



## Peningkatan Kemampuan dan Keterampilan Masyarakat Desa Helefanikha Tentang Teknologi Informasi

Abdul Karim<sup>1\*</sup>, Lince Tomoria Sianturi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Budi Darma, Indonesia, email: [abdkarim6@gmail.com](mailto:abdkarim6@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Budi Darma, Indonesia, email: [lincetomoriasianturi@gmail.com](mailto:lincetomoriasianturi@gmail.com)

\*corresponding author)

### Info Artikel

**Diajukan:** -  
**Diterima:** -  
**Diterbitkan:** -

**Kata Kunci:**  
Peningkatan, Keterampilan,  
Teknologi, Informasi, Canva

**Keywords:**  
Enhancement, Skills,  
Technology, Information, Canva



**Lisensi:** cc-by-sa

Copyright © 2023 Abdul Karim

### Abstrak

Teknologi informasi adalah merupakan hal yang sangat di perlukan di setiap kegiatan seperti di bidang usaha. Dengan adanya teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan rakyat di berbagai bidang apapun. Dan juga dapat meningkatkan daya saing bangsa yang serba menggunakan teknologi. Dalam pelatihan pengenalan teknologi ini sangat perlu sekali terhadap masyarakat desa helefanikha khusus di bawah pimpinan kepala desa helefanikha. Strategi implementasi teknologi informasi harus dapat menawarkan jalan keluar untuk melengkapi teknologi yang diterapkan, agar dapat lebih menjamin keefektifannya dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat pedesaan. Sesuai dengan tema pengabdian kepada masyarakat yaitu pemanfaatan canva untuk membangun media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut (1) Memberikan pemahaman kepada masyarakat dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi. (2) Mengenalkan dan memberikan pelatihan dalam pengenalan teknologi apa saja yang di perlukan. (3) Memberikan pelatihan dalam menggunakan aplikasi teknologi dan memanfaatkannya. Manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut (1) Menambah pengetahuan masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi. (2) Memahami perlunya teknologi informasi dalam kegiatan sehari-hari.

### Abstract

Information technology is something that is really needed in every activity, such as in the business sector. With information technology, it can improve the quality of life and welfare of the people in various fields. And it can also increase the competitiveness of a nation that uses technology. Training to introduce this technology is very necessary for the community of Helefanikha village specifically under the leadership of the Head of Helefanikha village. Information technology implementation strategies must be able to offer solutions to complement the technology being implemented, in order to better ensure its effectiveness in improving the quality of life of rural communities. In accordance with the theme of community service, namely the use of Canva to build interactive learning media is as follows (1) Providing understanding to the public in the use and utilization of information technology. (2) Introducing and providing training in introducing any technology that is needed. (3) Providing training in using technology applications and utilizing them. The benefits of community service activities are as follows (1) Increase public knowledge in using information technology. (2) Understand the need for information technology in daily activities.

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat menyebabkan diterapkannya banyak cara baru yang lebih efektif dan efisien dalam bidang pelayanan umum, pemberkasan serta dalam menggunakan teknologi. Pada dasarnya pemanfaatan TIK telah terbukti berhasil membantu secara efektif upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat pedesaan di beberapa negara yang sedang berkembang, seperti Peru, Kepulauan Solomon, Zimbabwe, dan India. Untuk itu strategi implementasi teknologi informasi harus dapat menawarkan jalan keluar untuk melengkapi teknologi yang diterapkan, agar dapat lebih menjamin keefektifannya dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat pedesaan.

Teknologi informasi adalah merupakan hal yang sangat di perlukan di setiap kegiatan seperti di bidang usaha. Dengan adanya teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas hidup dan

kesejahteraan rakyat di berbagai bidang apapun. Dan juga dapat meningkat daya saing bangsa yang serba menggunakan teknologi. Dalam pelatihan pengenalan teknologi ini sangat perlu sekali terhadap masyarakat desa hefefanikha khusus di bawah pimpinan kepala desa hefefanikha.

