BAB III
METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan ini penulis secara langsung mengikuti kegiatan sehari-hari yang ada di SDN Marga Asih Desa Cibeusi guna untuk mendapatkan sumber data yang diamati oleh penulis. Penulis merasakan aktivitas siswa-siswi terhadap perilaku guru dan murid dalam pembelajaran. Penulis merasakan kegiatan tersebut dan mampu mencari tahu kendala yang terjadi di SDN Marga Asih. Hingga akhirnya penulis mendapat kendala yang harus diselesaikan, hingga akhirnya penulis membuat kegiatan di bidang pendidikan. Penulis dengan berharap mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan cara membagi ilmu yang dimiliki oleh mahasiswa kepada siswa-siswi SDN Marga Asih. Maka dari kegiatan sehari-hari inilah penulis membuat program kegiatan tentang penerapan TIK.

Penulis langsung fokus mengajar di SDN Marga Asih Desa Cibeusi Kecamatan Ciater tentang penerapan teknologi informatika komunikasi dalam program dasar komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*) di SDN Marga Asih. Hal ini untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh para siswa-siswi di SDN Marga Asih. Sambil melakukan kegiatan tersebut, penulis dapat memperoleh data yang lebih lengkap, tajam, akurat dan sampai mengetahui kendala dari setiap individu guna untuk membantu dalam pembuatan laporan kegiatan KKL-PPM. Setidaknya ini merupakan langkah yang baik untuk mengabdi dan memberi pelayanan kepada siswa-siswi SDN Marga Asih.

Dan melakukan alat bantu lain seperti kamera sebagai metode dokumentasi guna untuk memotret bilamana penulis sedang melakukan pembicaraan dengan informan. Alat bantu tersebut untuk meningkatkan keabsahan akan lebih terjamin dan betul-betul sedang melakukan kegiatan wawancara sebagai pengumpulan data. Metode dokumentasi yang penulis

lakukan berbentuk tulisan, gambar, atau karya. Hal tersebut membantu untuk memperkuat bukti bahwa penulis sedang atau sudah melakukan kegiatan dalam penerapan teknologi informasi komputer dalam program dasar (*Microsoft Word* dan *Paint*).

Disaat penulis mengikuti kegiatan sehari-hari di SDN Marga Asih masih kurang jelas, penulis melakukan wawancara kepada narasumber yang sudah ditentukan oleh penulis. Hal tersebut untuk mengetahui penjelasan-penjelasan tentang pengetahuan teknologi informasi komputer, mencari permasalahan dalam kegiatan pengajaran TIK dan lain sebagainya. Penulis dengan lebih lengkap lagi sudah mendapatkan data yang layak untuk dijadikan dalam pembuatan laporan ini. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang ada relevansinya dengan pokok persoalan yaitu dalam penerapan teknologi informasi dalam program dasar komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*) di SDN Marga Asih Desa Cibeusi.

3.2 Kegiatan Kuliah Kerja Lapangan di Desa Cibeusi

Disaat pertama kali mahasiswa-mahasiswi Unikom terjun ke lapangan yaitu yang berada dilokasi Desa Cibeusi dengan mencoba untuk memulai merancang berbagai kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan yang akan dijalani oleh penulis serta anggota mahasiswa lainnya. Maka dari itu, kami mulai melakukan kegiatan pendataan, konsultasi dan survey yang meliputi keberadaan masyarakat, potensi wilayah, serta dalam bidang-bidang yang berkaitan dengan program kuliah kerja lapangan (KKL). Sehingga setelah penulis dan anggota lainnya melakukan konsultasi dan survey memulai untuk membuat pendataan yang dijadikan formulasi untuk pembuatan program yang akan diagendakan selama kegiatan kuliah kerja lapangan berlangsung.

