan berkas rekam medis di rumah sakit umum pusat h adam malik tahun 2019. *jurnal ilmiah perekam dan informasi kesehatan imelda*, 4.

Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dengan *In House Training* (IHT) Di SMA Negeri Wangon

Pungkas Subarkah^{1*}, Ali Nur Ikhsan², Primandani Arsi³, Septi Oktaviani Nur Hidayah⁴
^{1,2,3,4}Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia
e-mail: subarkah@amikompurwokerto.ac.id¹, alinurikhsan@amikompurwokerto.ac.id²,
ukhti.prima@amikompurwokerto.ac.id³, nurhidayahsepti006@gmail.com⁴
*Penulis Korespondensi: E-mail: subarkah@amikompurwokerto.ac.id

Abstract

The COVID-19 pandemic has affected all aspects of people's lives, one of which is the world of education. The situation and conditions due to COVID-19 are still difficult to predict when it will end, while the learning and teaching process must continue to be carried out in a conducive situation. Therefore, learning in Indonesia is required to apply distance learning as an alternative to support learning activities during the pandemic. The purpose of In House Training (IHT) is to improve the competence of Wangon State Senior High School teachers in making video-based learning media during this pandemic, and to be applied to Teaching and Learning activities (KBM) so that students better understand the material presented by the teacher. Methods in this training include preparation of activities, implementation of activities and evaluation of activities. The result of this training is that the knowledge and skills of using the FastStone application are increasing as evidenced by the evaluation of the training participants 98% of the training participants feel an increase in their ability to make learning videos and can be used as a support for the task of the teachers to make video-based teaching materials and basically the participants can master and understand techniques in making learning videos and presenting using good and correct video formats..

Keywords: Learning Media, Competence, Training, Video

Abstrak

Pandemik COVID-19 berpengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan masyarakat, salah satunya yaitu dunia pendidikan. Situasi dan kondisi akibat COVID-19 ini tampaknya masih sulit untuk diprediksi kapan berakhirnya, sedangkan proses belajar dan mengajar harus tetap dilaksanakan dalam situasi yang kondusif. Oleh karena itu, pembelajaran di Indonesia diharuskan menerapkan pembelajaran jarak jauh sebagai alternatif guna mendukung kegiatan pembelajaran dimasa pandemi. Tujuan *In House Training* (IHT) untuk meningkatkan kompetensi para guru SMA Negeri Wangon dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video di masa pandemi ini, dan diterapkan untuk kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh bapak dan ibu guru. Metode dalam pelatihan ini meliputi persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan. Hasil pelatihan ini yaitu pengetahuan dan keterampilan penggunaan aplikasi *FastStone* semakin meningkat dibuktikan dengan evaluasi peserta pelatihan 98% peserta pelatihan merasakan peningkatan kemampuan tentang pembuatan video pembelajaran serta dapat digunakan sebagai penunjang tugas bapak dan ibu guru untuk membuat bahan ajar berbasis video dan secara dasar peserta dapat menguasai serta memahami teknik dalam membuat video pembelajaran dan menyajikan menggunakan format video yang baik dan benar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kompetensi, Pelatihan, Video.

PENDAHULUAN

Sekolah adalah salah satu instansi dibidang pendidikan. Perannya sangat penting untuk mencetak atau menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan berkualitas bagi kemajuan suatu bangsa. Karena tingkat kemajuan suatu bangsa bisa diukur dari tingkat kualitas SDM, yang bisa ditentukan melalui pendidikan, karakter dan

keterampilan. Tujuan dari sistem pendidikan nasional di Indonesia adalah membentuk generasi muda yang berkepribadian, cerdas dan mempunyai keterampilan (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Oleh karena itu peran pendidikan sangat penting untuk terus menjadi motor penggerak bagi satuan pendidikan atau sekolah agar terus bisa meningkatkan mutu pendidikan atau kualitas pendidikan bagi para siswanya (Sihono & Rohaila, 2012).

Saat ini pada masa pandemi COVID-19 merupakan pandemi internasional sehingga BNPB memberikan status darurat internasional, lalu ditetapkan sebagai kejadian luar biasa di Kabupaten Banyumas, semua Sekolah memberikan kebijakan untuk melakukan pekerjaan dan mengajar di Rumah sejak bulan Maret 2020, khususnya pada pembelajaran di Indonesia diharuskan untuk pembelajaran jarak jauh sebagai alternatif guna mendukung penyelenggaraan pembelajaran dimasa pandemi. Kebijakan ini membuat cara pembelajaran yang semula didominasi *Offline* menjadi *Online* atau dengan Pembelajaran menggunakan *Platform Online*. Sebagai pendidik diwajibkan untuk dapat mengikuti arus digital dalam hal pembelajaran, oleh karena itu pendidik harus bisa menerapkan pembelajaran secara daring bagi anak didiknya

Pada umumnya pembelajaran memiliki kendala karena masih menggunakan pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran. Fasilitas multimedia dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Hal ini sejalan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Arsyad, 2017).

Di masa pandemi seperti ini, khususnya di Indonesia para guru atau pendidik harus menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) hal ini bertujuan untuk menunjang keberhasilan siswa dalam meningkatkan keberhasilan hasil belajar siswa, salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat oleh seorang guru. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi terobosan baru dimasa pandemi.

Media pembelajaran secara signifikan mempunyai peran dalam menentukan kelancaran proses belajar dan mengajar (Kurnia, E. D., & Nugroho, 2017). Media pembelajaran salah satunya berupa teknologi, salah satunya memanfaatkan video. Hal ini tentunya menjadikan penggunaan media pembelajaran sangat membantu keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar.

Pandemik COVID-19 berpengaruh langsung terhadap seluruh aspek kehidupan masyarakat, salah satunya ialah dunia pendidikan. Situasi dan kondisi akibat COVID-19 ini tampaknya masih sulit untuk diprediksi kapan berakhirnya. Kondisi ini cukup dirasakan terutama untuk proses belajar mengajar yang tidak bisa dilaksanakan secara langsung atau tatap muka. Hal ini disebabkan peraturan pemerintah serta dinas pendidikan setempat yang mengeluarkan larangan tersebut, karena menghindari dari kerumunan dan memperhatikan aspek-aspek kesehatan. Apalagi rata-rata murid yang bersekolah di SMA Negeri Wangon tidak berasal dari satu desa saja, akan tetapi berasal dari berbagai desa di Kecamatan di sekitarnya, seperti dari Kecamatan Jatilawang, Rawalo, dan Lumbir.

Di SMA Negeri Wangon beralamat di jalan pejarakan Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas. Pada masa pandemi COVID-19 semua sekolah baik di tingkat dasar sampai tingkat atas diwajibkan untuk melakukan pembelajaran daring atau *online*. Dalam pelaksanaan saat ini media pembelajaran yang digunakan masih sederhana yaitu salah satunya menggunakan media WhatsApps. Hal ini menjadikan para guru khususnya dan siswa pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh para guru ke siswa. Dalam pelaksanaan kegiatan *In House Training* (IHT) bertujuan dapat meningkatkan kompetensi para guru dalam pembuatan media pembelajaran khususnya dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi atau *software*

FastStone, karena proses belajar dan mengajar harus tetap dilaksanakan dalam situasi di masa pandemi dengan memperhatikan protokol kesehatan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan, berikut ini rincian dari metode kegiatan pengabdian ini:

3. Persiapan Kegiatan

Persiapan dilakukan dengan melakukan *survey* di SMAN Negeri Wangon serta wawancara dengan pihak sekolah, salah satunya Kepala Sekolah tentang media pembelajaran berbasis video yang dilakukan dan dimanfaatkan saat pandemi seperti ini. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh masukan dan keluhan selama pandemi pembelajarannya para guru mengalami kendala dan kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara jarak jauh. Selanjutnya membuat materi pengabdian yang akan disampaikan kepada guru dalam pelatihan pembuatan video pembelajaran.

4. Pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan kegiatan berlangsung, yaitu pada tanggal 30 Juni 2021 dari pukul 13.00 – 15.30 WIB. Pada tahaapa ini dimulai dari registrasi peserta, pembukaan, penyajian materi dengan menggunakan metode bervariasi. Selanjutnya penutupan.

5. Evaluasi kegiatan

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami materi yang disampaikan oleh penyaji materi tentang penggunaan media video pembelajaran. Tahapan ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* baik dilakukan sebelum pelatihan berlangsung dan setelah pelatihan berlangsung. Hal ini bertujuan untuk evaluasi para peserta dalam pemahaman mengikuti pelatihan ini.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan video pembelajaran diawali dengan penjelasan terkait dengan media pembelajaran yang ada saat ini masih sederhana dan sebagai guru/pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat yang digunakan sebagai penunjang dimasa pandemi ini agar siswa juga tidak kesulitan untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

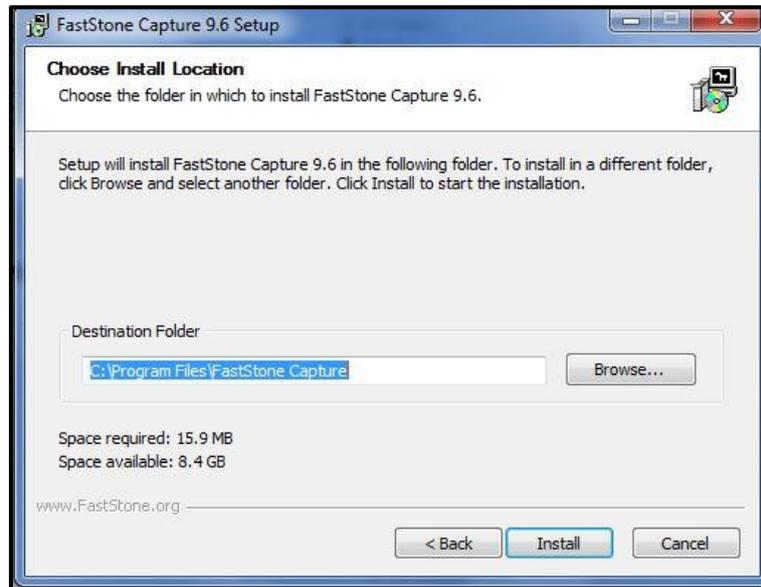
Sebelum masuk ketahap pelaksanaan pelatihan, penyaji materi akan memberikan materi mengenai langkah awal instalasi aplikasi FastStone yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Sosialisasi program dilakukan untuk mengenalkan program dan cara penggunaan kepada guru SMA Negeri Wangon. Peserta akan mendapatkan materi baik dari penyaji materi maupun modul praktek penggunaan aplikasi setelah kegiatan selesai.

Kegiatan sesi pertama dilakukan penjelasan teori tentang sejarah aplikasi FastStone sebagai media untuk pembuatan video pembelajaran. Penjelasan teori meliputi sejarah aplikasi tersebut, *tools-tools* yang ada pada aplikasi, serta dasar penggunaan pada aplikasi tersebut.

Pada pelatihan juga dilaksanakan tahap dialog tentang pelatihan media pembelajaran yang sudah pernah dilaksanakan. Tahapan ini dilakukan bertujuan untuk memberikan ruang bagi peserta pelatihan untuk bertanya, bertukar pendapat, menyampaikan ide dan gagasan yang diperlukan serta bertukar pengalaman mengenai kesulitan dalam memahami media pembelajaran yang dihadapi selama berlangsungnya pelatihan ini.

Selama pelatihan berlangsung, antusiasme peserta pelatihan sangat baik. Hal ini terlihat dari semangat bapak/ibu guru peserta pelatihan dari awal proses instalasi aplikasi sampai dengan mencoba berbagai menu serta mencoba memulai perekaman pembuatan

video. Selain itu, banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang muncul selama pelatihan, tentang aplikasi *FastStone*, dan beberapa masukan yang disampaikan peserta pada tiap sesi pelatihan.



Gambar 1. Proses Instalasi Aplikasi *FastStone*

Pada gambar 1, merupakan proses awal instalasi aplikasi *FastStone*, peserta pelatihan sangat antusias ketika awal pelatihan hingga selesai, termasuk pada instalasi aplikasi tersebut. Peserta tidak kesulitan ketika melakukan proses ini, walaupun mayoritas bapak dan ibu guru peserta pelatihan umurnya diatas 40 tahun.



Gambar 2. Penyajian Materi Pelatihan

Peserta pelatihan berjumlah 19 peserta bapak dan ibu guru. Dapat dilihat pada gambar 2, bahwa pelatihan ini berlangsung dengan proses yang ketat. Peserta pelatihan

diminta mengisi *form* yang bertujuan untuk mengevaluasi kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang telah dilakukan (Sugihartini et al., 2017).

Hasil yang telah dicapai dalam pelaksanaan pelatihan media pembelajaran berbasis video bagi guru SMA Negeri Wangon dalam acara *In House Training*, sebagai berikut :

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para bapak dan ibu guru SMA Negeri Wangon tentang teknik penggunaan aplikasi *FastStone* yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran.
2. Kemampuan bapak dan ibu guru dalam pembuatan video pembelajaran meningkat, dibuktikan dengan membuat video pembelajaran secara mandiri ketika pelatihan.

Dari hasil evaluasi dari 19 peserta menunjukkan bahwa 98% peserta pelatihan merasakan peningkatan kemampuan tentang pembuatan video pembelajaran, 92% peserta pelatihan menyatakan bahwa senang memperoleh pelatihan pembuatan video pembelajaran, 95% peserta pelatihan menyatakan bahwa pelayanan selama pelatihan berlangsung tim pelatihan sangat ramah dan melayani dengan baik, dan 99% peserta berharap pelaksanaan pelatihan berikutnya dapat dilakukan kembali guna meningkatkan pemahaman dan kompetensi khususnya di bidang teknologi, mengingat era sekarang teknologi sangat berperan dalam dunia pendidikan, khususnya di Indonesia.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengetahuan dan keterampilan penggunaan aplikasi *FastStone* semakin meningkat dan dapat digunakan sebagai penunjang tugas bapak dan ibu guru sebagai bahan ajar berbasis video.
2. Secara dasar peserta dapat menguasai dan memahami teknik dalam membuat video pembelajaran dan menyajikan menggunakan format video yang baik dan benar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Shobirin Slamet, S.Pd., M.Si., selaku Kepala Sekolah SMAN Negeri Wangon dan segenap guru yang telah mengundang dan memfasilitasi serta memberikan kesempatan dalam acara *In House Training*. Serta kami ucapkan terima kasih kepada Universitas Amikom Purwokerto sehingga kami bisa melaksanakan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 6.
- Kurnia, E. D., & Nugroho, Y. E. (2017). Pelatihan pembuatan media pembelajaran aksara jawa bagi guru bahasa jawa sma di kabupaten Rembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 101–112. <https://doi.org/doi:10.30653/002.201722.22>
- Sihono, T., & Rohaila, Y. (2012). Implementation of School Based Management in Creating Effective Schools. *International Journal of Independent Research and Studies - IJIRS*, 1(4), 142–152.
- Sugihartini, N., Agustini, K., Made, I., Pradnyana, A., Pendidikan, J., Informatika, T., ... Kejuruan, D. (2017). Pelatihan Video Editing Tingkat Smk Se-Kota Singaraja. *Jurnal Widya Laksana*, 6(2), 172–180. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/11781>

Relawan Abdimas STIKES Pemkab Jombang Dalam Percepatan Vaksinasi Covid-19 di Wilayah Kerja Puskesmas Cukir Kabupaten Jombang

Niken Grah Prihartanti^{1*}, Rani Yujiani², Cintana Pritviatana Kusuma Wardani³, Siti Muniroh⁴, Aulia Reza Marcelina⁵, Putri Lailatul Arifah⁶, Rara Roro Retno Ayu Ericha Kurniawati⁷
^{1*,7}Program Studi Sarjana Kebidanan Stikes Pemkab Jombang
^{2,3,4,5,6}Program Studi Diploma III Kebidanan Stikes Pemkab Jombang
e-mail: nikengrah01@gmail.com

Abstract

The condition of the COVID-19 pandemic, which has not yet ended and the rapid spread of it, requires efforts to deal with it. In addition to implementing strict health protocols, one other very possible way to prevent the spread of this virus is by vaccination. In this regard, community service is driven by lecturers to Midwifery students from STIKES PEMKAB JOMBANG who are willing to help Covid19 vaccinator officers. Community service aims to get students involved as vaccinators and contribute directly to efforts to accelerate Covid19 vaccination. The subjects of this activity are all people with criteria of age more than 18 years and have no history of comorbidities. The vaccination activity took place at the village hall of the Cukir Health Center area. Among them are the village halls of Grogol, Puton, and Bandung. Every day before the activity starts, students will be briefed first and then assigned to help the vaccinator at the screening table to check blood pressure and body temperature and act as a vaccinator. It is hoped that similar community services can be carried out in various regions so that the contribution of health students during the pandemic can be implemented. Synergy between students, the community, academics, and the government is very much needed so that this COVID-19 pandemic ends soon.

Keywords: Covid-19, Vaccination, Community service

Abstrak

Kondisi pandemi covid-19 yang belum berakhir dan pesatnya penyebarannya perlu melakukan upaya-upaya dalam menanganinya. Selain menerapkan protokol kesehatan yang ketat, salah satu cara lain yang sangat mungkin untuk mencegah penyebaran virus ini adalah dengan melakukan vaksinasi. Sehubungan itu maka pengabdian kepada masyarakat digerakkan dosen pada mahasiswa Kebidanan STIKES PEMKAB JOMBANG yang bersedia untuk membantu petugas vaksinator Covid19. Pengabdian masyarakat bertujuan agar mahasiswa ikut terlibat sebagai vaksinator dan berkontribusi secara langsung dalam upaya percepatan vaksinasi Covid19. Subjek kegiatan ini yaitu semua masyarakat dengan kriteria usia lebih dari 18 tahun dan tidak memiliki riwayat penyakit penyerta. Kegiatan vaksinasi bertempat di balai desa wilayah Puskesmas Cukir. Diantaranya di balai desa Grogol, Puton, dan Bandung. Setiap harinya sebelum kegiatan dimulai mahasiswa akan mendapat pengarahan dulu kemudian ditugaskan untuk membantu vaksinator di meja skrining untuk melakukan pengecekan tekanan darah dan suhu tubuh serta bertindak sebagai tenaga vaksinator. Diharapkan pengabdian masyarakat serupa dapat dijalankan di berbagai wilayah sehingga kontribusi mahasiswa kesehatan dalam masa pandemi dapat diimplementasikan. Sinergi antara mahasiswa, masyarakat, akademisi, dan pemerintah sangat diperlukan agar pandemi covid-19 ini segera berakhir.

Kata kunci: Covid 19, Vaksinasi, Pengabdian Masyarakat

PENDAHULUAN

Pemerintah telah menetapkan pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) sebagai bencana non-alam. Sejak diumumkannya kasus konfirmasi pertama pada Maret 2020, dalam rentang waktu satu bulan, seluruh provinsi telah melaporkan kasus

konfirmasi. Penyebaran COVID-19 tidak hanya terjadi di kota besar dan kota padat penduduk lainnya, namun telah menyebar hingga ke pedesaan di daerah terpencil (KEPDIRJEN Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit Nomor HK.02.02/4/1/2021). Sampai dengan tanggal 16 Juli 2021, sebanyak 2.780.803 kasus konfirmasi COVID-19 telah dilaporkan di Indonesia dan tercatat sejumlah 71.397 orang meninggal. Sedangkan di Kabupaten Jombang saat ini per tanggal 16 Juli 2021, sebanyak 6704 kasus konfirmasi COVID-19 dan tercatat sejumlah 797 orang meninggal.

Pandemi COVID-19 telah berdampak merugikan masyarakat, tidak hanya kesakitan dan kematian tetapi juga pada berbagai bidang sosial dan ekonomi. Efek pandemi dengan berbagai situasi yang berhubungan seperti pembatasan kegiatan, pembatasan perdagangan, pembatasan pergerakan, dan penguncian daerah menyebabkan terbatasnya kegiatan berbagai sektor produksi. Intervensi bidang kesehatan diawali dengan Pembatasan Sosial Berskala Besar dan pendidikan publik untuk mematuhi protokol kesehatan, diikuti gerak cepat pemerintah Indonesia untuk melaksanakan program vaksinasi COVID-19 secara nasional.

Sementara itu, tingkat kerentanan masyarakat semakin meningkat yang disebabkan kurangnya kesadaran masyarakat terhadap penerapan protokol kesehatan seperti memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak minimal - 2 meter. Tanpa intervensi kesehatan masyarakat yang cepat dan tepat, diperkirakan sebanyak 2,5 juta kasus COVID-19 akan memerlukan perawatan di rumah sakit di Indonesia dengan angka kematian yang diperkirakan mencapai 250.000 kematian. Oleh karena itu, perlu segera dilakukan intervensi tidak hanya dari sisi penerapan protokol kesehatan namun juga diperlukan intervensi lain yang efektif untuk memutuskan mata rantai penularan penyakit, yaitu melalui upaya vaksinasi (KEPDIRJEN Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit Nomor HK.02.02/4/1/2021).

Vaksinasi COVID-19 bertujuan untuk mengurangi transmisi penularan COVID-19, menurunkan angka kesakitan dan kematian akibat COVID-19, mencapai kekebalan kelompok di masyarakat (*herd immunity*) dan melindungi masyarakat dari COVID-19 agar tetap produktif secara sosial dan ekonomi. Pelayanan vaksinasi COVID-19 dilaksanakan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan yaitu dengan menerapkan upaya Pencegahan dan Pengendalian Infeksi (PPI) dan menjaga jarak aman 1 - 2 meter, sesuai dengan Petunjuk Teknis Pelayanan Vaksinasi Pada Masa Pandemi COVID-19.

Pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh relawan Abdimas Stikes Pemkab Jombang ini memiliki tujuan yaitu untuk membantu percepatan vaksinasi di seluruh wilayah di Kabupaten Jombang khususnya vaksinasi pada masyarakat cakupan wilayah puskesmas Cukir. Mengingat saat ini hampir seluruh wilayah di Jombang menjadi zona merah karena penyebaran Covid 19 yang begitu pesat. Selain mematuhi protokol kesehatan yang ada, sangat diperlukan dilakukan vaksinasi sebagai upaya pencegahan dan pengendalian covid 19 yang dapat memberikan perlindungan bagi masyarakat agar terhindar penularan dari Covid 19.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat oleh relawan Abdimas Stikes Pemkab Jombang melalui kegiatan vaksinasi di wilayah cakupan Puskesmas Cukir ini dilakukan selama tiga hari di tiga tempat yang berbeda. Pada hari pertama kegiatan pengabdian masyarakat vaksinasi dilakukan di Balai desa Grogol Kecamatan Cukir dengan sasaran vaksinasi sebanyak 500 orang. Pada hari kedua kegiatan pengabdian masyarakat vaksinasi dilakukan di Balai desa Puton Kecamatan Cukir dengan sasaran vaksinasi sebanyak 550 orang. Pada hari ketiga kegiatan pengabdian masyarakat vaksinasi dilakukan di Balai desa Bandung Kecamatan Diwek dengan sasaran vaksinasi sebanyak 500 orang. Pelaksanaan

Vaksinasi di balai desa tersebut mahasiswa didampingi oleh petugas kesehatan dari Puskesmas Cukir. Relawan Abdimas dari Stikes Pemkab Jombang diberikan kesempatan untuk melakukan skrining dan pemeriksaan tekanan darah, suhu pada calon peserta yang akan di vaksin, dan sebagai vaksinator. Alur kegiatan vaksinasi dimulai dari masyarakat datang ke balai desa untuk melakukan vaksin mendaftarkan diri terlebih dahulu ke bagian administrasi pendaftaran dengan membawa persyaratan untuk vaksin seperti membawa salinan KK dan KTP. Selanjutnya peserta vaksin tersebut dilakukan skrining melalui pengukuran tekanan darah dan suhu oleh mahasiswa Stikes Pemkab didampingi petugas kesehatan Puskesmas Cukir. Kemudian jika kondisi peserta vaksin dalam kondisi baik dan memenuhi kriteria diperbolehkan vaksin, peserta vaksin selanjutnya dilakukan injeksi vaksin oleh petugas kesehatan dari Puskesmas Cukir. Setelah di vaksin peserta vaksin dapat menunggu terlebih dahulu untuk mendapat kartu vaksin. Masyarakat tampak antusias mengikuti kegiatan vaksinasi.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Kegiatan Skrining Vaksinasi di Balai Desa Puton
 (Sumber : Relawan Abdimas Stikes Pemkab Jombang)

HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat oleh abdimas Stikes Pemkab Jombang yang terdiri dari 6 orang mahasiswa kebidanan dengan 1 orang dMarosen kebidanan ditugaskan untuk membantu kegiatan vaksinasi wilayah cakupan Puskesmas Cukir. Didampingi oleh petugas kesehatan Puskesmas Cukir, kegiatan pengabdian masyarakat vaksinasi dilakukan mahasiswa selama 3 hari di tempat yang berbeda.