Teknologi informasi memiliki infrastruktur informasi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat seperti jaringan informasi dan telekomunikasi, information exchange, digital broadcasting. Dan juga perangkat keras computer serta device pendukungnya kemudian di perlukan community access point. Dan diperlukan juga perangkat lunak seperti system operasi, system aplikasi, Bahasa pemrograman dan development tools dan memiliki kandungan informasi repository dan information sharing, creative digital, data security, e-service.

Pelatihan pemanfaatan pemanfaatan teknologi pada masyarakat ini sangat penting diberikan kepada pemerintah desa guna untuk memperlancar kegiatan yang akan dilakukan pada lingkungan desa tersebut, dengan harapan masyarakat dapat memanfaatkan teknologi informasi di berbagai bentuk kesehatan. Beberapa poin permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat desa hefefanikha yaitu Masih Belum memahami penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan sehari-hari, Masyarakat sering menyalah gunakan teknogi informasi pada kegiatan yang tidak bermanfaat. Sesuai dengan tema pengabdian kepada masyarakat yaitu pemanfaatan canva untuk membangun media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut (1) Memberikan pemahaman kepada masyarakat dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi. (2) Mengenalkan dan memberikan pelatihan dalam pengenalan teknologi apa saja yang di perlukan. (3) Memberikan pelatihan dalam menggunakan aplikasi teknologi dan memanfaatkannya. Manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut (1) Menambah pengetahuan masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi. (2) Memahami perlunya teknologi informasi dalam kegiatan sehari-hari.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Teknologi Informasi

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information technology (IT)* adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan perangkat genggam modern (misalnya ponsel) (Suwardi & PKn Teacher SMA Negeri, n.d.).

TI adalah bidang pengelolaan teknologi dan mencakup berbagai bidang yang termasuk tetapi tidak terbatas pada hal-hal seperti proses, perangkat lunak komputer, sistem informasi, perangkat keras komputer, bahasa pemrograman, dan data konstruksi. Singkatnya, apa yang membuat data, informasi atau pengetahuan yang dirasakan dalam format visual apapun, melalui setiap mekanisme distribusi multimedia, dianggap bagian dari TI. TI menyediakan bisnis dengan empat set layanan inti untuk membantu menjalankan strategi bisnis: proses bisnis otomatisasi, memberikan informasi, menghubungkan dengan pelanggan, dan alat-alat produktivitas (Penelitian et al., 2020).

### 2.2 Jenis-jenis Teknologi Informasi

Adapun Jenis – Jenis teknologi adalah sebagai berikut.

#### A. Internet

Secara harfiah, internet (kependekan dari pada perkataan 'inter network') ialah rangkaian komputer yang terhubung menerusi beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf 'I' besar) ialah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan internetworking (Pranata & Marisa, 2015).

#### B. Cara Memakai

Buka Mozilla atau browser lainnya , kutipkan alamat website yang dicari di kotak (Address) lalu mulai memakainya.

#### C. Guna Dari Internet

Bisa mencari semua informasi,hiburan,maupun berita aktual dan lainnya.Lebih praktis untuk mencari informasi dibandingkan dengan BUKU.

#### D. Telepon

1. Definisi

Telepon adalah alat telekomunikasi yang dapat mengirimkan pembicaraan melalui sinyal listrik. Umumnya penemu telepon adalah Alexander Graham Bell, dengan telepon pertama dibuat di Boston, Massachusetts, pada tahun 1876. Tetapi, penemu Italia Antonio Meucci telah menciptakan telepon pada tahun 1849, dan pada September 2001, Meucci dengan resmi diterima sebagai pencipta telepon oleh kongres Amerika, dan bukan Alexander Graham Bell (Jurusan & Rupa, 2015).

2. Cara Memakai  
Tekan (nomor rumah/lainnya) yang akan anda hubungi lalu mulai berbicara, setelah selesai berbicara tutup kembali telepon dengan RAPAN. Jika orang yang anda hubungi tidak mengangkat (dan anda ingin mencoba lagi, cukup menutup telepon lalu tekan REDIAL).
3. Guna Dari Telepon  
Berbicara dengan orang yang tempatnya jauh dari diri kita (beda rumah/beda keberadaan, tidak lebih jauh dari satu kecamatan) (Penelitian et al., 2020).

