

Membangun Minat Masyarakat Desa Cibenda Terhadap Pendidikan untuk Generasi Selanjutnya

**Dhea Ayu Septiani¹, E. Tesly Navida², Gina Purnama Insany³, Ivana Lucia Kharisma⁴,
Resma Nuraeni⁵, Widy Karisma⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nusa Putra

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, ^{5,6}Program Studi Sistem Informasi

e-mail: ¹dhea.ayu_ti19@nusaputra.ac.id, ²eneng.tesly_ti19@nusaputra.ac.id, ³gina.purnama@nusaputra.ac.id,
⁴ivana.lucia@nusaputra.ac.id, ⁵resma.nuraeni_si19@nusaputra.ac.id, ⁶widy.karisma_si19@nusaputra.ac.id

Abstract

Community service are one of the activities that must be carried out at the University of Nusa Putra which are carried out by students in order to meet the standard requirements for graduating from Nusa Putra University. This activity is expected to encourage the interest of the people of Cibenda Village towards knowledge of digital technology, the importance of reforestation and how to create art in order to create a better generation in the future. This Real Work Lecture activity is in collaboration between the University of Nusa Putra and Cibenda Village which aims to implement all kinds of activities so that they can be carried out in the next life so as not to be left behind due to the impact of Globalization. This activity is based on the knowledge and experience that will be gained by students of Nusa Putra University, especially Cibenda village regarding the activities to be carried out.

Keywords: *Real Work Lectures, Cibenda Village, Knowledge Digital*

Abstrak

Kuliah Kerja Nyata merupakan salah satu kegiatan yang wajib dilakukan di Universitas Nusa Putra yang dilaksanakan oleh mahasiswa/i guna untuk memenuhi standar kebutuhan syarat lulus dari Universitas Nusa Putra. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong minat masyarakat desa Cibenda terhadap pengetahuan teknologi digital, pentingnya penghijauan dan cara mengkreasikan seni agar menciptakan generasi yang lebih baik lagi untuk selanjutnya. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata ini bekerja sama antara Universitas Nusa Putra dan desa Cibenda yang bertujuan untuk mengimplementasikan segala macam bentuk kegiatan guna dapat dijalankan di kehidupan selanjutnya agar tidak tertinggal era karna dampak Globalisasi. Kegiatan ini di landaskan pengetahuan dan pengalaman yang akan di dapatkan oleh mahasiswa Universitas Nusa Putra khususnya desa Cibenda mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.

Kata kunci: *Kuliah Kerja Nyata, Desa Cibenda, Teknologi Digital*

1. PENDAHULUAN

Kegiatan penghijauan lingkungan merupakan salah satu upaya yang dapat diwujudkan oleh orang-orang yang sadar akan pentingnya menjaga lingkungan agar tetap stabil dan asri (Septiani et al., 2023), (Pranoto et al., 2023). Desa Cibenda merupakan salah satu daerah dimana warga sekitarnya masih banyak yang peduli akan kelestarian alamnya yang terbukti luasnya hamparan sawah, kebun dan tanaman yang rimbun. Akan tetapi, dalam data ketetapan lahan kritis nasional nomor: SK.306/menLHK/PDAS HL/DAS.0/7/2018 terdapat data lahan kritis desa Cibenda ±20.000 Ha. hal ini menunjukkan bahwa meskipun desa Cibenda masih rimbun pepohonan tetapi pada sebagian wilayah desa ini masih terdapat wilayah yang dikatakan kritis dan masih harus di tinjau keadaan lingkungannya.

SMPN 5 Ciemas merupakan satu-satunya sekolah menengah pertama yang ada di desa Cibenda dan menjadi target program kerja kuliah kerja nyata yaitu penghijauan lingkungan. Ditinjau dari kondisi sekolah yang masi baru ditanami tanaman pepohonan baik itu buah-buahan ataupun tanaman peneduh jumlah yang ditanaminya masih berjumlah sedikit sehingga para siswa maupun guru merasa panas bila berada diluar ruangan ketika beraktifitas dikarenakan belum adanya pohon yang baik dan cocok untuk di tanam di area sekolah tersebut. Oleh karena itu program penghijauan lingkungan di sekolah ini

diperlukan untuk kepentingan keasrian sekolah beserta siswa dan guru di dalamnya serta memperkenalkan kepada siswa bagaimana cara menanam pohon yang baik agar mengetahui akan kepentingan untuk menjaga lingkungan.