Tabel 1. Kegiatan Pengabdian Masyarakat Program Percepatan Vaksinasi di Puskesmas Cukir

No	Waktu	Lokasi	Capaian
1.	Rabu, 07 Juli 2021	Balai Desa Grogol Kecamatan Cukir	Vaksinasi masyarakat dengan sasaran 500 orang
2.	Kamis, 08 Juli 2021	Balai Desa Puton Kecamatan Cukir	Vaksinasi masyarakat dengan sasaran 550 orang
3.	Sabtu, 10 Juli 2021	Balai Desa Bandung Kecamatan Diwek	Vaksinasi masyarakat dengan sasaran 500 orang

(Sumber : Relawan Abdimas Stikes Pemkab Jombang)

Masyarakat sangat antusias datang ke balai desa tempat dilaksanakannya vaksinasi. Dalam melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim relawan Abdimas menggunakan APD level 2. Langkah awal dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta vaksin mendaftarkan diri ke bagian pendaftaran terlebih dahulu, selanjutnya peserta vaksin dilakukan skrining pemeriksaan tekanan darah dan suhu tubuh oleh relawan abdimas dari Stikes Pemkab dengan di dampingi dan dibimbing oleh ibu dan bapak petugas kesehatan dari Puskesmas Cukir. Skrining dilakukan dengan teknik wawancara dengan memberikan pertanyaan seputar riwayat dan keadaan calon peserta vaksin saat itu. Banyak dari masyarakat yang harus pulang karena belum memenuhi persyaratan untuk dilakukan vaksinasi, seperti saat di lakukan pemeriksaan Tekanan Darah sistole diatas 180 mmHg, pernah mengalami serangan jantung, memiliki riwayat epilepsi, atau memiliki penyakit penyerta lainnya. Bagi peserta vaksin yang sudah memenuhi persyaratan setelah di skrining dan kondisinya baik untuk di vaksin, peserta vaksin dapat segera dilakukan vaksinasi yang dilakukan oleh petugas kesehatan dari Puskesmas Cukir. Setelah selesai tindakan vaksinasi, peserta vaksin dianjurkan untuk diobservasi selama 30 menit untuk memantau ada tidaknya efek samping yang timbul pasca penyuntikkan sembari menunggu kartu vaksin. Setelah semua tahapan setelah dilakukan vaksinasi peserta vaksin dianjurkan untuk segera pulang ke rumah untuk menghindari kerumunan.



Gambar 2. Proses Pelaksanaan Kegiatan Vaksinasi di Balai Desa Bandung
(Sumber : Relawan Abdimas Stikes Pemkab Jombang)

Kegiatan pengabdian masyarakat ini tentu bermanfaat bagi masyarakat sebagai perwujudan upaya percepatan vaksinasi ini di wilayah kerja Kabupaten Jombang. Kegiatan ini juga memiliki manfaat bagi relawan Abdimas Stikes Pemkab Jombang dalam mengimplementasikan pengabdian tenaga kesehatan dimasa pandemi ini. Mahasiswa dapat menambah wawasan ilmu, mendapat pengalaman yang luar biasa yang mungkin belum di dapatkan sebelumnya, mengasah kemampuan berkomunikasi, menerapkan dan melatih kemampuan dari hasil perkuliahan, dapat mengenal dan mempelajari lingkungan masyarakat yang lebih luas, serta dapat ikut serta dalam memutus rantai penyebaran Covid 19.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat oleh Abdimas Stikes Pemkab sebagai vaksinator di wilayah Puskesmas Cukir Kabupaten Jombang dilakukan dalam waktu 3 hari dengan jumlah sasaran 1550 orang. Kolaborasi Abdimas Stikes Pemkab Jombang dengan tenaga medis di Puskesmas terjalin dengan baik, dengan indikator pelaksanaan kegiatan berjalan lancar dan tertib. Rangkaian prosedur kegiatan vaksinasi sebagai upaya percepatan vaksin covid-19 berjalan sesuai prosedur. Target capaian vaksinasi di wilayah Puskesmas Cukir

tercapai 89% dikarenakan sebanyak 170 orang atau sebesar 11% tidak memenuhi syarat untuk dilakukan Tindakan vaksin Covid-19.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Diploma III Kebidanan dan Sarjana Kebidanan Stikes Pemkab Jombang, yang telah memfasilitasi dalam penyediaan APD. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para petugas kesehatan puskesmas Cukir yang telah memberikan kesempatan untuk ikut terlibat dalam kegiatan percepatan vaksinasi Covid19. Tidak lupa penulis juga berterima kasih kepada masyarakat yang ikut serta dalam kegiatan vaksinasi yang telah kooperatif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Jayani, I., & Ramayanti, E. D. (2021). *Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Pada Era New Normal Sebagai Bentuk Upaya Pencegahan Pengendalian Covid-19*. 5(1), 1–8.
- KEMENKES RI DIREKTORAT JENDERAL Pencegahan dan Pengendalian Penyakit, Keputusan Direktur Jenderal Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit Nomor HK.02.02/4/1/2021 Tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Vaksinasi Dalam Rangka Penanggulangan Pandemi Corona Disease (Covid 19), Direktur Jenderal Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit, Jakarta
- Mansyur, M. (2021). *Vaksinasi COVID-19 bagi Pekerja , Harapan Pulihnya Produktivitas*. 1–4.
- Publicuho, J., Virdani, D., Kasih, K. D., & Arif, L. (2021). *IMPLEMENTASI KEBIJAKAN VAKSINASI COVID-19*. 4(2), 501–510. <https://doi.org/10.35817/jpu.v4i2.18061>
- Rahman, Y. A. (2021). *Vaksinasi Massal Covid-19 sebagai Sebuah Upaya Masyarakat dalam Melaksanakan Kepatuhan Hukum (Obedience Law)*. 3(2), 80–86. <https://doi.org/10.15575/kh.v3i2>.
- Ritunga, I., Lestari, S. H., Santoso, J. L., Effendy, L. V., Charles, S., Tua, P., Lindarto, W. W., & Nurhadi, S. (2021). *Penguatan Program Vaksinasi Covid-19 Di Wilayah Puskesmas Made Surabaya Barat*. 5(1), 45–52.

Implementasi Aplikasi Notifikasi Berbasis SMS Gateway Pada Unit Usaha Kecil dan Menengah Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur

Teguh Sutanto^{1*}, Norma Ningsih², Harianto³
^{1,2,3}Universitas Dinamika

e-mail: teguh@dinamika.ac.id¹, norma@dinamika.ac.id², hari@dinamika.ac.id³

* Penulis Korespondensi: E-mail: teguh@dinamika.ac.id

Abstract

Small and Medium Enterprises Unit (UKM) Women's Cooperative Setia Bhakti Wanita East Java is one of the cooperative business units that serve savings and loan members. Currently the SME Unit is already using the UKM Application to carry out daily business processes. The UKM application does not yet have a function to display a loan dashboard and SMS notifications to members who have loans that are past due. Based on this, this community service proposes the implementation of an SMS Gateway-based notification application that can provide information on loans that will, are currently and have matured and send messages to members whose loans will, are currently and have matured. The implementation method in this activity generally consists of: Planning, Analysis, Design and Implementation. Implementation of the activity from January 1, 2019 to July 30, 2019. This community service activity helps cooperatives in solving problems related to maturity information and loan notifications at the UKM Unit by creating an SMS Gateway-based notification application. The way the notification application works starts from reading the billing data, showing it to the Billing View page, sending SMS Notifications, and providing reports on the results of SMS sending. There is an application weakness in the bill reading process which is still carried out manually, namely importing from a text file exported by the UKM System. The next development suggestion is to migrate the UKM system base from file data to relational database so that bills can be automatically entered into the Bills table on the SMS Gateway-based Notification Application.

Keywords: Gammu, GSM modem, SMS, SMS Gateway

Abstrak

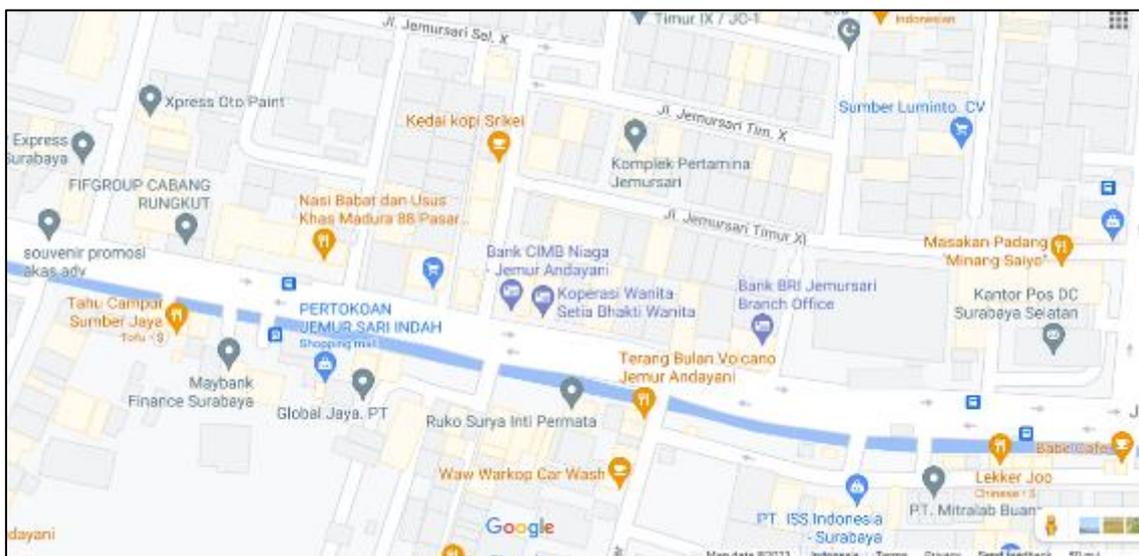
Unit Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur adalah salah satu unit usaha koperasi yang melayani simpan dan pinjam anggota. Saat ini Unit UKM sudah menggunakan Aplikasi UKM untuk melaksanakan proses bisnis sehari-hari. Aplikasi UKM belum memiliki fungsi untuk menampilkan dashboard pinjaman dan notifikasi SMS kepada anggota yang memiliki pinjaman yang sudah jatuh tempo. Berdasarkan hal tersebut maka pengabdian masyarakat ini mengusulkan implementasi aplikasi notifikasi berbasis SMS Gateway yang dapat memberikan informasi pinjaman yang akan, sedang dan telah jatuh tempo serta mengirimkan pesan kepada anggota yang pinjamannya akan, sedang dan telah jatuh tempo. Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini secara umum terdiri dari: Perencanaan, Analisis, Desain dan Implementasi. Pelaksanaan kegiatan mulai 1 Januari 2019 sampai dengan 30 Juli 2019. Kegiatan pengabdian masyarakat ini membantu koperasi dalam menyelesaikan permasalahan terkait informasi jatuh tempo dan notifikasi pinjaman pada Unit UKM dengan cara pembuatan aplikasi notifikasi berbasis SMS Gateway. Cara kerja aplikasi notifikasi dimulai dari pembacaan data tagihan, menampilkan ke halaman View Tagihan, Pengiriman SMS Notifikasi, dan memberikan laporan hasil pengiriman SMS.

Terdapat kekurangan aplikasi pada proses pembacaan tagihan yang masih dilaksanakan secara manual yaitu mengimport dari file teks yang diekspor oleh System UKM. Saran pengembangan berikutnya adalah melakukan migrasi basis System UKM dari data file ke basis data relasional sehingga tagihan bisa secara otomatis masuk ke dalam tabel Tagihan pada Aplikasi Notifikasi berbasis SMS Gateway.

Kata Kunci : Gammu, GSM modem, SMS, SMS Gateway

PENDAHULUAN

Unit Usaha Kecil dan Menengah (UKM) adalah salah satu unit pada Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur yang beralamat di Jl. Jemur Andayani No.55 Surabaya. Peta lokasi koperasi dapat dilihat pada Gambar 1. Proses bisnis utama koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur adalah Simpan, Pinjam dan Transaksi pada swalayan koperasi (Semaun, 2018).



Gambar 1. Peta Lokasi Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur
(Sumber: Google Maps <https://www.google.com/maps/@-7.328544,112.741767,18z>)

Unit UKM memiliki proses bisnis simpan dan pinjam bagi anggota Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur. Anggota dapat melakukan pinjaman dengan cara mengajukan pinjaman, mengirimkan berkas dokumen yang dibutuhkan, menerima keputusan terkait pengajuan pinjaman, pencairan pinjaman dan pembayaran angsuran atau pelunasan pinjaman. Saat ini Unit UKM sudah menggunakan Aplikasi UKM dalam melaksanakan proses bisnis sehari-hari. Aplikasi UKM saat ini belum ada fungsi untuk proses pengajuan pinjaman dan pemberian peringatan terhadap anggota yang pinjamannya akan, sedang dan melebihi jatuh tempo. Jika ada pinjaman yang jatuh tempo maka karyawan Unit UKM (PJ Pinjaman) akan mengirimkan pesan kepada anggota yang jatuh tempo secara manual menggunakan telepon seluler. Dengan cara kerja seperti ini maka akan mengalami kesulitan jika harus mengirimkan notifikasi ke anggota dengan jumlah yang besar dan dengan berbagai macam jenis pinjaman. Dengan pengiriman notifikasi SMS secara manual maka riwayat pengiriman SMS tidak tercatat dengan baik.

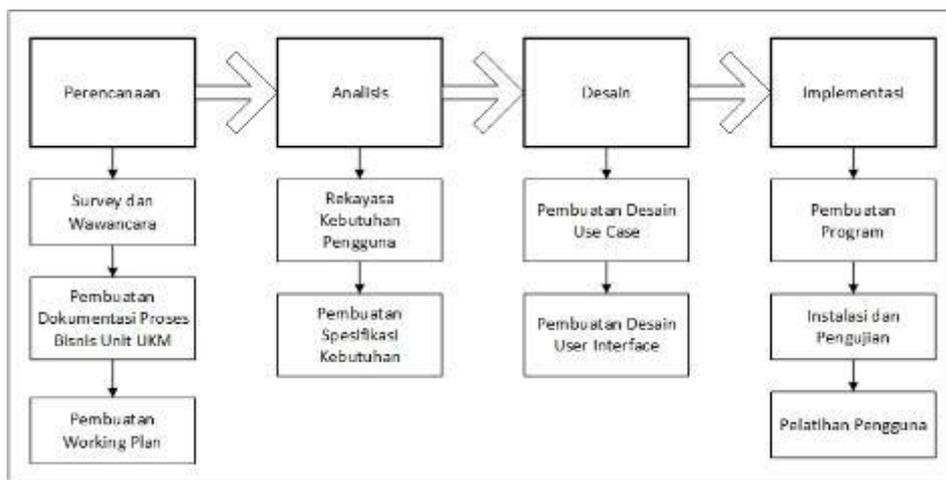
Permasalahan yang dihadapi mitra adalah tidak adanya sistem yang memberikan peringatan kepada anggota koperasi terkait status pengajuan pinjaman dan jatuh tempo pinjaman. Berdasarkan permasalahan tersebut maka Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita

Jawa Timur membutuhkan aplikasi yang dapat menampilkan informasi tentang ringkasan tagihan yang jatuh tempo berupa tampilan *dashboard* (Sulistiawati & Sulistiani, 2017), memberikan pesan notifikasi melalui SMS kepada anggota pada saat proses pengajuan pinjaman dan status jatuh tempo pinjaman.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini membantu koperasi dalam menyelesaikan permasalahan terkait informasi jatuh tempo dan notifikasi pinjaman pada Unit UKM dengan cara pembuatan aplikasi notifikasi berbasis SMS *Gateway. Short Message Service*(SMS) adalah salah satu fitur dari telepon selular yang memungkinkan untuk menerima dan mengirim pesan singkat berupa teks yang dapat berisi karakter dan angka . SMS Gateway merupakan gerbang untuk mengirimkan, menerima dan memproses SMS (Laraswati & Syam, 2019). Pemilihan SMS sebagai media pengiriman pesan karena SMS adalah mekanisme pengiriman data yang sederhana dan dapat digunakan oleh semua perangkat telepon seluler. Pelaksanaan kegiatan mengikuti fase pengembangan perangkat lunak yang meliputi: perencanaan, analisis, desain dan implementasi (DENNIS, WIXOM, & ROTH, 2012) (Unhelkar, 2018). Dengan adanya aplikasi notifikasi SMS maka anggota dapat mengetahui status pengajuan pinjamannya sehingga jika terdapat persyaratan yang kurang maka anggota bisa segera melengkapi persyaratan dan mengajukan pinjaman ulang. Bagi Unit UKM, aplikasi notifikasi berbasis SMS Gateway tersebut dapat mengurangi pinjaman macet, karena secara berkala sistem dapat mengirimkan pesan kepada anggota yang pinjamannya akan, sedang dan melewati jatuh tempo.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini secara umum terdiri dari: Perencanaan, Analisis, Desain dan Implementasi (lihat Gambar 2). Tahapan pertama adalah proses perencanaan terdiri dari kegiatan: *survey* dan wawancara, pembuatan dokumentasi proses bisnis Unit UKM dan pembuatan *working plan*. Tahap kedua adalah Analisis yang terdiri dari kegiatan: rekayasa kebutuhan dan pembuatan spesifikasi kebutuhan. Berdasarkan spesifikasi kebutuhan pada tahap Analisis, maka tahap berikutnya adalah membuat desain aplikasi yang terdiri dari: pembuatan desain *use case* dan pembuatan desain *user interface*.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan
(Sumber: Penulis)

Tahap terakhir adalah implementasi yang terdiri dari: pembuatan program, proses instalasi dan pengujian, dan ditutup dengan pelatihan pengguna. Tahapan implementasi

ini akan menghasilkan aplikasi notifikasi berbasis SMS Gateway yang dapat memberikan pesan notifikasi terhadap transaksi keuangan yang ada pada Unit UKM.

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan proses awal dalam pengembangan perangkat lunak atau aplikasi komputer. Perencanaan memiliki peranan penting dalam pembuatan program (DENNIS, WIXOM, & ROTH, 2012), karena pada tahap ini akan menghasilkan motivasi atau alasan penting mengapa program akan dibuat, dan rancana kerja yang berisi jadwal kerja beserta penanggung jawab atas pekerjaan tersebut. Detai dari kegiatan perencanaan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Proses Perencanaan

No.	Kegiatan	Waktu	Hasil
1.	Survey dan Wawancara	Minggu Ke 1 – Januari 2019	Deskripsi Proses bisnis Unit UKM
2.	Pemodelan Bisnis	Minggu ke 2 – Januari 2019	Diagram Use Case Bisnis
3.	Pembuatan Working Plan	Minggu Ke 3 – Januari 2019	Working Plan

2. Analisis

Proses analisis dilaksanakan untuk menemukan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang akan dibangun. Hasil kegiatan analisis yang dilaksanakan pada tanggal 11 February 2019 adalah berupa fitur apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna. Berikut ini adalah fitur-fitur yang akan dibuat dalam aplikasi:

1. Mengimport Data Tagihan
2. Melihat Data Tunggakan
3. Mengirimkan *Reminder*
4. Penyaringan Data Pelanggan
5. Modul Pengajuan Pinjaman
6. Mengirimkan SMS Status Pengajuan Pinjaman
7. Membuat Rekap Pengajuan Pinjaman
8. Menampilkan Rekap
9. Menerima SMS Pelanggan

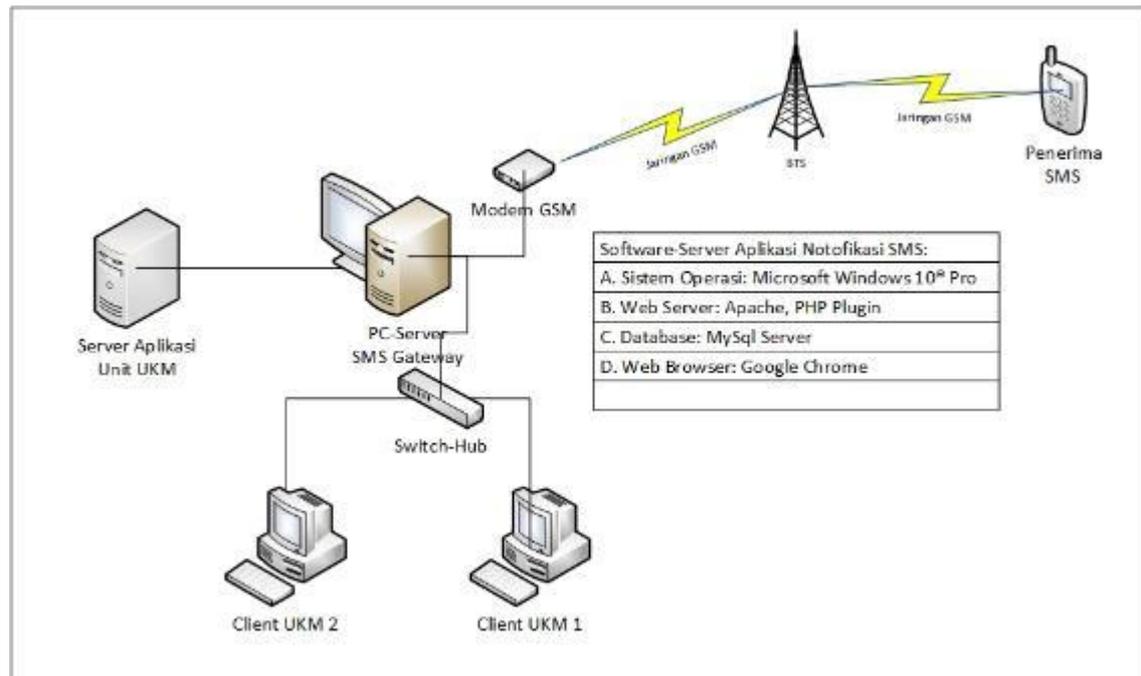
3. Desain

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini proses desain yang dilaksanakan meliputi:

1. Pembuatan Digaram *Use Case*, diagram ini menggambarkan fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi notifikasi berbasis SMS Gateway ini (Unhelkar, 2018).
2. Pembuatan Desain User Interface, desain ini menggambarkan *user interface* atau *boundary* antara pengguna(actor) dengan program (sistem) (DENNIS, WIXOM, & ROTH, 2012).

4. Implementasi

Secara umum kegiatan implementasi terdiri dari: konstruksi (pembuatan aplikasi), instalasi dan pelatihan pengguna. Pembuatan aplikasi menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan basis data relasional dengan server basis data MySQL Server. Dalam rangka implementasi aplikasi maka perlu dibuat desain arsitektur (Sulianta, 2019). Arsitektur aplikasi yang dibutuhkan dalam proses instalasi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Arsitektur Aplikasi
 (Sumber: Penulis)

Supaya program dapat berjalan dengan baik maka proses instalasi membutuhkan perangkat keras sebagai berikut:

1. Seperangkat computer personal
2. Modem GSM
3. Kartu Perdana GSM (paket SMS)
4. Switch hub

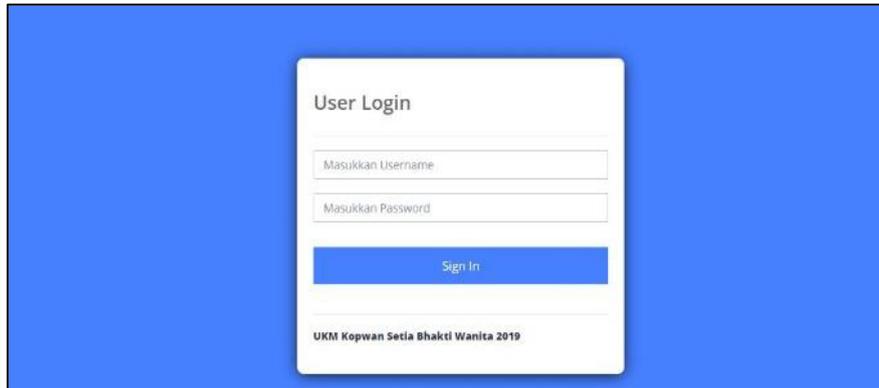
Sedangkan perangkat lunak yang dibutuhkan adalah:

1. Web Server: Apache
2. Server Database : MySQL
3. Gammy Library
4. Web Browser: Google Chrome

HASIL dan PEMBAHASAN

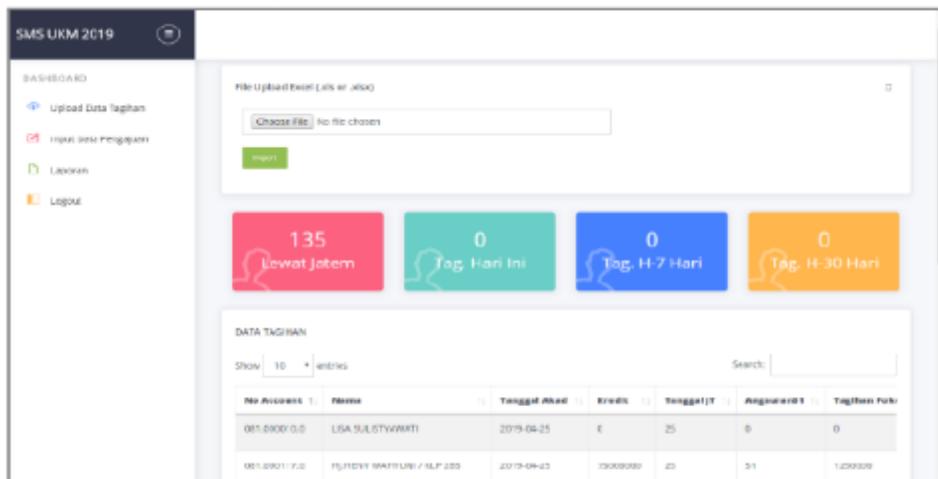
Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah berupa aplikasi notifikasi SMS yang jalan di sebuah *web server (Apache)*. Untuk menjalankan aplikasi dari sisi pengguna dibutuhkan program *Web Browser Google Chrome*. Tampilan awal program adalah berupa

halaman login seperti pada Gambar 4. Setelah berhasil melakukan proses login maka program akan menampilkan halaman *Dashboard* seperti pada Gambar 5.



