



PENERAPAN APLIKASI SCOUT LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN PENGEMBANGAN INOVASI MINAT DAN BAKAT EKSTRAKURIKULER BAGI SEKOLAH DASAR NEGERI 127 SEKELOA BANDUNG

¹Andri Sahata Sitanggang, ²Wahyuni, ³R Fenny Syafariani, dan ⁴Asnandar Arianto
^{1,2,3,4}Universitas Komputer Indonesia, Jl Dipatiukur No 112-116, Bandung 40132
email: andri.sahata@email.unikom.ac.id

Naskah diterima; 22 April 2019; revisi Juni 2019;
Disetujui; Juni 2019; publikasi online Juli 2019.

Abstrak

Menciptakan inovasi pembelajaran adalah menjadi salah satu faktor pendukung yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas nilai pendidikan di Indonesia dan menerapkannya adalah salah satu keunggulan yang dapat dicapai oleh sekolah dasar dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dengan adanya kegiatan pelatihan penerapan aplikasi scout berbasis multimedia dapat membantu guru dalam membuat alternative pembelajarannya sehari-hari. Kegiatan ini merupakan wujud dari dari penerapan teknologi yang ada pada Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, sehingga sekolah tersebut dapat mengembangkan minat dan bakat seorang siswa dalam mengenyam pendidikan dasar di Sekolah. Kegiatan inovasi itu dilakukan meliputi pelatihan guru berbasis komputer dan pelatihan siswa dasar dengan aplikasi scout learning. Kedua kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan pendekatan kepada guru dan siswa, berdialog secara langsung mengenai permasalahan apa yang sedang terjadi dan menerapkan solusi yang terbaik dengan menerapkan pelatihan aplikasi apa yang diperlukan.

Kata kunci: Pelatihan, Sekolah Dasar, Aplikasi, Komputer

Abstract

Creating learning innovations is one of the most important supporting factors in improving the quality of education in Indonesia and implementing it is one of the advantages that can be achieved by elementary schools in improving teaching and learning activities, with the training activities the application of multimedia-based scout applications can help teachers in make alternative learning everyday. This activity is a manifestation of the application of technology in Law Number 12 of 2012 concerning Higher Education, so that the school can develop the interests and talents of a student in primary education at the School. The innovation activities carried out included computer-based teacher training and basic student training with scout learning applications. Both of these activities are carried out by approaching teachers and students, direct dialogue about what problems are happening and implementing the best solutions by applying what application training is needed.

Keywords: Training, Elementary School, Application, Computer

A. PENDAHULUAN

Latar belakang

Dalam konsep strategi pembangunan di Indonesia menyatakan bahwa sasaran pembangunan jangka panjang, yaitu terciptanya kualitas manusia dan masyarakat Indonesia yang semakin maju dan mandiri dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dalam suasana tentram dan sejahtera lahir batin. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Sesuai dengan tujuan dari pemerintah yang tertuang pada undang-undang nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan perguruan tinggi untuk memberikan membentuk/mengembangkan sekelompok masyarakat yang mandiri secara ekonomi, membantu menciptakan ketentraman, dan kenyamanan dalam kehidupan bermasyarakat, dan meningkatkan keterampilan berpikir, membaca dan menulis atau keterampilan lain yang dibutuhkan.

Menurut Maunah[3] dalam pasal 31 UUD 1945 mengandung maksud bahwa negara menjamin kepada setiap warga negara untuk memperoleh hak atas kesempatan yang seluas-luasnya dalam mengikuti pendidikan agar memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang sekurang-kurangnya setara dengan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan tamatan dasar. Sementara itu yang dimaksud dengan pendidikan dasar menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 28 Tahun 1989 pasal 1 adalah SD dan

SLTP. Maka berdasarkan hal tersebut bahwa pendidikan dasar sudah harus mempunyai suatu inovasi dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini sehingga membantu para siswa dan guru dalam menerapkan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien. Penerapan teknologi dalam pendidikan dasar menjadi komponen utama yang harus dilaksanakan sebagai perwujudan hak yang tertuang dalam Landasan Kebijakan Teknologi Pendidikan Menurut UUD 1945 tertuang dalam UUD 1945 yaitu pasal 28 huruf c dan pasal 31 ayat 5[4]. Bunyi Pasal 28 huruf c adalah setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Adapun bunyi pasal 31 ayat 5 berbunyi sebagai berikut Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban dan kesejahteraan umat manusia.

