

MEMPERKENALKAN BUKU ELEKTRONIK UNTUK SARANA PEMBELAJARAN KEPADA ANAK-ANAK SAUNG BACA DI PAGEDANGAN

Muhamad Ridzal Khasbullah¹, Achmad Fadhiluddin Ginanjar², Alfian Widitama³, Basmara Burhanudin⁴, Handri Kusuma⁵, Muhamad Oktavian Rifqih Rizki⁶, Obbie Prasetyo⁷, Rico Federic⁸, Muhammad Rozali Prayoga⁹, Dede Eko Saputro¹⁰

¹⁻¹⁰Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitpek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹⁰Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹ridzalaos@gmail.com, ²afg.san19@gmail.com, ³widitama50@gmail.com, ⁴basmara718@gmail.com
⁵handrikusuma733@gmail.com, ⁶oktahades810@gmail.com, ⁷obipras@gmail.com
⁸yukinonricozz1@gmail.com, ⁹zaliprayoga17@gmail.com, ¹⁰dosen02672@unpam.ac.id

Abstrak

Smartphone adalah perangkat elektronik kecil layaknya sebuah komputer yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga manusia menjadi lebih praktis untuk mengakses data, Sekarang ini, pengguna smartphone sudah sampai pada kalangan anak-anak. Namun kenyataannya sangat sedikit anak-anak yang menggunakan smartphone secara bijak dan benar. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberi pemahaman tentang bahaya dan manfaat smartphone dan buku elektronik kepada anak-anak Saung baca, juga untuk meningkatkan jiwa inovasi dan kreativitas anak. Dalam kegiatan ini kami menggunakan metode demonstrasi, kami menunjukkan dan menjelaskan dampak baik dan buruknya penggunaan smartphone dan buku elektronik, dengan upaya tersebut anak-anak dapat mengetahui beragam aplikasi-aplikasi smartphone dan buku elektronik yang berdampak baik dan buruk bila dilakukan secara berlebihan. Efek dari pengabdian kepada masyarakat di Saung baca ini yaitu pemahaman anak-anak mengenai bahaya dan manfaat smartphone dan buku elektronik masih sangat minim sehingga dibutuhkan perhatian ekstra untuk anak-anak tersebut supaya dapat mengetahui dampak negatif dari smatrphone dan buku elektronik. Diharapkan dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini anak-anak dapat mengetahui dengan baik dampak baik dan buruk dari penggunaan smartphone dan buku elektronik, dan terus mengeksplor kreativitas nya dengan media apapun.

Kata Kunci: Java, Pengabdian, Bahasa Pemrograman

I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini seluruh lembaga ikut terbawa arus perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Kemajuan teknologi sekarang ini mendorong banyak perubahan dalam kehidupan manusia dari era informasi ke era digital di segala bidang (Fitria, 2018). Lembaga pendidikan harus mampu Perbaiki untuk meningkatkan pelayanan di bidang pendidikan, termasuk institusi pendidikan Kuliah. Penyediaan Perpustakaan universitas memiliki

pengaruh yang besar kepada tahap belajar, baik penyebaran informasi dan kelancaran pembelajaran berlangsung secara mandiri satu sama lain. Perpustakaan juga merupakan sumber pengumpulan data yang mendukung proses pendidikan, penelitian, dan masyarakat. E-book adalah singkatan dari ebook (buku digital), penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. E-book adalah singkatan dari elektronik book (Buku digital).

E-book adalah soft copy dari buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer dan telepon

genggam. E-book dapat berupa file dalam berbagai format. Buku digital atau e-book (elektronik book) adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer yang digunakan untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, video, maupun multimedia lainnya dalam bentuk yang ringkas dan dinamis yang dapat dibaca oleh komputer maupun perangkat elektronik lainnya (Eksawati & Sanjaya, 2012; Putera, 2011; Seamolec, 2013; Smaldino, Deborah, & Lowther, 2008). Ada juga berupa html yang dibrowsing dan dibuka dengan browser, dan pdf bisa dapat dibuka dengan aplikasi Acrobat Reader, dll. Secara fisik, buku tradisional (cetak) membutuhkan lebih banyak ruang daripada e-book.