Gambar 4. Halaman Login

Halaman Dashboard berisi fitur utama dari aplikasi notifikasi SMS. Terdapat menu: Upload Data Tagihan, Input Data Pengajuan, Laporan dan Logout. Selain menampilkan menu, pada halaman *Dashboard* juga menampilkan ringkasan dan jumlah Tagihan Lewat Jatuh Tempo, Sedang Jatuh Tempo (pada hari H), Jatuh Tempo sampai dengan 7 hari dan Jatuh Tempo melebihi 7 hari.



Gambar 5. Halaman Dashboard

Menu input data pengajuan akan menampilkan formulir isian untuk memasukkan data pengajuan pinjaman (lihat Gambar 6). Data pengajuan pinjaman terdiri dari: kode, nomor antrian pengajuan, Nama Lengkap, Tanggal Pinjaman, Nominal, Nomor Telpn, Alamat, Status Pinjaman dan Keterangan. Menu input pengajuan juga berfungsi untuk melakukan perubahan status pengajuan pinjaman.

Gambar 6. Form Input Pengajuan Pinjaman

Untuk menambahkan data pengajuan baru, pengguna hanya perlu mengisi form pengisian data yang telah disediakan. Apabila keseluruhan data telah diisi, maka pengguna dapat menekan tombol “SIMPAN” untuk menyimpan data pengajuan baru yang telah ditambahkan. Data pengajuan baru yang telah tersimpan akan ditampilkan secara otomatis pada tabel Data Pengajuan yang terdapat pada sisi bawah form pengisian data.

No Antrian	Nama Lengkap	Tanggal Pinjam	Jumlah Pinjaman	Telp	Alamat	Status
SQ201904001	Yuri Dimas	2019-04-12	2000000	0021312312321	babatana	Belum Lengkap

Gambar 7. Tampilan Menu Laporan

Menu Laporan digunakan untuk menampilkan dan membuat laporan terkait data peminjaman. Pengguna dapat mengatur data laporan yang ingin ditampilkan dengan menggunakan fitur filter data yang tertera di sisi atas tabel tampilan data peminjaman. Pengguna juga dapat mengatur jumlah tampilan data laporan per page atau halaman dengan mengubah jumlah yang tertera pada “SHOW [rubah angka] ENTRIES”. Selain itu, pengguna juga dapat mengunduh laporan ke dalam format .xlsx (Microsoft Excel) dengan menekan tombol “EXPORT EXCEL” (berwarna abu-abu) pada sisi bawah kanan tabel.

Dengan adanya aplikasi notifikasi maka akan membawa perubahan pada pola kerja pada Unit UKM Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur. Berikut ini adalah beberapa perubahan yang terjadi setelah implementasi aplikasi notifikasi:

1. PJ Pinjaman harus memasukkan data pengajuan pinjaman dan perkembangan pengajuan pinjaman anggota melalui aplikasi notifikasi

2. Bagian Informasi secara berkala melakukan sinkronisasi data tagihan dari Sistem Informasi UKM dengan Aplikasi Notifikasi.
3. Bagian Informasi bisa mengirimkan notifikasi berdasarkan daftar pinjaman yang akan jatuh tempo, sedang jatuh tempo dan telah melewati jatuh tempo. Pengiriman SMS notifikasi dilakukan dengan terlebih dahulu memverifikasi tagihan, jika sudah valid maka tinggal menekan button kirim, maka SMS akan dikirimkan ke semua nomor handphone yang sudah didaftarkan pada waktu proses pengajuan pinjaman.



Gambar 8. Kegiatan Instalasi Aplikasi Notifikasi
(Sumber: Dokumen Pribadi Penulis)

Proses instalasi dilaksanakan pada tanggal 3 Juli 2019 (lihat Gambar 8), dengan urutan kegiatan sebagai berikut (lihat Tabel 2):

Tabel 2. Kegiatan Instalasi Aplikasi Notifikasi

NO	KEGIATAN	PERALATAN/PERANGAT LUNAK	KETERANGAN
1	Instalasi Web Server	<i>Apache Web Server</i>	Server untuk menjalankan aplikasi
2	Instalasi MySQL Server	<i>MySQL Server Community Edition</i>	Program untuk mengelola basis data
3	Instalasi Driver Modem GSM	<i>USB Serial Driver</i>	Driver modem GSM supaya bisa berkomunikasi dengan Gammu
4	Instalasi Gammu	Gammu	Librari program untuk menghubungkan aplikasi dengan

NO	KEGIATAN	PERALATAN/PERANGAT LUNAK	KETERANGAN
5	Konfigurasi Gammu	Notepad++	modem dan database Setting database dan parameter modem
6	Inisialisasi Data	Web Browser	Memasukkan data awal dari aplikasi



Gambar 9. Pelatihan Pengoperasian Aplikasi Notifikasi
(sumber: dokumen pribadi penulis)

Pelatihan pengoperasian Aplikasi Notifikasi dilaksanakan setelah proses instalasi yaitu pada tanggal 3 Juli 2019 (Gambar 9). Pelatihan diikuti oleh 8 peserta yang terdiri dari: 7 peserta dari Unit UKM dan 1 Peserta dari Unit EDP. Materi utama pelatihan adalah: membuka aplikasi, melakukan login, menambahkan data penerima SMS, import data tagihan, menampilkan data tagihan dan mengirimkan notifikasi berdasarkan data tagihan. Hasil pelatihan menunjukkan peserta dapat mengoperasikan aplikasi terlihat dari berhasilnya menambah data penerima sms dan penambahan data tagihan.

KESIMPULAN

Implementasi aplikasi notifikasi berbasis SMS Gateway ini menjadi salah satu solusi bagi Unit UKM Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur dalam melaksanakan proses bisnis Unit UKM dan dapat mencegah dan mengurangi masalah pinjaman macet pada anggota koperasi. Secara umum pelaksanaan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik. Para karyawan pada Unit UKM dengan antusias terlibat dalam kegiatan ini, mulai dari perencanaan hingga implementasi dan pelatihan penggunaan aplikasi.

Dengan adanya aplikasi notifikasi ini maka catatan riwayat pengiriman SMS notifikasi ke anggota dapat tersimpan dengan baik secara digital dan mudah untuk dicari jika dibutuhkan. Dengan adanya riwayat pengiriman SMS notifikasi maka dapat digunakan sebagai bukti ke anggota bahwa pihak koperasi sudah memberikan peringatan terkait status dari pinjaman anggota yang bermasalah. Terdapat kekurangan aplikasi pada proses pembacaan tagihan yang masih dilaksanakan secara manual yaitu mengimport dari file teks yang dieksport oleh System UKM. Saran pengembangan berikutnya adalah melakukan migrasi basis System UKM dari data file ke basis data relasional sehingga tagihan bisa secara otomatis masuk ke dalam tabel Tagihan pada Aplikasi Notifikasi berbasis SMS Gateway.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur atas kerjasama dan dukungan dalam proses implementasi aplikasi notifikasi berbasis SMS Gateway yang telah dilaksanakan mulai tanggal 1 Januari 2019 sd 30 Juli 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Dennis, A., WIXOM, B. H., & ROTH, R. M. (2012). *SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN Fifth Edition*. NY: John Wiley & Sons, Inc.
- Laraswati, D., & Syam, E. (2019). IMPLEMENTASI SMS GATEWAY SEBAGAI SISTEM INFORMASI KEUANGAN SISWA(STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGINGI HILIR). *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE VOL. 2 No. 1, Juni 2019*, 65-73.
- Semaun, S. (2018). EKSISTENSI KOPERASI WANITA DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN MASYARAKAT. *Jurnal Al-Maiyyah, Volume 11 No. 2 Juli - Desember 2018*, 190-213.
- Sulianta, F. (2019). *Strategi Merancang Arsitektur Sistem Informasi*. Bandung: Kompas Gramedia.
- Sulistiwati, & Sulistiani, H. (2017). PERANCANGAN DASHBOARD INTERAKTIF PENJUALAN (STUDI KASUS : PT JAYA BAKERY). *Jurnal TEKNO KOMPAK, Vol. 12, No. 1, 2018*, 15-17.
- Unhelkar, B. (2018). *Software Engineering with UML*. Boca Raton: CRC Press.

Penyusunan Rancangan Kebutuhan Aplikasi Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Melalui Pendekatan PAR

M.J. Dewiyani Sunarto*, Tan Amelia, Tri Sagirani, Julianto Lemantara¹⁾, Bambang Hariadi²⁾

¹⁾ Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika, ²⁾ Fakultas Desain dan Industri Kreatif
e-mail: dewiyani@dinamika.ac.id, meli@dinamika.ac.id, tris@dinamika.ac.id,
julianto@dinamika.ac.id, bambang@dinamika.ac.id

*Penulis Korespondensi: E-mail : dewiyani@dinamika.ac.id

Abstract

The positive impact of the Covid-19 Pandemic is the development of online learning at almost all levels of education. In its implementation, online learning requires a learning application. For the learning application to accommodate the needs of educators, of course, it must be built based on the needs of educators, which are explored using the Participatory Action Research (PAR) Method, in which the proposer places himself as an insider, not as an outsider. In preparing this design, the educators involved are representatives of high school teachers (SMA). The results obtained are the design of high school level learning applications, with a learning model that follows the needs of educators and students, easy, and can be used anywhere, guaranteeing quality standards without reducing the freedom of educators to develop material. After the learning application design is obtained, the educator is asked to fill out a questionnaire to know the suitability of the application design made with the educator's need. The results obtained from the questionnaire to the respondents from the teacher showed that the approved application design was followed by making learning applications. The advice given is that the activity is continued in making application design and implementation in schools.

Keywords: Learning Applications, PAR Methods, Senior High School

Abstrak

Dampak positif dari Pandemi Covid-19 adalah berkembangnya pembelajaran online di hampir semua jenjang pendidikan. Dalam pelaksanaannya, sebuah pembelajaran online memerlukan sebuah aplikasi pembelajaran. Agar aplikasi pembelajaran dapat menjawab kebutuhan pendidik, maka tentunya harus dibangun berdasar kebutuhan pendidik, yang dijajagi dengan menggunakan Pendekatan Participatory Action Research (PAR), di mana pengusul menempatkan diri sebagai insider dan bukan sebagai outsider. Pada penyusunan desain ini, pendidik yang terlibat adalah perwakilan guru Sekolah Menengah Atas (SMA). Hasil yang didapat adalah desain aplikasi pembelajaran jenjang SMA, dengan model pembelajaran yang bersesuaian dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik, mudah dan dapat digunakan di manapun, menjamin standar mutu tanpa mengurangi kebebasan pendidik untuk mengembangkan materi. Setelah desain aplikasi pembelajaran didapatkan, maka pendidik diminta untuk mengisi kuesioner agar diketahui kesesuaian desain aplikasi yang dibuat dengan kebutuhan pendidik. Hasil yang didapat dari angket kepada responden dari guru menunjukkan bahwa desain aplikasi disetujui diterima untuk dilanjutkan dengan pembuatan rancang bangun aplikasi pembelajaran. Saran yang diberikan adalah kegiatan dilanjutkan pada pembuatan rancang bangun aplikasi dan implementasi di sekolah.

Kata kunci: Aplikasi Pembelajaran, Metode PAR, Sekolah Menengah Atas

PENDAHULUAN

Pembelajaran online di Indonesia selama setahun terakhir telah mengalami banyak kemajuan karena didorong oleh terhalangnya proses belajar mengajar secara tatap muka akibat pandemi covid-19. Berbagai bentuk pembelajaran online telah dilakukan oleh pendidik untuk tetap menjalankan proses belajar mengajar sebaik

mungkin, dari bentuk yang paling sederhana, misalnya grup WhatsApp dengan perangkatnya, seperti chat, lampiran video, file sampai pada hal yang sudah lebih mumpuni seperti penggunaan web conferences (Google Meet, Zoom dan lain-lain), bahkan sampai penggunaan Open Broadcast Software (OBS) agar tampak lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Sunarto, 2021). Meskipun demikian, pada kenyataannya masih terdapat banyak ketidaksiapan terutama dari pendidik maupun lembaga pendidikan, untuk menghadirkan pembelajaran online secara utuh, terutama adanya kendala kesenjangan kesediaan jaringan, bantuan aplikasi yang mendukung dan kebijakan pembelajaran seperti penyesuaian model pembelajaran, perangkat pembelajaran dan lain sebagainya (Soudien, 2020). Banyak lembaga pendidikan yang tidak mempunyai kemampuan untuk mengatasi ketidaksiapan tersebut, sehingga memerlukan dukungan dari lembaga pendidikan pada tingkat yang lebih tinggi untuk mengatasinya, karena sejatinya hal tersebut merupakan tantangan yang jika diselesaikan, dunia pendidikan akan selangkah lebih maju (Hughes, 2020). Beberapa usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran online di tingkat sekolah menengah, diantaranya pelatihan pembuatan blog di sebuah SMP (Sitompul et al., 2021) dengan tujuan agar melengkapi bahan ajar bagi peserta didik. Sementara (Erpidawati & Novelti, 2021), selain Blog, juga menambahkan dengan pelatihan Google Drive dengan sasaran Pengawas Sekolah, agar dapat mengaplikasikan google drive dan blog sebagai media pendukung dan pengetahuan baru. Dalam bidang bahasa bagi anak-anak, dengan tujuan untuk membantu peserta didik untuk lebih cepat dan menyenangkan dalam mempelajari kosa kata Bahasa Inggris melalui sebuah aplikasi, maka dilatihlah anak dengan level Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut (Budiharto et al., 2021), sedang (Agustina Pali, Finsensius Mbabho, 2021) menciptakan metode Joyful Learning untuk mempermudah belajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar . Selain itu, pelatihan mengenai Learning Management System juga telah diberikan untuk mendukung pembelajaran dalam jaringan (Kurniawan et al., 2021), dan pendidik menunjukkan kemampuannya untuk menghasilkan kelas hebat meskipun tanpa tatap muka. Pada bidang evaluasi pembelajaran, (Pagarra et al., 2020) telah mengenalkan sarana test online berupa quizziz untuk mempermudah pendidik memberikan evaluasi pembelajaran kepada peserta didiknya. Dalam bidang pembelajaran musik yang seolah sangat sulit jika tidak bertatap mukapun, telah diusahakan oleh (Usman et al., 2020) untuk menciptakan e-learning dan mampu mendorong peserta didik ke arah potensi maksimalnya.

(Sunarto, 2021) menyatakan bahwa sejatinya pembelajaran online memiliki tiga unsur utama yaitu, mengandalkan internet sebagai sarana pembelajaran, menggunakan model pembelajaran tertentu, serta adanya aplikasi pembelajaran untuk mewadahi perangkat pembelajaran yang bersesuaian dengan model pembelajarannya. Dalam penerapan penelitian kali ini, akan lebih difokuskan pada pembuatan aplikasi pembelajaran yang bersesuaian dengan model pembelajaran. Ragam aplikasi pembelajaran yang ada di dunia pendidikan saat ini memang sangat banyak, mulai dari aplikasi pembelajaran tingkat dunia seperti Moodle, Edmodo, sampai buatan anak negeri, seperti Ruang Guru. Peringkat teratas menurut (Yildiz et al., 2018) adalah pada Moodle. Memang para pendidik dapat menggunakan baik yang berbayar maupun sampai yang dapat digunakan secara gratis (open source) berbagai macam aplikasi pembelajaran tersebut, namun pendidik sering mengeluhkan bahwa aplikasi pembelajaran tersebut tidak serta merta mewadahi kebutuhan pendidik. Misalnya ada kalanya suatu menu yang penting bagi mereka, tidak terdapat pada aplikasi tersebut, atau sebaliknya sering pada aplikasi tersebut malah terdapat menu yang tidak pernah digunakan oleh pendidik. Hal ini dapat dimaklumi, karena sebagian besar aplikasi pembelajaran memang hanya

melakukan desain secara umum sesuai kebutuhan dunia pendidikan. Namun, pendidik menginginkan adanya suatu aplikasi yang memenuhi kebutuhan pendidik untuk melakukan proses belajar mengajar dengan baik, meski di saat pandemi yang membuat pendidik dan peserta didik tidak dapat bertemu muka.

Solusi dari masalah yang ada, dan sekaligus menjadi pembeda dari aplikasi pembelajaran yang telah ada adalah pada fitur atau menu yang diciptakan didasarkan pada kebutuhan pendidik, sehingga pendidik yang diwakili oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) akan merasa lebih mudah menggunakannya, karena memang berdasarkan permintaan pendidik, yaitu berdasar pengalaman real dalam menghadapi proses belajar mengajar di setiap harinya. Pada artikel penerapan kepada masyarakat kali ini, akan lebih ditekankan terlebih dahulu pada proses untuk mengetahui kebutuhan pendidik untuk mewadahi perangkat ajar yang telah disiapkan dan dituangkan dalam aplikasi pembelajaran yang akan dibuat.

METODE PELAKSANAAN

Agar tujuan untuk menciptakan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidik dapat tercapai, maka metode yang digunakan adalah metode Participatory Action Research (PAR). Metode ini merupakan metode yang bersumber pada pendekatan paradigma partisipatoris yaitu artinya, menempatkan pendidik yang dalam hal ini diwakili oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) sebagai subjek dalam proses kegiatan. Pengusul menempatkan diri sebagai insider (pihak yang berada di dalam kelompok sasaran dan turut aktif di dalam program kegiatan), bukan sebagai outsider (pihak yang berada di luar kelompok sasaran).

Metode PAR sendiri telah digunakan dalam berbagai penerapan, dan terbukti membuahkan hasil yang baik, karena identifikasi rumusan masalah penelitian berdasar kepada subjek yang diteliti (Suyanto, 2018; Muhtarom, 2019; Rahmat & Mirnawati, 2020).

(Pain et al., 2011) menyatakan terdapat 7 langkah yang harus dijalankan dengan menggunakan pendekatan PAR. Berikut ini akan dijabarkan ketujuh langkah tersebut dan implementasinya.

Langkah 1 : Kolaborasi

Langkah ini merupakan langkah awal, pengusul menentukan terlebih dahulu siapa kelompok masyarakat terpilih, yang dapat mewakili kebutuhan proses pembelajaran yang dapat mewadahi kepentingan pendidik dan peserta didik. Berdasar kesadaran bahwa kebutuhan aplikasi harus bersifat general, maka pengusul memutuskan untuk berkoordinasi dengan MGMP, dengan pertimbangan bahwa MGMP merupakan wadah dari seluruh guru SMA di bawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. MGMP sering mengadakan koordinasi antar anggota dan saling berbagi pengetahuan untuk kemajuan bersama. Setelah didapat perwakilan MGMP, maka pengusul mulai merencanakan pembagian peran dengan kelompok terpilih dengan tidak melupakan kerjasama secara aktif untuk mencapai tujuan bersama. Pada tahap ini, telah disepakati bersama, bahwa tugas dari pengusul adalah (i) Menyiapkan instrumen untuk mengenal kebutuhan pendidik dalam proses mengajar, (ii) menarik kesimpulan dari langkah (i), (iii) mempresentasikan hasil penarikan kesimpulan kepada pendidik, kemudian meminta masukan kembali jika masih ada yang kurang benar dan diulang sampai pendidik menyatakan setuju, (iv) berkoordinasi dengan pembuat aplikasi dan berfungsi sebagai narahubung antara pendidik dan pembuat aplikasi. Sedang tugas dari pendidik adalah (i) menyampaikan sejelas-jelasnya kebutuhan pembelajaran

yang akan dituangkan di aplikasi, (ii) Memberikan masukan terhadap kesimpulan, desain dan aplikasi yang dibuat oleh pengusul.

Langkah 2 : Menentukan Prinsip Dasar Penyusunan Teori

Pengusul dan pendidik pada langkah ini menentukan dasar penyusunan teori yang akan melandasi penyusunan aplikasi pembelajaran ini, karena dengan landasan teori atau yang lebih dikenal dengan model pembelajaran, tentu akan menghasilkan aplikasi pembelajaran dengan bentuk yang berbeda. Usulan dari pendidik pada mulanya berbeda-beda, mulai dari Problem Based Learning, Contextual Teaching Learning, Discovery Learning dan lain sebagainya. Setelah menimbang karakteristik kebutuhan pembelajaran abad 21 dan menyelaraskan dengan model belajar generasi saat ini, maka dipilihlah model pembelajaran Inquiry (Penemuan) untuk mendasari penyusunan aplikasi pembelajaran ini.

Langkah 3 : Penentuan Pemberi Keputusan

Pada langkah ini, harus ditentukan pemberi keputusan, jika terdapat masalah yang tidak dapat diselesaikan. Pemberi keputusan adalah person yang mempunyai kepakaran atau pengambil kebijakan lebih dari pengusul atau pendidik. Pada usulan pengabdian masyarakat kali ini, ditetapkan sebagai pengambil keputusan adalah Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, karena kepala dinaslah yang menetapkan arah kebijakan proses belajar di provinsi Jawa Timur.

Langkah 4 : Menentukan Etika Penamaan

Etika penamaan yang dimaksud adalah, apakah pendidik yang ditunjuk diantara kelompok pendidik yang tergabung dalam MGMP, berkenan untuk disebutkan secara terbuka atau tidak. Pada pengusulan pengabdian masyarakat ini, pendidik bersedia untuk disebutkan secara terbuka, bahkan mendapatkan surat tugas khusus dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.

Langkah 5 : Membangun Teori

Setelah diadakan beberapa kali pertemuan dan pembahasan, maka didapatkan rangkuman kebutuhan proses belajar mengajar berbasis model Inquiry, beserta rencana aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan proses belajar mengajar. Uraian lebih detail dapat dilihat bagian hasil dan pembahasan.

Langkah 6 : Aksi

Pada langkah aksi ini, ditentukan langkah dan jadwal yang disepakati bersama. Selain itu pihak pengambil keputusan, yaitu Kepala Dinas Pendidikan telah memutuskan aplikasi akan digunakan pada seluruh mata pelajaran di tingkat SMA di provinsi Jawa Timur.

Langkah 7 : Evaluasi

Evaluasi akan dilakukan tahap demi tahap dari langkah pada pendekatan PAR ini, sehingga ketika terdapat kesalahan, segera akan diperbaiki.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil yang dipaparkan di sini adalah hasil dari langkah 5 metode PAR, yaitu membangun teori agar dihasilkan suatu aplikasi yang dapat mewadahi kebutuhan pendidik, dan berlandaskan model pembelajaran Inquiry, yang merupakan model pembelajaran yang dirasa penting untuk menghadapi Era Revolusi Industry 5.0 saat ini (Jerrim et al., 2020).

Aplikasi yang dihasilkan, telah disepakati untuk mempunyai beberapa kebutuhan agar dapat menunjang proses belajar mengajar dengan baik, yaitu seperti tercantum pada tabel 1 sampai 4.

Tabel 1. Kebutuhan Aplikasi untuk Menunjang Metode Inquiry

Item	Penjelasan
Platform	<p>Akan dibuat aplikasi dengan dua platform, yaitu Web dan Android. Hal ini disepakati dengan menyesuaikan peralatan yang dimiliki baik oleh pendidik maupun peserta didik. Tidak dibuat versi IOS karena tidak banyak yang menggunakan.</p> <p>Menu yang muncul di Web dan Android akan dibedakan, karena memikirkan kenyamanan, terutama pada saat akses di Android.</p> <p>a. Menu di Web : Semua menu akan tampil di Web</p> <p>b. Menu di Android :</p> <ul style="list-style-type: none"> • MGMP dapat mengakses :materi kompetensi, materi MGMP, dan materi yang diunggah guru, menampilkan ujian, forum diskusi yang memiliki channel, dan pengumuman. • Guru dapat mengakses : materi MGMP, materi guru, buat tugas, diskusi kelas, dan menampilkan soal ujian. • Siswa dapat mengakses : materi MGMP, menampilkan materi guru, forum diskusi, dan menampilkan daftar tugas yang diberikan oleh guru.
Pengguna	<p>Aplikasi akan dibuat dengan 3 pengguna, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). MGMP mempunyai prioritas tertinggi dalam aplikasi ini, artinya MGMP dapat memantau semua kegiatan belajar mengajar pada bidang studinya. Selain itu peran MGMP sangat dominan, karena merupakan penentu apakah materi dari pendidik yang diunggah sudah layak untuk dikonsumsi peserta didik. Hal ini dilakukan, agar kualitas bahan ajar yang diunggah oleh guru terjaga. Selain itu, MGMP juga mempunyai bahan ajar yang dapat dibaca oleh seluruh pendidik yang tergabung dalam MGMP tersebut, dan dapat digunakan sebagai bahan wajib maupun pengayaan. Jadi MGMP berperan sebagai penyedia data dan mengatur kelas. • Guru. Guru dapat membuat bahan ajar maupun ujian, namun hanya dapat diakses oleh peserta didik yang terdaftar di kelasnya. Aplikasi yang dibangun pada sisi pendidik memiliki fungsi sebagai penyedia muatan lokal atau tambahan yang akan diberikan pada peserta didik di kelasnya serta membuat dan mengatur tugas dan ujian untuk peserta didik. • Siswa. Aplikasi MoLearn pada sisi peserta didik memiliki fungsi sebagai tempat mengambil materi, mengumpulkan tugas, dan juga mengerjakan ujian serta berdiskusi dengan teman kelas dan juga gurunya.

