

LAPORAN
PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI MEDIA
BELAJAR BAGI SISWA SD DI ERA DIGITAL PADA MASA PANDEMI
COVID-19
PRAKTEK KERJA PENGABDIAN MASYARAKAT (PKPM)



Disusun Oleh :
Bintang Pitaloka 1811050057

INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAN ILMU KOMPUTER
JURUSAN SISTEM INFORMASI
BANDAR LAMPUNG

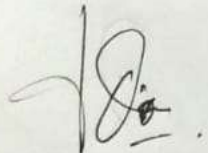
2021

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN
PRAKTEK KERJA PENGABDIAN MASYARAKAT (PKPM)
MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI MEDIA
BELAJAR BAGI SISWA SD DI ERA DIGITAL PADA MASA PANDEMI
COVID-19

Oleh :
Bintang Pitaloka (1811050057)

Telah memenuhi syarat untuk diterima
Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Dona Yulawati, S.Kom., M.TI
NIK.00780204

Pembimbing Lapangan



Dwica Sukmana
NIK.1802041103800010

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Dr. Handoyo Widi Nugroho, S.Kom., M.TI
NIK.00400502

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
KATA PENGANTAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Profile Desa	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.3.1 Tujuan dari Kegiatan	3
1.3.2 Manfaat	4
1.3.2.1 Manfaat untuk Mahasiswa	4
1.3.2.2 Manfaat untuk Siswa SD yang ada di Desa	4
1.3.2.3 Manfaat untuk Orangtua Murid	4
1.3.2.4 Manfaat untuk Instansi	4
1.4 Mitra yang Terlibat	5
BAB II PELAKSANAAN PROGRAM	
2.1 Program – program yang Dilaksanakan	6
2.1.1 Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Media Belajar Siswa SD Di Era Digital Pada Masa Pandemic Covid – 19	8
2.1.2 Program Baru di Luar Rencana	10
2.2 Waktu Kegiatan	13
2.3 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi	16
2.4 Dampak Kegiatan	17
BAB III PENUTUP	
3.1 Kesimpulan	18
3.2 Saran	19
3.3 Rekomendasi	19
DAFTAR PUSTAKA	20
Lampiran-Lampiran	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1 Dokumentasi Meminta Izin Kepada Kepala Lingkungan 1 Gunung Sugih	14
Gambar 2.3.2 Dokumentasi Membantu Melakukan Pendaftaran Aplikasi Belajar Ruangguru	14
Gambar 2.3.3 Dokumentasi Melakukan Pendampingan Belajar Menggunakan Aplikasi Belajar Ruangguru	15
Gambar 2.3.4 Dokumentasi Pendampingan Belajar pada Siswa Menggunakan Aplikasi Belajar Ruangguru	15
Gambar 2.3.5 Dokumentasi Pendampingan Belajar pada Siswa Menggunakan Aplikasi Belajar Ruangguru	16
Gambar 2.3.6 Dokumentasi Membantu Siswa dalam Mengerjakan Tugas	16

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Waktu Kegiatan.....	10
-------------------------------	----

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa memberi Rahmat kepada kita, sehingga kita dapat menjalankan aktivitas dan tugas tanpa adanya kendala apapun. Tak lupa shalawat beserta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang mana telah membawa kita dari jaman kegelapan menuju hidup yang damai dan tentram

Atas berkat dan Rahmat Allah SWT, saya dapat menyelesaikan laporan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) tahun 2021 dengan judul, **Memanfaatkan Teknologi Informasi Sebagai Media Belajar Bagi Siswa Sd Di Era Digital Pada Masa Pandemi Covid-19** . tujuan dilaksanakannya kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) merupakan salah satu kegiatan untuk mahasiswa sebagai syarat mata kuliah.

Oleh karena itu, dengan ini saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kelancaran dan kemudahan dari awal pembuatan sampai selesai,
2. Pihak Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya tempat penulis menimba ilmu, Bapak ir. Hi. Firmansyah YA, MBA., M.Sc selaku Rektor IIB Darmajaya, Bapak Dr. Handoyo Widi Nugroho , S.kom., M.T.I selaku kepala jurusan program studi sistem informasi IIB Darmajaya Bandar Lampung, serta seluruh dosen, dan staff pengajar IIB Darmajaya yang telah memberikan ilmu selama berkuliah di IIB Darmajaya.
3. Ibu Dona Yulawati, S.Kom., M.T.I selaku dosen pembimbing lapangan yang selalu sabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan laporan ini.
4. Kepada orang tua yang selalu mendukung baik secara moral dan material. Serta memberikan doa untuk penulis.
5. Bapak Dwica Sukmana selaku kepala lingkungan 1 pasar gunung sugih raya yang memberi izin penulis untuk melaksanakan kegiatan PKPM mandiri 2021.

6. Siswa SD yang ada di desa Gunung Sugih Raya yang turut ikut dalam pelaksanaan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM)
7. Kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) yang memberi bantuan baik langsung maupun tidak langsung.

Saya menyadari dalam pelaksanaan PKPM dan penulisan laporan ini masih banyak yang harus dibenahi, maka dari itu saya mengharapkan kesediaan pembaca untuk mengkritik penulisan laporan ini agar kedepannya lebih baik lagi.