Dengan adanya teknologi pendidikan seharusnya pendidikan lebih memperhatikan bagaimana menjaga dan memperluas kegiatan pembelajaran menjadi aset yang harus dilestarikan. Salah satu bentuk pelestariannya adalah dengan menerapkan bantuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dihasilkan sebuah inovasi yang dapat mengembangkan minat dan bakat siswa sebagai salah satu unggulan kompetitif nasional Indonesia. Guru dan siswa adalah tokoh utama untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Iptek tersebut dapat dikomunikasikan melalui 2 kegiatan yaitu, pelatihan aplikasi berbasis komputer, dimana kegiatan ini mempunyai tujuan utama adalah meningkatkan kemampuan/keterampilan tambahan para guru sedangkan kegiatan kedua pelatihan scout learning ekstrakurikuler kepada para siswanya untuk meningkatkan bakat/minat belajar.

Dengan mengacu kepada permasalahan yang dialami para siswa dan siswi, maka seharusnya ada solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut, yang nantinya memberikan para guru dan siswa akan mempunyai pikiran praktis untuk tetap belajar dengan menggunakan bantuan alternatif berupa media pembelajaran berbentuk aplikasi. Adanya permasalahan dikarenakan beberapa hal, yaitu :

a. Kurikulum

1. Terbatasnya media pembelajaran mengenai komputer, tidak ada pengenalan komputer, khususnya kegiatan belajar mengajar pada kurikulum dan ekstrakurikuler kepramukaan.
2. Terbatasnya kemampuan para pengajar dalam mengenalkan dunia komputer/internet kepada siswa-siswi sekolah khususnya kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan
3. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung media pembelajaran TIK dan Kurangnya pemahaman mengenai teknologi komputer yang memberikan dampak besar bagi ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang yang berlaku dalam masyarakat

Maka dampak yang ditimbulkan oleh bagian kurikulum memberikan akibat secara tidak langsung pada kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan yang ada.

b. Ekstrakurikuler

1. Kurangnya inovasi pada kegiatan ekstrakurikuler, tidak adanya media komputer sebagai alat pendukung pengajaran.
2. Kurangnya ketertarikan pada kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan dikarenakan alat pembelajaran kepramukaan yang hanya menggunakan buku panduan, sehingga kurang mendorong minat

dan bakat para siswa dalam proses belajar.

3. Dengan keterbatasan sumber daya sebagai pembina ekstrakurikuler memberikan dampak yang signifikan. Kegiatan ekstrakurikuler menjadi tidak maksimal dikarenakan kurangnya ketersediaan waktu yang diberikan kepada para siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka kegiatan ini dibentuk supaya masyarakat dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Adapun tujuan kegiatan adalah:

1. Meningkatkan kemampuan guru dan pembina ekstrakurikuler dalam menggunakan media pembelajaran menggunakan komputer baik digunakan untuk pengolahan data ataupun digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Menjadikan aplikasi komputer dan media interaktif pembelajaran pramuka yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pramuka dan meningkatkan minat, bakat dan kreatifitas para siswa/siswi
3. Menjadikan media pembelajaran penggunaan alat pramuka dengan simulasi yang interaktif.
4. Menjadikan media interaktif pembelajaran pramuka yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari pramuka serta meningkatkan rasa nasionalisme terhadap bangsa dan negeri Indonesia
5. Membantu para pembina kepramukaan/guru kepramukaan dalam kemudahan pemberian materi berupa simulasi.