Item	Penjelasan
	(Tan Amelia, M.J. Dewiyani Sunarto, Bambang Hariadi, Tri Sagirani, Julianto Lemantara, Budi Jatmiko, 2019a, 2019b)

Tabel 2. Menu untuk MGMP Versi Web dan Android

Item	Penjelasan
Menu untuk MGMP versi Web	<p>Karena MGMP adalah prioritas tertinggi dalam aplikasi, maka MGMP mempunyai akses terbanyak dalam aplikasi yang ada, yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beranda, berupa pengumuman dalam bentuk text running untuk memberikan info kepada admin MGMP, guru maupun siswa. • Master Sekolah, di dalamnya tersimpan informasi dari sekolah yang terdaftar menggunakan aplikasi pembelajaran ini. Sekolah yang tidak terdaftar, tidak dapat menggunakannya. Hal ini dilakukan untuk menjamin mutu dan pengawasan dari pihak MGMP. • Master Siswa, yang digunakan untuk mendaftarkan nama siswa dari sekolah yang telah terdaftar. • Master Wilayah, untuk membuat list wilayah secara urut dari tingkat kelurahan, kecamatan, kota dan provinsi, dalam lingkup area Jawa Timur. • Tahun Ajaran, untuk menunjukkan tahun ajaran yang sedang aktif, sehingga penyaringan informasi bermuara dari tahun ajaran ini. • Kompetensi, merupakan menu yang penting, karena di dalamnya digunakan untuk membuat kerangka pembelajaran oleh MGMP. Terdapat 3 komponen, mulai dari standard kompetensi, kompetensi dasar dan administrasi • Materi MGMP, adalah menu yang digunakan oleh MGMP untuk memberikan materi bagi guru maupun siswa. Bentuk materi dapat berupa video maupun tulisan. • Materi Guru, di mana administrator dapat memantau materi yang diberikan oleh guru di sekolah terdaftar, kepada siswa di kelas, agar dapat dipastikan standard mutu pembelajaran. • Soal Ujian, berisi bank soal yang diberikan oleh MGMP agar guru dapat menggunakannya pada saat evaluasi. • Kategori Diskusi, yang mengelompokkan diskusi agar topik yang diperbincangkan tidak tercampur. • Diskusi Guru MGMP, di mana administrator MGMP melakukan diskusi dengan administrator lain dan dengan guru, agar arah pembelajaran lebih seragam. • Mutasi Siswa, digunakan untuk secara administrative, siswa berpindah sekolah, dengan catatan masih sekolah yang

Item	Penjelasan
	<p>menggunakan aplikasi yang sama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mutasi Guru, menu ini mempunyai fungsi yang sama dengan mutasi siswa, namun pada menu ini untuk guru. • Group User, menu ini digunakan oleh administrator, yaitu tingkatan tertinggi, untuk menentukan kewenangan pengguna aplikasi. • User, digunakan untuk menambah atau merubah data pengguna. • Registrasi Guru, untuk memvalidasi pengguna baru yang baru saja bergabung. <p>(Tan Amelia, M.J. Dewiyani Sunarto, Bambang Hariadi, Tri Sagirani, Julianto Lemantara, Budi Jatmiko, 2019a, 2019b)</p>
Menu MGMP versi Android	<ul style="list-style-type: none"> • Materi Kompetensi. Karena secara prinsip pada versi Android adalah hanya untuk melihat, maka menu ini digunakan untuk menampilkan kompetensi yang telah didaftarkan oleh MGMP. • Materi MGMP, untuk melihat materi yang telah diunggah melalui versi web. Sekali lagi, pada versi Android telah disepakati oleh perwakilan pendidik, hanya lebih dominan untuk melihat, karena pendidik merasa kesulitan jika harus menulis di Android. • Materi yang diunggah Guru, secara sama dengan materi MGMP, hanya kali ini hasil dari unggahan guru. • Menampilkan Ujian, digunakan untuk Admin MGMP untuk melihat soal ujian, agar dapat dipantau kesamaan tingkat kesulitan dan mutu. • Forum diskusi, untuk berdiskusi oleh team MGMP agar dapat sesegera mungkin mengatasi masalah yang dihadapi, ataupun mengembangkan ilmu baru. <p>(Tan Amelia, M.J. Dewiyani Sunarto, Bambang Hariadi, Tri Sagirani, Julianto Lemantara, Budi Jatmiko, 2019a, 2019b)</p>

Tabel 3. Menu untuk Guru Versi Web dan Android

Item	Penjelasan
Menu Guru Versi Website	<ul style="list-style-type: none"> • Beranda, berupa pengumuman dalam bentuk text running untuk memberikan info kepada admin MGMP, guru maupun siswa. • Kelas Saya, digunakan oleh guru untuk menentukan kelas pada sebuah semester yang sedang diampu. • Kompetensi, dimanfaatkan oleh guru untuk melihat daftar standard kompetensi maupun kompetensi inti serta indicator yang telah disediakan oleh MGMP. • Materi MGMP, merupakan menu dimana guru dapat mengunduh materi yang telah disiapkan oleh MGMP. • Materi Guru, pada menu ini guru dapat mengembangkan materinya sendiri, selain materi dari

Item	Penjelasan
	<p>MGMP, sehingga dapat memberikan pengayaan kepada siswa. File dapat diberikan berupa teks atau tulisan, maupun video.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buat Tugas, pada menu ini, guru dapat memberikan tugas kepada siswa yang telah terdaftar di kelasnya, untuk kemudian dikumpulkan kembali pada aplikasi ini. • Nilai Tugas, untuk melihat dan memberikan nilai pada tugas yang telah dikerjakan oleh siswa. • Buat Ujian, merupakan menu dengan fungsi yang sama dengan membuat tugas, hanya kali ini untuk wadah bagi soal ujian. Pada menu ini, guru dapat memilih soal ujian dari bank soal yang telah dibuat oleh MGMP serta menjadwalkannya. • Nilai Ujian, digunakan oleh guru untuk melihat kemudian memberikan penilaian atas jawaban siswa yang telah dibuat. • Diskusi Kelas, menu ini dibuat khusus agar guru dapat berkomunikasi dengan siswa, tanpa harus menunggu bertemu di kelas, sehingga permasalahan siswa dapat segera teratasi. • Diskusi Guru MGMP, menu ini sama dengan menu di MGMP <p style="margin-left: 40px;">Menu ini digunakan guru dan juga oleh administrator untuk melakukan diskusi mengenai topik-topik yang sudah dibuat pada menu kategori diskusi.</p> • Buat Soal Ujian, di menu ini, guru dapat membuat soal untuk kelasnya sendiri, jika dirasa soal dari MGMP kurang. <p style="margin-left: 40px;">(Tan Amelia, M.J. Dewiyani Sunarto, Bambang Hariadi, Tri Sagirani, Julianto Lemantara, Budi Jatmiko, 2019a, 2019b)</p>
<p>Menu Guru Versi Android</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan materi MGMP. Karena versi Android, maka pada menu ini guru hanya dapat melihat materi yang diunggah oleh MGMP, sebagai materi yang dapat digunakan oleh guru di kelas. • Materi Guru, pada menu ini, guru dapat melihat materi yang telah diunggah oleh guru itu sendiri untuk kelas yang diampunya. • Buat Tugas, pada menu ini guru dapat membuat dan melihat tugas yang diberikan kepada siswa. • Diskusi kelas, pada menu ini terbagi menjadi dua, yaitu diskusi dengan siswa dan diskusi dengan MGMP. • Melihat Jawaban Ujian Siswa, pada menu ini, guru dapat melihat jawaban siswa, namun untuk dapat menilainya, guru harus menuju ke versi web.

Item	Penjelasan
	(Tan Amelia, M.J. Dewiyani Sunarto, Bambang Hariadi, Tri Sagirani, Julianto Lemantara, Budi Jatmiko, 2019a, 2019b)

Tabel 4. Menu untuk Siswa Versi Web dan Android

Item	Penjelasan
Menu Siswa Versi Website	<ul style="list-style-type: none"> • Beranda, berupa pengumuman dalam bentuk text running untuk memberikan info kepada admin MGMP, guru maupun siswa. • Materi MGMP, siswa dapat melihat materi yang dibuat oleh MGMP, sebagai materi wajib selain materi dari guru. • Materi Guru, pada menu ini siswa yang telah tergabung pada kelas yang diampu oleh guru tertentu, dapat melihat materi tambahan dari guru masing-masing. Tentu saja, siswa kelas lain yang bukan diampu oleh guru tertentu, tidak dapat melihat materi ini. • Tugas Kelas, pada menu ini siswa dapat melihat dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru pengampu. • Ujian, sama dengan pada menu tugas kelas, maka pada menu ini siswa dapat melihat dan mengumpulkan jawaban ujian, serta nilai yang diberikan oleh guru. • Diskusi Kelas, di mana pada menu ini, siswa dapat berdiskusi dengan teman sekelasnya maupun gurunya, namun tidak dapat berdiskusi dengan teman dari kelas lain maupun guru dari kelas lain.
Menu Siswa Versi Android	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan materi MGMP, menu ini dapat digunakan oleh siswa untuk mengakses materi yang diunggah oleh MGMP melalui Android. Jadi siswa dapat menggunakan gadget nya untuk belajar. • Menampilkan materi guru, hampir sama dengan materi MGMP, maka di sini siswa dapat mengunduh materi yang diberikan oleh guru di kelasnya untuk dipelajari, sebagai materi tambahan dari MGMP • Forum Diskusi, siswa dapat berdiskusi dengan teman satu kelasnya melalui gadget nya, jika merasa ada masalah. Hal ini memupuk sifat kolaborasi antar siswa. • Daftar Tugas, menampilkan daftar tugas yang diberikan oleh guru, siswa secara mudah melalui gadgetnya dapat melihat secara lengkap tugas yang diberikan oleh guru, jadwal pengumpulan, maupun status pengumpulan. • Ujian Siswa, sama dengan tugas , namun digunakan untuk ujian. <p>(Tan Amelia, M.J. Dewiyani Sunarto, Bambang Hariadi, Tri Sagirani, Julianto Lemantara, Budi Jatmiko, 2019a, 2019b)</p>

Setelah rancangan kebutuhan seperti dipaparkan pada tabel 1 sampai 4 disepakati oleh perwakilan pendidik, maka untuk lebih meyakinkan akan hasil rancangan sebelum dibuat aplikasi yang sesungguhnya, diedarkan angket kepada 12 orang perwakilan pendidik. Gambaran karakteristik yang ingin dicapai adalah pada tampilan, manfaat, dan fungsi-fungsi yang digunakan, baik pada versi Web maupun Android telah layak disusun sebagai aplikasi pembelajaran.

Hasil dari angket berupa data kuantitatif yang berwujud angka-angka, dengan jenis skala pengukuran berupa skala interval, dengan mengurutkan mulai dari SS (sangat setuju) yang diberi skor 5, S (setuju) diberi skor 4, N (netral) diberi skor 3, TS (tidak setuju) diberi skor 2, dan STS (sangat tidak setuju) diberi skor 1. Dipilihnya skala interval ini karena memang skala ini yang paling sering digunakan untuk mengukur gejala dalam penelitian sosial (Riduwan, 2019). Skala yang digunakan dalam pengukuran sikap pada penelitian ini adalah Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat atau persepsi perwakilan pendidik terhadap rancangan aplikasi MoLearn berbasis Web dan Android. Dengan menggunakan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel, kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur. Akhirnya, indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden (Riduwan, 2019). Instrumen kali ini disebarkan kepada 12 responden, yaitu perwakilan pendidik yang terlibat aktif dalam penyusunan rancangan ini, untuk memastikan bahwa rancangan yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pendidik. Setelah terkumpul data, kemudian direkapitulasi. Rekapitulasi dilakukan dengan membuat skala interval seperti pada tabel 5

Tabel 5. Skala nilai pada item dan predikat

Skala nilai pada item	Predikat
12 - 22	Sangat tidak setuju
23 - 32	Tidak setuju
33 - 42	Netral
43 - 52	Setuju
53 - 62	Sangat setuju

Dari hasil angket yang dilakukan, ternyata semua nilai masuk di range 43- 52, sehingga didapat hasil bahwa semua perwakilan pendidik setuju terhadap seluruh item yang dinilai rancangan yang akan dituangkan di Aplikasi Web dan Android. Ini berarti, rancangan aplikasi MoLearn baik versi web dan android, dinyatakan oleh perwakilan pendidik disetujui bahwa (1) tampilan rancangan menarik dan nyaman digunakan, (2) rancangan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran, serta (3) rancangan telah memenuhi syarat sebagai model pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan bersama perwakilan pendidik dengan menggunakan metode PAR dapat disimpulkan, telah selesai dibuat rancangan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidik. Setelah rancangan selesai disepakati bersama, akan dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi. Aplikasi yang terjadi, bukan merupakan aplikasi yang umum seperti aplikasi pembelajaran lainnya, namun aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pendidik. Saran yang dapat diberikan adalah pada saat pembuatan Aplikasi Pembelajaran, setiap tahanan pendidik harus tetap dilibatkan, agar tidak terjadi kesalahpahaman walau rancangan telah selesai dibuat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya diucapkan kepada Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur dan Perwakilan Pendidik di tingkat SMA yang telah bersedia terlibat dalam pembuatan rancangan aplikasi pembelajaran ini. Begitu banyak waktu yang dikorbankan oleh pendidik untuk mewujudkan rancangan ini, semoga selanjutnya dapat dihasilkan aplikasi yang dapat bermanfaat untuk kemajuan pendidikan di Indonesia, khususnya di Provinsi Jawa Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Pali, Finsensius Mbabho, M. W. (2021). English for the Beginners di Era New Normal melalui Joyful Learning. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 1-6.
- Budiharto, R. A., Santoso, S. A., & Lestari, R. A. (2021). Pengenalan English Vocabulary Pada Anak Usia Dini Melalui English For Kids. *Dinamisia*, 5(2), 287-293.
- Eripidawati, & Novelti. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Google Drive dan Blogs bagi Pengawas Sekolah Dasar. *Dinamisia*, 5(2), 330-334.
- Hughes, C. (2020). COVID-19 and the opportunity to design a more mindful approach to learning. *Prospects*, 49(1-2), 69-72. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09492-z>
- Jerrim, J., Oliver, M., & Sims, S. (2020). Corrigendum to :The relationship between inquiry-based teaching and students' achievement. New evidence from a longitudinal PISA study in England. *Learning and Instruction* (2019) 35 - 44. *Learning and Instruction*, 2019, 101309. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2020.101309>
- Kurniawan, H., Susanti, E., & Arriyani, N. (2021). Menjadi Guru yang Siap di masa Pandemi Covid-19 , Melalui Workshop Penggunaan Edmodo dan Google Classroom pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 63-67.
- Muhtarom, A. (2019). Participation Action Research dalam Membangun Kesadaran Pendidikan Anak di Lingkungan Perkampungan Transisi Kota. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 18(2), 259. <https://doi.org/10.21580/dms.2018.182.3261>
- Pagarra, H., Bundu, P., Irfan, M., Hartoto, & Raihan, S. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Berbasis Tes Dan Penugasan Online. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10, 260-265. <http://103.76.50.195/pubpend/article/view/16069>
- Pain, R., Whitman, G., & Milledge, D. (2011). Participatory Action Research Toolkit: An Introduction to Using PAR as an Approach to Learning, Research and Action. *Building Adaptive Strategies for Environmental Change with Land Use Managers*, 1-8.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Riduwan, D. (2019). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (3rd ed.).
- Sitompul, N. C., Leksono, I. P., & Rejeki, H. W. (2021). Perancangan Blog Guru untuk Penyediaan Bahan Ajar di Era Pembelajaran Abad 21. *Dinamisia*, 5(2), 320-329.
- Soudien, C. (2020). Complexities of difference and their significance for managing inequality in learning: Lessons from the COVID-19 crisis. *Prospects*, 49(1), 59-67.
- Sunarto, M. J. D. (2021). Change Unplanned into Planned Online Learning : An Effort to Follow Health Protocols at an Information Technology College During the Covid-19 Pandemic Period. *Studies in Learning and Teaching*, 2(1), 16-28.
- Suyanto, S. (2018). Membangun Kesadaran Sodaqoh Sampah Sebagai Model Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 1(2), 245. <https://doi.org/10.14421/jpm.2017.012-02>
- Tan Amelia, M.J. Dewiyani Sunarto, Bambang Hariadi, Tri Sagirani, Julianto Lemantara,

- Budi Jatmiko, B. K. P. (2019a). URAIAN CIPTAAN PROGRAM KOMPUTER MOLEARN (ANDROID) V2. In *Universitas Dinamika*.
- Tan Amelia, M.J. Dewiyani Sunarto, Bambang Hariadi, Tri Sagirani, Julianto Lemantara, Budi Jatmiko, B. K. P. (2019b). URAIAN CIPTAAN PROGRAM KOMPUTER MOLEARN (WEBSITE) V2. In *Universitas Dinamika*.
- Usman, H., Pendidikan, P., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Makassar, U. N., & Makassar, B. (2020). E-Learning Module Music In Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(1).
- Yildiz, E. P., Tezer, M., & Uzunboylu, H. (2018). Student opinion scale related to moodle LMS in an online learning environment: Validity and reliability study. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(4), 97-108. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i4.9205>

Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan

Fenty Fahminnansih¹, Endra Rahmawati², Ayouvi Poerna Wardhanie^{3*}

^{1,2,3}Faculty of Technology and Informatics, Dinamika University

e-mail: fenty@dinamika.ac.id¹, rahmawati@dinamika.ac.id², ayouvi@dinamika.ac.id³

* Penulis Korespondensi: E-mail: ayouvi@dinamika.ac.id

Abstract

The rapid development of the digital world today, of course, has an impact on all areas of people's lives, for example in the fields of education and business. Everything that was previously done offline has now turned online, as well as the competencies that a teacher must have in providing learning to students in the classroom. Roudlotul Banat as an entrepreneurship-based Islamic school is very aware that improving the skills of teachers in terms of graphic design and product promotion using applications that are currently trending is very important. Therefore, in this Community Service activity, a training will be held entitled Using Canva Applications for Graphic Design and Product Promotion at Islamic Schools Based on Entrepreneurship. The method used before conducting the training was by observing and interviewing the needs of the teachers to the teacher representatives appointed by the principal, then socializing the activities and agreeing on the training time. The success indicators of this training are adding insight related to online learning media, motivation to use online learning media, and increasing the creativity and competence of teachers. The result of this activity is an evaluation of training in the use of Canva's online design application, which is distributed through a questionnaire to the trainee teachers. The results of the questionnaire state that this training can add new insights and improve skills/creativity in developing learning materials in the classroom. With this training, it is hoped that it can improve the skills of teachers regarding the use of applications that are currently popular with students, according to the needs of learning in the classroom.

Keywords: Canva, Entrepreneurship, Graphic Design, Promotion, Online.

Abstrak

Pesatnya dunia digital saat ini, tentunya sangat berimbas pada segala bidang kehidupan masyarakat, contohnya saja dalam bidang pendidikan dan bisnis. Semua hal yang tadinya dilakukan secara offline kini berubah menjadi online, begitu juga kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam memberikan pembelajaran pada siswa di kelas. Roudlotul Banat sebagai sekolah islami berbasis kewirausahaan sangat menyadari bahwa peningkatan ketrampilan guru dalam hal desain grafis dan promosi produk dengan menggunakan aplikasi yang sedang trend saat ini sangatlah penting. Oleh sebab itu, pada kegiatan Pengabdian Masyarakat ini akan dilakukan pelatihan yang bertajuk Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. Metode yang dilakukan sebelum melakukan pelatihan adalah dengan observasi dan wawancara terkait kebutuhan guru-guru kepada perwakilan guru yang ditunjuk oleh Kepala Sekolah, kemudian melakukan sosialisasi kegiatan dan kesepakatan waktu pelatihan. Adapun indikator keberhasilan dari pelatihan ini yaitu menambah wawasan terkait media pembelajaran online, motivasi penggunaan media pembelajaran online, dan meningkatkan daya kreativitas dan kompetensi guru. Hasil dari kegiatan ini adalah evaluasi pelatihan dalam penggunaan aplikasi desain online Canva, yang disebar melalui kuesioner kepada para guru peserta pelatihan. Hasil kuesioner menyebutkan bahwa pelatihan ini dapat menambah wawasan baru dan meningkatkan ketrampilan/kreativitas dalam mengembangkan materi pembelajaran di kelas. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan para guru terkait pemanfaatan aplikasi yang sedang digemari oleh para siswa saat ini, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Kewirausahaan, Desain Grafis, Promosi, Online.

PENDAHULUAN

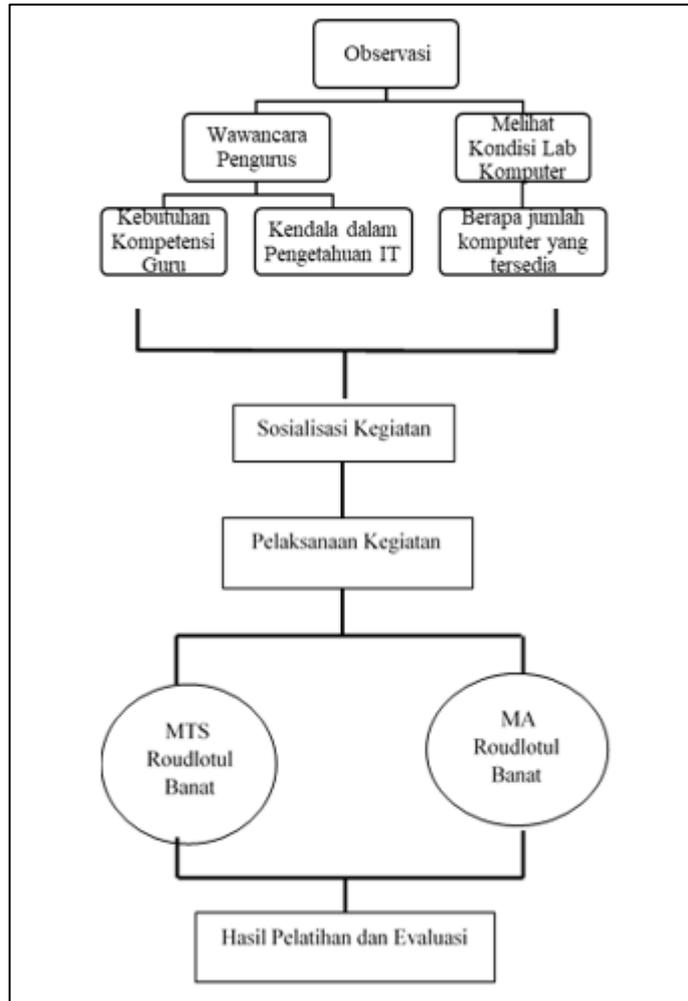
Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dari masa ke masa, berkembang pula teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman, hingga kini teknologi yang berkembang tengah memasuki ke dalam dunia serba digital (Sumarno & Gimin, 2019). Pesatnya dunia digital dan internet tersebut, tentu juga berimbas pada segala bidang diantaranya adalah bidang pendidikan dan bisnis, yang mana tren ke dua bidang saat ini beralih dari yang semula konvensional (offline) menjadi digital (online) (Purwana, Rahmi, & Aditya, 2017). Dalam dunia pendidikan, teknologi digital sudah mulai digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, baik sebagai alat informasi atau sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas (Lestari, 2018), sedangkan dalam dunia bisnis, teknologi dapat menjamin kelancaran dan optimisasi layanan ke pelanggan serta meningkatkan kinerja suatu perusahaan (Irnawati, 2015).