#### **E. Handphone (Telepon Genggam)**

1. Definisi  
Telepon genggam, biasanya disebut juga dengan cellular. Merupakan pengembangan teknologi telepon, dimana perangkatnya dapat digunakan sebagai perangkat untuk mobile atau berpindah-pindah.
2. Cara Memakai  
Pertama-tama isi pulsa, baterai penuhkan lalu mulai tekan nomor teman anda atau yang lainnya lalu tekan tombol gambar telepon (berwarna hijau diangkat) lalu mulai berbicara setelah selesai berbicara tekan tombol (gambar telepon berwarna merah, ditutup).
3. Guna Dari Handphone (Telepon Genggam)  
Sama dengan telepon namun bedanya bisa di bawa kemana saja karena ukuran tubuhnya.

#### **F. Fax**

1. Definisi  
Disingkat dengan FoIP, suatu mekanisme untuk mengirimkan fax melalui Internet (yang berbasis IP). Hal ini mirip seperti VoIP.
2. Cara Menggunakan  
Tekan nomor fax yang anda tuju lalu tunggu sebentar, maka dokumen akan terkirim.
3. Guna Dari Fax  
Mengirim dokumen dari suatu negeri ke negeri lainnya.

#### **G. Pager.**

1. Definisi  
Pager adalah alat panggil seperti handphone namun lebih praktis dikarenakan, pager tidak memiliki fasilitas lainnya selain sms. Pager hanya bisa menerima SMS dan tidak bisa mengirim SMS.
2. Cara Menggunakan  
Tekan nomor pager yang anda tuju lalu ketik yang anda ingin katakan pada yang anda kirimkan.
3. Guna Dari pager  
Mengirimkan SMS kepada orang yang kita tuju dengan cepat dan lebih praktis.

#### **H. Push To Talk**

1. Definisi  
Alat bicara yang ukuran tubuhnya lumayan kecil. Pembicara yg memakainya harus bergantian dengan lawan bicaranya, misal: si A berbicara lalu berhenti, si B menunggu bunyi \*beep barulah menjawabnya. Kesimpulannya 1 PTT bisa dipakai dengan banyak orang namun orang-orang yang memakainya harus berbicara SECARA BERGANTIAN

### **3. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan merupakan urutan langkah didalam pelaksanaan kegiatan, dimulai pada tahap awal hingga sampai penyusunan laporan kegiatan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kepala desa merupakan salah satu bagian dari penggunaan dan memanfaatkan perkembangan dari teknologi sebagai alat untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaan. Salah satu hal yang perlu memanfaatkan teknologi dalam menjalankan bisnis dan dengan hal – hal positif. Sehingga tidak sia – sia waktu untuk menggunakan teknologi.

Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim adalah memberikan pelatihan pemanfaatan pengguna teknologi informasi bagi masyarakat desa helefanikha, sehingga diharapkan masing-masing guru memiliki kemampuan untuk menguasai dan kreatif dalam menggunakan teknologi informasi. Program pelatihan kepada masyarakat dilaksanakan di meminjam lab. Sekolah di desa helefanikha yang dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 07 oktober 2021 dan dimulai pada pukul 10.00 WIB sampai dengan selesai. Peserta pelatihan adalah masyarakat desa helefanikkha yang berjumlah 40 orang.

### 4.2 Evaluasi Kegiatan

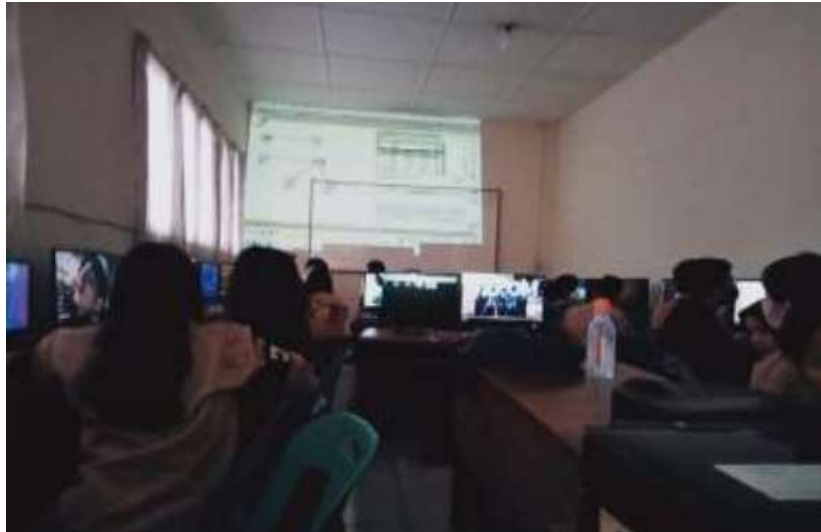
Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan ini sangat antusias diikuti oleh seluruh masyarakat desa helefanikha. Para peserta menunjukkan keseriusan dan sangat tertarik dengan pelatihan dalam pemanfaatan teknologi informasi. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini dari awal hingga selesai.