Secara fisik, buku fisik (cetak) membutuhkan lebih banyak ruang daripada e-book. Misalnya, untuk menyajikan 1000 (seribu) judul buku, perpustakaan harus menyediakan minimal 5 rak buku. sedangkan Dalam buku digital 1000 (seribu) judul dapat disimpan dalam satu memori data atau hanya dalam satu pembaca buku. dapat disimpan e-book Anda ke storage sehingga Anda dapat membawanya ke mana pun Anda pergi dan menggunakannya di mana saja.

Selain efisiensi penyimpanan yang tinggi, perpustakaan juga dapat memperbanyak koleksi e-book, yang bisa dijadikan perpustakaan online dan dapat digunakan oleh siapa saja kapan saja, di mana saja. Karena e-book hanya membutuhkan sedikit media untuk menyimpannya, penerbit dapat menyediakan e-book tanpa batas waktu, sehingga penulisnya dapat menerima royalti tanpa batas. Selain itu, pembaca e-book bisa mendapatkan buku bekas dan buku langka.

Buku yang sering dibaca menjadi kotor, rusak atau kusut karena secara sadar atau Tidak, pengguna meletakkan buku di tempat yang kotor dan berminyak, Mengandung gula dan sebagainya. Di sisi lain e-book akan relatif aman karena tidak perlu Buka dan lipat seperti buku cetak. Tidak ada halaman demi halaman di e-book Bahkan jika Anda membacanya berkali-kali, itu tidak akan menjadi kotor, rusak, atau kusut. E-book tidak akan atau Makanan yang terkontaminasi atau tangan yang berminyak. Anda hanya memerlukan sebagian tangan Anda untuk membuka halaman di halaman lain sehingga Anda dapat menggunakan tangan Anda yang lain untuk aktivitas lain.

Membaca ebook dibandingkan dengan yang konvensional (cetak). e-book itu jauh lebih mudah. Untuk e-book, fitur pencarian menjadi lebih mudah bagi pembaca untuk mencari teks dan frasa dengan cepat. Lebih baiknya lagi, fitur hyperlink memungkinkan pembaca menemukan berbagai sumber referensi. Oleh karena itu, dengan segala manfaat tersebut, e-book merupakan format yang sangat

seederhana bagi pembaca yang membutuhkan pencarian, seperti ensiklopedia, kamus, dan buku teks lainnya. Cara ini memiliki dua metode: demonstrasi dan kreativitas.

II. METODE PELAKSANAAN

Dalam kegiatan Pengabdian kepada masyarakat kami menyiapkan dua metode yaitu metode demonstrasi dan kreativitas. Untuk metode demonstrasi kami menunjukkan dan menjelaskan dampak baik dan buruknya penggunaan smartphone dan media digital, dengan upaya tersebut anak-anak dapat mengetahui beragam aplikasi-aplikasi smartphone dan buku elektronik yang berdampak baik dan buruk bila dilakukan secara berlebihan.

Beragam dampak yang dapat dilihat dan nyatanya berpengaruh langsung pada mental dan perkembangan anak, hingga anak beranjak dewasa.

Dampak tersebut sebenarnya bisa diatasi dengan berbagai cara dan kami akan sebisa mungkin menjelaskan cara yang efektif agar anak tidak kecanduan terhadap smartphone dan media digital.

Dampak dari Smartphone sebenarnya bisa diatasi dengan berbagai cara, seperti membuat jadwal bersama anak, misalnya jadwal menonton atau bermain bersama. Orang tua merupakan pembimbing anak di rumah. Mereka akan mencontoh orang tuanya. Karena itu, orang tua harus mengurangi penggunaan gadget ketika sedang di dalam rumah.

