

PERANCANGAN TAMAN BELAJAR ONLINE TERBUKA DI BUKIT PAMULANG INDAH RW 09/013

Eka Wirajuang Daurrohmah¹, Hendrian², Nindya Farah Dwi Puspitasari³, Anton Robiansyah⁴
Fakultas Ekonomi, Universitas Terbuka, Banten^{1,2,3,4}
ekawirajuang@ecampus.ut.ac.id; ian@ecampus.ut.ac.id; nindyafarah@ecampus.ut.ac.id;
anton.robiansyah@ecampus.ut.ac.id

ABSTRAK

Perancangan taman belajar online terbuka ini bertujuan untuk memudahkan warga di Bukit Pamulang Indah (BPI) RW 09/013 dalam berkumpul dengan menyediakan kegiatan belajar online sehingga dapat menambah pengetahuan. Kegiatan perancangan dilakukan untuk memudahkan kegiatan warga di BPI yang suka berkumpul dengan memberikan kegiatan tambahan ilmu melalui media online. Ilmu yang ditawarkan antara lain belajar tentang manajemen keuangan keluarga, wirausaha dan hidroponik. Hasil yang ditargetkan dari kegiatan ini antara lain terjadinya interaksi sosial dengan kegiatan yang bermanfaat dan peningkatan pengetahuan berdasarkan pembelajaran yang dipilih. Perancangan taman belajar online terbuka merupakan kegiatan yang sangat dibutuhkan warga dalam meningkatkan pengetahuannya dengan memanfaatkan internet. Perancangan taman belajar online terbuka memberikan kontribusi bagi peningkatan pengetahuan bagi masyarakat khususnya warga BPI.
Kata Kunci : Taman Belajar Online; Taman Belajar Terbuka; Bukit Pamulang Indah.

ABSTRACT

The design of an open online learning park aims to facilitate residents in Bukit Pamulang Indah (BPI) RW 09/013 in gathering by providing online learning activities so they can increase their knowledge. Design activities are carried out to facilitate the activities of resident in BPI who like to gather by providing additional knowledge activities through online media. The knowledge offered include learning about family financial management, entrepreneurship and hydroponics. The results targeted by this activity include the occurrence of social interaction with useful activities and increasing knowledge based on the selected learning. The design of an open online learning park is an activity that is needed by the resident in increasing their knowledge by utilizing internet. The design of an open online learning park contributes to increasing knowledge for the community, especially BPI residents.

Keywords : Online Learning Park; Open Learning Park; Bukit Pamulang Indah.

PENDAHULUAN

Berkumpul telah lama menjadi sebuah tradisi di Indonesia (Ismaya & Santoso, 2019; Saprudin, 2019) baik di kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga manula. Berkumpul ini tidak hanya dalam wadah formal atau dalam suatu organisasi tetapi informalpun juga. Bahkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 mengatur mengenai kebebasan berkumpul ini dalam Pasal 28.

Aktivitas yang dilakukan ketika berkumpul bermacam-macam mulai dari yang berfaedah hingga unfaedah. Di pagi hari biasanya ibu-ibu akan berkumpul di warung/gerobak sayur dalam rangka berbelanja sembari berinteraksi dan bercerita satu sama lain. Pada sore hari biasanya anak-anak akan berkumpul dalam rangka bermain bersama atau mengaji di masjid. Pada sore hari juga para manula ini biasanya ada jadwal berkumpul entah itu untuk cek kesehatan, senam sehat dan lain sebagainya. Sore hari pula ibu-ibu biasanya ada perkumpulan PKK. Malam harinya biasanya remaja dan bapak-bapak akan berkumpul dengan sesamanya baik untuk arisan, ronda atau sekadar bermain remi.

Fenomena berkumpul ini intensitasnya akan semakin sering ketika hari libur dan ketika akan ada acara/hajat. Begitupula yang terjadi di kawasan perumahan Bukit Pamulang Indah.

Ketika berkumpul handphone seringkali menjadi barang yang lazim untuk selalu dibawa (IDN Research Institute, 2020) karena memang saat ini alat utama untuk komunikasi bagi kebanyakan orang adalah handphone (Ginting, 2019). Handphone merupakan teknologi yang sudah sangat melekat di masyarakat. Bahkan tidak jarang satu orang mempunyai lebih dari 1 handphone.