Dalam mendukung program pemerintah dalam memenuhi tuntutan era industri 4.0 dalam bidang bisnis atau kewirausahaan, Sekolah Roudlotul Banat – Taman, Sidoarjo yang merupakan sekolah yang dirancang khusus untuk membimbing siswa-siswinya dengan bekal ilmu pengetahuan agama, umum, dan entrepreneur menginginkan adanya pengembangan kompetensi guru dalam hal desain grafis dan promosi produk dengan memanfaatkan aplikasi atau teknologi yang sedang trend saat ini, guna menunjang proses pembelajaran di sekolah (Sarwa, 2019). Pengurus MA Roudlotul Banat – Taman, Sidoarjo menyadari bahwa guru-guru di sekolah tersebut masih membutuhkan kemampuan yang lebih up to date dalam bidang desain grafis/poster, mengingat sekolah ini memiliki semboyan sebagai Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. (Adawiyah, Hasanah, & Munsir, 2019) menyebutkan bahwa proses pembelajaran perlu diselaraskan dengan kemajuan zaman dan kebutuhan para pembelajar yang merupakan generasi milenial. Generasi milenial atau generasi visual ini perlu didekati dengan stimulus yang mudah untuk diterima dan dilaksanakan (Modalku, 2019). Stimulus yang paling menarik perhatian adalah memberikan pembelajaran yang mendekati kebiasaan mereka, yaitu bermain gawai (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan dengan pembelajaran. Selain itu, media visual sudah menjadi bagian dalam proses komunikasi manusia, sehingga diharapkan akan lebih mudah menstimulus daya kognitif siswa/siswi dalam pembelajaran (Hasan, M. (2018).

Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa (Adawiyah, Hasanah, & Munsir, 2019). Canva merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, flyer, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon, dan desain grids, mudah dipahami meskipun masih pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasikan kapan pun dan di mana pun (Nayoan, 2019). Dengan uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi mitra yaitu: [1] Pengembangan kompetensi guru dalam hal desain grafis dan promosi produk dengan memanfaatkan aplikasi atau teknologi yang sedang trend saat ini, yaitu Canva, [2] Memberikan pembelajaran yang mendekati kebiasaan dan kesukaan siswa, yaitu bermain gawai / teknologi, dan [3] Menstimulus daya kognitif siswa/siswi dalam pembelajaran melalui media visual.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva kepada sekolah Islami berbasis Kewirausahaan secara garis besar dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PKM
 (Sumber : Penulis)

Pada mulanya, peneliti melakukan observasi dengan mendatangi MTS dan MA Roudlotul Banat Sidoarjo untuk melakukan wawancara kepada pengurus yayasan dan melihat bagaimana kondisi kesiapan laboratorium komputer yang ada di sekolah tersebut. Dalam proses wawancara tersebut, peneliti mencoba mengidentifikasi terkait kebutuhan kompetensi guru dan kendala tentang teknologi informasi yang dialami oleh para pengajar, sedangkan dalam observasi kondisi laboratorium komputer, peneliti ingin mengetahui berapa jumlah komputer yang tersedia dan dapat digunakan untuk melakukan pelatihan nanti. Setelah proses observasi selesai dan diperoleh kesepakatan antara pihak peneliti dengan yayasan, maka proses selanjutnya akan dilakukan sosialisasi kegiatan kepada seluruh guru atau pengajar yang telah ditentukan oleh pihak yayasan. Pada proses pelaksanaan kegiatan, peserta dalam pelatihan ini terdiri atas dua sekolah yang berada dibawah naungan yayasan yaitu MTS Roudlotul Banat dan MA Roudlotul Banat. Hasil dari pelatihan kepada kedua sekolah tersebut, akan menjadi evaluasi bagi

peneliti untuk kesempurnaan program –program pelatihan serupa di masa yang akan datang.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pelatihan Aplikasi Canva

Pelatihan yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini bersifat online, dengan jumlah peserta 26 guru MTS dan 22 guru MA. Pelatihan ini dilaksanakan secara online karena adanya pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia, bahkan diseluruh dunia. Oleh sebab itu, pelatihan yang awalnya akan dilakukan dengan tatap muka, maka harus dilakukan secara tatap maya melalui aplikasi Google Meet, namun hal tersebut tidak mengurangi antusias dan semangat para guru-guru di MTS dan MA Roudlotul Banat, Taman Sidoarjo dalam meningkatkan ketrampilan dan penguasaan dalam menggunakan aplikasi desain online, Canva, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Pelatihan Online Aplikasi Canva



Gambar 3. Peserta Pelatihan dari MTS Roudlotul Banat



Gambar 4. Peserta Pelatihan dari MTS Roudlotul Banat

Adapun jadwal pelatihan dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 3. Jadwal Pelatihan

No	Kegiatan	Waktu	Link
1	Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk guru – guru MTS Roudlotul Banat	2 Oktober 2020, Pukul 08.00 – 11 WIB	meet.google.com/jfg-xjkv-kfs
2	Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk guru – guru MTS Roudlotul Banat	20 Oktober 2020, Pukul 08.00 – 11 WIB	Meet.google.com/res-qypc-fpj

Hasil yang Telah Dicapai

Hasil yang diharapkan dari kegiatan PKM ini adalah dapat membantu pihak sekolah, khususnya guru-guru pengajar di sekolah Roudlotul Banat untuk dapat memanfaatkan penggunaan media desain online, Canva dalam membuat poster, flyer, logo dan lain sebagainya guna mendukung ilmu kewirausahaan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas karena adanya bantuan media visual. Adapun hasil karya poster yang telah dikerjakan oleh beberapa peserta latihan adalah sebagai berikut:

A



Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, indikator ketercapaian yang diharapkan dari kegiatan ini adalah [1] dapat menambah wawasan baru bagi peserta, [2] memotivasi guru dalam memanfaatkan aplikasi sebagai media pembelajaran online, dan [3] meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam mengajar. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar ke peserta pelatihan online, didapatkan hasil seperti yang terlihat pada tabel 2 dan tabel 3 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Kuesioner MTS Roudlotul Banat

No	Pertanyaan	Penilaian
1.	Pelatihan ini menambah wawasan baru	88%
2.	Aplikasi ini menambah motivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran online	85%
3.	Pemateri menjelaskan dengan jelas dan mudah dipahami	84%
4.	Pelatihan ini meningkatkan kreativitas	89%
5.	Fasilitas dan jaringan internet memadai	78%
6.	Fitur pada aplikasi Canva memudahkan dalam pembuatan poster	83%
7.	Banyak hal yang dapat lebih diekslore dengan aplikasi Canva	87%
8.	Aplikasi ini mudah digunakan	88%
9.	Pelatihan ini meningkatkan profesionalisme dan kompetensi	87%
10.	Perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan topik berbeda	86%
Total rata-rata		85,5%

Menurut hasil penilaian kuesioner diatas, terlihat bahwa perolehan presentase terbesar yaitu 89% terkait bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan kreativitas, dan diikuti sebesar 88% menyatakan bahwa pelatihan ini dapat menambah wawasan baru dan aplikasi yang diajarkan yaitu Canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan. Sedangkan perolehan

presentase terendah yaitu 78% terkait pada fasilitas internet dan jaringan di sekolah tersebut.

Tabel 3. Hasil Kuesioner MA Roudlotul Banat

No	Pertanyaan	Penilaian
1.	Pelatihan ini menambah wawasan baru	73%
2.	Aplikasi ini menambah motivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran online	63%
3.	Pemateri menjelaskan dengan jelas dan mudah dipahami	66%
4.	Pelatihan ini meningkatkan kreativitas	71%
5.	Fasilitas dan jaringan internet memadai	61%
6.	Fitur pada aplikasi Canva memudahkan dalam pembuatan poster	70%
7.	Banyak hal yang dapat lebih dieksplora dengan aplikasi Canva	67%
8.	Aplikasi ini mudah digunakan	65%
9.	Pelatihan ini meningkatkan profesionalisme dan kompetensi	67%
10.	Perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan topik berbeda	66%
Total rata-rata		66,9%

Menurut hasil kuesioner peserta pelatihan sebanyak 22 orang yang berasal dari MA Roudlotul Banat, dapat dilihat bahwa perolehan presentase terbesar yaitu 73% terkait dengan pelatihan ini dapat menambah wawasan baru, sedangkan hasil presentase terendah sebanyak 61% terkait pada fasilitas dan jaringan internet di sekolah tersebut.

Asumsi Penilaian :

Tabel 4. Asumsi Penilaian

0-26	Sangat Buruk
27-52	Buruk
53-78	Baik
79-104	Sangat Baik

Adapun Asumsi Hasil Penilaian Akhir terhadap perhitungan kuisisioner pelatihan, dapat dikategorikan menjadi 4 skala interval. Untuk hasil 0-26% menyatakan bahwa hasil pelatihan Sangat Buruk atau jauh dari harapan peserta. Untuk hasil 27%-52% menyatakan bahwa hasil pelatihan masih Buruk dan tidak seperti harapan peserta. Sedangkan untuk skala prosentase 53%-78% menyatakan bahwa pelatihan sudah Baik atau Layak sesuai dengan harapan peserta. Apalagi dengan prosentase antara 79%-100% menyatakan bahwa pelatihan ini Sangat Baik dan sangat sesuai dengan harapan peserta.

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner Pelatihan Online Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada kedua sekolah tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata peserta di MTS Roudlotul Banat memberikan rata-rata 85.5% respon sangat baik terhadap pelatihan ini dibandingkan dengan peserta yang berasal dari MA Roudlotul Banat yang hanya berada pada kisaran 66,9% atau dapat dikatakan cukup baik. Sebagian besar responden atau peserta pelatihan menyatakan bahwa pelatihan yang diadakan seperti ini dapat meningkatkan wawasan baru mereka, namun disisi lain,

responden masih belum terasa puas dengan fasilitas dan jaringan internet selama mengikuti pelatihan tersebut.

KESIMPULAN

Adapun beberapa hal penting yang telah dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Pelatihan ini mampu memperkenalkan penggunaan teknologi yang sedang trend saat ini yaitu aplikasi Canva kepada para peserta pelatihan yaitu guru di MA dan MTS Roudlotul Banat untuk menunjang pembelajaran siswa di bidang Kewirausahaan khususnya dalam hal desain grafis dan promosi produk.
2. Pelatihan ini juga mampu memberikan suatu wawasan dan ketrampilan baru bagi para guru di MA dan MTS Roudlotul Banat dimana hal tersebut sesuai dengan kesukaan atau gaya hidup para siswa di zaman ini, yaitu bermain gawai/gadget.
3. Adanya pelatihan seperti ini, dapat membantu para guru-guru di kelas khususnya mata kuliah Kewirausahaan dalam menstimulus para siswa agar lebih sering melakukan praktik secara langsung dengan menggunakan bantuan media visual.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dinamika Surabaya atas pendanaan hibah internal PKM Tahun Anggaran 2020 dan Kepala Sekolah dan Guru di Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan, MTS dan MA Roudlotul Banat, Taman – Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva : Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0* , 183.
- Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, K. (2019). *Pedoman Program Kewirausahaan SMA*. Jakarta.
- Hasan, M. (2018). Pembinaan Ekonomi Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Ekonomi. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 81. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5063>
- Irnawati. (2015). Peranan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Sistem Pemasaran. *Faktor Exacta*, 8(1): 14-22.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (edureligia)*, Vol. 2, No. 2, Juli – Desember .
- Modalku. (2019). Peluang Ekonomi Kreatif Menghadapi Revolusi Industri 4. modalku. Retrieved from <https://blog.modalku.co.id/bisnis/dunia-bisnis/peluang-ekonomi-kreatif-menghadapi-revolusi-industri-4-0/>
- Nayoan, A. (2019, November 29). Cara Menggunakan Canva: Tutorial Membuat Design Gratis. Retrieved from Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-menggunakan-canva/>
- Purwana, D., Rahmi, & Aditya, S. (2017). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, Vol. 1 No. 1 Juli .
- Sarwa. (2019). Pengembangan Teknopreneurship untuk Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam Implementasi Kurikulum SMK Revisi 2016. In *Seminar Nasional Asosiasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Indonesia* (p. 2018).
- Sumarno, & Gimin. (2019). Analisis Konseptual Teoretik Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Solusi Dampak Era Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13, 1-14. <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i2.12557>

Pelaksanaan Kegiatan *iTalk (Innovation Talk)* Untuk Pengembangan Pemikiran Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Budaya Literasi Membaca

Essy Marischa Nadia^{1*} dan Christye Dato Pango²

^{1,2} Universitas Ciputra Surabaya

e-mail: essy.marischa@ciputra.ac.id^{1*}

* Penulis Korespondensi: E-mail: essy.marischa@ciputra.ac.id

Abstract

iTalk (Innovation Talk) was held by Ciputra University Surabaya Library as part of supporting Community Service (PKM) which is one of the three pillars of the Tridharma in University. This Community Service aims for the purpose of accreditation in every study program at Ciputra University Surabaya. The library chooses the Psychology study program by using observation, interview, and coordinating methods via zoom where later this community service is recognized as the implementation of community service from the Educational Psychology Scientific group as well as cooperating with Wahana Visi Indonesia as partners in the implementation of Community Service. Reading is fundamental in the first year of elementary school for memory and success in later stages. With a reading literacy culture, we can measure the extent to which these children can not read whether at the beginner level, can read but do not understand, can read and can understand what is read. A reading corner can be made in one corner of the house or school which is a creative place for children to play and learn with various literacy and reading activities. The activities that can be done daily with parents in increasing the interest in reading literacy of the child are reading picture story books, inviting children to count, drawing, and reading fairy tales to children before going to bed. In conclusion, reading books can teach children to think critically while also providing opportunities for children to be actively involved in reading and encouraging children to ask questions and discuss while reading.

Keywords: critical thinking, reading literacy culture, iTalk (Innovation Talk), Community Service

Abstrak

Kegiatan iTalk (Innovation Talk) ini diadakan oleh Perpustakaan Universitas Ciputra Surabaya sebagai bagian dari pendukung Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang merupakan salah satu dari tiga pilar tridharma dalam perguruan tinggi. Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk kepentingan akreditasi di setiap program studi yang ada di Universitas Ciputra Surabaya. Perpustakaan memilih program studi Psikologi dengan menggunakan metode observasi, wawancara, serta berkoordinasi melalui zoom dimana nantinya pengabdian kepada masyarakat ini diakui sebagai pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dari kelompok Keilmuan Psikologi Pendidikan sekaligus menggandeng serta Wahana Visi Indonesia sebagai mitra dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat. Membaca merupakan hal yang mendasar di tahun pertama sekolah dasar untuk daya ingat dan kesuksesan di tahap selanjutnya. Dengan budaya literasi membaca kita dapat melakukan pengukuran bahwa sejauh mana anak-anak ini tidak bisa membaca apakah ditingkat pemula, bisa membaca tetapi tidak memahami, bisa membaca dan bisa memahami yang dibaca. Pojok baca dapat dibuat di salah satu sudut rumah maupun sekolah dimana merupakan tempat kreatif untuk anak-anak bermain dan belajar dengan berbagai macam kegiatan literasi dan juga membaca. Adapun aktivitas yang dapat dilakukan sehari-hari bersama dengan orang tua dalam meningkatkan minat literasi membaca sang anak yaitu membacakan buku cerita bergambar, mengajak anak berhitung, menggambar, dan membacakan dongeng untuk anak sebelum tidur. Kesimpulannya dengan membaca buku dapat mengajarkan anak-anak untuk berpikir kritis selain itu juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk secara aktif terlibat dalam bacaan serta mendorong anak-anak untuk bertanya dan berdiskusi selama membaca.

Kata kunci: berpikir kritis, budaya literasi membaca, iTalk (Innovation Talk), Pengabdian Kepada

PENDAHULUAN

Perkembangan informasi saat ini ditandai dengan terjadinya perubahan yang sangat cepat terlebih perubahan dalam bidang kehidupan masyarakat terutama sejak adanya pandemi Covid-19. Dalam hal ini, perpustakaan harus cepat tanggap serta beradaptasi dengan adanya perubahan tersebut. Menurut (Rusmana & Kuswarno, 2018) bahwa kualitas informasi sangat dipengaruhi oleh tiga hal pokok yaitu relevansi, akurasi dan ketepatan waktu.

Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus2 (SARS-CoV-2) atau yang dikenal dengan sebutan virus corona atau Covid-19 membuat para tenaga pendidik di Universitas Ciputra Surabaya kesulitan untuk mengadakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian integral tri dharma perguruan tinggi yang dalam pelaksanaannya tidak terlepas dari dua dharma yang lain disamping dharma pendidikan dan pengajaran serta dharma penelitian sekaligus melibatkan segenap sivitas akademik seperti tenaga pendidik, tenaga kependidikan, mahasiswa serta alumni.

Oleh karena itu, Perpustakaan Universitas Ciputra Surabaya memberikan kegiatan yang dikemas dalam bentuk *iTalk (Innovation Talk)* melalui media elektronik (*zoom*). Kegiatan ini bekerjasama dengan tenaga pendidik dari program studi di Universitas Ciputra Surabaya dimana sebagai pendukung Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang merupakan salah satu dari tiga pilar tridharma dalam perguruan tinggi yang wajib dilakukan. Kegiatan *iTalk (Innovation Talk)* diadakan sekali di setiap bulannya. Kegiatan ini dilakukan dengan adanya permintaan dari rekan-rekan tenaga pendidik yang kesulitan untuk melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat ditengah situasi pandemi covid-19.

Disini perpustakaan melakukan observasi dengan bertanya sekaligus mengajak para tenaga pendidik untuk bekerjasama menjadi nara sumber pada kegiatan *iTalk (Innovation Talk)*. Gayung bersambut ajakan perpustakaan diterima oleh program studi Psikologi yang sedang mencari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) sebagai bagian dari Kelompok Keilmuan Psikologi Pendidikan.

Kegiatan *iTalk (Innovation Talk)* tersebut bertujuan untuk memberikan informasi baik tips dan trik seputar topik-topik yang sedang *trend* saat ini khususnya kepada mahasiswa, tenaga kependidikan dan tenaga pendidik di Universitas Ciputra Surabaya maupun masyarakat pada umumnya. Selain itu, dengan adanya kerjasama ini akan mendapatkan beberapa keuntungan antara lain 1) dapat bekerjasama dengan mitra; 2) dapat memberikan pelayanan terhadap masyarakat; 3) adanya hubungan pertukaran yang saling menguntungkan (informasi/ilmu pengetahuan); dan 4) dengan adanya jejaring kerjasama, personal *branding* akan semakin kuat (Haryanto, 2017).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *iTalk (Innovation Talk)* diawali dengan melakukan koordinasi seperti observasi dan wawancara melalui media *zoom* ke tenaga pendidik program studi di Universitas Ciputra Surabaya. Observasi dan wawancara tersebut dilakukan ke program studi Psikologi dimana salah satu tenaga pendidik sekaligus dekan Psikologi yaitu Ibu Livia Yuliawati, S.Psi., M.A., Ph.D. yang berkeinginan untuk melakukan kerjasama dengan perpustakaan sebagai pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dari Kelompok Keilmuan Psikologi Pendidikan. Mulai tanggal 14 September – 13 November 2020 dilakukannya koordinasi sampai dengan evaluasi serta pelaporan kegiatan dimana menggandeng serta Wahana Visi Indonesia sebagai mitra dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan *iTalk (Innovation Talk)*

Tanggal	Kegiatan	Koordinasi
17 September 2020	Permintaan menjadi narasumber melalui media sosial (<i>whatsapp</i>)	Bu Meilani dan Pak Christye
21 September 2020	Diskusi mengenai topik <i>italk</i> melalui via Zoom	Bu Meilani, Bu Livia dan Pak Christye, Pak Abi dan Wahana Visi Indonesia
28 September 2020	Informasi buku terkait digital literasi	Bu Meilani dan Pak Christye
30 September – 1 Oktober 2020	Konfirmasi materi yang akan disampaikan	Bu Meilani dan Pak Christye
19 Oktober 2020	Diskusi Pembagian materi antara program studi Psikologi dan Wahana Visi Indonesia	Bu Meilani, Bu Livia dan Pak Christye, Pak Abi dan Bu Melliana
30 Oktober 2020	Permohonan CV dan PPT narasumber	Bu Meilani, Bu Melliana dan Pak Christye
31 Oktober 2021	Pelaksanaan <i>iTalk (Innovation Talk) "Developing Critical Thinking in Kids Through Literacy"</i>	Bu Meilani, Bu Melliana, Pak Christye dan tim perpustakaan
04 November 2020	Permintaan kelengkapan berkas (absensi peserta, surat permohonan narasumber, e-sertifikat, surat pernyataan kerjasama)	Bu Meilani, Bu Livia dan Pak Christye, dan Bu Essy
13 November 2020	Proposal pelaporan kegiatan <i>iTalk (Innovation Talk)</i>	Bu Meilani dan Pak Christye
08 Desember 2020	Penyerahan tanda kasih	Bu Meilani, Bu Livia dan Pak Christye

(Sumber : data *WhatsApp* dan email pustakawan Universitas Ciputra Surabaya)

Atas permintaan adanya Pengabdian Kepada Masyarakat, kegiatan *iTalk (Innovation Talk) "Developing Critical Thinking in Kids Through Literacy"* ini dilaksanakan di Perpustakaan Universitas Ciputra secara daring/*online* melalui *Zoom*. Kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 – 11.00 WIB yang diikuti 40 orang peserta baik orang tua, mahasiswa, alumni, tenaga kependidikan maupun tenaga pendidik dengan dua nara sumber yaitu yang pertama Ibu Melliana Layuk sebagai Spesialis Pendidikan Wahana Visi Indonesia (WVI) zonal Jawa, Kalimantan Barat, dan Sumatera serta nara sumber kedua ibu Meilani Sandjaja sebagai tenaga pendidik dari program studi Psikologi Universitas Ciputra Surabaya sekaligus yang dibantu oleh Pak Christye Dato Pango sebagai moderator dan Pustakawan Universitas Ciputra Surabaya. Para nara sumber menyampaikan materi sesuai dengan keahlian masing-masing dimana materi yang disampaikan melalui media power point. Acara ini diharapkan dapat memperoleh pengetahuan yang mampu

dipraktekkan oleh tenaga pendidik dan orang tua yang sedang menghadapi hambatan dalam mendalami daya kritis anak melalui budaya literasi khususnya dalam hal membaca.



Gambar 1. Poster iTalk "Developing Critical Thinking in Kids Through Literacy"
(Sumber : <https://www.uc.ac.id/library>)

HASIL dan PEMBAHASAN

Penjelasan dari nara sumber di sesi pertama, Ibu Meiliana Layuk yang menjelaskan bahwa Yayasan Wahana Visi Indonesia (WVI) merupakan yayasan sosial kemanusiaan Kristen dimana sejak tahun 1998 telah menjalankan program pengembangan masyarakat yang berfokus pada masyarakat kelas bawah terutama anak-anak tanpa membedakan gender, etnis, ras, dan agama untuk membuat peralihan yang berkesinambungan dalam kehidupan mereka.

Menurut penjelasan Ibu Meiliana Layuk, sejak tahun 2012 Wahana Visi Indonesia (WVI) bersama rekanan *International World Vision* telah menguji coba menggunakan metode baru melalui proyek pendidikan di 25 negara dengan fokus pada membangun pembelajaran dan ketrampilan dasar dalam hal membaca. Membentuk rekanan yang strategis dengan *Save the Children*, Wahana Visi Indonesia (WVI) juga mengambil model peningkatan transliterasi baru dimana salah satu project modelnya yaitu wahana literasi yang diterapkan khususnya di daerah dampungan seperti wilayah Papua, Sentani, Biak Numfor, Lanny Jaya, Manggarai Timur, Manggarai Barat, dan Landak terkait dengan adanya peningkatan literasi membaca. Seperti yang kita ketahui bahwa membaca di tahun pertama sekolah dasar adalah sangat penting untuk daya ingat dan kesuksesan di kelas berikutnya. Anak-anak yang tidak mengembangkan ketrampilan membaca selama awal pendidikan dasar akan berada pada lintasan kemajuan pendidikan yang terbatas seumur hidup dengan peluang ekonomi yang juga terbatas. Budaya literasi membaca inilah yang membuka potensi manusia serta landasan pembangunan yang mengarah pada kesehatan dan peluang kerja yang lebih baik serta masyarakat yang lebih aman dan stabil.

Ada tiga intervensi pada wahana literasi, yaitu pelatihan guru, pendampingan aksi masyarakat/komunitas bahwa literasi sangat diperlukan serta kreasi material pendukung literasi yang ada disekitarnya. Sebelum melakukan ketiga intervensi tersebut dilakukan pengukuran kepada anak-anak sejauh mana anak-anak ini tidak bisa membaca apakah ditingkat pemula, bisa membaca tapi tidak memahami, bisa membaca dan bisa memahami yang dibaca. Pada pelatihan guru, Wahana Visi Indonesia (WVI) mendampingi guru-guru dalam beberapap sesi seperti pengantar pengembangan membaca anak, penilaian

formatif, permasalahan bahasa dalam literasi, kesadaran huruf, kesadaran fonemik, kelancaran membaca, kosakata, dan pemahaman membaca. Aksi komunitas Wahana Visi Indonesia (WVI) antara lain (1) aktivitas membaca masyarakat seperti melaksanakan kemah/rumah baca, baca maraton, sobat baca, dan waktu cerita; (2) lokakarya ketrampilan membaca seperti perkembangan literasi dan bahasa anak, kegiatan harian untuk kesiapan membaca, membaca bersama dan untuk anak, membuat materi untuk membantu anak membaca dan pojok baca serta (3) pengembangan lingkungan literasi seperti perpustakaan mini untuk anak-anak, teknik mengisi bank buku dan cara menjilid buku. Menurut Ibu Meiliana Layuk bahwa "memperdengarkan kisah-kisah menarik kepada anak-anak akan sangat mendukung perkembangan emosional, sosial, moral dan intelektual mereka". Hal ini dapat dilakukan dengan membacakan dongeng kepada anak usia dini untuk menstimulus daya imajinatif & kreatif pada anak (Hudhana & Ariyana, 2018).