Akhir kata, saya ucapkan permohonan maaf dan memohon ampun kepada Allah SWT.

Gunung sugih, 16 september 2021

Hormat saya,

Bintang Pitaloka

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) merupakan salah satu perwujudan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian masyarakat. Pengabdian merupakan suatu wujud kristalisasi dan integralisasi dari ilmu yang tertuang secara teoritis di bangku kuliah untuk diterapkan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, sehingga ilmu yang diperoleh dapat diaplikasikan dan dikembangkan dalam kehidupan masyarakat luas.

PKPM bagi mahasiswa diharapkan dapat menjadi suatu pengalaman belajar yang baru untuk menambah pengetahuan, kemampuan, dan kesadaran hidup bermasyarakat. Bagi masyarakat, kehadiran mahasiswa diharapkan mampu memberikan motivasi dan inovasi dalam bidang sosial kemasyarakatan. Hal ini selaras dengan fungsi perguruan tinggi sebagai jembatan (komunikasi) dalam proses pembangunan dan penerapan IPTEK pada khususnya.

Program praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) menjadi program wajib yang harus diikuti oleh semua mahasiswa institut informatika dan bisnis darmajaya dikarenakan menjadi salah satu syarat kelulusan untuk program starta 1 (S1). Berbeda dari tahun sebelumnya, PKPM tahun ini dilakukan secara mandiri di desa masing-masing dikarenakan adanya pandemi covid-19.

Kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) dilaksanakan di desa gunung sugih raya, kabupaten lampung tengah, provinsi lampung. Dimasa pandemi saat ini kegiatan belajar dilakukan secara daring dimana seluruh peserta didik melakukan school from home (SFH). Kegiatan proses belajar dilakukan menggunakan media elektronik.

Tujuan dilaksanakan kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) ini adalah untuk membantu masyarakat khususnya siswa SD yang ada di desa gunung sugih raya yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran secara daring karena dampak dari pandemi covid-19. Harapannya, dengan adanya kegiatan PKPM ini dapat memberikan inovasi pembelajaran yang baru dan lebih

menarik guna meningkatkan minat belajar siswa SD yang ada di desa gunung sugih raya.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Setiap peserta didik diberikan pembelajaran melalui daring tentu saja ini sedikit menghambat siswa dalam memahami setiap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Di era digital seperti sekarang tentunya siswa harus pintar memanfaatkan teknologi informasi untuk mempermudah kegiatan belajar siswa saya memperkenalkan salah satu aplikasi belajar yaitu ruang guru yang dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan belajar dirumah. Aplikasi ruang guru merupakan aplikasi belajar yang sangat di minati oleh siswa karena materi-materi pembelajaran yang lebih menarik selain itu terdapat video tutorial penjelasan materi pembelajaran. Tentu saja ini dapat membantu kegiatan belajar siswa yang ada di desa gunung sugih untuk memahami setiap materi yang di berikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang diatas, saya mengangkat permasalahan dengan judul “Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Media Belajar Bagi Siswa SD Di Era Digital Pada Masa Pandemic Covid-19”.

1.1.1 Profile Desa

Gunung Sugih	
Kecamatan	
Negara	 Indonesia
Provinsi	Lampung
Kabupaten	Lampung Tengah
Populasi	
• Total	65,661 jiwa (2.015) ^[1] jiwa
Kode pos	34161
Kode Kemendagri	18.02.04 
Luas	154,13 km ²
Desa/kelurahan	4 kelurahan 11 kampung

Gunung sugih disingkat menjadi GNS adalah sebuah kecamatan yang juga merupakan ibu kota kabupaten lampung tengah, lampung, Indonesia dengan penduduk sejumlah 65.661 jiwa, penduduk dikecamatan gunung sugih sangat heterogen, dimana lebih didominasi oleh penduduk asli lampung komering dan minangkabau.

Kecamatan gunung sugih dikelilingi oleh 3 sungai, yaitu sungai/way seputih sunggai/kali punggur, dan sunggai/way tipo, selain itu, pada aplikasi pemetaan google maps, kecamatan ini juga dilalui oleh jalan raya lintas sumatera.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Siswa yang ada di desa gunung sugih raya :

- a. Bagaimana melakukan kegiatan pendampingan belajar kepada siswa SD yang ada didesa?
- b. Bagaimana siswa SD di desa gunung sugih raya dapat menerima pembelajaran yang efektif dan efisien dengan materi pembelajaran yang menarik?

2. Teknologi informasi :

- a. Bagaimana memperkenalkan aplikasi belajar kepada siswa SD guna membantu pembelajaran secara daring?
- b. Bagaimana menerapkan teknologi informasi untuk membangun potensi yang ada di desa?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Dari Kegiatan Ini Adalah :

1. Memperkenalkan aplikasi belajar untuk adik-adik peserta didik di desa gunung sugih raya
2. Membantu proses belajar adik-adik peserta didik yang ada di gunung sugih raya
3. Mempermudah adik-adik dalam memahami materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Untuk Mahasiswa

1. Meningkatkan sikap kemandirian, disiplin, kepedulian social dan tanggung jawab serta sikap kepemimpinan
2. Memberikan keterampilan dan pengalaman belajar kepada mahasiswa tentang penerapan ilmu dan teknologi yang sudah di dapat di kampus untuk masyarakat yang ada di desa.

