

LAPORAN AKHIR
PROGRAM IPTEKS BAGI MASYARAKAT / PKM



PKM Kelompok Anak-anak GMA Community
Kota Makassar

Oleh:

Sirmayanti, S.T., M. Eng., P.hD	NIDN: 00030037902 (Ketua)
Irmawati, S. Pd., M.Pd	NIDN: 0020128302 (Anggota)
Dra. Afdaliah, M.M	NIDN: 0022076602 (Anggota)

**Dibiayai oleh DIPA Politeknik Negeri Ujung Pandang,
Sesuai dengan surat perjanjian Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada
Masyarakat Nomor Kontrak: 015/PL10.13/PM/2018
Tanggal: 3 April 2018**

POLITEKNIK NEGERI UJUNG PANDANG
2018

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul IbM : IbM Kelompok Anak-anak GMA Community Kota Makassar
2. Nama Mitra Program IbM: GMA Community Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar
3. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Sirmayanti, S.T., M.Eng., P.hD
 - b. NIDN : 00030037902
 - c. Jabatan/Golongan : Lektor/Penata Tk. I/ III d
 - d. Jurusan/Fakultas : Teknik Telkom / Teknik Elektro
 - e. Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Ujung Pandang
 - f. Bidang Keahlian : Teknik Telekomunikasi Seluler dan Komunikasi Data
- a. Alamat Kantor/Telp/Faks/sure : Jl. Perintis Kemerdekaan Km.10
Makassar/0411585367/0411586043/
pnup@puliupg.ac.id
4. Anggota Tim Pengusul
 - a. Jumlah Anggota : Dosen 2 orang
 - b. Nama Anggota I/bidang keahlian : Irmawati, S.Pd., M.Pd / Bahasa Inggris
 - c. Nama Anggota II/bidang keahlian : Dra. Afdaliah, M.M / Bahasa Inggris
 - d. Mahasiswa yang terlibat : 3 orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra :
 - a. Wilayah Mitra (Desa/Kecamatan) : Jl. Dg Ramang Kel. Pai Kec. Biringkanaya
 - b. Kabupaten/Kota : Makassar
 - c. Propinsi : Sulawesi Selatan
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 10 km
6. Luaran yang dihasilkan : Modul pelatihan/buku pedoman praktis
7. Jangka waktu pelaksanaan : 8 bulan
8. Biaya Total : Rp 8.000.000,00

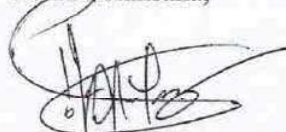
Makassar, 12 November 2018

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Elektro PNUP



Dr. Ir. Hafsa Nirwana, M.T
NIP. 196404051990032002

Ketua Pelaksana,



Sirmayanti, S.T., M.Eng., P.hD
NIP. 197903302001122001

Mengetahui,
Pembantu Direktur I PNUP



Ibrahim Abduh, S.ST., M.T
NIP. 196805141993091001

Menyetujui,
Ka. UPPM PNUP,



Ir. Suryanto, M.Sc., Ph.D
NIP. 195908261988031002

RINGKASAN

GMA community menyelenggarakan kegiatan *after school English Fun* yakni program belajar Bahasa Inggris dalam bentuk permainan yang dilaksanakan di setiap waktu sore dan hari libur. Metode pengajaran yang diberikan masih seputar kegiatan acak/spontanitas (random activity) tanpa dilengkapi dengan rencana pembelajaran yang lengkap. Selain itu, anak-anak di GMA community juga memiliki kemampuan yang baik dan kesenangan dalam memainkan smartphone/gadget. Oleh karena itu, salah satu metode pengajaran yang diusulkan adalah sistem belajar interaktif *English Fun* melalui media teknologi smartphone.

Kepemilikan dan bolehnya anak-anak menggunakan smartphone tidak terlepas dari peranan orangtuanya. Alasan paling umum yang sering dijumpai adalah untuk membuat anak bisa duduk tenang dan tidak mengganggu kegiatan orang tuanya atau untuk membahagiakan anak dengan memberikan mereka hadiah gadget dengan berbagai macam aplikasi game, video dan aplikasi pembelajaran. Penggunaan smartphone bagi anak-anak di kalangan Griya Mulia Asri (GMA) community merupakan bukan hal yang tabu pula dan mereka sangat mahir menggunakannya. Para orangtua mempercayakan anak-anaknya menggunakan gadget dengan harapan dan tujuan untuk merangsang mengikuti trend perkembangan teknologi terbaru dan juga untuk mendukung aspek akademis and skill motoric mereka.

Kegiatan Ipteks bagi Masyarakat (IbM/PKM) ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan wawasan tambahan tentang efektifitas penggunaan MobileApp smartphone bagi kelompok anak-anak di GMA Community pada kegiatan *English Fun*. Kegiatan ini telah dilaksanakan dalam rangka mendukung penggunaan kemajuan teknologi smartphone sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini telah menekankan sisi positive penggunaan berbagai aplikasi dari smartphone dan menjauhi seminim mungkin penggunaan yang salah terhadap akses gadget yang dapat merugikan anak-anak GMA community kota Makassar.