Adapun kegiatan inventarisasi atas bidang-bidang yang berkaitan dengan bidang kegiatan kuliah kerja lapangan (KKL) tersebut. Kegiatan-

kegiatan yang penulis dan anggota lain lakukan dapat dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kegiatan Kuliah Kerja Lapangan di Desa Cibeusi

NO	WAKTU DAN TEMPAT	NAMA KEGIATAN	BENTUK KEGIATAN	SASARAN	PENANGGUNG JAWAB
1.	Selasa, 16 Juli 2013 s/d Kamis, 26 Juli 2013 (10 Hari) Pukul:15.30-17.30 WIB Lokasi: Mesjid Jami Al-Ikhlas Desa Cibeusi	Desa Cibeusi Islami	Pesantren Kilat Ramadhan Tadarusan Al-Qur‘an. Memberikan Pengajaran Baca dan Tulis Al-Qur‘an. Memberikan Ilmu tentang Akidah dan Fiqih. Memberikan Pengajaran Praktek Sholat Fardu. Pengajian Bersama dan Tausiyah. Mengadakan perlombaan-	Warga masyarakat dan anak kecil RT.02/RW.07 Desa Cibeusi	Desa: Tokoh Kemasyarakatan dan Kegamaan dan Tokoh Kepemudaan dan Karang Taruna Mahasiswa: Agus Nugraha (**Koordinator**) Shela Damayanti Putri (**Koordinator**) Agus Deny Rahmat Hidayat (**Koordinator**) Fitri Puspa Ekasari Aay Asmarayadi

			perlombaan kejuaraan seperti lomba BTQ, Cerdas-Cermat, Adzan dan Pidato.		Resa Fahmi Intan Putri Rahayu Ikra Rahardian Permadi Arsy Yandie Herdyansah
2.	Jumat, 19 Juli 2013 Pukul : 07.00 – 09.30 WIB Lokasi: RT.02/RW .07 Desa Cibeusi	Cibeusi Asri dan Sehat (Jumat Bersih)	Membersihk-an jalan umum, gang, parit-parit dan sungai dari berbagai macam sampah yang ada. Sosialisasi tentang Pentingnya Kesadaran Lingkungan dalam Menciptakan Lingkungan yang Sehat dan Indah.	Warga masyarak at RT.02/RW .07 Desa Cibeusi	Desa: Ketua RT 02 dan Ketua RW.07 Desa Cibeusi Mahasiswa: Resa Fahmi **(Koordinator)** Cikia Adelwin Zendrato **(Koordinator)** Tommy Budiana Utama **(Koordinator)** Ikra Rahardian Permadi Arsy Altein Siwalette M. Jamain Soamole Suherman

					Agus Deny Rahmat Hidayat Agus Nugraha Intan Putri Shela Damayanti Putri Fitri Puspa Ekasari Muamar Khadafi Andri Nugraha Theodorus GJ. Batlejery
3.	Senin-Selasa, 22-23 Juli 2013 Pukul : 10.00-12.00 WIB Lokasi: SDN Marga Asih	Pelatihan Aplikasi Komputer (*Paint and Microsoft Word*)	Memberikan pelatihan dan pengajaran tentang *visual basic Paint and Microsoft Word*. Mengadakan *games* perlombaan *picture desain*. Diakhir diharapkan peserta mampu dan	Siswa dan Siswi SD	Desa: Kepala Sekolah SDN Mahasiswa: Yandie Herdyansah **(Koordinator)** Altein Siwalette **(Koordinator)** Agus Deny Rahmat Hidayat Muamar Khadafi Fimbay **(Koordinator)** M. Jamain Soamole

			menguasai : Meghidupka-n dan mematikan Aplikasi Komputer. Menguasai aplikasi *paint*. Menguasai aplikasi *microsoft word*.		Andri Nugraha Ronald Al Kausar Fitri Puspa Ekasari Suherman Resa Fahmi Ikra Rahardian P. Arsy Agus Nugraha Intan Putri Rahayu Theodorus G.J. Batlajery Shela Damayanti Putri Aay Asmarayadi Cikia Adelwin Z. Tommy Budiana Utama Adi Rusmana
4.	Rabu-Kamis, 24-25 Juli 2013 Pukul : 13.00-Selesai Lokasi:		Pertandinga-n Futsal Desa Cibeusi	Mayarakat Desa Cibeusi	Desa: Tokoh Kepemudaan dan Karang Taruna Mahasiswa: Suherman