Dengan adanya kreasi material pendukung literasi dapat dibuat Pojok Baca dimana merupakan tempat kreatif untuk anak-anak bermain dan berlatih dengan berbagai macam aktivitas literasi dan membaca. Di pojok baca ini dapat disiapkan berbagai macam buku, permainan yang berhubungan dengan literasi seperti balok dengan cetakan huruf, kartu bergambar, permainan huruf dan lain-lain. Material yang disediakan harus tersedia setiap harinya dan area untuk membaca maupun bermain harus dijaga agar tetap bersih dan menyenangkan. Pojok baca merupakan sumber daya bagi sobat baca, orang tua atau siapapun yang berkunjung sekaligus mendampingi anak-anak untuk membaca dan bersenang-senang sambil belajar. Variasi buku yang tersedia boleh berasal dari berbagai subjek yang sesuai dengan karakter atau minat anak. Hal ini dimaksudkan untuk memicu daya tarik anak untuk membaca buku. Untuk mengantisipasi rasa bosan pada koleksi yang tersedia, koleksi buku dapat di-rolling dengan koleksi pojok baca dari tempat lain apabila terdapat beberapa pojok baca (Hidayatulloh et al., 2019).



Gambar 2. Materi Ibu Meiliana Layuk
(Sumber : <https://www.uc.ac.id/library>)

Pemaparan materi selanjutnya dari nara sumber kedua yaitu Ibu Meilani Sandjaja selaku tenaga pendidik dari program studi Psikologi Universitas Ciputra Surabaya. Pemaparan ini terdapat dua topik bahasan yaitu literatur bacaan serta cara berpikir kritis dan buku bacaan yang sesuai untuk anak tingkat sekolah dasar.

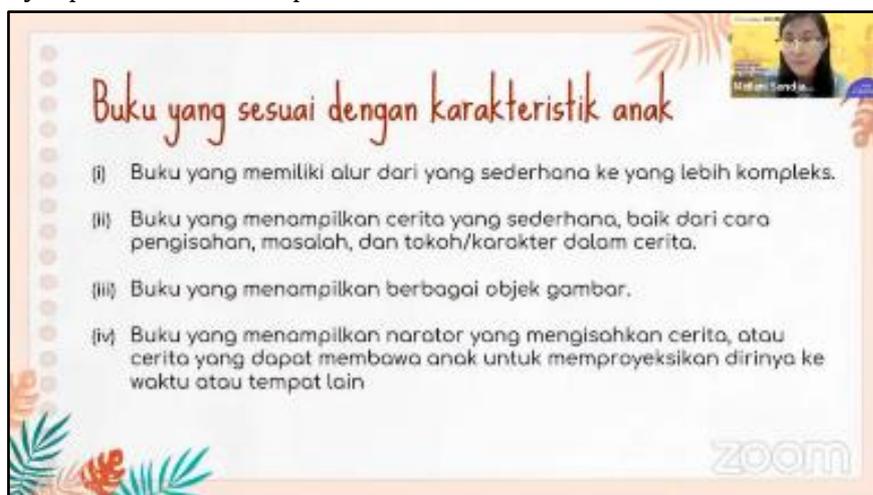
Menurut Ibu Meilani Sandjaja, literasi membaca menjadikan aktivitas yang sangat erat karena menerangkan berbagai macam aspek yang membutuhkan minat, motivasi dan atensi dalam diri agar dapat mempertahankan dan menyenangkan aktivitas membaca. Dalam

hal memilih dan mencari bacaan untuk anak-anak, yang harus diperhatikan adalah kualitas dan isi bacaan, kerumitan konseptual atau alur bacaan, keterbacaan bahasa atau besar kecilnya huruf, serta cara pelafalan dari isi bacaan tersebut. Buku bacaan yang sesuai dengan karakter anak adalah buku bacaan yang mempunyai bahasa dan alur cerita yang mudah dicerna, berisi banyak gambar, menampilkan tokoh/karakter yang disukai anak-anak dalam cerita serta buku yang mempunyai cerita dimana dapat mengajak anak ke tempat atau waktu lain di dalam cerita tersebut. Anak-anak usia sekolah dasar sudah mampu terlibat secara aktif untuk memikirkan dan memecahkan permasalahan yang dihadapi tokoh protagonis atau memprediksikan kelanjutan ceritanya. Bagi anak-anak yang mengalami kesulitan memahami isi bacaan dapat menerapkan metode menjawab pertanyaan *mind mapping*, yakni dengan menjawab kata tanya apa, siapa, kapan, mengapa, di mana dan bagaimana berdasarkan buku yang baru saja mereka baca (Imani & Efrina, 2018).

Adapun nilai intrinsik bacaan bagi anak-anak yang dapat dikembangkan menjadi kriteria penilaian ketika orang dewasa dituntut untuk memilih buku yang layak dibaca atau tidak yaitu pertama, sejauh mana buku tersebut memberikan kegembiraan, kesenangan, kepuasan kepada anak-anak; kedua, dapat membimbing dan mengembangkan potensi imajinasi sang anak; dan yang ketiga, buku bacaan harus mampu memberikan pengalaman baru kepada anak-anak (Sudarsana, 2018).

Disekitar kita masih sering ditemukan beberapa anak yang kurang senang membaca. Hal ini dikarenakan adanya berbagai macam faktor antara lain anak tidak memahami apa yang dibaca, membaca itu membosankan, anak tidak suka membaca dengan bersuara nyaring atau mendengarkan orang lain, bukunya terlalu tebal dan bukunya terlalu banyak tulisan atau tidak bergambar. Menurut (Sudarsana, 2018) ada beberapa hal yang menyebabkan rendahnya membaca seseorang antara lain : (1) kebiasaan lama seperti menggerakkan bibir untuk melafalkan, menggunakan jari atau benda untuk menunjuk kata yang dibaca, dan menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri, (2) tidak bersemangat dalam memahami arti bacaan, dan (3) persepsi yang kurang sehingga lambat dalam menginterpretasikan apa yang dibaca.

Salah satu peran orang dewasa yaitu guru, orang tua, dan komunitas yang dalam hal ini adalah mengembangkan kecintaan anak-anak pada membaca. Dengan membaca dapat menstimulasi pikiran dan memicu imajinasi sehingga sejak usia dini anak-anak sudah mempunyai potensi untuk berpikir kritis.



Gambar 3. Materi Ibu Meilani Sandjaja
(Sumber : <https://www.uc.ac.id/library>)

Berpikir kritis yaitu suatu proses evaluasi untuk memperoleh pemahaman, keterampilan dan pengetahuan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara deduktif, induktif dan evaluatif sesuai dengan tahapannya. Selain itu, juga menjadikan salah satu kemampuan dalam mendidik anak-anak untuk berani bertanya dan mengekspresikan pengetahuan dan memahami suatu informasi yang diberikan atau disampaikan kepada mereka.

Buku secara efektif dapat mengajarkan anak-anak berpikir secara kritis karena memberikan dorongan kepada anak-anak agar terlibat secara aktif dalam membaca sambil merenungkan pertanyaan, nilai serta ide secara bersamaan. Untuk mendukung anak-anak berpikir secara kritis juga perlu dilakukannya interaksi dengan bertanya dan berdiskusi setelah atau selama membaca buku sehingga dapat menstimulasi aktivitas otak anak. Dengan mendapatkan bacaan yang bervariasi disertai dengan diskusi yang menarik maka anak-anak akan mampu untuk memperkaya informasi dan mengembangkan ketrampilan berpikir kritis. Orang tua dan tenaga pendidik juga dapat mendukung untuk menentukan prediksi, tujuan, mengklarifikasi kata yang sulit serta mengajukan pertanyaan dalam buku yang dibaca oleh anak. Yang tidak kalah terpenting, kita perlu membuat lingkungan yang mendorong anak-anak berpikir secara kritis serta suasana yang menyenangkan sekaligus memberikan dorongan agar mereka dapat bertanya, membuat prediksi dan mengatur ide-ide yang mendukung penilaian/kesimpulan yang diambil.



Gambar 4. Materi Ibu Meilani Sandjaja
(Sumber : <https://www.uc.ac.id/library>)

Antusiasme peserta sangat interaktif dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti salah satunya dari pak Muhammad yang menanyakan tips menghadapi anak yang gampang bosan jika diajak untuk belajar. Pertanyaan ini ditanggapi langsung oleh Ibu Meiliana Layuk, bahwa berdasarkan pengalamannya ketika mendampingi para guru diharapkan dapat mewujudkan suasana yang menggembirakan dan nyaman dengan berbagai macam permainan agar anak-anak tidak bosan dalam belajar. Selain itu, adanya interaksi dengan anak-anak ketika orang tua atau guru membacakan sebuah buku seperti "hal apa sih yang menarik dari kalimat yang kita baca tadi?"

Dari pihak Perpustakaan Universitas Ciputra Surabaya mengucapkan terima kasih kepada dua nara sumber yaitu Ibu Meiliana Layuk sebagai Spesialis Pendidikan Wahana Visi Indonesia Zonal Jawa, Kalimantan Barat, dan Sumatera dan Ibu Meilani Sandjaja, S.Psi., M.Psi., Psikolog sebagai tenaga pendidik program studi Psikologi Universitas Ciputra

Surabaya serta Pak Christye Dato Pango sebagai moderator sekaligus Pustakawan di perpustakaan Universitas Ciputra Surabaya pada kegiatan *iTalk (Innovation Talk) "Developing Critical Thinking in Kids Through Literacy"* dan semua peserta yang sudah hadir via daring/online (*zoom*) untuk mengikuti kegiatan tersebut, sekaligus semua pihak yang telah ikut membantu dan berpartisipasi baik berupa pikiran, tenaga, maupun sarana prasarana sehingga kegiatan ini berlangsung dengan lancar dan sukses.

KESIMPULAN

Tidak sulit bagi orang tua dan tenaga pendidik untuk ikut serta dalam mendampingi anak-anak membentuk dalam dirinya betapa pentingnya budaya literasi membaca serta berpikir secara kritis. Orang tua maupun tenaga pendidik juga dapat memberikan dukungan kepada anak-anak sekaligus menciptakan suasana yang menyenangkan guna mendukung pengembangan diri anak. Dengan membaca buku dapat mengajarkan anak-anak untuk berpikir kritis selain itu juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk secara aktif terlibat dalam bacaan serta mendorong anak-anak untuk bertanya dan berdiskusi selama membaca. Terdapat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat budaya literasi membaca pada anak usia dini, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pengajaran yang menarik bagi anak usia dini seperti membacakan buku cerita bergambar dimana merangsang anak-anak untuk membaca, mengajak anak berhitung, meminta anak untuk membuat catatan belanjaan, menggambar, membacakan dongeng untuk anak sebelum tidur, dan kegiatan-kegiatan lainnya yang biasa dilakukan orang tua sehari-hari bersama dengan anak-anak.



Gambar 5. Foto peserta iTalk
"Developing Critical Thinking in Kids Through Literacy"
(Sumber : <https://www.uc.ac.id/library>)

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada media masa online www.timesindonesia.co.id yang telah memberikan kesempatan untuk menyebarkan pelaksanaan kegiatan *iTalk (Innovation Talk) "Developing Critical Thinking in Kids Through Literacy"* yang diadakan oleh Perpustakaan Universitas Ciputra Surabaya yang bekerjasama dengan Wahana Visi Indonesia (WVI) dan program studi Psikologi Universitas Ciputra Surabaya sebagai bagian dari pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan tersebut telah dimuat dalam link

<http://www.timesindonesia.co.id/read/news/308519/perpustakaan-universitas-ciputra-surabaya-bahas-kemampuan-daya-kritis-anak-melalui-literasi>



Gambar 6. Publikasi di media masa Times Indonesia
(Sumber : <https://www.uc.ac.id/library>)

DAFTAR PUSTAKA

- Haryanto, J. O. (2017). *Beyond Marketing: Growth and Sustainability*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Hidayatulloh, P., Solihatul, A., Setyo, E., Fanantya, R. H., Arum, S. M., Istiqomah, R. T. U. N., & Purwanti, S. N. (2019). Peningkatan Budaya Literasi melalui Kegiatan Pojok Baca di SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan Colomadu. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.23917/blbs.v1i1.9301>
- Hudhana, W. D., & Ariyana, A. (2018). Menanamkan Budaya Literasi pada Anak Usia Dini Melalui Dongeng. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–85. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v7i2.882>
- Imani, A. N., & Efrina, E. (2018). Mind Mapping; Cara Efektif Bagi Anak Berkesulitan Belajar dalam Memahami Bacaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(1), 112–117. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/101688>
- Rusmana, A., & Kuswarno, E. (2018). *Analisis Sistem Informasi*. Universitas Terbuka.
- Sudarsana, U. (2018). *Pembinaan Minat Baca*. Universitas Terbuka.

Pelatihan dan Pendampingan Pendaftaran Merek Dagang bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Banyumas

Wiga Maulana Baihaqi^{1*}, Christopher Prima², Nabella Putri Widiyanto³

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto
e-mail: wiga@amikompurwokerto.ac.id¹, www.chris0505@gmail.com², nabella048@gmail.com³

* Penulis Korespondensi: E-mail: wiga@amikompurwokerto.ac.id

Abstract

Intellectual Property Rights (IPR) are legal guarantees against all forms of infringement of intellectual property rights that exist in Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) entities. However, MSME actors still consider that IPR registration is a difficult job.. MSME actors need to receive socialization so that they can know the mechanism for using IPR registration applications, besides that they can find out information regarding the status of IPRs that have been submitted and received. Therefore, through this community service, the registration of intellectual property rights will be boldly disseminated and the purpose of this socialization is in Banyumas. The implementation of community service is carried out boldly by utilizing the Zoom application. There were two discussions delivered, namely the socialization of the importance of IPR owned by MSME actors and assistance in registering IPR, especially trademarks provided by the Directorate General of Intellectual Property. There were 37 registered participants, but only 25 participants took part in this activity. From the results of the questionnaire distributed to service participants, 72% of the participants strongly agree that this activity is very useful and absorbs new knowledge. 52% of participants said they strongly agreed that they understood the material and 48% of participants agreed that they had understood the material. Finally, participants who want activities like this to be carried out again so that MSMEs increase their selling value.

Keywords: Banyumas, HKI, trademark, UMKM

Abstrak

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah jaminan hukum terhadap segala bentuk pelanggaran hak kekayaan intelektual yang ada pada entitas Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Akan tetapi pelaku UMKM masih menganggap pendaftaran HKI adalah suatu pekerjaan yang sulit. Pelaku UMKM perlu mendapatkan sosialisasi agar mereka dapat mengetahui mekanisme penggunaan aplikasi pendaftaran HKI, selain itu mereka dapat mengetahui informasi terkait status dari HKI yang sudah diajukan dan diterima. Oleh karena itu, melalui pengabdian kepada masyarakat ini, pendaftaran HKI secara daring akan disosialisasikan dan tujuan dari sosialisasi ini adalah memberikan pengetahuan kepada pelaku UMKM di Banyumas tentang pentingnya HKI bagi produk mereka dan meningkatkan keterampilan pelaku UMKM untuk menggunakan aplikasi dari Kementerian Hukum dan HAM untuk mendaftar HKI. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi Zoom. Terdapat dua pembahasan yang disampaikan, yaitu sosialisasi pentingnya HKI dimiliki oleh pelaku UMKM dan pendampingan pendaftaran HKI khususnya merek dagang melalui aplikasi yang disediakan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Terdapat 37 peserta yang terdaftar, tetapi hanya 25 peserta yang mengikuti kegiatan ini. Dari hasil kuisioner yang dibagikan kepada peserta pengabdian, 72% dari peserta sangat setuju kegiatan ini sangat bermanfaat dan menyerap pengetahuan baru. Hingga 52% peserta mengatakan sangat setuju bahwa mereka memahami materi dan 48% peserta menyatakan setuju telah memahami materi. Terakhir adalah peserta menginginkan kegiatan seperti ini dilaksanakan Kembali agar UMKM semaHKIn meningkat nilai jualnya.

Kata Kunci: Banyumas, merek dagang, HKI, UMKM

PENDAHULUAN

Keberadaan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) dianggap penting dalam perekonomian Indonesia (Padyanawati & Hardjomidjojo, 2019). UU Nomor 20 Tahun 2008 tentang UMKM merupakan payung hukum yang mengatur pelaksanaan UMKM. Dalam UU tersebut menjelaskan pengertian dari usaha mikro, usaha kecil dan usaha menengah serta tentang kepemilikan usaha tersebut. Kabupaten Banyumas menjadi salah satu kabupaten yang fokus pada pengembangan UMKM. Sampai saat ini tercatat di Dinas Tenaga Kerja, Koperasi dan UKM Kabupaten Banyumas bahwa jumlah UMKM sebanyak 84.350 yang terbagi menjadi Sembilan sektor.

Salah satu sektor yang tahan banting dari kendala perekonomian di Indonesia adalah sektor UMKM (Lumintang et al., 2019). Terbukti sekarang walaupun pandemic COVID-19 sedang menyerang Indonesia, tetapi UMKM mampu mempertahankan keberlanjutan bisnisnya. Akan tetapi pandemi COVID-19 ini juga membuat UMKM yang kesulitan dalam menjalankan bisnisnya seperti yang dialami oleh pelaku UMKM di Kabupaten Banyumas, mereka masih berusaha agar tetap dapat menjalankan bisnisnya di tengah pandemic COVID-19.

Pemerintah Kabupaten Banyumas bergerak cepat untuk merespon kesulitan UMKM yang disebabkan oleh pandemi COVID-19. Terdapat inovasi yang dihasilkan oleh pemerintah dengan nama Gerakan Legalisasi Usaha Mikro Kecil Menengah Banyumas, inovasi tersebut memiliki singkatan Gelas Umi Kece Mas. Legalisasi UMKM adalah tujuan utama dari peluncuran inovasi dari Pemerintah Kabupaten Banyumas, diharapkan UMKM di Kabupaten Banyumas memiliki legalisasi usaha khususnya pada merek dagang yang dapat diajukan ke Kementerian HUKUM dan HAM yang berada pada bagian MPP Kabupaten Banyumas.

Dalam upaya perlindungan Kekayaan Intelektual perlu adanya pendaftaran Kekayaan Intelektual agar mempunyai perlindungan hukum terhadap Kekayaan Intelektual yang sudah diciptakan melalui hasil kreatifitas intelektualnya (Yanto, 2015). Pelaku UMKM apabila ingin mendapatkan Kekayaan Intelektual, maka harus melakukan pendaftaran. Beberapa cabang Kekayaan Intelektual yang diwajibkan dilakukannya pendaftaran agar mendapatkan perlindungan dan kepastian hukum yang jelas yaitu Merek, Paten, Desain, Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Rahasia Dagang, dan Perlindungan Varietas Tanaman. Prinsip ini mendasari hukum kekayaan intelektual di seluruh dunia dan mengabaikan ketidakmampuan pemilik kekayaan intelektual yang tidak terdaftar untuk menuntut siapa pun yang dicurigai telah menggunakan kekayaan intelektual mereka secara illegal (Budi Asri, 2020).

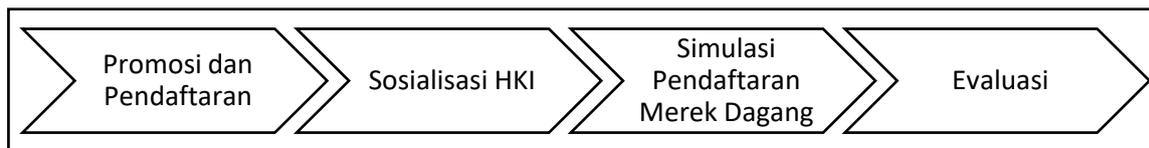
Pentingnya pendaftaran Kekayaan Intelektual khususnya di beberapa bidang Kekayaan Intelektual yang mewajibkan melakukan pendaftaran untuk mendapat perlindungan hukum bagi penciptanya (Journal et al., 2016). Berkembangnya sistem teknologi sekarang ini membuat berbagai sektor banyak menggunakan sistem online. Selain lebih mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama, sistem online dirasa efektif dan efisien karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dirjen Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM RI juga memanfaatkan kemajuan teknologi dalam sistem pendaftaran Kekayaan Intelektual dengan cara online. Sistem ini kerjasama antara Dirjen Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM RI dengan badan internasional yang khusus mengelola dan mengadministrasikan kesepakatan bersama antara negara di bidang Kekayaan Intelektual yaitu WIPO (*World Intellectual Property Organization*). Perlunya pemahaman masyarakat terkait layanan online Kekayaan Intelektual khususnya bagi UMKM agar mempunyai kemauan untuk mendaftarkan produk yang dihasilkan tanpa mempunyai anggapan mendaftar HKI butuh waktu yang lama dan prosedur yang terlalu sulit sehingga produk pelaku UMKM akan mendapatkan

perlindungan hukum yang jelas, untuk itu perlu diadakannya sosialisasi kepada masyarakat khususnya UMKM yang mempunyai Kekayaan Intelektual agar mau untuk mengajukan permohonan pendaftaran HKI. Pendaftaran Kekayaan Intelektual sekarang ini dapat dilakukan secara online dengan membuka aplikasi yang sudah ada dalam web Dirjen HKI Kementerian Hukum dan HAM RI.

Kurangnya pemahaman dan kesadaran masyarakat khususnya para pelaku UMKM di Kabupaten Banyumas, diperlukannya upaya penyadaran pentingnya pendaftaran Kekayaan Intelektual agar mau mendaftarkan Kekayaan Intelektual yang dimiliki agar mendapat perlindungan hukum yang jelas (Ferliadi, 2020). Kesadaran dan pemahaman tentang pendaftaran HKI secara online bagi masyarakat luas pada umumnya dan pelaku UMKM pada khususnya masih sangat kurang, karena pada dasarnya pemikiran kebanyakan orang bahwa mendaftarkan HKI membutuhkan waktu yang sangat lama dan persyaratan yang rumit. Tidak terkecuali di Kabupaten Banyumas yang terdiri dari sentra industri UMKM yang menjadi unggulan Kabupaten Banyumas. Akan tetapi terkait sistem layanan Kekayaan Intelektual online belum disosialisasikan oleh instansi terkait kepada masyarakat luas.

METODE PELAKSANAAN

Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari empat tahapan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. Promosi dan Pendaftaran

Target sasaran peserta dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang ada di Kabupaten Banyumas, akan tetapi tidak membatasi pelaku UMKM di luar daerah Banyumas untuk tetap dapat mendaftar dan mengikuti kegiatan. Promosi dilakukan dengan memanfaatkan sosial media Instagram, tim pengabdian meminta bantuan kepada *startup* di bidang Pendidikan yang bernama damar.in untuk membantu promosi kegiatan di akun Instagram-nya dan menyediakan media untuk melakukan pendaftaran bagi UMKM yang akan mendaftar. Media pendaftaran dilakukan dengan memanfaatkan website yang dimiliki oleh *startup* damar.in.

2. Sosialisasi HKI

Setelah tahap promosi dan pendaftaran selesai, maka dilanjutkan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat hari pertama yaitu dengan menyampaikan materi pentingnya HKI bagi pelaku UMKM. Kegiatan sosialisasi atau penyampaian materi dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Zoom untuk menjaga penyebaran virus COVID-19.

3. Simulasi Pendaftaran Merek Dagang

Setelah peserta mendapatkan materi pentingnya HKI bagi pelaku UMKM, dihari berikutnya dilanjutkan dengan kegiatan simulasi pendaftaran merek dagang melalui laman <https://dgip.go.id/>. Peserta diharapkan pada kegiatan ini dapat mengikuti langkah demi Langkah dalam pendaftaran merek dagang.

4. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada peserta webinar setelah pemaparan materi webinar selesai. Kuesioner dibuat dengan memanfaatkan Google Form. Penilaian tersebut dengan menggunakan skala likert rentang 1-5.

HASIL dan PEMBAHASAN

Tim pengabdian memanfaatkan Sosial Media Instagram untuk menyebarkan Informasi mengenai kegiatan ini, Tim meminta bantuan kepada *startup* damar.in untuk menjadi pengelola kegiatan ini. Tim damar.in bertugas mulai dari pencarian peserta kegiatan, pelaksanaan, dan paska kegiatan. Pertama dalam pencarian peserta, tim damar.in menyediakan poster kegiatan agar dapat di unggah di media sosial, kemudian dalam proses pendaftaran juga disediakan platform website dari damar.in sehingga peserta UMKM yang tertarik untuk mengikuti kegiatan ini dapat mengunjungi website dan mengisi data pada formulir yang sudah disediakan oleh tim *startup* damar.in. Dalam proses pelaksanaan, tim damar.in menyediakan fasilitas berupa tempat untuk menyampaikan materi kegiatan beserta dengan internet, dan juga ada fasilitas aplikasi Zoom dengan status aplikasi berlisensi. Terakhir pada akhir kegiatan, tim damar.in akan memfasilitasi untuk editing video kegiatan yang dapat digunakan untuk publikasi kegiatan di social media seperti Instagram dan Youtube.