Berdasarkan pemantauan tim selama pelaksanaan pelatihan, memang diketahui bahwa masih banyak masyarakat yang belum tau , namun dengan bantuan dan penjelasan materi oleh instruktur pelatihan maka diketahui bahwa peserta pelatihan mampu memahami dan mengimplementasikan materi pelatihan mulai dari penyiapan materi, penginputan materi sampai pada pemberian contoh yang sudah berhasil manfaat teknologi.

Keberhasilan tersebut diketahui dari project yang dihasilkan oleh masing-masing peserta yaitu menghasilkan Teknologi yang sangat bermanfaat bagi masyarakat.

### 4.3 Dokumentasi Kegiatan

Program pelatihan kepada masyarakat dilaksanakan di meminjam lab. Sekolah di desa helefanikha yang dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 07 oktober 2021 dan dimulai pada pukul 10.00 WIB sampai dengan selesai. Peserta pelatihan adalah masyarakat desa helefanikkha yang berjumlah 40 orang. Berikut beberapa foto dokumentasi kegiatan.



**Gambar 2.** Foto Kegiatan

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini kepada guru di sekolah adalah sebagai berikut: (1) Tim pelaksana telah berhasil melaksanakan pelatihan pemanfaatan penggunaan teknologi informasi bagi masyarakat desa hefefanikha. (2) Para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan yang dilaksanakan dan memiliki respons yang positif. (3) Para peserta pelatihan mampu memahami materi yang diberikan karena di kemas untuk dapat dengan mudah dipahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Jurusan, D., & Rupa, S. (2015). *PERAN DESAIN GRAFIS PADA LABEL DAN KEMASAN PRODUK MAKANAN UMKM Oleh: Rahina Nugrahani: Vol. IX (Issue 2).*
- Penelitian, J., Pembelajaran, P., Putri, M. A., & Purmadi, A. (2020). Jurnal Teknologi Pendidikan: Pengaruh Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Sigil Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis. In *Jurnal Teknologi Pendidikan Oktober (Vol. 2020, Issue 2).*
- Pranata, D., & Marisa, D. K. (2015). RANCANG BANGUN WEBSITE JURNAL ILMIAH BIDANG KOMPUTER (STUDI KASUS: PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS MULAWARMAN). In *Jurnal Informatika Mulawarman (Vol. 10, Issue 2).*
- Suardi, A., & PKn Teacher SMA Negeri, M. (n.d.). IMPLEMENTATION OF THE JIGSAW METHOD BASED ON INFORMATION TECHNOLOGY TO IMPROVE PKn LEARNING ACIEVEMENT FOR STUDENTS PKn CLASS XI SEMESTER 2 SMA NEGERI 3 SUKOHARJO LESSON YEAR 2014/2015. In *CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENSE JOURNAL(CESSJ (Vol. 2).*
- Sutrisno, J. (2018). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan dan Pengembangan Ketrampilan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2), 112-120.*
- Raharjo, K., & Wijaya, A. (2019). Model Pelatihan Ketrampilan Produktif Bagi Masyarakat Desa. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Desa, 1(1), 45-56.*
- Susanto, A., & Pratiwi, D. (2020). Strategi Peningkatan Kemampuan Ekonomi Masyarakat Desa Melalui Pelatihan Kewirausahaan. *Jurnal Pengembangan Sumber Daya Manusia, 5(1), 30-40.*