

PENGEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI FOR BETTER LIFE PADA PANTI ASUHAN RAHMAH AL-ASRI

Ihsanul Fikri¹, Nadiya Hijriana², Haji Sirajuddin³, Gita Ayu Syafarina⁴, Rusdina⁵,
Muhammad Rais Wathani⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Kalimantan MAB, Banjarmasin

ihsan.fti@gmail.com¹, nadyahijriana@gmail.com², uniska.siraj@gmail.com³,

gitaayusyafarina@gmail.com⁴, russidina@gmail.com⁵, raiswathani@gmail.com⁶

Received: 18-11-2024

Revised: 04-12-2024

Approved: 12-12-2024

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) yang diadakan oleh dosen Universitas Islam Kalimantan (Uniska) bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan teknologi informasi bagi anak-anak dan pengasuh di Panti Asuhan Rahmah Al-Asri, yang berlokasi di Jl. Tembus Mantuil, Seberang Kantor Camat Banjarmasin Selatan. Teknologi informasi, yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, serta media pengolahan dan penyajian informasi, merupakan keterampilan yang sangat penting bagi generasi muda untuk menyongsong masa depan yang serba digital. Selain pelatihan penggunaan teknologi informasi, kegiatan ini juga mengajarkan etika dalam berkomunikasi secara online, termasuk pentingnya menjaga privasi, berbagi informasi secara bijak, dan berinteraksi dengan sopan serta hormat di dunia maya. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung dalam penggunaan teknologi informasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman anak-anak panti asuhan dan pengasuh tentang teknologi informasi serta etika komunikasi online. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang dalam meningkatkan keterampilan digital anak-anak asuh, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia yang semakin digital.

Kata Kunci: Panti Asuhan, PPM, Teknologi Informasi

PENDAHULUAN

Panti asuhan adalah fasilitas yang menyediakan tempat tinggal bagi anak-anak kurang mampu agar mereka dapat melanjutkan pendidikannya, dan Panti asuhan merupakan suatu lembaga yang sangat populer untuk membentuk perkembangan anak-anak yang tidak memiliki keluarga (Abidin, 2021). Panti asuhan rahmah al-asri adalah salah satu panti asuhan yang ada di wilayah Banjarmasin Selatan, Kalimantan Selatan yaitu jln.tembus mantuil seberang kantor camat banjarmasin Selatan. Panti Asuhan ini didirikan oleh H.M Saman memiliki Anak asuh sebanyak 14 (Empat Belas) orang dengan rincian Pendidikan Sekolah Dasar 10 (sepuluh) orang dan yang sekolah menengah pertama /Mts sebanyak 4 (Empat) orang. Panti ini memiliki pengurus sebanyak 6 (Enam) orang. Anak-anak asuh pada panti tersebut menjalani kehidupan sehari-hari dengan mengandalkan bantuan dari orang luar yang berderma / donator tetap dan tidak tetap yang tidak pasti nominalnya, untuk urusan makan dan perlengkapan sekolah mereka terbiasa seadanya saja.

Tentu saja, sangat penting untuk mengembangkan teknologi informasi di laksanakan pada sebuah panti asuhan. Berikut diantara beberapa alasan mengapa hal ini perlu dilakukan:

- 1) Memperluas Akses terhadap Informasi dan Pendidikan untuk anak-anak dan pengasuh Panti
 - Kesempatan Belajar yang Lebih Luas: Teknologi informasi membuka pintu bagi anak-anak panti untuk mengakses berbagai sumber belajar

seperti buku elektronik, video pembelajaran, dan kursus online. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar dengan materi yang lebih beragam dan mendalam dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