1.3.2.2 Manfaat Untuk Siswa SD Yang Ada Di Desa

1. Meningkatkan minat belajar adik-adik dengan adanya video animasi pada fitur ruang guru
2. Membantu adik-adik dalam mengerjakan soal maupun ujian sekolah dengan materi-materi yang dijelaskan dengan fitur yang mudah dimengerti.

1.3.2.3 Manfaat Untuk Orang Tua Murid

1. Dengan menggunakan aplikasi ruang guru bisa membantu pembelajaran anak-anak pada saat daring, mengerjakan tugas, maupun ujian.
2. Dengan adanya aplikasi belajar ruang guru sedikit mengurangi beban orang tua dalam mendampingi pembelajaran daring anaknya.

1.3.2.4 Manfaat Untuk Insitusi

1. Sebagai bentuk nyata pemberdayaan dan pengabdian institut informatika dan bisnis darmajaya kepada masyarakat khususnya di desa gunung sugih raya
2. Mempromosikan kampus institute informatika dan bisnis darmajaya kepada masyarakat yang terkenal dengan kampus berbasis teknologi dan ekonomi bisnis
3. Nantinya hasil dari laporan ini bisa digunakan sebagai literature mahasiswa yang akan membuat laporan PKPM selanjutnya.

1.4 Mitra Yang Terlibat

1. Kepala lingkungan 1 pasar gunung sugih raya Bapak Dwica Sukma yang telah memberikan izin pada kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) di desa gunung sugih raya
2. Adik-adik peserta didik yang ada di desa gunung sugih raya.
3. Para orang tua siswa yang ada di desa gunung sugih.

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Program-Program Yang Dilaksanakan

2.1.1 Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Media Belajar Bagi Siswa SD Di Era Digital Pada Masa Pandemic Covid-19

1. Sosialisasi Mengenai Aplikasi Belajar Yang Digunakan Yaitu Ruangguru.

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan. Aplikasi Mobile Ruangguru adalah aplikasi belajar yang menyediakan materi dalam bentuk video, kuis, dan infografis agar lebih mudah dipahami. siswa juga bisa menanyakan soal dan materi yang sulit kepada tutor secara online, memesan guru privat (baik guru akademis maupun non-akademis), serta mengikuti tryout UN, SBMPTN, dan ujian lainnya. Aplikasi ruangguru ini sangat memberikan manfaat bagi siswa di masa pandemi ini, dimana ruangguru bisa menjadi media belajar yang menarik bagi siswa dimana materi pembelajaran yang dikemas sangat menarik dan terdapat animasi video yang bisa membuat daya tarik belajar siswa meningkat. Aplikasi ruangguru juga dapat membantu para orang tua dirumah untuk mempermudah proses belajar siswa.

2. Memberikan Pelatihan Menggunakan Hingga Proses Belajar Di Aplikasi Ruangguru

Dari latar belakang rumusan masalah yang saya angkat pada kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) ini saya memperkenalkan sebuah aplikasi pembelajaran online yaitu ruangguru. Pada kegiatan ini saya memulai dengan memperkenalkan apa itu aplikasi belajar ruangguru, bagaimana cara mendownload aplikasi ruangguru, bagaimana cara mendaftar aplikasi ruangguru, bagaimana cara menggunakan aplikasi ruangguru, bagaimana cara melakukan proses pembelajaran di aplikasi ruangguru. Selain itu dalam kegiatan ini saya memberikan latihan langsung dengan memberikan latihan soal dan penjelasan mengenai soal-soal pembelajaran agar siswa dapat menyerap langsung materi hingga pelatihan yang saya berikan. Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi belajar ruangguru bagi siswa sebagai berikut :

- A. Pastikan siswa memiliki akun Email yang aktif**

- B. Jika belum memiliki akun Email buatlah akun Email dengan membuka Gmail.com buat akun baru isi nama depan dan nama belakang anda untuk penamaan pada akun Email anda, klik tombol berikutnya, lalu isi tanggal lahir anda dan jenis kelamin anda, klik tombol berikutnya, pilih alamat Email atau anda bisa membuat alamat Email sendiri, klik tombol berikutnya, buat password, klik tombol berikutnya, klik tombol iya saya ikuti, lalu akan muncul informasi nama Email anda dan nama alamat Email anda, klik berikutnya, lalu akan muncul privasi dan persyaratan klik saya setuju, alamat Email anda siap digunakan.
- C. Install aplikasi mobile ruangguru di Google Play Store untuk pengguna Android, dan App Store untuk pengguna iOS dan tunggu sampai selesai.
- D. Buka aplikasi ruangguru, maka akan muncul tampilah home ruangguru lalu pilih pojok kiri atas klik daftar
- E. Masukkan alamat email atau nomor whatsapp lalu klik lanjut
- F. Setelah itu masukan biodata lengkap siswa dan memilih jenjang kelas yang akan diambil lalu klik daftar
- G. Anda sudah berhasil mendaftar di aplikasi belajar ruangguru aplikasi sudah bisa digunakan
- H. Diaplikasi ruangguru terdapat banyak sekali fitur yaitu ruang belajar, brain academy ,English academy, ruanglesonline,ruanguji,ruangles,roboguru.
- I. Untuk memulai belajar pilih di ruangbelajar lalu pilih kelas yang ingin diikuti lalu klik simpan
- J. Pilih matapelajaran yang ingin diambil, lalu akan masuk ke tampilan bank soal semua materi sampai download materi sudah tersedia
- K. Jika belum memiliki jadwal belajar, aplikasi belajar ruangguru menyediakan fitur jadwal belajar, klik jadwal belajar pada tampilan di home setelah itu klik buat jadwal belajarmu lalu pilih jadwal belajar yang kamu inginkan pilih mata pelajaran sesuai jadwal belajarmu klik lanjut dan kamu bisa menulis jadwal belajarmu sendiri lalu klik simpan dan kamu sudah berhasil menambah matapelajaran