Pengguna handphone di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 355,5 juta pengguna (Websindo, 2019). Hal ini menandakan bahwa handphone sudah menjadi kebutuhan primer. Bahkan dalam berkumpul ada yang salah satu tujuannya ini untuk mabar game di handphone (Ramadhan, 2020) sehingga dapat dikatakan bahwa handphone ini juga merupakan alat dalam rangka mencapai tujuan.

Perangkat handphone yang paling banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia adalah smartphone yaitu sebanyak 60% (Websindo, 2019). Smartphone merupakan handphone yang dalam operasionalnya banyak membutuhkan akses internet. Internet merupakan salah satu sumber informasi yang cepat, mudah, murah dan dapat diakses dari mana saja (Makmur, 2019). Internet juga dapat menjadi sumber pengetahuan (Tiharita, 2018).

Berkumpul jika disertai dengan aktivitas-aktivitas yang berfaedah dengan memanfaatkan media yang ada seperti smartphone maka akan memberikan dampak tidak langsung pada pengetahuan masyarakat (Taopan et al., 2019). Namun, jika aktivitas yang dilakukan unfaedah maka hanya akan menghabiskan waktu tanpa ada sebuah hasil. Hal ini yang mendorong tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) untuk mengajukan diri merancang taman belajar online terbuka dalam rangka memfasilitasi masyarakat khususnya warga BPI RW 09/13 agar masyarakat yang berkumpul mendapatkan pengetahuan tambahan.

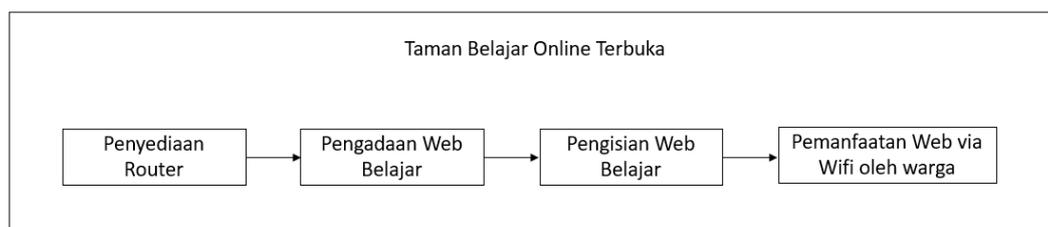
Bukit Pamulang Indah merupakan salah satu kawasan yang berkembang pesat di Pamulang. Warga BPI RW 09/13 adalah warga yang partisipatif. Hal ini ditandai dengan ada dan berjalannya organisasi bank sampah Melati Bersih di Perumahan BPI RW 09/13. Tingginya partisipasi masyarakat dapat diartikan juga bahwa interaksi sosialnya pun tinggi (Putriani et al., 2018).

Tujuan dari dirancangnya taman belajar online terbuka adalah memfasilitasi warga dalam berkumpul dengan aktivitas belajar secara online sehingga dapat menambah pengetahuan masyarakat. Jika taman belajar online terbuka ini dimanfaatkan lebih luas lagi maka dapat digunakan sebagai sarana penunjang ekonomi masyarakat baik secara individu maupun secara kolektif.

METODE

Berdasarkan analisa situasi yang telah dipaparkan di atas maka strategi yang dilakukan tim PkM adalah dengan merancang taman belajar online terbuka bagi warga BPI RW 09/13. Kegiatan perancangan ini adalah untuk memfasilitasi aktivitas masyarakat dengan memberikan aktivitas penambahan knowledge melalui media online yang dapat diakses oleh semua kalangan tanpa memandang usia maupun jenis kelamin. Berikut merupakan desain alur solusi yang ditawarkan dapat dilihat pada Gambar 1.

Rangkaian perancangan pertama adalah dengan menyediakan wifi melalui router dan pengadaan web belajar. Pengadaan web belajar terdiri dari pembuatan content pembelajaran dan pembuatan web. Web dapat diakses oleh masyarakat baik melalui sambungan wifi yang telah disediakan maupun menggunakan akses internet lainnya.