	GOR Bukti Pangasih				**(Koordinator)** Theodorus G.J. Batlajery **(Koordinator)** Tommy B.U Muamar Khadafi Fimbay Altein Aay Asmarayadi Cikia Adelwin Andri Nugraha
5.	Kamis-Jumat, 26-27 Juli 2013	Komunitas Masyarakat Desa Cibeusi (Komasi) dan *Blog Net Cibeusi*	Membuat Komasi pengrajin (Sapu Uyun, Beras hitam, Gula Aren, dan Olahan Makanan). Membuat kemasan hasil pengrajin secara tradisional dan modern . Pemasaran dan Promosi desa melalui	Masyarak-at pengrajin Sapu Unyun, Beras Hitam, Gula Aren dan Olahan Makanan.	Desa: Tokoh Kepemudaan dan Karang Taruna Mahasiswa: Ikra Rahardian **(Koordinator)** Ronald Al Kausar **(Koordinator)** Agus Deny Rahmat Hidayat Yandie Herdyansah Fitri Puspa Ekasari

			pembuatan *Blog Net* Desa.		Intan Putri Rahayu Shela Damayanti Putri
6.	Senin, 30 Juli 2013 Pukul : 11.00-selesai Lokasi : Gapura Desa Cibeusi	Perbaikan Gapura Desa Cibeusi	Perbaikan dan pengecetan ulang Gapura Selamat Datang Desa Cibeusi		Desa: Tokoh Kepemudaan dan Karang Taruna Mahasiswa: Andri Nugraha Ronald Al Kausar Fitri Puspa Ekasari Suherman M. Jamain Soamole Resa Fahmi Muamar Khadafi Fimbay Ikra Rahardian P. Arsy Agus Deny Rahmat Agus Nugraha Theodorus G.J. Batlajery Intan Putri

					Rahayu Altein Shela Damayanti Putri Aay Asmarayadi Cikia Adelwin Yandie Herdyansah Adi Rusmana Tommy Budiana Utama

3.3 Pengenalan Teknologi Informasi Komunikasi dan Program Dasar Komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*)

Teknologi komunikasi Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yaitu proses pengoperan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna. Teknologi komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke perangkat yang lainnya. Atau dengan kata lain teknologi komunikasi adalah perangkat keras yang memungkinkan individu mengumpulkan, mengolah dan saling bertukar informasi dengan individu lain.

Pada dasarnya komputer merupakan suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input, mengolah input dengan menggunakan suatu program yang tersimpan didalam memori komputer, memberikan output yang berupa informasi dan dapat menyimpan program serta hasil pengolahan dalam suatu media penyimpanan seperti hardisk, flashdisk atau penyimpanan lainnya. Pengenalan tentang komputer contohnya ialah pengenalan *Microsoft Word*, *Paint,* macam-macam perangkat keras,

macam-macam perangkat lunak, cara untuk menghidupkan komputer, mematikan komputer, dan lain-lain.

Dalam pengenalan TIK ini penulis mempersempit pada pembahasan tentang program dasar yang perlu diketahui sejak dini, seperti *Microsoft Office* yang dipersempit lagi dengan menjelaskan satu bagian dari *Microsoft Office* yaitu *Microsoft Office Word* dan dalam mengolah gambar penulis akan mengenalkan serta menjelaskan pada program *Paint.* Hal tersebut merupakan suatu aplikasi yang dibutuhkan di era modern ini. Menurut penulis, pengenalan program dasar ini memang harus ditingkatkan dan dikembangkan secara terus menerus dan tahap demi tahap perkembangan tersebut akan lebih baik dari sebelumnya.