- L. Aplikasi ruangguru juga menyediakan fitur laporan belajar dimana fitur itu bisa melihat waktu belajar, video pelajaran yang ditonton, latihan soal dan juga melihat rata-rata nilai
- M. selain itu, aplikasi ruangguru juga menyediakan fitur pembahasan mengenai soal. Caranya klik roboguru pada aplikasi ruangguru lalu pilih jenjang sekolah klik simpan lalu pilih matapelajaran yang ingin di bahas di roboguru juga terdapat fitur dimana kita dapat mengirim berbentuk tulisan dan foto tugas yang ingin dibahas caranya klik ikon di home roboguru lalu upload dokumen pembahasan yang ingin ditanyakan setelah itu pilih ikon “lihat pertanyaan dan jawaban kamu disini” maka jawaban penjelasan akan dijawab.
- N. Aplikasi ruangguru menyediakan paket belajar dengan biaya yang relatif terjangkau dan ada juga voucher promo hingga diskon
- O. Cara membeli paket belajar pada aplikasi ruangguru klik ikon pembelian yang ada di aplikasi ruangguru, lalu pilih produk yang ingin dibeli. contoh : ruangbelajar
- P. Pilih paket yang mana yang ingin dibeli, klik pilih setelah itu pilih metode pembayaran lalu klik beli nanti akan muncul detail pembayaran selanjutnya pilih metode pembayaran lalu lakukan pembayaran setelah itu anda akan diberikan token kode pembayaran, setelah melakukan pembayaran klik konfirmasi untuk mendapatkan paket belajar yang sudah dipilih.
- Q. Untuk melihat pembelian paket, klik ikon titik tiga pada aplikasi ruangguru lalu pilih paket saya setelah itu akan muncul dan siap digunakan.

2.1.2 Program Baru Diluar Rencana

Pada saat kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) tahun 2021 saya juga melakukan kunjungan di desa gunung sugih raya untuk melaksanakan kegiatan sebagai berikut :

1. Mengunjungi Umkm Rengginang

Dalam kunjungan ke umkm pertama saya meminta izin kepada pemilik umkm yaitu mbah parni untuk melihat proses pembuatan rengginang dari proses pencucian bahan pokok yaitu beras ketan yang cuci hingga bersih, lalu dikukus hingga setengah matang, selama di kukus kurang lebih 15 menit beras ketan di beri

bumbu,minyak sayur,garam, dan gula sedikit untuk memberi cita rasa pada olahan rengginang. Setelah 15 menit beras ketan diangkat dan ditiriskan setelah ditiriskan mulailah melakukan pencetakan dan setelah dicetak dijemur selama dua hari untuk mendapatkan produk rengginang yang berkualitas. Selain melihat proses pembuatan rengginang sayapun melakukan sosialisasi mengenai pemasaran di era digital ke pemilik umkm rengginang, dimasa pandemi ini tentunya berdampak pada sector ekonomi khususnya para pelaku umkm. Disini juga saya memberikan masukan mengenai inovasi kemasan produk agar lebih menarik dan saya juga membuat brand logo untuk produk rengginang. Bukan hanya itu, saya juga membuat social media sebagai media pemasaran digital produk rengginang. Selain itu, saya membuat website link agar tampilan lebih menarik. Saya juga membuat iklan produk dengan brousur tentang produk rengginang mbah parni agar jangkauan pemasarannya lebih luas. Harapannya pemasaran digital ini dapat membantu penjualan produk rengginang mbah parni.

2. Melakukan Kegiatan Pengenalan Pencegahan Covid-19

Kepada anak-anak yang ada didesa gunung sugih raya. Dari edukasi cara mencuci tangan yang benar, memberikan edukasi pencegahan covid dengan menerapkan 5M yaitu : mencuci tangan,memakai masker, menjaga jarak,menjauhi kerumunan dan mengurangi mobilitas.

3. Melakukan Kegiatan Pembuatan Poster

Tentang Pencegahan Covid-19 lalu menempelkan di tempat umum agar bisa dilihat dan dibaca oleh masyarakat tentang pentingnya mematuhi protocol kesehatan ini menjadi edukasi covid-19 untuk masyarakat yang ada di didesa gunung sugih raya.