PRAKATA

Bismillahirrahmaanirrahim.

Dengan memanjatkan puji syukur atas limpahan segala rahmat kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas anugrahNya dan hidayahNya sehingga kegiatan IbM dengan judul:

IbM Kelompok Anak-anak GMA Community Kota Makassar

dapat dilaksanakan sesuai dengan waktu yang direncanakan.

Dengan selesainya penelitian ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada UPPM Politeknik Negeri Ujung Pandang atas kesempatan dan biaya yang diberikan untuk melakukan IbM ini. Terima kasih juga untuk semua jajaran pimpinan PNUP dan rekan-rekan staf pengajar program studi Teknik Telekomunikasi PNUP serta kepada semua pihak yang telah membantu.

Penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan hasil IbM ini serta keberlanjutan peningkatan kualitas dan manfaatnya. Semoga kegiatan ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pembangunan bangsa.

Makassar, November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman sampul	i
Halaman pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Prakata	iv
Daftar isi	v
Bab 1. Pendahuluan	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	4
Bab 2. Target dan Luaran	6
2.1 Target	6
2.2 Luaran	6
Bab 3. Metode Pelaksanaan	7
Bab 4. Kelayakan Perguruan Tinggi	8
Bab 5. Hasil dan Luaran yang dicapai	11
Bab 6. Kesimpulan dan Saran	16
6.1 Kesimpulan	16
6.2 Saran	16
Daftar Pustaka	17
LAMPIRAN-LAMPIRAN (Daftar Publikasi Hasil Kegiatan)	18

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Penggunaan smartphone dalam kegiatan komunikasi manusia semakin memudahkan aktifitas dan pemenuhan kebutuhan pada manusia itu sendiri. Smartphone dikenal sebagai perangkat telepon seluler (ponsel) pintar yang telah dilengkapi dengan berbagai kemudahan fasilitas untuk mengakses beragam aplikasi sistem telekomunikasi baik berupa komunikasi suara, teks/data, gambar dan video. Penggolongan smartphone kini sudah beragam, ada yang menyebutnya dengan gadget, yakni yang modelnya berupa ponsel biasa atau pun menyerupai notebook/tablet yang dilengkapi dengan akses kartu SIM voice/data. Pada situasi kekinian, smartphone semakin lebih mudah diperoleh baik dalam beragam type, ukuran dan harga yang cukup terjangkau. Oleh karena itu keberadaan smartphone yang digandeng dengan pelayanan sambungan operator seluler dan industry provider ponsel kini sangat dirasakan sudah merupakan bagian kebutuhan utama seluruh manusia dan diminati baik kaum dewasa, orang tua dan bahkan anak-anak, Ameliola (2013). Saat ini pun telah banyak sistem aplikasi dalam smartphone seperti game online, editing gambar dan video, akses media social, percakapan group, dan lain-lain. Bidang aplikasi yang diterapkan juga telah memenuhi segala aspek baik bidang pendidikan, perdagangan, kesehatan, pertanian, hiburan, berita dan sebagainya.



Gambar 1.1. Kemudahan smartphone/gadget dimainkan oleh anak-anak.

Sebagian kini kepemilikan dan penggunaan smartphone sudah banyak bagi kalangan anak-anak, Novitasari (2016). Seperti pada Gambar 1.1, smartphone yang sudah tersebar dipasaran sangat dilengkapi kemudahan untuk mengaksesnya sehingga

anak-anak pun, walaupun tidak dilatih pun, mampu mengoperasikan smartphone tersebut dengan mudah. Kepemilikan dan bolehnya anak-anak menggunakan smartphone tentu tidak terlepas dari peranan orangtuanya. Alasan yang paling umum yang sering dijumpai adalah untuk membuat anak bisa duduk tenang dan tidak mengganggu kegiatan orang tuanya, Park (2014). Alasan umum lain adalah untuk membahagiakan anak dengan memberikan mereka hadiah gadget tersebut pada saat ulang tahunnya, yaitu dengan mengisi gadget tersebut dengan berbagai macam game, video dan aplikasi pembelajaran. Perkembangan zaman yang semakin maju ini menuntut kepada kalangan masyarakat manapun untuk memperoleh informasi secara mudah dan cepat yang semuanya sudah dapat diakses secara online. Namun penggunaan smartphone yang semakin meluas tentu saja tidak lepas dari dampak positif maupun dampak negatif bagi penggunanya, terutama bagi anak-anak itu sendiri, Vinayastri (2015).

Penggunaan smartphone bagi anak-anak di kalangan komunitas Griya Mulia Asri (GMA community) merupakan bukan hal yang tabu lagi. Walaupun tidak semua memilikinya, namun kemampuan mereka menggunakan gadgetnya untuk akses game online sudah sering dilakukan dan sangat mahir digunakan. Para orangtua mempercayakan anak-anaknya menggunakan gadget dengan harapan dan tujuan untuk merangsang mengikuti trend perkembangan teknologi terbaru dan juga untuk mendukung aspek akademis mereka, Hyunna (2013). Seorang anak dapat melakukan browsing (penjelajahan) dengan gadget agar mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang mereka dapat di sekolah sehingga tidak perlu bersusah payah mencari katalog buku di perpustakaan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pengetahuan, Palupi (2015).