Penulis menjelaskan bahwa *Microsoft Word* merupakan salah satu program yang berfungsi sebagai pengolah kata. Banyak terdapat fasilitas dalam software ini, yang mampu menunjung berbagai keperluan bagi para penggunanya, mulai dari pengetikan teks, penyusunan naskah atau pun proposal, laporan, karya ilmiah, surat lamaran kerja dan pembuatan diagram atau tabel serta menyisipkan berbagai objek gambar dalam tulisan.

Penulis juga menjelaskan Program *Paint* ini merupakan salah satu program bawaan Windows untuk meng-edit gambar secara sederhana, Menggambar memang mengasyikan, apalagi bagi kita-kita yang memang hobi menggambar.Apa saja ingin kita gambar, pemandangan, binatang, pesawat terbang, kapal, kereta api, dan lain-lain. Pokoknya banyak yang bisa kita gambar dalam program ini. Penulis berharap bisa membantu mereka yang baru mengenal komputer agar bisa menggunakan menu *Windows* (khususnya *Paint*) secara maksimal.

Kegunaan kedua program tersebut memang sering dijumpai pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Tidak jauh dari segala kegiatan yang dilakukan oleh murid disaat membuat tugas makalah dalam misalnya bentuk aplikasi *Microsoft Word* dan menggambar sesuatu yang mereka inginkan dengan aplikasi *Paint*.

Pada tingkat Sekolah Dasar pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ditekankan pada:

1 Aspek konsep, pengetahuan dan Operasi Dasar. Yang mencakup pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara sederhana; lingkungan belajar sehat dengan peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi; perangkat lunak menggambar dan perangkat lunak pengolah kata.
2 Aspek Pengolahan Informasi untuk Produktivitas. Aspek ini mencakup penggunaan ikon menggambar; penggunaan fitur; dan penggunaan fungsi ikon pengolah kata.
3 Aspek Pemecahan Masalah, Eksplorasi dan Komunikasi. Aspek ini mencakup mewarnai; membuat dan mengolah gambar; mengolah dokumen; dan mengitegrasikan gambar, teks, table dan grafik.

Ketiga aspek tersebut saling mendukung dalam membentuk suatu kompetensi. Kompetensi siswa yang terbentuk dari aspek Konsep, pengetahuan, dan operasi dasar atau aspek Pengolahan informasi untuk produktifitas akan membangun kompetensi dari aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi.

3.4 Pelaksanaan Kegiatan Penerapan TIK Pada Program Dasar *(Microsoft Word* dan *Paint)*

Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dilaksanakan dengan berbagai penuturan dari penjelasan kegiatan-kegiatan diatas, penulis membuat beberapa rencana program kerja dalam bidang pendidikan yakni, Penerapan Teknologi Informasi Komputer Pada Program Dasar *(Microsoft Word* dan *Paint)* yang berorientasi pada siswa-siswi SDN Marga Asih Desa Cibeusi. Program ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperkenalkan dan mengolah perangkat lunak tersebut yang ditujukan kepada para siswa-siswi SDN Marga Asih Desa Cibeusi.

Tabel 3.2 Kegiatan Penerapan TIK Pada Program Dasar Komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*)

No	Kegiatan	Peran Pengajar
1.	Pengajar menyampaikan program dasar komputer (*Ms.Word* dan *Paint*) dan mempersiapkan siswa	Pengajar menjelaskan tujuan media pembelajaran program dasar komputer (*Ms.Word* dan *Paint*)
		Pengajar menginformasikan latar belakang pelajaran program dasar komputer (*Ms.Word* dan *Paint*)
		Pengajar menjelaskan pentingnya mempelajari program dasar komputer (*Ms.Word* dan *Paint*)
		Pengajar mempersiapkan siswa untuk belajar program dasar komputer (*Ms.Word* dan *Paint*)
2.	Pengajar mendemonstrasikan keterampilan dan memperesentasikan pengetahuan TIK (*Ms.Word* dan *Paint*)	Pengajar memberikan materi program dasar komputer (*Ms.Word* dan *Paint*) dengan benar
		Pengajar mempraktekkan materi program dasar komputer (*Ms.Word* dan *Paint*) dengan benar
		Pengajar memberikan informasi program dasar komputer (*Ms.Word* dan *Paint*) tahap demi tahap (secara berurutan)