4. Melakukan Kegiatan Gotong Royong

Kegiatan ini dilakukan dengan membersihkan masjid yang ada di desa gunung sugih raya agar tetap terjaga kebersihannya dan memberikan rasa nyaman kepada para jamaah masjid at-tohir gunung sugih raya.

5. Membantu Petani

Membantu Mbah Sirin Selaku Petani dalam memanen sayur-sayuran untuk kemudian di jual atau dipasarkan.

2.2 Waktu Kegiatan

Berikut Merupakan Waktu Kegiatan Pelaksanaan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) 2021 Di Desa Gunung Sugih Raya adalah sebagai berikut :

Table. 2.2.2 Waktu Kegiatan

Tempat Pelaksanaan	Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
Di Desa Gunung Sugih Raya	16 Agustus 2021	Mengikuti kegiatan pembukaan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) secara online.
Di Desa Gunung Sugih Raya	17 Agustus 2021	Mengikuti kegiatan memperingati HUT RI ke-76
Di Desa Gunung Sugih Raya	18 Agustus 2021	Melakukan pendampingan siswa belajar
Di Desa Gunung Sugih Raya	19 Agustus 2021	Melakukan kunjungan ke umkm rengginang
Di Desa Gunung Sugih Raya	20 Agustus 2021	Membantu proses pembuatan rengginang
Di Desa Gunung Sugih Raya	21 Agustus 2021	Membantu memberikan edukasi tentang covid-19 kepada anak-anak
Di Desa Gunung Sugih Raya	22 Agustus 2021	Melakukan pendampingan belajar daring pada siswa sd
Di Desa Gunung Sugih Raya	23 Agustus 2021	Melakukan edukasi mencuci tangan yang benar kepada anak-anak

Di Desa Gunung Sugih Raya	24 Agustus 2021	Mengikuti kegiatan vaksinasi
Di Desa Gunung Sugih Raya	25 Agustus 2021	Proses pembuatan brand logo pada umkm rengginang
Di Desa Gunung Sugih Raya	26 Agustus 2021	Memberikan sosialisasi tentang inovasi kemasan pada pemilik umkm rengginang
Di Desa Gunung Sugih Raya	27 Agustus 2021	Memperkenalkan aplikasi belajar online pada siswa sd
Di Desa Gunung Sugih Raya	28 Agustus 2021	Melakukan kunjungan ke umkm pabrik tempe
Di Desa Gunung Sugih Raya	29 Agustus 2021	Melakukan kegiatan gotong royong bersih-bersih masjid
Di Desa Gunung Sugih Raya	30 Agustus 2021	Membantu proses pembuatan tempe hingga pengemasan
Di Desa Gunung Sugih Raya	31 Agustus 2021	Meminta izin kepada kepala sekolah TK Negeri Pembina untuk melakukan kegiatan bersama adik-adik yang ada di TK
Di Desa Gunung Sugih Raya	01 September 2021	Melakukan kegiatan di TK Negeri Pembina dengan kegiatan mewarnai
Di Desa Gunung Sugih Raya	02 September 2021	Memberikan materi pembelajaran melalui video animasi

Di Desa Gunung Sugih Raya	03 September 2021	Membantu melakukan pendaftaran di aplikasi belajar online
Di Desa Gunung Sugih Raya	04 September 2021	Membantu proses pengemasan produk rengginang dan pemasangan logo brand
Di Desa Gunung Sugih Raya	05 September 2021	Melakukan sosialisasi kepada pemilik umkm rengginang mengenai pemasaran digital
Di Desa Gunung Sugih Raya	06 September 2021	Melakukan kegiatan pembuatan social media untuk produk umkm
Di Desa Gunung Sugih Raya	07 September 2021	Melakukan pembuatan brousur pada umkm rengginang
Di Desa Gunung Sugih Raya	08 September 2021	Melakukan kegiatan pembuatan poster pencegahan covid-19
Di Desa Gunung Sugih Raya	09 September 2021	Mendampingi siswa sd belajar dengan menggunakan aplikasi belajar online
Di Desa Gunung Sugih Raya	12 September 2021	Melakukan pembuatan link website pada umkm rengginang
Di Desa Gunung Sugih Raya	13 September 2021	Membantu pemasaran produk umkm rengginang di social media
Di Desa Gunung Sugih Raya	14 September 2021	Melakukan pendampingan belajar menggunakan aplikasi belajar online pada siswa sd
	15 September 2021	Penyerahan pelakat

Di Desa Gunung Sugih Raya		kepada kepala lingkungan 1 gunung sugih raya
Di Desa Gunung Sugih Raya	16 September 2021	Mengikuti kegiatan penutupan dan penarikan mahasiswa praktek kerja dan pengabdian masyarakat (PKPM) dan kerja peraktik (KP).

2.3 Hasil Kegiatan Dan Dokumentasi



Gambar 2.3.1 dokumentasi meminta izin kepada kepala lingkungan 1 gunung sugih raya

Hari pertama kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) saya melakukan kunjungan ke kepala lingkungan 1 gunung sugih raya untuk meminta izin melakukan kegiatan PKPM di lingkungan 1 gunung sugih raya.