Anak-anak GMA community merupakan perkumpulan anak-anak seputar wilayah kompleks perumahan Griya Mulia Asri 1 (GMA1). Lokasi perumahan ini berada di jalan Dg Ramang ORT 07 ORW 08 Kelurahan Pai Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Wilayah ini berada di sisi utara Kota Makassar atau kurang lebih sekitar 20 km dari pusat kota. Kompleks perumahan GMA1 termasuk dalam golongan cluster perumahan GMA yang banyak tersebar di sekitar perumahan kota Makassar, berada dalam wilayah dataran cukup tinggi dan memiliki lingkungan hijau yang nyaman dan asri. Jumlah kepala keluarga (KK) saat ini tercatat berjumlah 71 KK.

Perkumpulan anak-anak dalam GMA community saat ini masih dikategorikan sebagai anak-anak usia sekolah berusia 6-15 tahun dengan jumlah anak sekitar 50

orang. GMA community terbentuk sekitar bulan September 2016 atas inisiasi warga setempat dan didukung oleh pengurus ORT dan membentuk komunitas bersama untuk melaksanakan kegiatan ekstra-belajar diluar jam sekolah atau lebih dikenal dengan kegiatan *after school*. Kegiatan rutin *after school* GMA community yakni *English Fun*, Karate, Bahasa Arab dan Kemah & outbound akhir tahun.



Gambar 1.2. Salah satu kegiatan after school GMA community yaitu English Fun.

Sejak enam bulan dimulainya kegiatan *after school* GMA community, metode pengajaran yang diberikan masih seputar kegiatan acak (random activity) tanpa dilengkapi dengan rencana pembelajaran yang lengkap. Waktu kegiatan masih dibatasi setiap akhir pekan saja (Minggu pagi dan Sabtu/Minggu sore) karena disesuaikan dengan aktivitas warga setempat dan beberapa volunteer (sukarelawan) yang bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kelas kepada anak-anak. Gambar 1.2 menunjukkan kegiatan *after school* GMA community *English Fun*.

Usulan kegiatan Ipteks bagi Masyarakat (IbM/PKM) ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan wawasan tambahan tentang efektifitas penggunaan MobileApp smartphone bagi kelompok anak-anak di GMA Community pada kegiatan *after school English Fun*. Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam rangka mendukung penggunaan kemajuan teknologi smartphone sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini akan menekankan sisi positive penggunaan berbagai aplikasi dari smartphone dan menjauhi seminim mungkin penggunaan yang salah terhadap akses gadget yang dapat merugikan anak-anak GMA community.

1.2 Permasalahan Mitra

Dalam analisis situasi yang telah diuraikan di atas, anak-anak GMA Community dalam kemampuannya memiliki smartphone dan kelincahannya memainkan gadget mereka bermain online sebenarnya sudah sangat baik. Hal ini terlihat beberapa anak memiliki kecakapan untuk memainkan beberapa MobileApps atau aplikasi game tertentu dengan sangat antusias, namun masih saja tetap ketagihan untuk memainkannya terus. Berdasarkan pemantauan yang dilakukan, aplikasi game online yang digunakan pun cukup aman bagi anak-anak, dalam arti bahwa permainan ini masih wajar, cocok dan tidak berbahaya baik dari segi aspek pornografi atau dampak kekerasan lainnya. Dengan kemampuan inilah maka sebenarnya anak-anak GMA Community memiliki potensial yang baik dalam hal penguasaan penggunaan gadget yang bagus.

Dengan adanya potensial kemampuan memiliki gadget dan kemampuan memainkan gadget tersebut, maka untuk efektifitas kegiatan *after school* GMA Community akan diusulkan untuk menggunakan smartphone tersebut sebagai media belajar, dalam hal ini pada materi *English Fun*. Sejauh ini materi *English Fun* yang diberikan merupakan materi Bahasa Inggris dasar namun disajikan dalam bentuk permainan dan belajar santai. Materi Bahasa Inggris yang disajikan selalu berhubungan dengan hal keseharian yang mudah dipahami oleh anak-anak dan gampang digunakan dalam komunikasi informal mereka.

Pemberian wawasan tentang penggunaan smartphone dan gadget yang baik dan aman juga sangat dibutuhkan. Dengan diberikannya kebebasan anak-anak menggunakan smartphone dari orang tuanya dapat menimbulkan hal-hal negatif seperti ketergantungan bermain bersama gadgetnya, menumbuhkan rasa malas untuk mengerjakan kegiatan utama lainnya (PR, tugas sekolah, tuga rumah, ibadah, dll) dan dapat pula mempengaruhi pola pikir dan kebiasaan anak lainnya. Oleh karena itu sangatlah perlu bagi efektifitas kegiatan *after school* GMA Community untuk dilengkapi dengan pengenalan penggunaan gadget yang aman berupa sosialisasi dan diskusi ringan bersama anak-anak dan orangtuanya.