Tidak perlu khawatir anak akan terpapar asyiknya main gadget dari lingkungan sekitar. Tidak perlu takut tuntutan jaman, menghambat perkembangan diri anak. Anak-anak akan belajar tepat waktu. Orang tua terutama mempengaruhi pembentukan hubungan dan mental anak. Jika anak-anak dapat mengontrol di rumah, mereka lebih siap untuk menghadapi perkembangan jaman. Peran orang tua di rumah menjadi faktor penentu. Jangan takut efek eksternal dari kecanduan gadget.

Lalu untuk kreativitas kami membuat kreasi menggambar bersama sebagai media untuk mengeksplor kreativitas anak dan meningkatkan minat baca. Selain kedua hal di-atas, kegiatan ini di isi dengan melakukan Warming up dan Ice Breaking agar anak-anak tetap bersemangat. Lalu memberikan kuis yang harus di jawab oleh anak-anak, dan diberi hadiah untuk anak yang dapat menjawab, dan terakhir menutup acara dengan photo bersama dan membagikan snack untuk anak-anak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dari Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah kami lakukan dengan tema “Memperkenalkan Fungsi Buku Elektronik Untuk Sarana Pembelajaran Kepada Anak-Anak Saung Baca Di Pagedangan” bersama anak-anak Saung Baca Harapan ini, dapat kami simpulkan ada beberapa poin diantaranya :

Pemahaman anak-anak mengenai bahaya smartphone masih sangat minim. Maka dari itu butuh perhatian ekstra untuk anak-anak tersebut supaya dapat memahami dampak negatif dari smartphone.

Anak-anak membutuhkan interaksi dengan lingkungannya untuk mengasah kemampuan membaca menggunakan buku elektronik. Dan yang terakhir untuk meningkatkan Pemahaman anak-anak mengenai bahaya smartphone dan meningkatkan gemar membaca mereka, kami menggunakan metode mengedukasi anak-anak sambil bermain.

PEMBAHASAN

Pada dasarnya anak-anak akan mampu memahami bila di edukasi dengan baik. Dengan terealisasinya kegiatan PKM ini kami sedikit banyaknya membantu memberikan edukasi mengenai Smartphone dan kreativitas terhadap anak-anak di Saung Baca Harapan.

Terbukti setelah acara selesai dan kami memberikan quis kepada anak-anak, mereka dengan cepat dapat menjawab pertanyaan yang kami berikan. Besar harapan kami ilmu yang kami bagikan dapat bermanfaat bagi anak-anak anggota Saung Baca Harapan.



Gambar 3. 1 Penyerahan buku kepada wakil saung baca harapan



Gambar 3. 2 Foto bersama dengan peserta



Gambar 3. 3 Acara games dengan peserta saung baca harapan



Gambar 3. 4 Acara games dengan peserta saung baca harapan



Gambar 3. 5 Penjelasan materi kepada saung baca harapan



Gambar 3. 6 Pembagian hadiah kepada peserta yang menjawab pertanyaan

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pemahaman anak-anak mengenai bahaya smartphone dan pemanfaatan masih sangat minim. Maka dari itu butuh perhatian ekstra untuk anak-anak tersebut supaya dapat memahami dampak negatif dan pemanfaatan dari smartphone. Untuk meningkatkan Pemahaman anak-anak mengenai bahaya smartphone dan meningkatkan jiwa sosial mereka, kami menggunakan metode mengedukasi anak-anak sambil bermain dan memperkenalkan buku elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

Rizal Fadli, 2021, "Bahaya Kecanduan Gadget pada Anak Milenial" Diakses dari <https://www.halodoc.com/artikel/bahaya-kecanduan-gadget-pada-anak-milenial> Pada 10 Juni 2021

Fitria, H. (2018). Pengembangan Strategi Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang

Smaldino, S., Deborah, L., & Lowther, J. (2008). Instructional Technology and Media for Learning. Canada: Pearson.

Puryanto, 2020, "Teknologi Pendidikan Era Digital" Diakses Dari <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/teknologi-pendidikan-era-digital> Pada 14 Oktober 2021