Berikut merupakan Gambar poster yang berada pada akun Instagram @damar_in, pelaku UMKM yang ada di Banyumas atau di luar Banyumas dapat mendaftar melalui tautan yang disediakan di Poster. Dari hasil promosi kegiatan melalui poster yang diunggah di akun Instagram @damar_in menghasilkan peserta sebanyak 37 Peserta. Tim damar.in memanfaatkan layanan iklan yang disediakan oleh Instagram agar dapat menjangkau para pelaku UMKM yang membutuhkan materi dan pelatihan tentang HKI.



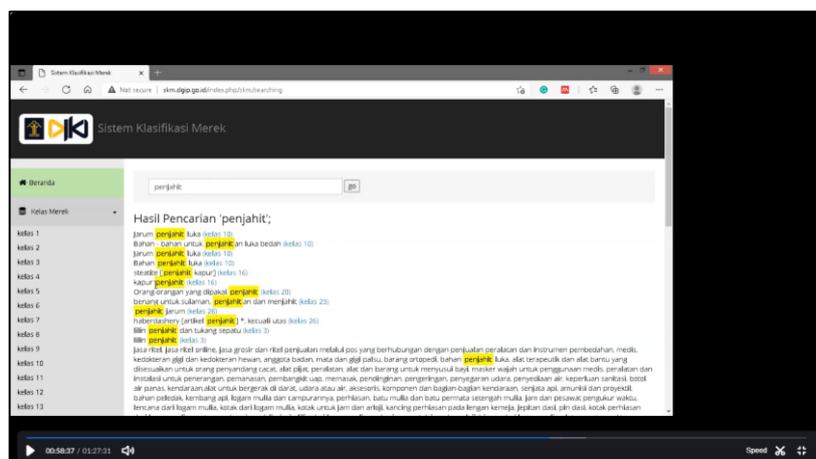
Gambar 2. Poster Kegiatan (a) Hari Pertama (b) Hari Kedua (Sumber: Instagram @damar_in)

Pada saat pelaksanaan kegiatan dihari pertama dan kedua, tidak semua peserta yang mendaftar mengikuti kegiatan. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan hanya 25 peserta. Gambar 2 menunjukkan kegiatan sosialisasi tentang pentingnya Hak Kekayaan Intelektual bagi pelaku UMKM, tidak hanya itu materi yang disampaikan juga menambahkan pengetahuan tentang Hak Kekayaan Intelektual dan Jenis-jenis Hak Kekayaan Intelektual.



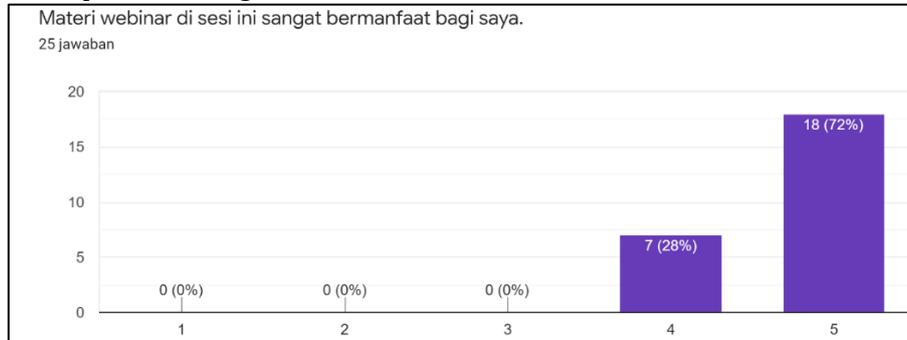
Gambar 3. Sosialisasi tentang Hak Kekayaan Intelektual (HKI)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3 menunjukkan kegiatan pelatihan mekanisme pendaftaran HKI bagi pelaku UMKM melalui laman <https://dgip.go.id/>, pemateri pada sesi ini tidak hanya menyampaikan materi , tetapi mengajak peserta kegiatan untuk ikut membuka website dari Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia. Hal tersebut dilakukan agar peserta dapat memahami fitur-fitur yang ada pada website tersebut dan mengetahui langkah dari awal hingga akhir pendaftaran. Dari hasil kegiatan pada sesi ini ada beberapa UMKM yang mempraktekan untuk pendaftaran merek dagang pada usaha sendiri, akan tetapi karena banyak berkas atau dokumen pendukung yang belum disiapkan oleh peserta, mereka pun menggunakan dokumen yang seadanya. Kemudian mereka terhenti pada tahap pembayaran, karena memang masih perlu adanya pertimbangan yang matang untuk mendaftarkan merek dagang dari UMKM.



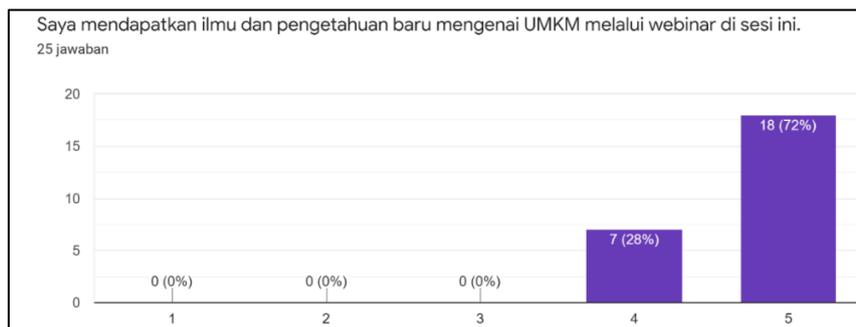
Gambar 4. Pelatihan Pendaftaran Merek Dagang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah memberikan materi dan workshop, para peserta diminta untuk mengisi kuesioner. Survei ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut minat peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat melalui webinar. Gambar 4 menunjukkan hasil kuesioner dari peserta mengenai kemanfaatan materi.



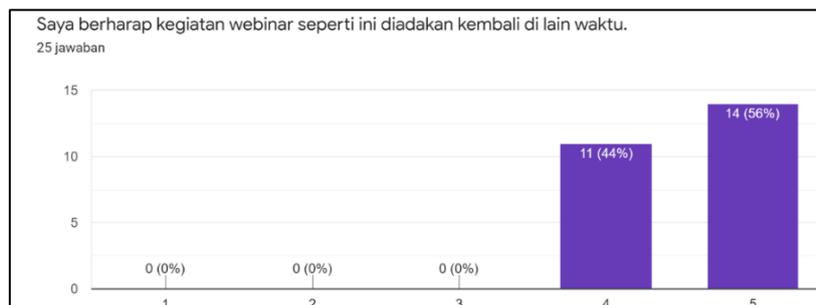
Gambar 4. Hasil Kuesioner Peserta Mengenai Kemanfaatan Materi (Sumber: Hasil Kuisisioner)

Berdasarkan Gambar 4, 18 dari 25 peserta atau 72% menyatakan sangat setuju bahwa mereka menilai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan secara daring, sisanya sebanyak 7 peserta atau 28% menilai setuju kegiatan bermanfaat bagi peserta.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Peserta Mengenai Kemanfaatan Materi (Sumber: Hasil Kuisisioner)

Berdasarkan Gambar 5, 18 dari 25 peserta atau 72% menyatakan bahwa mereka sangat setuju mendapatkan ilmu dan pengetahuan baru mengenai HKI dan UMKM, sisanya sebanyak 7 peserta atau 28% menilai setuju kegiatan tersebut dapat menambahkan ilmu dan pengetahuan baru mengenai UMKM dan HKI.



Gambar 6. Hasil Kuesioner Peserta Mengenai Keberlanjutan Kegiatan (Sumber: Hasil Kuisisioner)

Berdasarkan Gambar 6, 14 dari 25 peserta atau 56% menyatakan bahwa mereka sangat setuju kegiatan pengabdian dengan tema UMKM diadakan lagi di lain waktu, sisanya sebanyak 11 peserta atau 44% menilai setuju kegiatan pengabdian dengan tema UMKM diadakan lagi di lain waktu.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan secara daring berhasil dilaksanakan. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pelaku UMKM mayoritas menilai sangat setuju bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat bermanfaat, mendapatkan ilmu pengetahuan baru tentang UMKM dan HKI, dan perlu diadakan lagi kegiatan di lain waktu. Peserta mengaku tertarik untuk mulai menyiapkan persyaratan untuk mendaftarkan merek dagang mereka agar mendapatkan perlindungan hukum. Dibalik keberhasilan kegiatan ini, ada juga kendala yang dihadapi yaitu terkait koneksi internet yang digunakan untuk menyelenggarakan kegiatan, beberapa kali terjadi putus jaringan saat kegiatan berlangsung. Kedepannya dalam mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara daring, perlu persiapan yang matang terkait koneksi internet.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini atau disebut Amikom Mitra Masyarakat ini dapat berjalan dengan baik karena ada bantuan dana dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat dan damar.in sebagai media partner untuk menyelenggarakan kegiatan ini, sehingga kami ucapkan terimakasih kepada kedua Lembaga tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Asri, D. P. (2020). Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Bagi Produk Kreatif Usaha Kecil Menengah Di Yogyakarta. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 27(1), 130–150. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol27.iss1.art7>
- Ferliadi, A. S. (2020). Implementasi Hak Kekayaan Intelektual Pada Bidang Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Study Kasus Di Kota Metro). *Humani (Hukum Dan Masyarakat Madani)*, 10(1), 44–61. <https://core.ac.uk/download/pdf/327164153.pdf>
- Journal, D. L. A. W., Asean, M. E., & Journal, D. L. A. W. (2016). Perlindungan Produksi Usaha Mikro Kecil dan Menengah Terkait Hak Kekayaan Intelektual dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN. *Diponegoro Law Journal*, 5(3), 1–11.
- Lumintang, J. J., Rimate, V. A., & Rotinsulu, D. C. (2019). Analisis Dampak Kebijakan Penyaluran Kredit Kepada Umkm Terhadap Pertumbuhan Kredit Di Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Pembangunan Ekonomi Dan Keuangan Daerah*, 20(2), 1. <https://doi.org/10.35794/jpekd.24051.20.2.2019>
- Padyanawati, A. D., & Hardjomidjojo, H. (2019). Strategi Peningkatan Daya Saing Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Di Desa Tegalwaru, Kabupaten Bogor. *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Agroindustri*, 7(1), 153. <https://doi.org/10.24843/jrma.2019.v07.i01.p15>
- Yanto, O. (2015). KONSEP PERLINDUNGAN HAK CIPTA DALAM RANAH HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (Studi Kritis Pembajakan Karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD). *Yustisia Jurnal Hukum*, 93(3), 746–760. <https://doi.org/10.20961/yustisia.v93i0.3702>

Memupuk Sikap Empati Anak Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor, Sundaname dan Boy-Boyan

Yayah Khisbiyah¹, Sri Lestari², Aris Purwanto³, Yasma Hidayat⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Surakarta

e-mail: yayah.khisbiyah@gmail.com¹, sri.lestari@ums.ac.id², aris.purwanto.alghozali@gmail.com³, yasmahidayat98@gmail.com⁴

Abstract

This community service activity aims to measure the differences in children's empathy before and after playing the traditional games of gobag sodor, sundaname and boy-boyan. These three games involved 40 children who were selected through a purposive sampling technique with the following criteria: 1). Users of Panggon Sinau Community Reading Park, and 2). aged 10-12 years. The method used is a quantitative experiment with a One Group Pretest-Posttest Design. The results showed that the value of $t = -4.020$ ($t \neq 0$), meaning there was a difference in the average score where the average pre-test score (21.80) was smaller than the post-test average score (23.48). Significance value (p) = 0.000 ($p < 0.05$). Based on these results, it can be concluded that there are differences in children's empathy before and after playing traditional games. Thus the purpose of this community service is achieved, namely increasing children's empathy through traditional games.

Keywords: Empathy, Traditional Games, Panggon Sinau Community Reading Park

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengukur perbedaan empati anak sebelum dan setelah melakukan permainan tradisional *gobag sodor*, *sundaname* dan *boy-boyan*. Ketiga permainan ini melibatkan 40 anak yang dipilih melalui teknik purposive sampling dengan kriteria: 1). murid Taman Baca Masyarakat Panggon Sinau, dan 2). berusia 10-12 tahun. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan nilai $t = -4.020$ ($t \neq 0$), yang berarti terdapat perbedaan rerata skor dimana rerata skor *pre test* (21,80) lebih kecil dari rerata skor *post test* (23,48). Nilai signifikansi (p) = 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan empati anak sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional. Dengan demikian tujuan dari program pengabdian masyarakat ini tercapai, yaitu meningkatkan empati anak melalui permainan tradisional.

Kata kunci: Empati, Permainan Tradisional, Taman Baca Masyarakat Panggon Sinau

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi yang begitu dinamis dan cepat membuat iklim persaingan dunia menjadi kompetitif sehingga memerlukan manusia yang cerdas, kreatif dan inovatif. Akan tetapi kecerdasan intelektual yang dimiliki manusia haruslah senantiasa ditunjang dengan kecerdasan emosional yang kuat, agar kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan untuk kemaslahatan bersama (masalah ammah).

Salah satu hal yang dapat menyeimbangkan kecerdasan intelektual dan emosional adalah empati (Goleman, 2005). Feist & Feist (2010) menjelaskan bahwa empati adalah kemampuan untuk memahami atau menghargai perasaan dengan melibatkan aspek-aspek emosi, moral, kognitif dan perilaku. Empati juga dapat diartikan bagaimana kita bisa menempatkan perasaan pada posisi orang lain sehingga kita dapat berhati-hati dan tidak mudah menghakimi perilaku atau perasaan orang lain (Myers, 2012). Nilai-nilai empati juga diajarkan Islam melalui hadist "Barang siapa yang mencukupi kebutuhan saudaranya, niscaya Allah akan memenuhi kebutuhannya, dan barang siapa yang melepaskan satu

kesusahan yang dialami oleh seorang muslim, maka Allah akan menghendakannya dari satu kesusahan di hari kiamat." (H.R. muslim). Selain itu terdapat juga ayat-ayat al-quran yang menghendaki kita untuk memiliki sikap empati.

وَإِذَا حَضَرَ الْقِسْمَةَ أُولُو الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينُ فَأَرْزُقُوهُمْ مِنْهُ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا

"Dan apabila sewaktu pembagian itu hadir beberapa kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin, maka berilah mereka dari harta itu (sekadarnya) dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik." (QS. An-Nisa' 4: Ayat 8).

University of Michigan telah melakukan sebuah survei terhadap 104.365 orang dewasa dari 63 negara di dunia dengan tujuan mengukur tingkat empati masyarakat berbagai negara. Hasil penelitian tersebut menempatkan Ekuador sebagai negara pertama yang memiliki tingkat empati paling tinggi di dunia dengan skor 3.97 sementara negara Lithuania masuk dalam peringkat terendah dengan skor 3.15. Indonesia sebagai salah satu negara yang masuk dalam survei tersebut menempati posisi ke-21 dibawah Puerto Rico di peringkat ke-20 dan diatas Jerman di peringkat ke-22 (Bryner, 2016). Memudarnya karakter empati pada seseorang akan memiliki berbagai dampak, salah satu dampak tersebut adalah memudarnya kepedulian sosial. Penelitian Tyas (2017) menunjukkan bahwa ada pengaruh positif empati terhadap kepedulian sosial. Artinya semakin tinggi empati yang dimiliki oleh seseorang maka akan semakin tinggi pula kepedulian sosial yang dimilikinya. Selain kepedulian sosial, empati juga berpengaruh terhadap perilaku prososial atau gemar menolong. Hasil penelitian Widiatmoko (2017) menjelaskan bahwa ada pengaruh positif empati anak terhadap perilaku prososial. Anak dengan tingkat empati tinggi akan memiliki tingkat prososial yang tinggi pula. Oleh karena itu, internalisasi nilai empati perlu ditanamkan dan dikembangkan kepada anak sedini mungkin. Pengembangan kemampuan empati antara lain dapat dilakukan melalui pendidikan, baik di sekolah, keluarga, maupun lingkungan (Roslina, 2013).

Salah satu wadah pendidikan non-formal berbasis komunitas yang ikut dalam menumbuhkan dan mengembangkan pendidikan karakter empati adalah Taman Baca Masyarakat (TBM) Panggon Sinau. Secara geografis TBM tersebut berada di Dusun Jayan. Desa Senting, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Latar belakang pendidikan dan pekerjaan orang tua sekitar taman baca adalah berstatus ekonomi-sosial rendah (*low S.E.S.*), mayoritas sebagai kuli bangunan dan petani. Kesibukan orang tua mencari penghasilan memunculkan potensi kurangnya pendampingan orang tua dalam pendidikan karakter, termasuk menanamkan nilai-nilai empati kepada anak-anak di Dusun Jayan. Anak-anak di Dusun Jayan juga lebih terfokus pada permainan individu yang bersifat digital melalui gawai sehingga interaksi teman sebaya menjadi berkurang (Hidayat, 2017). Hasil penelitian Wijaya & Pujihartati (2018) mengungkapkan bahwa permainan individu melalui gawai yang berlebihan dapat menurunkan nilai empati dan membentuk karakter remaja yang cenderung bertingkah laku individualistik. Polarisasi perilaku individu yang cenderung mengarah pada digitalisasi menyebabkan anak-anak mulai melakukan permainan yang instan-pasif dan berada di dalam rumah Hal tersebut menyebabkan berkurangnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar (Afifah, Prasetyo, & Ramadhan, 2017). Interaksi teman sebaya yang buruk akan mendorong rendahnya karakter positif pada anak, seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, empati, dan saling membutuhkan satu sama lain (Mirnawati, Ahmad & Sinaga, 2019). Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah penerapan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok, sukarela, dan terjangkau. Hasil penelitian Afrianti (2014) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif media untuk mengembangkan kompetensi sosial dan emosi.

Taman Baca Masyarakat (TBM) Panggon Sinau mencoba mengantisipasi fenomena tersebut melalui berbagai kegiatan yang dilakukan secara kolektif dengan media permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam berfantasi, berkreasi, dan berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, berketerampilan, belajar kesopanan, serta uji ketangkasan (Hidayati, 2019). Hasil penelitian Syamsurrijal (2020) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi solusi dalam menumbuhkan karakter positif anak seperti empati, kerjasama, jujur dan sebagainya.

Hasil penelitian Purwanto (2018) juga menjelaskan bahwa kegiatan TBM Panggon Sinau utamanya menyediakan fasilitas belajar dan bermain serta mengadakan berbagai macam kegiatan yang dapat mendidik anak serta mendorong semangat mereka untuk belajar membaca dan menulis. Kegiatan di TBM ada yang dilakukan secara rutin seperti TPA, les belajar, buka lapak baca, dan les bahasa Inggris. Selain itu, ada pula kegiatan insidental seperti *outbond*, *tadabur* alam serta perayaan hari besar nasional. Berbagai program yang dikonsep oleh TBM Panggon Sinau diharapkan mampu menciptakan interaksi sosial antar anak sehingga mampu membentuk dan mengembangkan sikap empati anak.

Terdapat berbagai permainan tradisional di Jawa, namun TBM Panggon sinau menggunakan permainan *gobag sodor*, *sundaname (engklek)* dan *boy-boyan* sebagai media stimulasi pendidikan empati kepada anak. Jenis permainan tradisional tersebut dipilih karena dinilai dapat menstimulasi anak untuk berkembang secara fisik, psikologis maupun sosial. Stimulasi tersebut dapat tercermin dari aturan permainan yang telah disepakati oleh para pemain sebelum bermain. Permainan ini menerapkan beberapa aturan seperti tidak boleh mengejek, saling membantu dan bekerjasama dalam tim. Melalui peraturan tersebut anak-anak mendapatkan pengetahuan tentang sikap disiplin, mengontrol ucapan, peduli dan saling menghargai teman yang lain (Iswinarti & Hidayah, 2020). Oleh karena itu, beberapa permainan tersebut dikenal sebagai permainan yang mampu mengasah dan mengembangkan karakter empati anak (Fitriyah & Mustofa, 2019). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan sikap empati anak melalui permainan tradisional *gobag sodor*, *sundaname* dan *boy-boyan*.

METODE PELAKSANAAN



Gambar 10. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat
(Sumber: Penulis)

Kegiatan dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 20 Desember 2020 bertempat di TBM Panggon Sinau Dusun Jayan, Desa Senting, Sambi, Boyolali. Subjek dalam pengabdian masyarakat ini adalah 40 anak usia 10-12 tahun, dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dilakukan *pre-test* untuk mengetahui tingkat empati anak-anak melalui pemberian skala. Skala yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini diadopsi dari skala penelitian Raudlatul Aniq (2012) dengan judul "Pengaruh permainan tradisional *gobag sodor* terhadap tingkat

empati anak". Skala tersebut dikembangkan dari teori Daniel Goleman dengan model skala Guttman dengan dua alternatif jawaban yakni ya-tidak, agar mudah direspon oleh anak-anak. Skor 0 untuk jawaban tidak dan skor 1 untuk jawaban ya.



Gambar 11. Pre-Test
(Sumber: Penulis)

Setelah itu, dilakukan *ice breaking* dan anak dibagi menjadi 8 kelompok untuk melakukan permainan *gobag sodor*, *boy-boyan* dan *sundaname*. Permainan dilakukan dalam waktu \pm 3 jam dengan peraturan yang telah dijelaskan sebelum pembagian kelompok dilakukan. Pada permainan *gobag sodor* terdapat 2 garis area permainan, dimana satu garis akan dimainkan oleh 2 kelompok. Kelompok pertama bertugas sebagai penjaga garis dan kelompok kedua bertugas melewati line sampai ke garis finish. Selama permainan *gobag sodor* dilakukan, anak diminta saling melakukan interaksi untuk membangun strategi dan kerjasama. Peraturan juga diterapkan secara ketat dalam permainan ini. Ketika anak melewati garis batas, maka dikeluarkan dalam permainan selama 30 detik. Aturan tersebut diterapkan dengan tujuan meningkatkan kedisiplinan anak.

Pada permainan *sundaname* terdapat 2 area bermain, di mana permainan dilakukan secara berkelompok. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil melewati semua kotak dengan waktu tercepat. Berdasarkan observasi yang dilakukan, anak menjalankan permainan *sundaname* secara tertib dan teratur, hal tersebut terbukti dari tidak adanya pelanggaran peraturan yang dilakukan oleh peserta. Model permainan secara estafet antar anggota kelompok juga memperkuat proses interaksi dan kerjasama antar anak. Sebagai contoh ketika ada anggota kelompok yang terjatuh maka anggota lain menolong dan memberikan semangat untuk melanjutkan permainan.

Pada permainan *boy-boyan* seluruh anak dikumpulkan dan dibagi menjadi 2 kelompok besar. Kelompok pertama bertugas menyusun tumpukan pecahan genting secara vertikal dan kelompok kedua menjaga tumpukan pecahan genting agar kelompok lawan tidak dapat menyusun tumpukan tersebut. Berdasarkan observasi dapat diketahui bahwa peserta saling berinteraksi untuk menyusun strategi pertandingan. Antar anggota kelompok juga saling memberikan bantuan dan semangat dalam menyusun pecahan genting ataupun menghalangi kelompok lain dalam menyusun pecahan genting tersebut.



Gambar 12. Permainan *gobag sodor, sundaname, dan boy-boyan*
(Sumber: Penulis)

Setelah melakukan ketiga permainan tradisional itu, anak diberikan materi tentang arti dan filosofi permainan tersebut bagi perkembangan karakter positif mereka, dengan bahasa yang mampu mereka pahami. Tim pengabdian menjelaskan tentang pentingnya bekerjasama dan saling menolong antar sesama agar dapat melewati permainan sebagai seorang pemenang. Selain itu kepada anak juga dijelaskan tentang inklusivitas sosial, bahwa semua anak setara dan tidak ada perbedaan sosial, budaya dan ekonomi dalam bermain.



Gambar 13. Pendalaman materi
(Sumber: Penulis)

Setelah pendalaman materi selesai maka anak diberikan *post-test* menggunakan skala yang sama dengan *pre-test*.

HASIL dan PEMBAHASAN

Berdasarkan uji parametrik *Paired Sample T-Test* diketahui bahwa nilai $t = -4.020$ ($t \neq 0$). Nilai t tersebut dapat menggambarkan bahwa terdapat perbedaan rerata skor antara *pre-test* dan *post test*, dimana rerata skor *pre-test* (21,80) lebih kecil dari rerata skor *post-test* (23,48) dengan nilai signifikansi (p) = 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti ada pengaruh positif yang signifikan antara permainan tradisional dengan tingkat empati anak. Hasil statistic tersebut sesuai dengan hipotesis bahwa permainan tradisional dapat

meningkatkan empati anak. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Papoutsi & Drigas (2016) yang menjelaskan bahwa secara keseluruhan permainan kolektif dapat membantu mengembangkan empati jika dikaitkan dengan peningkatan minat dalam pembelajaran bermetode interaktif dan partisipatif.