3.	Pengajar membimbing pelatihan TIK (*Ms.Word* dan *Paint*)	Pengajar telah menyiapkan bahan atau materi materi TIK (*Ms.Word* dan *Paint*)
		Pengajar memberikan bimbingan saat pelatihan TIK (*Ms.Word* dan *Paint*)
4.	Pengajar mengecek pemahaman dan memberikan evaluasi TIK (*Ms.Word* dan *Paint*)	Pengajar mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas TIK (*Ms.Word* dan *Paint*) dengan baik
		Pengajar memberi evaluasi terhadap tugas / kegiatan TIK (*Ms.Word* dan *Paint*) yang telah dilakukan

Adapun program kegiatan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dengan rincian yang dibuat dalam bentuk laporan harian yang laporannya sebagaimana dipaparkan secara umum dari program kegiatan penulis meliputi beberapa hal sebagai berikut :

1. Pengoperasian Program Dasar Komputer *(Microsoft Word* dan *Paint*)

a. Pengenalan Perangkat Komputer Atau Laptop Kepada Siswa

Penulis dan anggota KKL yang membantu dalam melaksanakan program ini memperkenalkan perangkat komputer atau laptop kepada siswa-siswi kelas IV, V dan VI. Ada sebagian besar siswa yang belum mengenal apa itu komputer atau laptop dan ada juga beberapa siswa yang sudah tahu dan sudah bisa mengoperasikan perangkat tersebut.

b. Pengenalan Program Dasar Komputer Kepada Para Siswa *(Microsoft Word* dan *Paint*)

Pada tahap pengenalan perangkat lunak pada siswa yang meliputi *Microsoft Office* penulis lebih mempersempit lagi pada *Microsoft Word* dan *Paint.* Disini penulis melihat masih kurangnya dalam pengetahuan tentang program dasar komputer *Microsoft Word* dan *Paint* pada siswa–siswi SDN Marga Asih. Hal ini dikarenakan tidak adanya sosialisasi secara serius tentang perangkat tersebut kepada siswa sebelumnya.

c. Mengoperasikan Perangkat Komputer Atau Laptop Secara Bebas

Penulis dan anggota KKL yang membantu pada kegiatan ini membiarkan siswa–siswi SDN Marga Asih Desa Cibeusi yang menunggu giliran untuk menggunakan atau mengoperasikan perangkat tersebut.

2. Pelaksanaan Pengoperasian Program Dasar Komputer *(Microsoft Word* dan *Paint*)

a. Mengoperasikan program *Microsoft word.*

Program *Microsoft Word* ini merupakan program dalam pengolahan kata yang penulis katakan kepada siswa–siswi SDN Marga Asih Desa Cibeusi, pada program dasar ini masih mendapatkan kesulitan yang dihadapi. Penulis dan anggota KKL membantu dalam mengajarkan cara pengoperasian aplikasi program dasar tersebut kepada para siswa agar tidak kaku mengetiknya karena kebanyakan siswa masih kaku untuk mengetik pada *keyboard* perangkat komputer / laptop.

b. Mengoperasikan program *Paint*

Program *Paint* adalah program yang dibuat untuk mengolah dan membuat gambar dengan alat–alat yang tersedia pada aplikasi tersebut, program ini sangat di gemari siswa–siswi SDN Marga Asih Desa Cibeusi karena pada umumnya anak–anak lebih suka menggambar dari pada mengolah kata, hal ini ini yang penulis lihat dari antusias siswa–siswi SDN Marga Asih Desa Cibeusi.