Beberapa tahapan strategi yang dilakukan Tim PkM antarlain tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelepasan. Tahapan yang pertama adalah tahapan persiapan. Tahapan persiapan dibagi menjadi 3, yaitu:

- a. Melakukan sosialisasi dan focus group discussion (FGD) dengan masyarakat terkait pembelajaran yang ditawarkan dan tempat/spot pemasangan router
- b. Survey lokasi
- c. Mencari informasi mengenai perangkat router dan provider yang akan digunakan

Tahapan yang kedua antara lain:

- a. Pembelian router dan kartu provider
- b. Pembelian web hosting dan domain
- c. Analisa sumber dan perancangan content pembelajaran
- d. Pengisian content ke dalam web belajar
- e. Evaluasi content yang telah tertuang di dalam web dan evaluasi tampilan web

Tahapan ketiga yaitu pelepasan terdiri dari pemasangan router dan penyerahan router serta web belajar kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan taman belajar online terbuka merupakan solusi hasil analisa situasi di BPI RW 09/13 oleh Tim PkM. Smartphone merupakan kebutuhan setiap orang sehingga internet pun menjadi kebutuhan utama. Selain itu, dengan adanya web belajar yang dapat diakses dengan smartphone ataupun laptop diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat.

Kegiatan PkM telah dilaksanakan selama 3 bulan dari bulan agustus hingga oktober 2021. Kegiatan perancangan diawali dengan persiapan berupa sosialisasi dan FGD dengan masyarakat yang diwakili oleh ketua RT, ketua PKK, tokoh masyarakat, dan tokoh pemuda secara daring dan luring. Sosialisasi dan FGD menghasilkan tema content pembelajaran yang diperlukan oleh masyarakat. Selain itu, sosialisasi juga ditindaklanjuti dengan survey lapangan terkait lokasi pemasangan router untuk penyediaan wifi di ruang publik dan router apa yang sekiranya sesuai dengan kondisi ruang publik yang digunakan. Ruang publik yang digunakan yaitu gazebo milik RW yang biasa digunakan oleh masyarakat untuk beraktivitas. Tahap persiapan diakhiri dengan tim PkM melakukan pencarian informasi mengenai router dan provider yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

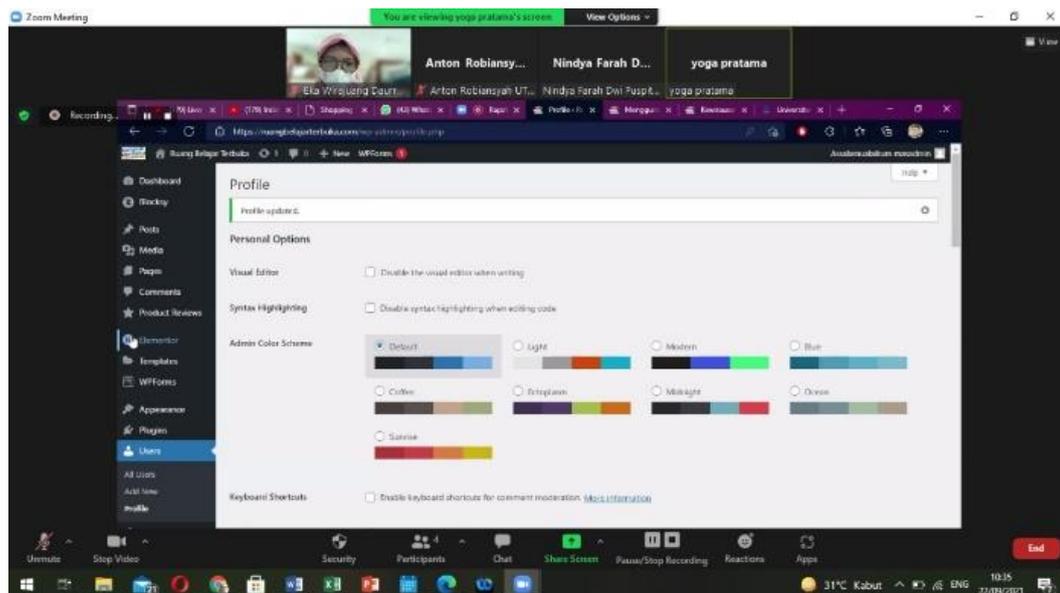
Pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi dua koridor yaitu terkait wifi dan terkait web. Wifi disediakan dengan pembelian router dan data provider setelah dilakukan analisa kebutuhan. Web belajar yang dihasilkan merupakan hasil dari pembelian hosting dan domain serta diisi dengan content-content pembelajaran.