Anak usia dini secara alamiah memiliki potensi diri sebagai pembelajar yang aktif dimana dengan rasa ingin tahunya yang tinggi dan juga kemampuan bereksplorasi akan menunjukkan bagaimana perilaku anak dalam menuangkan beragam ide yang dihasilkan dari pengalaman yang bervariasi dimana itu sudah memiliki arti tingkat kreativitas mulai berkembang (Dewi, 2021). Bisa dikatakan “*Creativity is a fundamental aspect of the human experience that is not equally supported across different early childhood education settings*” (Kupers et al., 2019), dimana menguatkan akan bagaimana kreativitas sebagai pondasi dimana harus ada dukungan agar pengalaman yang diperoleh merupakan reaksi dari capaian kumpulan pengalaman yang terjadi dari lingkungan anak. Belajar kreatif di awal perkembangan anak dimulai saat mereka belajar dari coretan yang merupakan ekspresi diri dari beragam simbol-simbol visual yang digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain disekitarnya (Septiani et al., 2023).

Di desa Cibenda terdapat layanan pendidikan anak usia dibawah 12 tahun yaitu 3 Sekolah Dasar, 1 Madrasah Ibtidiyah dan 1 Taman Kanak-kanak. Kami memiliki program kerja untuk bersosialisasi kreasi seni dan mengunjungi 1 sekolah dasar dan 1 taman kanak-kanak. Pembahasan tentang Pengenalan Konsep *Mathematical* dan *Computational Thinking* Melalui Aplikasi *Scratch Coding* di SMPN 5 Ciemas merupakan salah satu cara untuk mengenalkan berbagai macam teknik teknologi saat ini kepada masyarakat desa Cibenda khususnya kepada siswa/i di SMPN 5 Ciemas Desa Cibenda Kecamatan Ciemas Kabupaten Sukabumi.

Scratch adalah bahasa pemrograman komputer untuk anak-anak yang dapat dilakukan dengan cara sederhana, yakni pengguna hanya melakukan drag-and-drop grafis (Wulandari et al., 2021). Kemampuan membuat program komputer merupakan bagian penting dari literasi pada hidup saat ini. Ketika kita belajar menulis kode menggunakan *Scratch*, kita mempelajari strategi-strategi penting untuk memecahkan masalah, mendesain karya, mengomunikasikan ide-ide. Sehingga hal ini dapat menunjang keberhasilan dalam menanamkan *computational thinking skills* pada siswa sejak dini. *Scratch* ini sebenarnya didesain untuk rentang usia 8-16 tahun, tapi juga dapat digunakan juga oleh segala kalangan umur. Dengan *Scratch*, kita dapat memprogram dengan membuat cerita-cerita, permainan, animasi, dll.

Computational thinking skills adalah kemampuan memecahkan masalah dengan cara penalaran dan analisa serta mengarahkan tindakan dengan langkah-langkah yang sistematis (Septiani et al., 2023). Berpikir komputasi bukan berarti mengajarkan cara menggunakan komputer tetapi mengajarkan proses berpikir yang digunakan untuk menunjang pemecahan masalah (Wulandari et al., 2021). Untuk bisa menemukan pemecahan masalah kita bisa mengikuti cara sebuah program komputer bekerja. Dalam melakukan pemrograman terdapat program dan bahasa pemrograman. Program itu sendiri adalah kumpulan instruksi atau perintah yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk urutan nalar yang tepat untuk menyelesaikan suatu persoalan. Sedangkan bahasa pemrograman adalah instruksi yang memerintahkan komputer untuk menjalankan fungsi tertentu (Zuraidah et al., 2021).

2. METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini dianggap sesuai dengan penelitian yang dilakukan yaitu untuk memperoleh pemahaman, menggali dan menafsirkan arti dari peristiwa-peristiwa yang sebenarnya mengenai makna pendidikan anak bagi masyarakat petani di desa Cibenda. “Penggunaan pendekatan kualitatif dimaksudkan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, tentang ucapan, tulisan, atau perilaku yang diamati suatu individu, kelompok, masyarakat, dan/atau organisasi tertentu dalam suatu setting tertentu pula (Moha, 2019). Kesemuanya dikaji dari sudut pandang yang komprehensif dan holistik.” Sedangkan jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif.