Pengelola, warga dan orang tua anak-anak GMA Community sebenarnya telah mengajari anak-anak bagaimana memberikan pengawasan yang baik tentang penggunaan samrtphone seperti membiasakan anak-anak memainkan gadgetnya pada saat setelah melaksanakan tugas utamanya, pada saat santai (tidak didalam kelas) dan kesempatan bermain di waktu luang namun dibatasi durasinya hanya beberapa

jam/menit saja. Namun bagi sistem pengawasan tersebut belum bisa mempengaruhi pola kebiasaan anak-anak karena metode yang digunakan kurang tepat. Informasi hanya disampaikan secara verbal tanpa memperlihatkan sampel-sampel dampak negatif yang sudah umum banyak terjadi. Bagi sebagian orang tua yang sibuk di luar rumah dan belum banyak meluangkan waktu untuk pengawasan lengkap bagi anak-anaknya, maka anak-anak akan merasa bebas menggunakan gadgetnya bahkan sering pula mengajak kawan-kawannya untuk bermain suntuk bersama. Selain itu, kebebasan memiliki gadget ini pun sampai tidak terawasi hingga sang anak membawanya sampai ke sekolahnya dan banyak kehilangan konsentrasi belajar karena sering mencuri waktu memainkannya di sekolah. Walaupun anak-anak juga berada di sekolah, pengawasan tidak bisa dilakukan secara menyeluruh, hingga setelah pulang sekolah kebiasaan ini pun kembali berlanjut dibiarkan sampai di rumah. Bagi orang tua yang tidak mendukung dalam pengawasan yang baik dan mendisiplinkan anak-anak untuk terbiasa hidup normal sangat dikawatirkan anak-anak dapat mudah terjerumus dalam kebebasan akses online. Dari pengamatan yang dilakukan selama ini, beberapa orang tua juga tidak memiliki pengetahuan yang cukup bagus tentang pengawasan gadget. Ini dibuktikan dengan banyaknya MobileApp yang tersimpan dalam gadget anak-anak yang mengandung aspek-aspek kekerasan, pornografi dan hal buruk lainnya karena kemudahan akses untuk mengunduh. Sebaiknya orang tua memiliki informasi daftar dan panduan penggunaan gadget bagi anak-anak.

Setelah dilakukan survey awal berupa pengamatan dan wawancara dengan sebagian anak-anak, warga dan sukarelawan, berikut ini dapat diidentifikasi permasalahan nyata yang dihadapi warga masyarakat anak-anak GMA Community RT 07 RW 05, antara lain adalah:

1. Bagaimana cara sosialisasi pengenalan teknologi *smartphone/gadget* yang baik dan aman bagi anak-anak GMA Community?
2. Bagaimana pola pengajaran *after school* GMA Community yang efektif dengan memanfaatkan penggunaan *smartphone/gadget* sebagai media pembelajarannya?
3. Bagaimana mengunduh berbagai MobileApp yang aman dan cocok bagi kebutuhan anak-anak untuk menunjang kemampuan akademik yang baik sehingga tidak terbentuk pemahaman bagi anak-anak bahwa gadgetnya bukan hanya untuk digunakan permainan game online saja?

BAB 2. TARGET DAN LUARAN

2.1 Target

Target utama dalam program IbM ini adalah anak-anak GMA Community. Dalam kegiatan sosialisasi (metode penyuluhan) maka anak-anak, pengelola (sukarelawan) GMA Community dan orang tua dari anak-anak menjadi target peserta dalam kegiatan ini.

2.2 Luaran

Kegiatan IbM ini akan dilaksanakan untuk memberikan solusi menyelesaikan dari uraian identifikasi permasalahan pada Tabel 2.1. Beberapa rumusan masalah tersebut terurai dengan luaran sebagai berikut:

Tabel 2.1. Luaran kegiatan IbM

No	Identifikasi Masalah	Luaran
1	Bagaimana cara sosialisasi pengenalan teknologi smartphone/gadget yang baik dan aman bagi anak-anak GMA Community?	Terselenggaranya Demo yang berisi pesan dan ajakan untuk penggunaan gadget yang baik
2	Bagaimana pola pengajaran <i>English Fun</i> GMA Community yang efektif dengan memanfaatkan penggunaan smartphone/gadget sebagai media pembelajarannya?	Terlaksananya teknik bermain & belajar terkait pengetahuan akademis dan skill komunikasi interaktif untuk materi after school bersama gadget masing-masing. Membuat program pengajaran untuk materi after school secara berkala.
3	Bagaimana mengunduh berbagai MobileApp yang aman dan cocok bagi kebutuhan anak-anak untuk menunjang kemampuan akademik yang baik sehingga tidak terbentuk pemahaman bagi anak-anak bahwa gadgetnya bukan hanya untuk digunakan permainan game online saja?	Tersedianya penggunaan beberapa mobileApp yang direkomendasikan berhubungan dengan materi After School.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini telah dilaksanakan pada tahun 2018 selama delapan bulan (April-November). Durasi delapan bulan ini termasuk persiapan, pelaksanaan teknis IBM, evaluasi dan laporan. Lokasi dan waktu pelaksanaan teknis PKM dilangsungkan di Community GMA di Jl. Dg Ramang Kelurahan Pai Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Adapun metode yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan pada mitra adalah:

- Observasi
- Pendekatan kekeluargaan/wawancara
- Penyuluhan/sosialisasi
- Praktek/Demo

Untuk mendukung terealisasinya metode yang ditawarkan diatas maka kegiatan PKM ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur kerja pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Rencana dan Metode kegiatan

<i>No</i>	<i>Rencana Kegiatan</i>	<i>Metode</i>
1	Pelaksanaan demo dan sosialisasi tentang informasi teknologi smartphone/gadget terkait pengenalan perangkatnya dan pemanfaatannya	Demo dan poster
2	Pembuatan silabus pengajaran <i>English Fun</i> GMA Community yang efektif dengan memanfaatkan media ajar smartphone/gadget	Diskusi dan obervasi teknik bermain & belajar terkait
3	Pelaksanaan demo teknik mengunduh berbagai MobileApp yang aman dan cocok bagi kebutuhan anak-anak yang direkomendasikan berhubungan dengan materi After Scho	Demo dan praktek aplikasi teknologi terkait mobileApp

BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Politeknik Negeri Ujung Pandang (PNUP) merupakan penyelenggara sistem pendidikan tinggi program vokasi bagi program pendidikan diploma 3 (D3) dan diploma 4 (D4). Program vokasi PNUP menyelenggarakan sistem pendidikan berorientasi pada keterampilan praktek (60%) dan teori kelas (40%). PNUP pada awalnya berada dibawah pengelolaan manajemen Universitas Hasanuddin (1987-1997) dan berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 082/0/1997 PNUP sudah dikelola secara mandiri. Saat ini PNUP sudah membuka 6 jurusan bidang rekayasa (jurusan Teknik Sipil, Teknik Listrik, Teknik Telkom, Teknik Kimia, Teknik Mesin, dan Teknik Konversi Energi) dan 2 jurusan bidang tata niaga (jurusan Administrasi Niaga dan Akuntansi).

Unit Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (UPPM) PNUP dalam peranannya sebagai lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat telah menghasilkan beberapa jenis karya penelitian dan kegiatan pengabdian masyarakat yang memiliki nilai manfaat bagi masyarakat dan industry. Selama ini UPPM telah menyelenggarakan pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat baik yang bersumber dari Dana Rutin PNUP maupun yang bersumber dari Dana DP2M Dikti dan Ristek serta penelitian Kerjasama Kelembagaan lainnya (PLN, ADB, dan sebagainya). Kinerja UPPM PNUP dalam melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat seperti pada Tabel 2.

Tenaga kependidikan (staf) PNUP terdiri atas tenaga pendidik dengan latar belakang pendidikan minimum S2 dan sudah memiliki puluhan staf bergelar S3. Terselenggaranya kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat di PNUP tidak terlepas dari kepakaran dan keprofesionalan masing-masing staf sesuai bidangnya dan terbukti jenis kegiatan penelitian dan pengabdian baik berskala local dan nasional sangat aktif dilaksanakan setiap tahunnya.

Fasilitas penunjang yang dimiliki PNUP saat ini sangat relevan dengan kebutuhan untuk pengelolaan kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat. Masing-masing jurusan dan program studi dilengkapi dengan fasilitas laboratorium dan bengkel serta tersebar hotspot wireless sehingga semua kegiatan pembelajaran dan penelitian dapat terselenggara dengan baik. Jurusan Teknik Elektro misalnya terdiri atas lima program studi, yaitu: Teknik Listrik (D3/D4), Teknik Telkom (D3), Teknik Elektronika (D3), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ D4) dan Teknik Multimedia

dan Jaringan (TMJ D3). Secara khusus bagi program studi Teknik Telkom, program studi ini memiliki fasilitas laboratorium dan bengkel antara lain: Laboratorium Frekuensi Tinggi dan Gelombang Mikro, Laboratorium Telkom, Laboratorium Pengukuran, Laboratorium Transmisi, Laboratorium Mikrokontroler dan Bengkel Pengukuran dan Perawatan.

*Tabel 4.1 Rekap Kinerja UPPM PNUP dalam kegiatan Pengabdian kepada masyarakat empat tahun terakhir**

Tahun	Program	Jumlah judul yang didanai
2013	IbM	29
	IbIKK	2
	IbK	1
2014	IbM	24
	IbIKK	1
	IbPE	1
2015	IbM	22
	IbIKK	1
2016	IbM	26
	IbIKK	3
2017	IbM	22
	IbIKK	3

**Sumber: UPPM Politeknik Negeri Ujung Pandang 2017*

Tim pelaksana kegiatan ini memiliki kepakaran yang sangat relevan dengan program yang akan dilaksanakan. Tim pelaksana berasal dari Jurusan Teknik Elektro dan Jurusan Akutansi PNUP. Tabel 4.2 berikut menunjukkan deskripsi tim dan tugasnya masing-masing.