Lokasi Pengabdian

Kegiatan ini diadakan di SDN 127 Sekeloa Bandung yang melingkupi dua kelompok yaitu kelompok kurikulum dan ekstrakurikuler yang berlokasi di Jl.

Sekeloa Utara No. 30 A Kecamatan Cobleng Kota Bandung.

Jumlah Peserta

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh guru dan siswa. Dengan jumlah guru sebesar 20 orang dan jumlah siswa sebanyak 20 orang.

B. METODE

Keterlibatan Pihak Pengguna Aplikasi Scout Learning Dan Pelatihan Aplikasi Pengolah Data.

Keterlibatan para pengguna dalam mendukung penerapan aplikasi adalah faktor utama sehingga dapat dihasilkan teknologi yang bermamfaat bagi masyarakat, dan dapat diterapkan dengan mudah dan dapat disosialisasikan dengan baik.

Pihak-pihak yang terlibat adalah :

1. Para Guru SDN 127 Sekeloa Bandung.
Pihak yang akan mengikuti kegiatan pelatihan penerapan aplikasi scout learning, sebagai salah satu mitra yang akan menguji aplikasi yang sudah dibuat.
2. Pembina Ekstrakurikuler Kepramukaan.
Pihak yang akan terjun langsung dalam menggunakan aplikasi scout learning pada saat pembelajaran dengan siswa siswi. Pembina sebagai peran utama dalam memberikan arahan dan penjelasan seperti apa aplikasi yang dibutuhkan.
3. Para Siswa SDN 127 Sekeloa Bandung.
Sebagai nantinya yang akan memakai aplikasi scout learning pada saat kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan
4. Tenaga Ahli atau Programmer.
Yang membuat aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.
5. Teknisi jaringan

Yang akan mengatur jaringan yang mendukung aplikasi scout learning

6. Tenaga harian (mengambil mahasiswa sebanyak 15 orang).
Membantu peneliti, para guru dan siswa, pembina kepramukaan dalam menggunakan aplikasi scout learning.
7. Nara Sumber IT (Pembuat Aplikasi).
Menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi scout learning.
8. Bagian dokumentasi
Mendokumentasikan semua kegiatan yang berlangsung pada kegiatan pengabdian masyarakat khususnya pelaksanaan penerapan aplikasi scout learning.

Metode Pelaksanaan

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka penyelesaiannya adalah penggunaan teknologi informasi, Dengan adanya teknologi informasi, maka setiap tenaga pendidik yang ada dalam sekolah tersebut dapat memanfaatkannya untuk melakukan kegiatan pengajaran bahan/materi lebih menarik dan aplikatif. Selain itu dapat membantu dalam merubah secara bertahap pengajaran yang bersifat manual dengan menggunakan teknologi komputer dengan beberapa aplikasi persentasi. Masalahnya belum semua tenaga pendidik yang tergerak untuk melakukan alternatif tersebut. Hal ini diakibatkan karena kurangnya fasilitas teknologi informasi dan kurangnya kemampuan tenaga pendidik untuk menggunakan teknologi informasi tersebut.

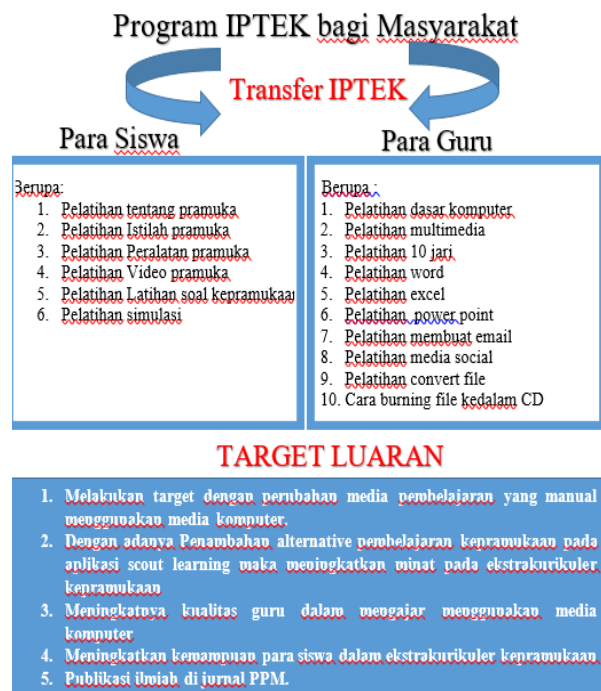
Dari fenomena tersebut, maka alternatif solusinya adalah[5] :