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengumpulkan informasi penelitian. data yang dikumpulkan akan dinyatakan dalam bentuk kata-kata dan gambar, kemudian kata-kata disusun dalam kalimat (Febiola et al., 2022). Dengan digunakannya pendekatan deskriptif kualitatif, maka dapat dilakukan proses penelitian yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, sehingga dapat mengungkap fakta sesuai dengan situasi yang ada. Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah makna pendidikan anak bagi masyarakat petani di desa Cibenda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib dipenuhi dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan manusia tidak dapat hidup dan berkembang sejalan dengan perkembangan zaman. Tanpa adanya pendidikan pula manusia tidak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki melalui proses pembelajaran ataupun cara lain yang dikenal masyarakat. Pendidikan berfungsi sebagai bimbingan dan sarana pertumbuhan untuk mempersiapkan diri membentuk disiplin hidup, seperti yang dilakukan kelompok KKN di desa Cibenda dengan Menyelenggarakan beberapa kegiatan salah satunya di bidang Pendidikan yaitu dengan upaya penghijauan disekolah (*Go green*), Kreasi Seni, dan Sosialisasi pengenalan konsep *mathematical* dan *computational thinking* melalui aplikasi *scratch coding*.

Kegiatan ini bertujuan untuk menarik minat generasi muda di desa Cibenda terhadap pendidikan dan harapannya agar mereka merasa tertarik terhadap perkembangan zaman terutama di bidang teknologi serta harapan kedepannya agar mereka melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Berikut beberapa dokumentasi kegiatan yang dilakukan Kelompok KKN desa Cibenda:



Gambar 1. Proses pembagian Kelompok Program Kerja penanaman pohon Mahoni



Gambar 2. Proses penanaman pohon Mahoni dibimbing oleh Mahasiswa



Gambar 3. Sesi foto bersama para siswa SD 1 Cibenda



Gambar 4. Konsultasi dengan para guru untuk persiapan kegiatan lomba di SD 1 Cibenda



Gambar 5. Persiapan untuk kegiatan Melukis di SD 1 Cibenda dan kegiatan Mewarnai TK Tunas Mandiri



Gambar 6. Proses kegiatan melukis di SD 1 Cibenda



Gambar 7. Pemberian hadiah para siswa pada kegiatan melukis di SD 1 Cibenda



Gambar 8. Konsultasi dengan para guru untuk persiapan kegiatan Sosialisasi Teknologi di SMPN 5 Ciemas



Gambar 9. Proses kegiatan Sosialisasi Teknologi yang dinarasumberi oleh Dosen Universitas Nusa Putra



Gambar 3. Sesi foto bersama para siswa SMPN 6 Ciemas

Arti penting pendidikan yang lain bagi masyarakat petani di desa Cibenda masih sangat minim. Padahal, pendidikan penting karena untuk bekal hidup seseorang, pendidikan penting karena seseorang menjadi tahu huruf, pendidikan itu penting karena untuk mencari ilmu dan menambah wawasan. Pendidikan anak merupakan usaha sadar dan terencana sebagai upaya perwujudan pembentukan dan pengembangan diri untuk meningkatkan kualitas insan yang masih mengalami perkembangan secara fisik maupun intelektual. Gerakan *Go Green* yang dilakukan Kelompok KKN Desa Cibenda merupakan suatu upaya untuk meningkatkan rasa nasionalisme peserta didik di SMPN 5 Ciemas. Dengan cara memberikan pemahaman, kesadaran dan pemaksaan agar peserta didik mempunyai kesadaran akan pentingnya mencintai lingkungan dan membudayakan hidup bersih dilingkungan sekolah.