Tabel 4.2. Deskripsi Tugas dan Anggota Tim Pengusul

<i>No</i>	<i>Nama</i>	<i>Instansi</i>	<i>Relevan skill</i>	<i>Tugas dalam Tim</i>
1	Sirmayanti, S.T., M.Eng, P.hD	Program Studi Teknik Telkom Jurusan Teknik Elektro PNUP	Teknik Radio Wireless Seluler	Koordinator, Mengkoordinir seluruh kegiatan dan anggota pelaksana dengan tugas perencana, pelaksana dan pengawas.
2	Irmawati, S. Pd., M. Pd	Program Studi Akutansi PNUP	Bahasa Inggris	Membantu ketua koordinator dalam melaksanakan peninjauan lapangan dan humas. Pelaksana sosialisasi ke GMA Community
3	Dra. Afdaliah. M.M	Program Studi Akutansi PNUP	Bahasa Inggris	Membantu ketua koordinator dalam melaksanakan pembinaan dan persiapan pelatihan.
4	Mahasiswa PNUP 3 orang	Jurusan Teknik Elektro dan Jurusan Akutansi PNUP		Membantu tim dalam kegiatan pelaksanaan.

BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Tabel 5.1 berikut menunjukkan hasil dan luaran yang akan/telah dicapai selama pelaksanaan kegiatan IBM ini. Persentasi pencapaian kegiatan adalah 100%.

Tabel 5.1. Rencana, Metode kegiatan dan hasil yang dicapai

<i>No</i>	<i>Rencana Kegiatan</i>	<i>Metode</i>	<i>Hasil yang dicapai</i>
1	Pelaksanaan demo dan sosialisasi tentang informasi teknologi smartphone/gadget terkait pengenalan perangkatnya dan pemanfaatannya	Demo dan poster	Terlaksana 100%
2	Pembuatan silabus pengajaran <i>English Fun</i> GMA Community yang efektif dengan memanfaatkan media ajar smartphone/gadget	Diskusi dan obervasi teknik bermain & belajar terkait	Terlaksana 100%
3	Pelaksanaan demo teknik mengunduh berbagai MobileApp yang aman dan cocok bagi kebutuhan anak-anak yang direkomendasikan berhubungan dengan materi After Scho	Demo dan praktek aplikasi teknologi terkait mobileApp	Terlaksana 100%

Kegiatan program after school Kelompok Anak-anak Griya Mulya Asri (GMA) merupakan kegiatan rutin warga GMA yang dilaksanakan setiap hari Minggu pagi. Kegiatan ini diinisiasi untuk mengisi waktu bermain anak-anak saat berlibur melalui kegiatan yang bermanfaat melalui permainan di taman kompleks GMA. Street Party Neighbourhood Community merupakan program khusus yang terbentuk atas kejasama kemitraan kemasyarakatan dengan Poltek Negeri Ujung Pandang bersama dengan AFS Intercultural Programs AFS Bina Antar Budaya Chapter Makassar dan didukung penuh oleh warga GMA, Pengurus Masjid Raudhatul Jannah dan pengurus RT 07 RW 08 wilayah GMA. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menyelenggarakan kegiatan ekstra sekolah yang bersifat rekreasi, pendidikan dan social. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga sesi.



Gambar 5.1 Spanduk kegiatan

Kegiatan hari pertama (sesi-1) bertemakan rekreasi melalui English Fun Day. Metode kegiatan ini adalah belajar Bahasa Inggris sambil bermain dan pengisi kegiatan dilakukan oleh empat volunteer siswa AFS Bina Antar Budaya Makassar dari empat Negara yang berbeda yaitu Rusia, Italia, Hungaria dan Amerika Serikat. Melalui game-game permainan menarik yang telah disiapkan maka anak-anak akan lebih mudah menyimak pelajaran Bahasa Inggris karena langsung dari native berbahasa Inggris. Selama kegiatan berlangsung, tidak ada kecanggungan bagi anak-anak untuk terlibat bersama dengan para volunteer tersebut dalam keseruannya bermain bersama. Gambaran kegiatan dapat dilihat pada Gambar 5.2 dan Gambar 5.3.



Gambar 5.2 Sesi-1 English Fun Day (semua team)



Gambar 5.3 Sesi-1 English Fun Day outdoor.

Kegiatan hari kedua (sesi-2) bertemakan pendidikan melalui Learning by Gadget. Metode kegiatan ini adalah belajar Bahasa Inggris praktis melalui alat peraga smartphone dan gadget. Kegiatan ini dipandu langsung oleh tim PKM PNUP melalui beberapa aplikasi yang direkomendasikan untuk digunakan bagi anak-anak dalam kemudahannya memahami dasar-dasar ilmu Bahasa Inggris. Gambar 5.4 menunjukkan contoh tampilan permainan bahasa Inggris melalui gadget. Melalui kegiatan ini, anak-anak telah diberi wawasan penggunaan smartphone dan gadget yang baik bagi pendidikan dan aktivitas postif lain, sehingga bagi mereka alat tersebut bukan hanya dipergunakan hanya untuk permainan game-game semata. Gambaran kegiatan dapat dilihat pada Gambar 5.5 dan Gambar 5.6.