1. Melakukan evaluasi terhadap program dan metode yang selama ini diterapkan baik dalam metode pembelajaran oleh tenaga pendidik maupun tata kelola administrasi oleh tenaga kependidikan.

2. Mencari alternatif metode pembelajaran oleh tenaga pendidik maupun tata kelola administrasi oleh tenaga kependidikan.
3. Merancang metode pembelajaran oleh tenaga pendidik maupun tata kelola administrasi oleh para guru dengan memanfaatkan teknologi informasi.
4. Merancang aplikasi pembelajaran melalui scout learning sehingga kegiatannya menjadi lebih berinovasi dan menarik bagi para siswa SDN 127 Sekeloa Bandung.
5. Melakukan evaluasi terhadap kemampuan komunikasi para guru. Komunikasi yang dilakukan baik berupa lisan atau pun tulisan khususnya yang memanfaatkan teknologi informasi.

Maka berdasarkan solusi diatas dirancanglah sebuah pelatihan berupa :

1. Pelatihan dan pembinaan penggunaan teknologi informasi pada tenaga pendidik SDN 127 Sekeloa Bandung
2. Pelatihan dan pembinaan penggunaan aplikasi scout learning kepada siswa siswa SDN 127 Sekeloa Bandung.
3. Pelatihan kemampuan berkomunikasi bagi tenaga pendidik dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer dan aplikasi scout learning.



Gambar 1. Program Iptek Bagi Masyarakat.

Materi pelatihan yang diberikan antara lain:

1. Pelatihan tentang pramuka
2. Pelatihan Istilah pramuka
3. Pelatihan Peralatan pramuka
4. Pelatihan Video pramuka
5. Pelatihan Latihan soal kepramukaan
6. Pelatihan simulasi.
7. Pelatihan dasar komputer
8. Pelatihan multimedia
9. Pelatihan mengetik 10 jari
10. Pelatihan word
11. Pelatihan excel
12. Pelatihan power point
13. Pelatihan membuat email
14. Pelatihan media social
15. Pelatihan convert file
16. Cara burning file kedalam CD

3. Tahapan Kerja



Gambar 2. Tahapan Kerja

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada 2 kelompok, yaitu kelompok kurikulum dan kelompok ekstrakurikuler. Dimana kelompok kurikulum terdiri dari para guru yang ada di SDN Sekeloa 127 sedangkan kelompok ekstrakurikuler adalah para siswa SDN 127 dan pembina ekstrakurikuler. Tahap pertama memberikan pelatihan kepada kurikulum dan tahap kedua memberikan pelatihan kepada kelompok ekstrakurikuler.

1. Tahap Pertama Pelatihan Aplikasi Komputer.

Pelatihan diberikan kepada seluruh guru secara terpadu sehingga materi yang disampaikan sama. Pada pelaksanaan tahapan ini juga dilakukan analisis dan evaluasi terhadap peserta pelatihan, sehingga diperoleh informasi mengenai kemampuan para guru terhadap teknologi informasi. Hal ini harus dilakukan untuk dijadikan acuan dasar dalam memberikan pelatihan kepada kelompok ekstrakurikuler. Pelatihan ini mencakup pelatihan dasar komputer, aplikasi pengolah data, media sosial, multimedia dan internet.