Gambar 2.3.2 dokumentasi membantu melakukan pendaftaran pada aplikasi belajar ruangguru

Hari berikutnya, saya melakukan sosialisasi pengenalan aplikasi belajar ruangguru kepada siswa SD. Yang nantinya akan digunakan siswa untuk melakukan pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 2.3.3 dokumentasi melakukan pendampingan belajar menggunakan aplikasi belajar ruangguru

Dihari berikutnya, saya melakukan pendampingan belajar untuk siswa SD dengan menggunakan aplikasi belajar ruangguru.



Gambar 2.3.4 dokumentasi pendampingan belajar pada siswa menggunakan aplikasi belajar ruangguru

Melakukan pendampingan belajar siswa dengan menggunakan aplikasi belajar ruang guru. Dan membantu meneggrjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru dengan menggunakan aplikasi belajar ruangguru.



Gambar 2.3.5 dokumentasi pendampingan belajar pada siswa menggunakan aplikasi belajar ruangguru

Hari selanjutnya, saya masih melakukan pendampingan belajar sekaligus membantu mengerjakan tugas dengan menggunakan aplikasi belajar ruangguru.



Gambar 2.3.6 dokumentasi membantu siswa dalam mengerjakan tugas Hari berikutnya, membantu mengerjakan tugas siswa SD yang sedang melakukan school from home dengan menggunakan aplikasi belajar ruangguru.

2.4 Dampak Kegiatan

Dampak Kegiatan Setelah Dilaksanakannya Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) 2021 Di Desa Gunung Sugih Raya adalah sebagai berikut:

1. Siswa SD didesa gunung sugih raya mendapatkan solusi dalam memecahkan masalah pada proses belajar daring dimasa pandemic covid-19.
2. Proses belajar online siswa SD di desa gunung sugih raya menjadi lebih efektif dan efisien dengan menggunakan aplikasi belajar ruang guru.
3. Siswa dapat dengan mudah melakukan pembelajaran dan mengerjakan tugas secara online karena materi pembelajaran di aplikasi ruangguru sangat lengkap.
4. Siswa dengan mudah memahami materi yang ada di aplikasi ruamggurukarena fitur-fitur yang ada diruangguru sangat menarik.
5. Para orang tua siswa juga sangat terbantu dengan adanya aplikasi belajar online ruangguru karena sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran daring.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan Serangkaian Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) 2021 yang di lakukan secara mandiri di desa gunung sugih raya dengan judul penelitian “ **Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai media belajar bagi siswa SD di era digital pada masa pandemi covid-19**” yang dilaksanakan untuk mempermudah proses belajar daring siswa SD di desa gunung sugih raya. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi khususnya di bidang pendidikan, sangat mempengaruhi system pembelajaran daring di masa pandemi saat ini. Proses belajar yang tatap muka yang sangat terbatas ini mempengaruhi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya aplikasi belajar online seperti ruangguru ini harapannya dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan proses belajar daring. Peran mahasiswa juga sangat berpengaruh dalam memperkenalkan ide dan inovasi-inovasi ke masyarakat, seperti aplikasi-aplikasi yang bisa membantu kegiatan proses belajar. Di era digital sekarang ini semua masyarakat dituntut untuk bisa mengerti menggunakan aplikasi digital untuk mempermudah kegiatan sehari-hari.

Dalam hal ini siswa di desa gunung sugih raya sangat terbantu dengan adanya aplikasi belajar online karena dapat membantu memahami materi pembelajaran dengan adanya fitur-fitur yang menarik dan mudah digunakan, tentu saja dengan dibantu oleh mahasiswa yang sedang melakukan kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM).

3.2 Saran

3.2.1 Untuk Siswa Di Desa Gunung Sugih Raya

Untuk Memahami Proses Pembelajaran secara daring ini, sekiranya siswa sd yang ada di desa gunung sugih memanfaatkan teknologi informasi dalam menujung proses belajar siswa, dengan adanya ruangguru saya harap siswa di desa gunung sugih raya dapat membantu siswa dalam belajar online dan bukan hanya ruangguru saja tetapi bisa juga dengan aplikasi-aplikasi belajar lainnya.

3.2.2 Untuk Institusi

Pada Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) 2121 ini, saya berharap akan diadakan lagi pada periode mendatang, karena banyak nilai-nilai positif yang mahasiswa berikan di desa, terlebih mahasiswa bisa mengenalkan teknologi informasi pada siswa yang ada di sd dan ini bisa menjadia pengenalan teknologi pada siswa yang ada didesa. Dan dengan kegiatan ini juga sangat positif buat mahasiswa karena bisa mengembangkan potensi dalam diri mahasiswa.

3.3 Rekomendasi

A. Panitia Pelaksana PKPM

Dalam pelaksanaan PKPM yang akan datang lebih maksimal dalam mengawasi dan membimbing mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan PKPM ini. Karena dalam masa pandemi saat ini banyak hal yang harus dipersiapkan dan dipahami bagaimana alur dalam pelaksanaan kegiatan PKPM ini.