Gambar 5.4 Tampilan permainan bahasa Inggris melalui gadget



Gambar 5.5 Sesi-2 Learning by Gagdet.



Gambar 5.6 Sesi-2 Learning by Gagdet, belajar melalui smartphone.

Kegiatan hari ketiga (sesi-3) bertemakan social melalui Story Telling. Metode kegiatan ini adalah menyampaikan pembelajaran dengan cara mendongeng sebagai aktivitas social komunikasi yang mudah dan murah terutama untuk menyampaian pesan moral pada anak. Anak-anak saat dikumpulkan tidak merasa dinasehati dan digurui oleh pendidik karena turut melibatkan seluruh perhatiannya sehingga larut dalam cerita. Selain itu, mendengarkan dongeng juga dapat mempengaruhi perkembangan pikir dan kecerdasan kognitifnya untuk menyimpulkan makna yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Melalui dongeng ini, aktivitas anak-anak GMA juga ditambahkan dengan aktivitas sosialnya melalui Sedekah Dongeng yang dibawakan langsung oleh pendongeng nasional Kak Puguh Herumawan (kak Heru). Pada pertemuan Sedekah Dongeng kali ini, seluruh anak-anak GMA sangat antusias memberikan sedekahnya

secara ikhlas, dan telah terkumpul hasil sedekah berjumlah Rp 1.539.500,00 untuk disumbangkan langsung ke Lembaga Amil Zakat Nasional Yatim Mandiri Sahabat Yatim Mandiri Makassar. Gambaran kegiatan dapat dilihat pada Gambar 5.7 dan Gambar 5.8.



Gambar 5.7 Sesi-3 Story Telling



Gambar 5.8 Sesi-3 Story Telling (semua team)

Seluruh pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di taman terbuka hijau kompleks Griya Mulya Asri 1, Jl. Dg Ramang Makassar. Kurang lebih sebanyak 70-an anak-anak usia antara 3-12 tahun berkumpul bersama dalam alam terbuka untuk terlibat langsung dalam kegiatan-kegiatan tersebut diatas. Kami berharap semoga kegiatan ini terus mendapat dukungan dari warga masyarakat sekitar dan menjadi program rutin kesenangan bagi anak-anak dikala sedang berlibur ataupun ingin mendapatkan suasana berbeda selama belajar sambil bermain.

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Penyelenggaraan kegiatan *after school English Fun* dalam bentuk permainan telah dilaksanakan di setiap waktu sore dan hari libur. Penggunaan smartphone bagi anak-anak di kalangan Griya Mulia Asri (GMA) community merupakan bukan hal yang tabu pula dan mereka sangat mahir menggunakannya. Para orangtua mempercayakan anak-anaknya menggunakan gadget dengan harapan dan tujuan untuk merangsang mengikuti trend perkembangan teknologi terbaru dan juga untuk mendukung aspek akademis and skill motoric mereka.

Kegiatan Ipteks bagi Masyarakat (IbM/PKM) ini telah bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan wawasan tambahan tentang efektifitas penggunaan MobileApp smartphone bagi kelompok anak-anak di GMA Community pada kegiatan *English Fun*. Setelah implementasi program IbM ini dilaksanakan, maka dampak perubahan yang telah diperoleh adalah:

- ✓ Anak-anak GMA Community sudah dapat membedakan mobileApp mana yang baik dan cocok untuk digunakan dan dimainkan.
- ✓ Anak-anak GMA Community sudah dapat memanfaatkan smartphone/gadgetnya untuk menunjang kegiatan after school sehingga lebih menyenangkan dan interaktif.
- ✓ Orang tua sudah memiliki pengetahuan yang baik tentang metode pengawasan smartphone/gadget bagi anak-anaknya.
- ✓ Anak-anak dan orang tua GMA Community sudah memiliki kesadaran yang baik terkait penggunaan smartphone/gadget dan turut merangsang mengikuti trend perkembangan teknologi terbaru (tidak gagap teknologi) dan juga untuk mendukung aspek akademis anak-anak mereka.