2. Tahap kedua Pelatihan Aplikasi Scout Learning.

Pada tahapan ini diberikan pelatihan kepada kelompok ekstrakurikuler dengan bahan materinya adalah pelatihan aplikasi scout learning yang terdiri dari pelatihan tentang pramuka, istilah pramuka, peralatan pramuka, video pramuka, latihan soal kepramukaan, dan pelatihan simulasi. Selain siswa-siswi SDN 127 hadir juga pembina ekstrakurikuler sebagai pemberi masukan atas pelatihan penerapan aplikasi tersebut.

Dari hasil pelatihan tersebut diperoleh, kelompok kurikulum dapat menguasai teknologi informasi dan untuk kelompok ekstrakurikuler kemampuan para siswa meningkat dengan adanya inovasi pembelajaran dan pemberian soal sebagai latihan dalam kepramukaan. Dengan begitu peserta yang sudah melakukan pelatihan dapat melakukan hal-hal berikut:

- Perubahan metode belajar dari konvensional secara bertahap menggunakan teknologi informasi/komputer.
- Peningkatan kualitas/wawasan para guru dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat pendukung kegiatan pembelajaran.
- Meningkatnya kemampuan para siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler.
- Meningkatnya keminatan siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dalam mengembangkan bakat dan kreatifitas juga membangun karakter nasionalisme sejak dini.
- Peningkatan pengetahuan para siswa dalam kepramukaan.

Setelah kegiatan pelaksanaan selesai dilaksanakan rencana berikutnya adalah mengawasi dan memantau apakah program pelatihan yang sudah diberikan berlangsung dengan dengan baik.

1. Uraian pencapaian pelatihan

Table 1. Uraian pencapaian pelatihan

No	Sasaran	Indikator Kinerja Utama			
		Uraian	Target	Realisasi	%
Teknis/Penerapan Teknologi					
1	Menciptakan hubungan kerja yang aman, mantap dan dinamis	Menetapkan beban kerja bersama dengan anggota tim peneliti lainnya	12 pertemuan dengan membahas aplikasi dan laporan serta modul pelatihan	12 pertemuan dengan membahas aplikasi dan laporan serta modul pelatihan	100%
2	Menerapkan pelatihan dasar kepada para guru siswa siswi dasar	Terlaksananya kegiatan pelatihan guru-guru mengenai komputer	12 pertemuan membahas dasar-dasar komputer dan aplikasi	12 pertemuan membahas dasar-dasar komputer dan aplikasi	100%
3	Meningkatkan keterampilan dan produktivitas serta meningkatkan kompetensi dan kemandirian siswa/siswi dasar	Terlaksananya kegiatan belajar mengajar kepramukaan di Sekolah Dasar	Menghasilkan aplikasi interaktif dalam media pembelajaran menggunakan komputer	Aplikasi Scout Learning diterapkan dalam komputer dan dapat digunakan	100%
4	Meningkatkan rasa nasionalisme siswa siswi dengan meningkatkan keikutsertaan dalam ekstrakurikuler kepramukaan di sekolah dasar	Bagaimana siswa-siswa dapat menjunjung rasa cinta tanah air dan bangsa dan dapat mengharumkan nama bangsa Indonesia	Menghasilkan video tutorial mengenai rasa nasionalisme khususnya dalam kepramukaan	Komponen-komponen video dapat diterapkan secara interaktif menggunakan animasi dan audio dalam aplikasi scout learning	100%
5	Menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik sehingga siswa-siswa tidak bosan dalam belajar khususnya untuk kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan	Siswa-siswi dapat menguasai kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan melalui penggunaan aplikasi materi scout learning	Menghasilkan permainan atau games dalam latihan soal kepramukaan	Fitur atau aplikasi sudah dapat mengelola games dan latihan soal yang dapat meningkatkan kemampuan siswa siswi sekolah dasar	90%
6	Membuat perbaikan jika ada perubahan	Membuat perbaikan supaya tujuan dari penerapan aplikasi dapat digunakan	Menghasilkan perbaikan-perbaikan dalam	Menghasilkan perbaikan-perbaikan dalam	100%