Berdasarkan observasi juga disaksikan bahwa selama proses permainan, interaksi sosial telah terjadi antar anggota kelompok, interaksi tersebut berguna untuk membangun kerjasama dan strategi guna memenangkan pertandingan. Kedisiplinan mereka juga terbentuk melalui peraturan yang telah ditentukan, dengan memberi pujian bagi yang mengikuti aturan, dan memberikan hukuman setiap peserta melakukan pelanggaran. Selain itu peserta juga terlihat saling menolong dan memberikan semangat dalam proses pelaksanaan kegiatan. Penjelasan tentang arti dan filosofi permainan yang diberikan setelah anak melakukan ketiga permainan tersebut telah memperkuat penanaman nilai-nilai empati, kerjasama dan disiplin. Kegiatan pengabdian masyarakat ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional selain menyenangkan juga mampu mengembangkan sikap membantu teman, mentaati peraturan, menunjukkan rasa percaya diri, kooperatif, tidak menyerah dan mengembangkan jiwa sportivitas (Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati, 2011).

Berdasarkan hasil uji statistik diatas maka dapat diketahui bahwa permainan tradisional dapat berpengaruh positif terhadap tingkat empati anak, selain itu hasil obeservasi juga menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat melatih ketangkasan fisik, kerjasama tim, kedisiplinan, serta melatih kemampuan anak dalam mengelola emosi. Hal ini selaras dengan penelitian Kasim (2017) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP, seperti kekompakan, kerjasama, mengendalikan emosi saat bermain, saling menghargai, berempati, belajar bertanggung jawab dan disiplin. Hasil penelitian Adriani (2012) menjelaskan bahwa permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek perkembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah disajikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional seperti *gobag sodor*, *sundaname* dan *boy-boyan*, dapat digunakan untuk mengasah kemampuan empati pada anak.

Dengan demikian tujuan dari pengabdian masyarakat ini tercapai, yaitu meningkatkan empati anak melalui permainan tradisional. Anak-anak dusun Jayan mengasah keterampilan empati mereka melalui permainan tradisional *gobag sodor*, *sundaname* dan *boy-boyan*. Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, disarankan kepada pengelola TBM Panggon Sinau untuk memberikan lebih banyak kesempatan dan mendorong anak-anak dusun Jayan melakukan permainan tradisional dalam mengisi waktu luang dan hari liburnya. Selain membuat anak merasakan emosi yang positif, permainan tradisional juga bermanfaat dalam mengembangkan karakter-karakter positif pada diri anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pengabdian masyarakat ini terlaksana berkat dukungan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Surakarta (LPPM UMS), Pusat Studi Budaya dan Perubahan Sosial Universitas Muhammadiyah Surakarta (PSB-PS UMS), IMM Fakultas Psikologi Al-Ghazali, pengurus TBM Panggon Sinau, dan pamong desa Jayan. Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memungkinkan terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I. R., Prasetyo, N., & Ramadhan, R. A. (2017). Penanaman Nilai Karakter Kepedulian Sosial pada Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus di TK IT Mutiara Hati. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* (pp. 124-128). Yogyakarta: Universitas Mercu Buana.
- Afrianti, N. (2014). Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(1), 1-12.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. 9(1), 121-136.
- Aniq, R. (2012). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor terhadap Tingkat Empati Anak*. Malang: Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Bryner, J. (2016, 20 10). <https://www.livescience.com/>. Retrieved 1 09, 2020, from The Most and Least Empathetic Countries (Full List): <https://www.livescience.com/56557-most-and-least-empathetic-countries.html>
- Feist, J., & Feist, G. J. (2010). *Teori Kepribadian* (7 ed.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Fitriyah, F. K., & Mustofa. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Anak Autis. *Education and Human Development Journal*, 4(2), 13-19.
- Goleman, D. (2005). *Working With Emotional Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Hidayati, N. N. (2019). One Package Learning in Improving Language Skill and Implanting Character Education on Children. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 53-72.
- Kasim, S. N. (2017). Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Bugis-Makassar Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 3(1), 45-52.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1), 91-105.
- Mirnawati, Ahmad, S., & Sinaga, S. I. (2019). Hubungan Interaksi Teman Sebaya dengan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Paras Jaya Palembang. *PERNIK Jurnal PAUD*, 2(2), 1-14.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Papoutsis, C., & Drigas, A. S. (2016). Games for Empathy for Social Impact. *IJEP*, 6(4), 37-40.
- Purwanto, A. (2018). Edukasi Literasi Anak di Dusun Jayan Melalui Taman Baca Masyarakat Panggon Sinau. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Roslina, H. (2013). *Kontribusi pembelajaran PKn terhadap sikap empati siswa (studi kasus di SMP Negeri 1 Pangandaran)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved 01 09, 2020, from http://repository.upi.edu/3584/2/S_PKN_0901312_Abstract.pdf,
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Tyas, E. N. (2017). Pengaruh Empati Terhadap Kepedulian Sosial Pada Remaja. *Skripsi* Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Widiatmoko, A. (2016). Pengaruh Kemampuan Empati terhadap Perilaku Prosocial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1-11.
- Wijaya, H., & Pujihartati. (2018). *Belajar Membaca dan Menulis: Untuk TK dan Kelas 1 SD*. Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Penerapan Teknologi Tepat Guna pada Kolam Terpal Ikan Nila Intensif dengan Pengontrol Suhu dan PH Air di Kelurahan Bulak Banteng Kecamatan Kenjeran Surabaya

Kukuh Setyadjit¹, Ahmad Ridhoⁱ²

^{1,2}Jurusan Teknik Elektro, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

e-mail: kukuh@untag-sby.ac.id¹, ahmadridhoi@untag-sby.ac.id²

* Penulis Korespondensi: E-mail: kukuh@untag-sby.ac.id

Abstract

Cultivation businesses are in great demand by the people of Indonesia because of the increasing demand for tilapia consumption. Tilapia rearing must pay attention to water quality (pH, temperature, water turbidity, salt content and dissolved oxygen (DO)) and feeding that is still given manually. So this community service makes fish ponds that can control water quality based on pH, temperature and water turbidity. Community service has the aim of reducing the number of unemployment and social inequality. This study uses a pH sensor to detect the pH value, a temperature sensor to measure the temperature value, a turbidity sensor to measure the NTU (Nephelometric Turbidity Unit) value, an ultrasonic sensor to measure the water level in a fish pond and a servo motor as an automatic feeding driver. The method of implementation is through the stages of survey, design and experimentation of the tool system. Observing the results of the work of the entire tool carried out to get control results in fish ponds that work according to orders, readings on the pH sensor produce a truth measurement value of 97.5%, the temperature sensor produces a truth measurement value of 97.09%, the turbidity sensor produces a truth measurement value. by 83.39% and ultrasonic results in a measurement of truth value of 99.46%. Based on the data that has been obtained that the tool can run properly and normally, so that it is in accordance with the design that has been made. From the results of this study, community service can be applied, especially tilapia farmers who do not have large lands, can use tarpaulin tubs that are relatively small in size, so that they can increase income for the community. There are suggestions for further development and research is automatic feeding based on time.

Keywords: Tilapia, Turbidity, Water quality, pH, Temperature.

Abstrak

Usaha budidaya yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia karena kebutuhan konsumsi ikan nila yang sangat meningkat. Pemeliharaan ikan nila harus memperhatikan kualitas air (pH, suhu, kekeruhan air, kadar garam dan oksigen terlarut (DO)) dan pemberian pakan yang masih diberikan secara manual. Maka pengabdian kepada masyarakat ini membuat kolam ikan yang dapat mengontrol kualitas air berdasarkan pH, suhu dan kekeruhan air. Pengabdian kepada masyarakat memiliki tujuan untuk mengurangi jumlah pengangguran dan kesenjangan sosial. Penelitian ini menggunakan sensor pH untuk mendeteksi nilai pH, sensor suhu untuk mengukur nilai suhu, sensor kekeruhan untuk mengukur nilai NTU (*Nephelometric Turbidity Unit*), sensor ultrasonik sebagai pengukur ketinggian air pada kolam ikan dan motor servo sebagai penggerak pemberian pakan secara otomatis. Metode pelaksanaan melalui tahap survey, perancangan dan percobaan sistem alat. pengamatan hasil kerja keseluruhan alat yang dilakukan mendapatkan hasil kontrol pada kolam ikan yang bekerja sesuai perintah, pembacaan pada sensor ph menghasilkan nilai pengukuran kebenaran sebesar 97,5%, sensor suhu menghasilkan nilai pengukuran kebenaran sebesar 97,09%, sensor kekeruhan menghasilkan nilai pengukur kebenaran sebesar 83,39% dan ultrasonik menghasilkan nilai pengukuran kebenaran sebesar 99,46%. Berdasarkan data yang telah didapat bahwa alat dapat berjalan dengan baik dan normal, sehingga sesuai dengan perancangan yang telah dibuat. Dari hasil Penelitian ini bisa diterapkan Pengabdian Kepada Masyarakat Khususnya Peternak ikan nila dengan tujuan yang tidak mempunyai lahan luas dapat

menggunakan bak dari terpal yang ukurannya relatif kecil, sehingga bisa peningkatan penghasilan bagi masyarakat. Saran untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya adalah pemberian pakan secara otomatis berdasarkan waktu.

Kata kunci: Ikan Nila, Kekeuhan, Kualitas air, pH, Suhu.

PENDAHULUAN

Kelurahan Bulak Banteng merupakan kelurahan yang masuk dalam wilayah Kecamatan Kenjeran. Berada di Kota Surabaya bagian utara yang merupakan wilayah pinggiran Kota Surabaya. Secara geografis luas wilayah Kelurahan Bulak Banteng adalah 267 Ha. Adapun batas wilayah Bulak Banteng adalah sebagai berikut: Sebelah Utara Sebelah Selatan Sebelah Barat: Selat Madura,; Kelurahan Sidotopo Wetan, : Kelurahan Wonokusumo, dan Sebelah Timur : Kelurahan Tambak Wedi/Tanah Kali Kedinding.

Budidaya ikan air tawar adalah salah satu jenis usaha budidaya yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia salah satunya ikan nila, dikarenakan kebutuhan masyarakat akan konsumsi ikan nila semakin meningkat. Hal ini membuat budidaya ikan nila menjadi bisnis yang menjanjikan. Berdasarkan Badan Riset dan Sumber Daya Manusia Kelautan dan Perikanan (BRSDM) bahwa konsumsi ikan nasional kita 54,49 kg per orang per tahun, sehingga total kebutuhan konsumsi ikan Indonesia sekitar 14 juta ton per tahun. Itu didapat dari perikanan tangkap dan perikanan budidaya [1].

Pertumbuhan rata-rata produksi ikan budidaya di Indonesia dalam Tri Wulan I – III Tahun 2015 – 2018 bahwa komoditas ikan nila paling kecil yaitu hanya 7,62% dibandingkan udang 30,02%, patin 31,76%, lele 56,32% dan gurami 68,15%[2]. Hal ini disebabkan karena pembudidayaan ikan nila sedikit lebih sulit dibandingkan ikan lainnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembudidayaan ikan nila yaitu kualitas air (pH, suhu, kekeuhan air, kadar garam dan oksigen terlarut (DO)), intensitas pakan, kualitas indukan, kualitas benih dan sebagainya.

Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yang dikembangkan oleh Lina Anggriani DKK membuat “SMART FISH POND” Kolam Ikan Pintar Berbasis Mikrokontroler *ATmega8535* Sebagai Solusi Kegagalan Budidaya Ikan Lele. Penelitian ini menggunakan sensor suhu dan pH yang digunakan untuk mengontrol kolam ikan lele. Data sensor tersebut ditampilkan pada LCD.

Merancang sebuah kolam ikan yang sesuai dengan siklus hidup ikan nila yaitu suhu air 25-30°C dimana jika tidak sesuai akan mengaktifkan sistem pendingin atau pemanas, pH air 6,5 – 8,5 dimana jika tidak sesuai maka akan meningkatkan pH asam atau menurunkan pH basa dan sensor kekeuhan air sebagai parameter pergantian air otomatis serta pemberian pakan otomatis sebanyak 3 kali dalam sehari menggunakan Real Time Clock (RTC). Sistem ini diharapkan dapat mengurangi kerugian akibat perawatan yang kurang intensif dan meningkatkan efisiensi karena tidak memerlukan banyak waktu dan tenaga.

Ikan nila (*oreochormis niloticus*) adalah salah satu jenis ikan air tawar yang dapat dipelihara di air tawar, payau, laut, kolam biasa, kolam air tenang (KAT), keramba jaring apung (KJA), kolam tadah hujan (KTH), kolam air deras (KAD), kolam terpal (KT), hampang, keramba, dan tambak. Ikan nila berasal dari Sungai Nil dan danau - danau sekitarnya. Pada tahun 1969, Balai Penelitian Perikanan Air Tawar pertama kali mendatangkan ikan nila dari Taiwan ke bogor. Satu tahun kemudian, ikan nila ini mulai di sebarluaskan ke beberapa daerah. Pemberian nama nila berdasarkan ketetapan Direktur Jendral Perikanan pada tahun 1969.

Ikan nila merupakan ikan air tawar yang diminati oleh masyarakat Indonesia untuk dikonsumsi. Secara morfologis, secara umum ikan nila memiliki bentuk tubuh yang

panjang, ramping dengan sisik yang berukuran besar serta mempunyai mata berukuran agak besar yang tampak menonjol dengan bagian tepi berwarna keputihan. Ikan nila biasanya berwarna merah, hitam dan campuran (hitam merah) hasil dari persilangan. Sedangkan ciri – ciri lain menurut Khairuman dan Amri (2013) yaitu memiliki gurat sisi (linea literalis) terputus di bagian tengah badan kemudian berlanjut, tetapi letaknya lebih ke bawah daripada letak garis yang memanjang di atas sirip dada. Ikan nila memiliki lima buah sirip, yakni sirip punggung (dorsal fin), sirip dada (pectoral fin), sirip perut (venteral fin), sirip anus (anal fin), dan sirip ekor (caudal fin). Sirip punggungnya memanjang dari bagian atas tutup insang hingga bagian atas sirip ekor. Ada sepasang sirip dada dan sirip perut yang berukuran kecil. Sirip anus hanya satu buah dan berbentuk agak panjang.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan melalui tahap survey, perancangan dan percobaan sistem alat. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat diawali dengan mengadakan survey ke tempat mitra di Kelurahan Bulak Banteng Kecamatan Kenjeran Surabaya yang mempunyai kolam ikan nila rumahan dengan skala kecil. Kebanyakan mitra mempunyai kolam terpal yang berukuran kecil karena lahan yang digunakan sangat sempit. Untuk itu tim Pengabdian Masyarakat kami mencoba mengadakan percobaan sesuai dengan bidang keilmuan kita yaitu Teknik Elektro bidang studi Elektronika.



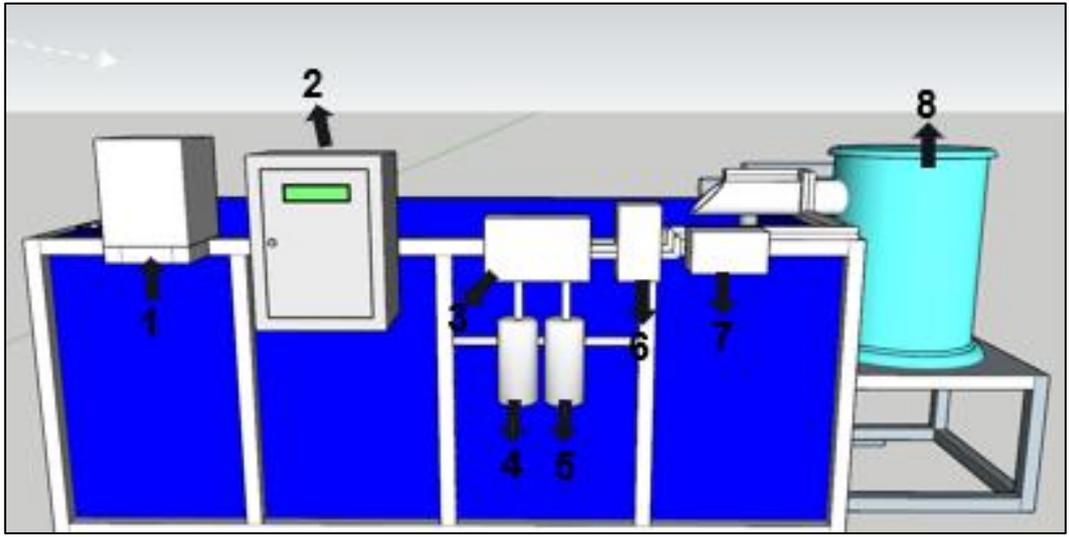
Gambar 14 Survey mitra



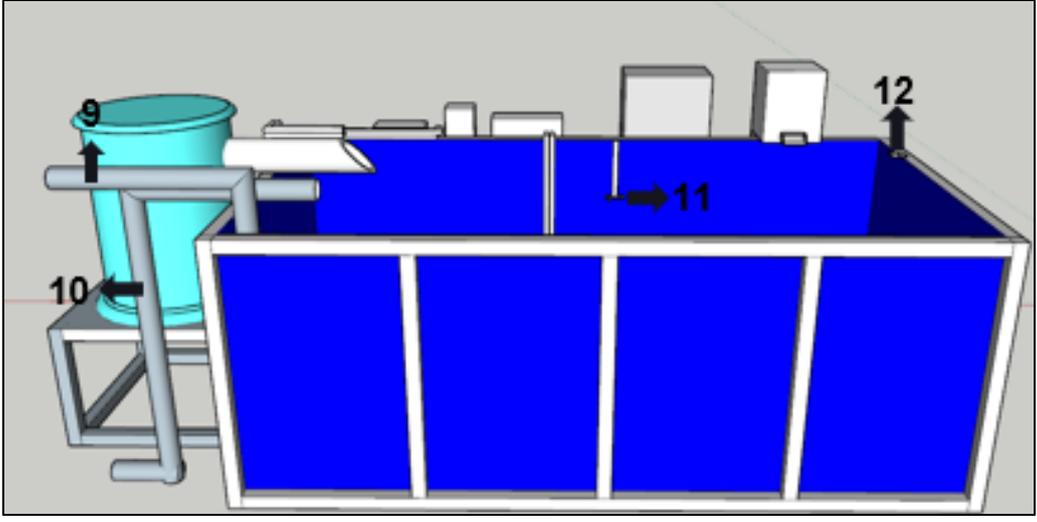
Gambar 2 perancangan alat

HASIL dan PEMBAHASAN

Desain dari kolam ikan ini berukuran 2 x 1 x 0,75 meter dengan media terpal. Hal ini bertujuan untuk mempermudah uji coba dan pembuatan kolam ikan. Berikut ini adalah desain kolam ikan :



Gambar 3 Desain kolam tampak depan



Gambar 4 Desain kolam tampak belakang

- Keterangan :
1. Tempat pakan
 2. Box panel
 3. Tempat pompa air
 4. Tempat cairan asam
 5. Tempat cairan basa
 6. Box untuk relay
 7. Box peltier
 8. Filter air
 9. Selang untuk pompa pembuangan

10. Selang untuk pompa pengisian
11. Tempat sensor ph, kekeruhan dan suhu
12. Sensor ultrasonik

Desain Perencanaan Kolam dengan terpal di atas sudah melalui tahapan tahapan dengan percobaan di Laboratorium Elektronika menunjukkan bahwa percobaan tersebut berjalan sesuai yang diharapkan. Kolam terpal dengan ukuran 2m x 1 m x 1m sangat sederhana dapat memelihara ikan nila sebanyak 50 ekor ikan sebesar 5 cm dan dengan adanya peralatan yang semi modern sehingga ikan nila dapat bertahan hidup hampir 90% sampai panen kurang lebih 6 bulan .

Penempatan Sensor pH air adalah sensor yang digunakan untuk mendeteksi tingkat derajat keasaman dan kebasaan dari suatu cairan. Nilai pengukuran pH air yaitu antara 0 - 14. Nilai kurang dari 7 adalah asam, nilai sama dengan 7 adalah netral dan nilai lebih dari 7 adalah basa. Sensor pH air berjenis sensor kimia karena sensor ini mengubah berdasarkan reaksi kimia menjadi besaran listrik.

0 - 6	7	8 - 14
Asam	Netral	Basa

Penempatan Turbidity sensor digunakan sebagai mengukur tingkat kekeruhan sehingga dapat diaplikasikan untuk mendeteksi kualitas air. Sensor ini menggunakan cahaya untuk mendeteksi partikel yang tertahan di dalam air dengan cara mengukur transmisi cahaya dan tingkat penghamburan cahaya yang berubah sesuai dengan jumlah TTS (Total Suspended Solids). Ketika jumlah total padatan tersuspensi meningkat, maka tingkat kekeruhan cairan meningkat. Sensor kekeruhan digunakan untuk mengukur kualitas air di sungai, air limbah, instrumentasi kontrol untuk kolam pengendapan, penelitian transpor sedimen dan pengukuran laboratorium. Sensor ini menyediakan mode keluaran sinyal analog dan digital. Ambang batas disesuaikan saat masuk mode sinyal digital. Pengoperasian alat ini sebagai berikut :

- 1) Cek larutan pH *UP* dan pH *Down*.
- 2) Pastikan kabel terpasang semua.
- 3) Berilah sumber AC 220 Volt, sehingga pompa air dan *powersupply* dapat menyala.
- 4) Cek LCD pada panel, sehingga mengetahui sistem alat berfungsi dengan baik
- 5) Cek secara berkala sehingga mendapatkan hasil maksimal.



Gambar 5 Kolam Terpal lengkap dan Alat Kontrol



Gambar 6 Foto Bersama Mitra Ternak Ikan Nila



Gambar 7 Bersama Mitra Mengoperasikan Alat

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di lapangan dengan mitra peternak ikan merupakan usaha sampingan yang menjanjikan jika pengolahan dengan semi modern menggunakan peralatan elektronika dengan mengontrol derajat keasaman air dan suhu air yang sesuai, sehingga meminimalisir kematian ikan nila. Kolam ikan nila dengan metode terpal sangatlah cocok pada lahan yang sempit dan padat penduduk seperti di kelurahan bulak banteng kecamatan kenjeran Surabaya, dengan banyaknya peternak ikan nila perekonomian penduduk bisa meningkat sehingga mengurangi jumlah pengangguran dan kesenjangan sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Perangkat Kelurahan Bulak Banteng Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya Jawa Timur atas kerjasama serta Mitra Paguyupan ternak ikan nila yang membantu dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin Puslatluh KP. (2020). *KKP Gencarkan Pelatihan Dukung Pengembangan Sektor Budidaya Ikan*. Kkp.Go.Id. <https://kkp.go.id/puslatluh/artikel/24668-kkp-gencarkan-pelatihan-dukung-pengembangan-sektor-budidaya-ikan>
- Amelia, M. N. (2018). *Sistem Monitoring Budidaya Ikan Lele Teknik Bioflok Berdasarkan Suhu dan PH Air*. 75.
- Anggriani, L., Setiawan, A., Wiguna, R. U., Elektro, T., Teknik, F., Tidar, U., Elektro, T., Teknik, F., Tidar, U., Pembangunan, E., Ekonomi, F., & Tidar, U. (2018). "SMART FISH POND" Kolam Ikan Pintar Berbasis Mikrokontroler ATmega8535 Sebagai Solusi Kegagalan Budidaya Ikan Lele. 1–8.
- Kementerian Kelautan dan Perikanan. (2019). Refleksi Outlook. *AIP Conference Proceedings*, 1(December), 25–50. <https://doi.org/10.1016/j.lwt.2017.10.024>
- Khairuman, H., & Khairul, A. (2013). *Budi Daya Ikan Nila*. PT. ArgoMedia Pustaka.
- M. Fajar Wicaksono. (2019). *Aplikasi Arduino dan Sensor Disertai 32 Proyek Sensor dan 5 Proyek Robot*. Informatika Bandung.
- Oktafiadi, R. (2016). Sistem Pemantau Kekeuhan Air dan Pemberi Makan Otomatis pada Ikan Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer Dan Informatika*, 2(1), 7. <https://doi.org/10.26555/jiteki.v2i1.3377>
- Samsu. (2020). Peningkatan Produksi Ikan Nila Melalui Pemanfaatan Pekarangan Rumah Nonproduktif dan Penentuan Jenis Media Budidaya yang sesuai. In *1 th edn. Diedit oleh: Rohyani, Y dan Oktiyani, E.* Deepublish.

Society

JURNAL PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

Jalan Raya Kedung Baruk 98 Surabaya 60298

Email : society@dinamika.ac.id

Website : <http://e-journals.dinamika.ac.id/index.php/society>

e-ISSN 2745-4525



9 772745 452000

p-ISSN 2745-4568



9 772745 456008