Content pembelajaran dikembangkan oleh tim PkM berdasarkan analisa sumber dan dirancang sesuai dengan gaya bahasa serta model content yang beragam sehingga mudah dipahami oleh masyarakat. Sumber content antaralain dari buku, modul maupun pakar. Tema content pembelajaran yang dibuat merupakan hasil FGD yang meliputi pembelajaran manajemen keuangan keluarga, pembelajaran wirausaha dan pembelajaran hidroponik.

Setelah web dibuat dan content dipastikan siap untuk digunakan kemudian content tersebut dituang ke dalam web. Content yang dituang di dalam web diatur dengan mempertimbangkan User Interface (UI) dan User Experience (UX) sehingga web menjadi user friendly. Tahap akhir dari pelaksanaan adalah evaluasi content yang telah tertuang di dalam web dan evaluasi tampilan web. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa content telah di tempatkan sesuai dengan urutannya dan mudah untuk digunakan serta dipelajari oleh masyarakat.



Gambar 2. Tampilan Awal Web



Gambar 3. Evaluasi Content dan Tampilan Web

Tahapan terakhir dari kegiatan PkM ini adalah pelepasan yang diawali dengan pemasangan router di ruang publik yang telah disepakati yaitu di gazebo RW. Router disetting menjadi 2 macam yaitu untuk admin dan untuk warga. Penyetingan tersebut bertujuan untuk mengurangi peluang jika ada yang akan menyabotase wifi yang disediakan. Kegiatan PkM diakhiri dengan penyerahan router dan web belajar kepada masyarakat agar dapat digunakan untuk menunjang aktivitas masyarakat dan menambah pengetahuan masyarakat.



Gambar 4. Kegiatan Pemasangan *Router*



Gambar 5. Launching PkM Perancangan Taman Belajar *Online* Terbuka

SIMPULAN

Kegiatan PkM di BPI RW 09/13 telah berjalan dengan lancar. Masyarakat sangat mendukung adanya PkM ini yang terbukti dengan kehadiran tokoh-tokoh masyarakat setiap kegiatan yang melibatkan masyarakat. Produk yang dihasilkan dari PkM adalah router untuk masyarakat dan web belajar yang berisi content pembelajaran manajemen keuangan keluarga, kewirausahaan dan hidroponik yang dapat diakses oleh masyarakat. Tema content pembelajaran yang ditawarkan masih sangat minim karena keterbatasan waktu dan tenaga. Kegiatan perancangan ini juga merupakan kegiatan permulaan dari tim dan mitra. Mitra berharap akan ada pembelajaran secara offline seperti praktik pembuatan hidroponik di program selanjutnya sehingga kegiatan selanjutnya dapat memperkaya tema content ataupun mengadakan pembelajaran secara offline.

REFERENSI

- Ginting, M. D. (2019). Penggunaan Telepon Genggam pada Masyarakat di Wilayah Perbatasan: Survei pada Kecamatan Tanjung Beringin, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara. *Jurnal PIKOM: Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan*, 20(1), 58–69.
- IDN Research Institute. (2020). Indonesia Millennial Report 2019. Report. IDN Research Institute dan Alvara Beyond Insight: ttp.
- Ismaya, E. A., & Santoso. (2019). Studi pada Mata Kuliah Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial. Refleksi Edukatika: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 128–137.
- Makmur, T. (2019). Revolusi Sumber-Sumber Informasi di Internet dan Hubungannya dengan Masyarakat Informasi. *Al-Kuttab: Jurnal Kajian Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 1(1), 46–55.
- Putriani, R., Tenriawaru, A. N., & Amrullah, A. (2018). Pengaruh Faktor-Faktor Partisipasi Terhadap Tingkat Partisipasi Petani Anggota P3A dalam Kegiatan Pengelolaan Saluran Irigasi. *Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*, 14(3), 263–274.
- Ramadhan, M. M. (2020). Self-Control dalam Game Online: Studi Deskriptif Kualitatif Self Control Gamer PUBG Mobile (Player Unknow's Battle Grounds) Remaja SMA Kota Surakarta. *Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945.
- Saprudin. (2019). Dampak Tradisi Begawe Merarik Terhadap Sosial Ekonomi Masyarakat Islam Sasak di Kota Mataram. *Nurani*, 19(1), 119–126.
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(1), 61–74.
- Tiharita, R. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Media Internet dalam Pembelajaran melalui Blended Learning. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 24–31.
- Websindo. (2019). Indonesia Digital 2019. <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/> diakses pada 13 Maret 2021.