B. Untuk Aparatur Desa

Diharapkan untuk selalu mendukung setiap adanya kegiatan yang akan dilaksanakan agar program kerja yang sudah dirancang dapat terlaksana dengan baik.

C. Untuk Siswa Sd Yang Ada Di Desa

Dalam Menjalankan Proses Pembelajaran secara online, selain aplikais belajar ruangguru siswa SD didesa gunung sugih raya dapat belajar dengan aplikasi-aplikasi belajar lainnya untuk bisa mempermudah memahami materi dan mengerjakan tugas-tugas sekolah. Selain itu siswa SD harus banyak memnfaatkan teknologi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun. 2018. Buku Panduan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat Institut
Informatika dan Bisnis Darmajaya

Tim Penyusun. 2020. Buku Panduan Kuliah Kerja Nyata Tematik Universitas
Pendidikan Indonesia

Tim Penyusun. 2020. Buku Panduan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat
Mandiri Institute Informatika Dan Bisnis Darmajaya Periode Ganjil
2020/2021

<https://www.ruangguru.com>

LAMPIRAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Dokumentasi Denah Lokasi PKPM



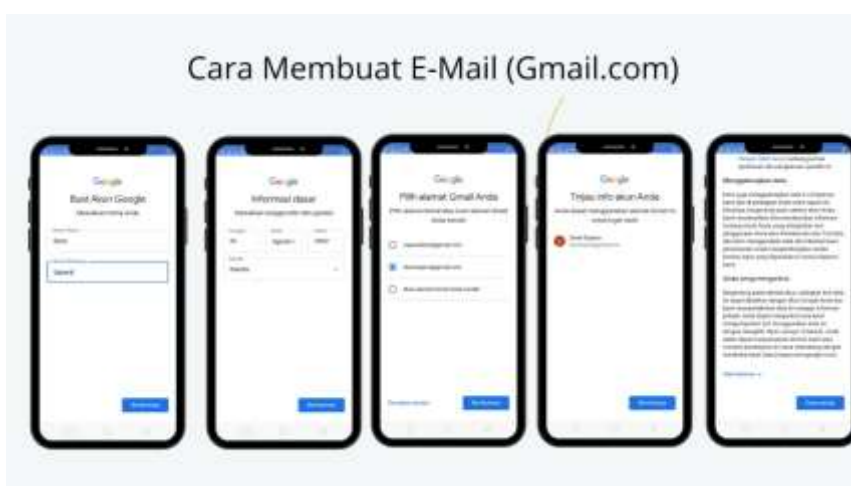
Dokumentasi Bersama Kepala Lingkungan 1 Gunung Sugih Raya