6.2 Saran

- Pelaksanaa IbM ini sangat memerlukan peranan besar dari pihak pemerintahan dan tokoh masyarakat untuk memudahkan melakukan pendekatan secara kekeluargaan kepada masyarakat terutama untuk menghadirkan anak-anak dalam kegiatan kelas English Fun Day.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ameliola Syifa dan Hanggara Dwi Yudha Nugraha, 2013. "*Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*" International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization.
- [2] Hyunna Kim, 2013 "*Exercise rehabilitation for smartphone addiction*", *Journal of Exercise Rehabilitation*, Vol. 9 Iss. 6, hal 500-505.
DOI: <https://doi.org/10.12965/jer.130080>
- [3] Novitasari, W., dan Khotimah, N., 2016 "*Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*", ejournal.unesa.ac.id
- [4] Palupi, Y., dan Wates, P. P. I. P., 2015. "*Digital parenting sebagai wahana terapi untuk menyeimbangkan dunia digital dengan dunia nyata bagi anak*", Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta, <http://repository.upy.ac.id/373/>
- [5] Park, Cheol dan Park, Ye Rang, 2014 "*The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood*", International Journal of Social Science and Humanity Singapore, Maret 2014, hal. 147-150.
- [6] Vinayastri Amelia, 2015. "*Pengaruh pola asuh (parenting) orang-tua terhadap perkembangan otak anak usia dini*", Jurnal Ilmiah Widya, <http://ejournal.jurwidyakop3.com/index.php/jurnal-ilmiah/article/view/215>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Daftar Publikasi Hasil Kegiatan

1. Harian Koran Fajar, 23 April 2018



2. <https://celebesonline.com/2018/04/30/93674/edukasi-anak-lewat-dongeng-kak-heru-ajak-anak-usia-dini-bersedekah>/<https://celebesonline.com/.../edukasi-anak-lewat-dongeng.../>
 [Akses online: 23 July 2018]



3. <http://fajaronline.co.id/read/47421/di-kompleks-ini-anak-anak-belajar-bahasa-inggris-sambil-bermain>
 [Akses online: 23 July 2018]



4. http://raudhatuljannah-gma.com/index.php/main/content/lain_lain
 [Akses Online: 2 Mei 2018]



5. Liputan TV Celebes [Celebes Petang, 24 July 2018]



B.101

**LAPORAN KARYA ILMIAH
HASIL KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PERIODE 2016-2020**

1. Bank Sampah (BSU) Al-Fitrah Kota Makassar: Pilot Plan E-Waste Care Centre PNUP (2016)
Penulis: Sirmayanti, S.T., M.Eng., Ph.D. / Zaini, S.ST., M.T. / Nuraeni Umar, S.T., M.T
2. Kelompok Anak-anak GMA Community Kota Makassar. Aplikasi Smartphone Afterschool Program GMA Community Kota Makassar (2018)
Penulis: Sirmayanti, S.T., M.Eng., Ph.D. / Irmawati, S.Pd., M.Pd. / Dra. Afdaliah. M.M
3. Pengembangan Sistem Teknologi Informasi Rumah Ibadah Berbasis Mobile Web (2019)
Penulis: Sirmayanti, S.T., M.Eng., Ph.D. / Ir. Ichsan Mahjud, M.T / Muh. Chaerur Rijal, S.T., M.T
4. Gadget Care dan Internet Sehat di Desa Binaan Salenrang Kabupaten Maros (2020)
Penulis: Ir. Sirmayanti, S.T., M.Eng., Ph.D. IPM. / Ir. Ichsan Mahjud, M.T. / Yedi George Y. Lely, S.ST., M.T. / Prof. Ir. Muhammad Suradi, M.EngSt., Ph.D.

B.J. HABIBIE
UJUNG PANDANG



**UPT PERPUSTAKAAN
POLITEKNIK NEGERI UJUNG PANDANG
2020**

B.101

LAPORAN KARYA ILMIAH
HASIL KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PERIODE 2016-2020

1. Bank Sampah (BSU) Al-Fitrah Kota Makassar: Pilot Plan E-Waste Care Centre PNUP (2016)
Penulis: Sirmayanti, S.T., M.Eng., Ph.D. / Zaini, S.ST., M.T. / Nuraeni Umar, S.T., M.T
2. Kelompok Anak-anak GMA Community Kota Makassar. Aplikasi Smartphone Afterschool Program GMA Community Kota Makassar (2018)
Penulis: Sirmayanti, S.T., M.Eng., Ph.D. / Irmawati, S.Pd., M.Pd. / Dra. Afdaliah. M.M
3. Pengembangan Sistem Teknologi Informasi Rumah Ibadah Berbasis Mobile Web (2019)
Penulis: Sirmayanti, S.T., M.Eng., Ph.D. / Ir. Ichsan Mahjud, M.T / Muh. Chaerur Rijal, S.T., M.T
4. Gadget Care dan Internet Sehat di Desa Binaan Salenrang Kabupaten Maros (2020)
Penulis: Ir. Sirmayanti, S.T., M.Eng., Ph.D. IPM. / Ir. Ichsan Mahjud, M.T. / Yedi George Y. Lely, S.ST., M.T. / Prof. Ir. Muhammad Suradi, M.EngSt., Ph.D.



UPT PERPUSTAKAAN
POLITEKNIK NEGERI UJUNG PANDANG
2020

SIRMAYANTI, DKK

LAPORAN KARYA ILMIAH HASIL PENELITIAN
HASIL KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PERPUSTAKAAN B.J. HABIBIE
POLITEKNIK NEGERI UJUNG PANDANG

KI:TT16
SIR
p
C.1

PERIODE 2016-2020