No	Sasaran	Indikator Kinerja Utama			
		Uraian	Target	Realisasi	%
	kebutuhan yang diinginkan oleh guru dan pembina kepramukaan serta siswa-siswi tingkat dasar mengenai aplikasi yang akan digunakan	secara maksimal	aplikasi untuk semua fungsi dan fitur yang ada dalam aplikasi	aplikasi untuk semua fungsi dan fitur yang ada dalam aplikasi	
Non Teknis					
1	Menciptakan hubungan kerja yang aman, mantap dan dinamis bersama guru-guru sekolah dasar khususnya pembina kepramukaan yang ada di sekolah dasar	Sosialisasi Dan penyuluhan Aplikasi Scout Learning kepada Sekolah dasar	12 x rapat bersama dengan guru dan pembina kepramukaan	12 x rapat bersama dengan guru dan pembina kepramukaan	100%
		Pelatihan menggunakan komputer 1. Dasar-dasar Komputer 2. Dasar mengenai aplikasi komputer 3. Dasar menguasai internet 4. Dasar menguasai animasi(video,audio,gambar)	12x bersama guru dan pembina kepramukaan	12x bersama guru dan pembina kepramukaan	100%
		Pelatihan Penggunaan Aplikasi	12x bersama guru dan pembina kepramukaan	12x bersama guru dan pembina kepramukaan	100%
		Pelatihan bersama siswa siswi sekolah dasar khusus kegiatan kepramukaan	12x bersama Siswa siswi sekolah dasar	12x bersama Siswa siswi sekolah dasar	100%
		Evaluasi Aplikasi scout learning bersama guru dan pembina kepramukaan	4 kali pertemuan bersama guru dan pembina kepramukaan	4 kali pertemuan bersama guru dan pembina kepramukaan	100%
		Evaluasi aplikasi scout learning bersama siswa sekolah dasar	2 kali pertemuan bersama siswa siswi sekolah dasar	2 kali pertemuan bersama siswa siswi sekolah dasar	100%
		Perbaikan evaluasi aplikasi scout learning berdasarkan kebutuhan evaluasi	2 bulan setelah pelatihan	Aplikasi sudah dapat digunakan secara keseluruhan	100%

Penerapan Aplikasi Scout Learning Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Pengembangan Inovasi Minat dan Bakat Ekstrakurikuler Bagi Sekolah Dasar Negeri 127 Sekeloa Bandung (Andri Sahata Sitanggang, Wahyuni, R Fenny Syafariani, dan Asnandar Arianto)

No	Sasaran	Indikator Kinerja Utama			
		Uraian	Target	Realisasi	%
		Penyerahan aplikasi dan piagam kerjasama antara peneliti dan sekolah dasar	Foto dan sertifikat kegiatan	Foto dan sertifikat kegiatan	100%
2	Pembuatan Laporan analisis	Pembuatan Laporan analisis permasalahan yang terjadi di sekolah dasar	Permasalahan yang terjadi sudah dalam bentuk laporan analisis sebagai bahan dasar perbandingan dengan aplikasi	Laporan analisis permasalahan.	100%
3	Membuat laporan penggunaan Aplikasi untuk membantu para guru, siswa-siswi dan pembina kepramukaan	Membuat laporan penggunaan program sebagai panduan/userguide guru/pembina kepramukaan menggunakan program	Laporan penggunaan program/Manual Book	Laporan penggunaan program/Manual Book	100%
4	Pembuatan kuisisioner sebagai bahan evaluasi dengan aplikasi yang dibuat	Membuat kuisisioner yang diberikan kepada guru, siswa-siswi dan pembina kepramukaan sebagai evaluasi aplikasi yang akan digunakan.	Kuisisioner Penggunaan Aplikasi	Kuisisioner Penggunaan Aplikasi	100%
5	Membuat laporan evaluasi yang didasarkan kepada kebutuhan dalam penggunaan program	Laporan evaluasi sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan aplikasi	Laporan evaluasi	Laporan evaluasi	100%
6	Membuat laporan akhir dari kegiatan penerapan aplikasi yang sudah dilakukan beserta perbaikannya	Laporan yang dibuat berdasarkan kegiatan dari awal hingga akhir pengenalan aplikasi scout learning	Laporan akhir	Laporan akhir	100%