Seni melukis yang diselenggarakan di SD 1 Cibenda merupakan kegiatan yang menarik minat anak-anak terhadap pembelajaran yang dikemas dengan bermain Bersama. Hal ini sangat disukai anak-anak dan menarik minat belajarnya agar lebih rajin, selain itu juga menunjukkan bakat setiap siswa. Sosialisasi pengenalan konsep *mathematical* dan *computational thinking* melalui aplikasi *scratch coding* untuk siswa SMPN 1 Cibenda bertujuan untuk menarik minat siswa dalam pendidikan terutama dibidang teknologi, Program Kerja ini memberikan gambaran terhadap para siswa bahwa teknik berpikir *Computational Thinking* sebagai sebuah pendekatan sangat penting dikuasai para siswa untuk membantu mereka menstrukturisasi penyelesaian masalah yang rumit. Dimana kecakapan *complex problem solving* dan berpikir kritis ini merupakan dua keahlian terpenting yang diperlukan pada masa mendatang menurut *World Economic Forum*. Dengan menguasai kecakapan ini maka para siswa akan lebih siap dalam bertahan dan bersaing di masa mendatang, di era dimana akan hilangnya beberapa profesi yang ada dan era dimana muncul profesi baru. Oleh karena itu, setiap program Kerja yang diselenggarakan oleh Kelompok KKN Desa Cibenda mempunyai tujuan untuk menarik minat masyarakat agar lebih sadar terhadap pentingnya pendidikan untuk masa depan anak.

4. KESIMPULAN

Betapa penting dan perlunya pendidikan itu bagi anak-anak, jelaslah pula bahwa anak-anak itu harus dididik atau mendapat pendidikan. Secara sederhana dapat kita simpulkan bahwa pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan, atau lebih jelas lagi pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat. Tidak peduli sebanyak apa harta yang dihasilkan, tidak merubah seberapa pentingnya pendidikan terutama untuk generasi muda agar mereka lebih banyak belajar dan tidak tertinggal oleh pesatnya perkembangan kecanggihan teknologi dari tahun ke tahun, jika pun sebagian besar masyarakatnya sudah memiliki bisnis sendiri, maka akan lebih bagus jika bisnis itu bisa dikembangkan dengan ilmu teknologi yang ditempuh dengan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Ibu. Ivana Lucia Kharisma M.Kom selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah mengarahkan mahasiswa selama berlangsungnya KKN di desa Cibenda, Kepada dosen-dosen lainnya yang ikut berpartisipasi melancarkan Kegiatan KKN, kepada Perangkat Desa yang sudah memberi arahan selama mahasiswa tinggal di desa, dan tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada rekan rekan semua yang sudah bekerja keras untuk menyukseskan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. W. R. (2021). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni. *Widyalyaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 381–391.
- Febiola, F., Supadmi, T., & Zuriana, C. (2022). ANALISIS BENTUK GERAK TARI NDUKHUNG DI DESA LAWE SUMUR KECAMATAN LAWE SUMUR KABUPATEN ACEH TENGGARA. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Seni, Drama, Tari & Musik*, 7(2).
- Kupers, E., Lehmann-Wermser, A., McPherson, G., & Van Geert, P. (2019). Children's creativity: A theoretical framework and systematic review. *Review of Educational Research*, 89(1), 93–124.
- Moha, I. (2019). *Resume Ragam Penelitian Kualitatif*.
- Pranoto, B., Utami, T., & Sunesti, Y. (2023). Pengembangan Desa Wisata Berjo Menuju SDGs Desa Mandiri dan Berkelanjutan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 12(2), 381–395.
- Septiani, D. A., Navida, E. T., Insany, G. P., Kharisma, I. L., Nuraeni, R., & Karisma, W. (2023). Membangun Minat Masyarakat Desa Cibenda Terhadap Pendidikan Untuk Generasi Selanjutnya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra*, 3(3), 229–236.
- Wulandari, W., Haftani, D. A., Ridwan, T., & Putri, D. I. H. (2021). Pemanfaatan Platform Scratch dalam Pembelajaran Koding di Sekolah Dasar untuk mengasah kemampuan Computational Thinking pada Siswa. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 495–504.
- Zuraidah, D. N., Apriyadi, M. F., Fatoni, A. R., Al Fatih, M., & Amrozi, Y. (2021). Menelisik platform digital dalam teknologi bahasa pemrograman. *Teknois Journal: Jurnal Ilmiah Teknologi-Informasi & Sains*, 11(2), 1–6.