Dokumentasi Mengikuti Kegiatan Peringatan Hut RI Bersama Warga Gunung Sugih Raya



Dokumentasi Mengikuti Kegiatan Peringatan Hut RI Bersama Warga Gunung Sugih Raya



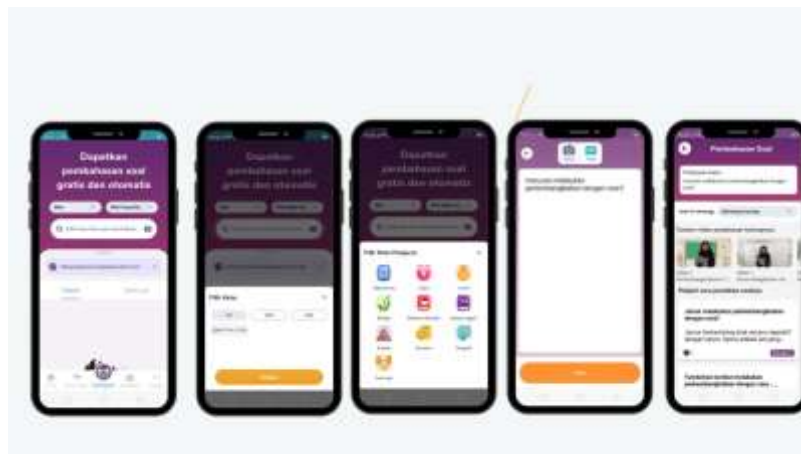
Tampilan menu untuk membuat E-mail



Tampilan menu untuk membuat jadwal belajar di aplikasi ruangguru



Tampilan menu untuk mendaftar aplikasi ruangguru



Tampilan menu untuk pembahasan soal dan bertanya mengenai materi



Tampilan menu untuk melakukan pembelian produk ruangguru



Dokumentasi memberi edukasi mencuci tangan kepada anak-anak



Dokumentasi Memberikan sosialisasi pencegahan Covid-19 kepada anak-anak



Dokumentasi Memberikan edukasi pentingnya penerapan 5M



Dokumentasi Melakukan pendampingan belajar daring kepada anak-anak



Dokumentasi Membantu adik-adik siswa SD untuk mengerjakan tugas



Dokumentasi meminta izin kepada kepala sekolah TK Negeri Pembina



Dokumentasi belajar bersama adik-adik di TK Negeri Pembina



Dokumentasi pemberian materi video pembelajaran



Dokumentasi foto bersama adik-adik beserta guru di TK Negeri Pembina



Dokumentasi meiminta izin kepada pemilik umkm



Dokumentasi proses pembuatan rengginang



Dokumentasi proses pencetakan rengginang



Dokumentasi mengenai pemasaran digital dan logo brand produk rengginang



Dokumentasi proses pengemasan dan pemasangan logo pada produk rengginang



Dokumentasi hasil inovasi kemasan



Dokumentasi gotong royong membersihkan masjid di desa gunung sugih raya



Dokumentasi mengikuti kegiatan vaksinasi bersama warga desa gunung sugih



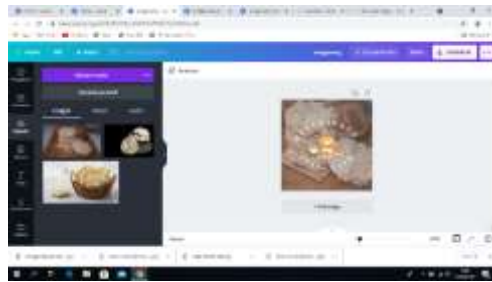
Dokumentasi membantu petani memanen sayuran



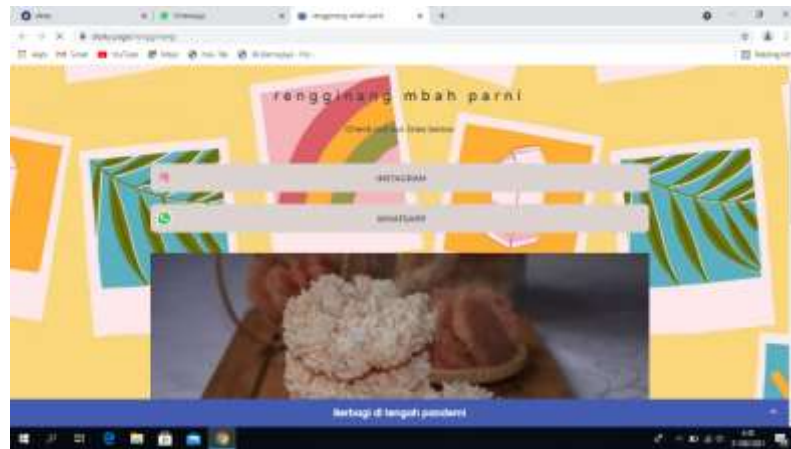
Dokumentasi Pembuatan Poster Pencegahan Covid-19



Dokumentasi Pembuatan Brosur UMKM Rengginang



Dokumentasi Pembuatan Logo Brand Untuk Produk Rengginang



Dokumentasi Pembuatan Link Website Untuk UMKM Rengginang



Dokumentasi Proses Pembuatan Tempe



Dokumentasi Proses Pembuatan Tempe



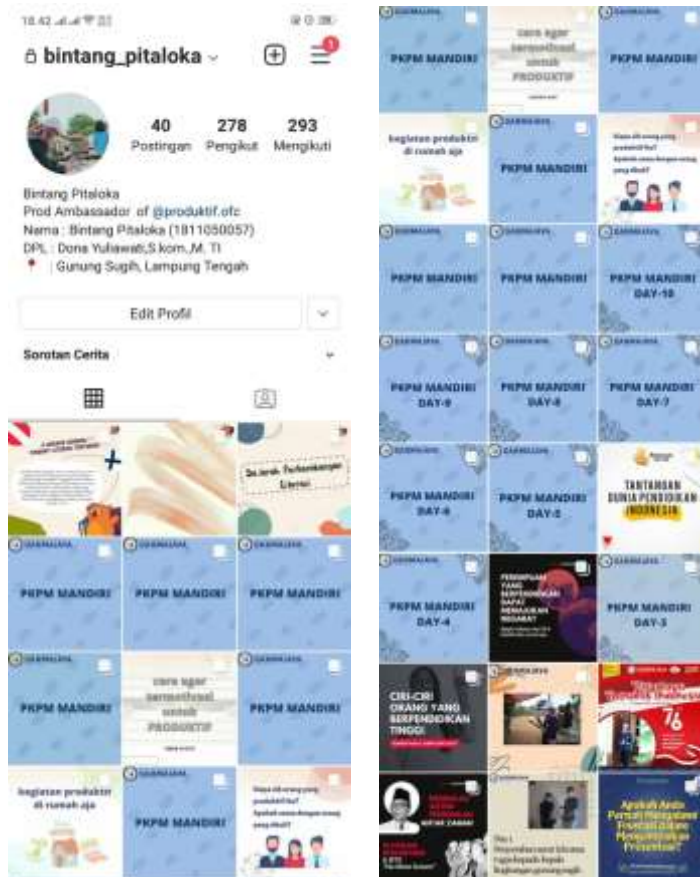
Dokumentasi Proses Pengemasan Produk Tempe



Dokumentasi Proses Penyusunan Tempe Setelah Dikemas



Dokumentasi Pemasangan Poster Tentang Pencegahan Covid-19



Dokumentasi Sosial Media



Dokumentasi Akun Sosial Media Umkm Rengginang



Dokumentasi Penyerahan Plakat Ke Kepala Lingkungan