D. KESIMPULAN

Kesimpulan

Pengabdian ini ada 2 bagian, yaitu pelatihan yang diberikan kepada guru untuk kurikulum dan kepada siswa pada ekstrakurikuler kepramukaan. Pada kegiatan pelatihan yang diberikan kepada guru ditujukan agar kegiatan belajar mengajar mengikutsertakan teknologi informasi berupa aplikasi komputer menjadi salah satu pendukung yang memberikan perubahan inovasi yang akan diberikan kepada siswa saat mengajar, sedangkan pelatihan yang diberikan kepada siswa menerapkan tujuan bahwa dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat diterapkan teknologi informasi berupa inovasi media pembelajaran sehingga daya minat belajar para siswa menjadi meningkat dan membantu dalam memupuk rasa nasionalisme sejak dini.

Saran

1. *Bagi para Guru SDN 127 Sekeloa*

Adanya perubahan pola pikir pada guru terhadap teknologi informasi yang berkembang saat ini, bahwa teknologi informasi mempunyai banyak kelebihan yang dapat membantu dan memberi nilai tambah pada proses kegiatan belajar mengajar, sehingga kegiatan yang sudah dilakukan juga dapat berkesinambungan dalam artian kegiatan ini prosesnya berlanjut dan terus menerus sehingga program kegiatan pelatihan ini memberikan dampak yang bermamfaat.

2. *Bagi para Siswa dan Pembina Ekstrakurikuler.*

Adanya inovasi-inovasi dalam kegiatan belajar mengajar khususnya kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dipersentasikan melalui aplikasi. Dengan

adanya kombinasi teknologi informasi sebagai alat pendukung memberikan perubahan yang berkelanjutan bagi para siswa dalam mengembangkan minat belajar dan kreatifitas.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini dapat terlaksana dikarenakan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu kami mengucapkan banyak terimakasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan **Nomor 043/SP/LPPM/UNIKOM/III/2019 tanggal 3 Maret 2019**, dan kepada SDN 127 Sekeloa yang sudah bersedia menjadi objek kegiatan pengabdian ini, dan kepada UNIKOM sebagai Universitas yang selalu mendukung kegiatan ini dalam memfasilitasi semua kegiatan yang diselenggarakan, dan kepada para anggota pelaksana pengabdian dan kepada para mahasiswa yang sudah banyak terlibat dalam memberikan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menjalin kerjasama yang baik sehingga kegiatan pengabdian dapat terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
3. B. Maunah, "Stratifikasi Sosial dan Perjuangan Kelas dalam Perspektif Sosiologi Pendidikan," *Ta'allum J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 19–38, 2018.

4. Tim, B. I. P. (2016). *Undang-undang dasar negara republik Indonesia tahun 1945*. Bhuana Ilmu Populer.
5. E. L. Mulyani, L. R. R, and A. N. M, "Smp It Daarussalaam Tasikmalaya," vol. 1, no. 1, pp. 115–123, 2018
6. Syafariani, R. F., & Sitanggang, A. S. (2017). Penyuluhan Pemasaran Dan Pelatihan Inovasi Pangan Hortikultura Desa Nagrog Cicalengka (Jawa Barat). *Journal Of Empowerment*, 1(2), 121-138.
7. Sahata, A. (2017). Pembuatan Scout Learning Berbasis Multimedia Berupa Aplikasi Simulasi Penunjang Ekstrakurikuler Kepramukaan. vol, 2, 105-118.
8. Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186