- Mengembangkan Keterampilan Digital: Anak-anak dapat belajar menggunakan komputer, internet, dan berbagai aplikasi yang akan sangat berguna di masa depan. Keterampilan digital ini akan membekali mereka untuk bersaing di dunia kerja yang semakin berbasis teknologi.
- 2) Meningkatkan Kualitas Hidup
- Akses Hiburan yang Sehat: Teknologi informasi dapat memberikan hiburan yang positif bagi anak-anak panti, seperti menonton film edukatif, bermain game edukasi, atau mendengarkan musik.
 - Komunikasi dengan Dunia Luar: Teknologi memungkinkan anak-anak untuk berkomunikasi dengan keluarga, teman, dan orang-orang di luar panti. Hal ini sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional mereka.
- 3) Membuka Peluang Masa Depan:
- Persiapan untuk Pendidikan Tinggi: Dengan menguasai teknologi informasi, anak-anak panti akan lebih siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
 - Membuka Peluang Karir: Keterampilan digital yang dimiliki anak-anak akan menjadi aset berharga saat mereka memasuki dunia kerja.
- 4) Mendukung Pertumbuhan dan Perkembangan:
- Merangsang Kreativitas: Teknologi informasi menyediakan berbagai alat untuk mengekspresikan kreativitas, seperti membuat gambar digital, video, atau musik.
 - Meningkatkan Kepercayaan Diri: Keberhasilan dalam menggunakan teknologi dapat meningkatkan kepercayaan diri anak-anak.
- 5) Mempersiapkan untuk Masa Depan yang Digital:
- Adaptasi dengan Perubahan: Dunia semakin digital, dan anak-anak perlu dibekali keterampilan yang diperlukan untuk hidup di era digital.
 - Menjadi Warga Negara Digital yang Bertanggung Jawab: Anak-anak perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan pengembangan teknologi informasi di panti asuhan, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

- 1) Infrastruktur: Memastikan ketersediaan perangkat komputer, internet, dan listrik yang memadai.
- 2) Pelatihan: Memberikan pelatihan kepada anak-anak dan pengasuh tentang penggunaan teknologi.
- 3) Konten Edukatif: Menyediakan konten pembelajaran yang menarik dan relevan dengan usia dan minat anak-anak. (Haryanti et al., 2019)
- 4) Pemantauan: Melakukan pemantauan secara berkala untuk memastikan teknologi digunakan dengan baik dan efektif.

Pengembangan teknologi informasi di panti asuhan adalah investasi jangka

panjang yang akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi anak-anak. Dengan memberikan akses terhadap teknologi, kita dapat membantu mereka untuk tumbuh menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Kebutuhan akan pengetahuan dan keterampilan di bidang informatika menjadi semakin penting (Wartoyo & Yuni Priskila Ginting, 2023). Oleh karena itu, Permendikbud No. 37 Pasal 2A Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada jenjang sekolah dasar telah menetapkan bahwa muatan Informatika pada SD/MI, SMP/Mts dan SMA/MAN dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan dapat dipelajari melalui ekstrakurikuler atau pada muatan lokal (Abidin, 2021). Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuan di era globalisasi saat ini. Dengan demikian, perlu adanya penambahan pelajaran muatan informatika pada kompetensi dasar pada jenjang sekolah dasar/menengah. Untuk mendukung hal tersebut seharusnya Pendidikan teknologi informasi bisa dirasakan oleh seluruh warga, walau pun mereka mengalami kekurangan seperti anak-anak panti asuhan Rahmah Al Asri. Begitu juga dengan pengasuh/pegurus panti asuhan. Dengan lebih menguasai teknologi informasi, mereka akan dapat membimbing anak asuh dan mengandalkan teknologi informasi untuk kegiatan sehari-hari mereka.

Teknologi informasi di Indonesia, khususnya di lingkungan panti asuhan, masih tergolong tertinggal dibandingkan dengan perkembangan digital yang pesat saat ini (Fachrurrozie et al., 2021). Banyak panti asuhan yang belum memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal, padahal teknologi digital memiliki potensi besar dalam mendukung kemajuan pendidikan dan manajemen lembaga social (Aqmala et al., 2021). Oleh karena itu, perlu adanya upaya perbaikan yang dapat memberikan solusi konkret agar teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal di panti asuhan. Sebagai bagian dari Fakultas Teknologi Informasi, dosen-dosen Uniska berperan penting dalam memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang kami tawarkan adalah melalui sosialisasi dan pelatihan teknologi digital, khususnya yang terkait dengan pendidikan. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi digital kepada anak-anak asuh serta para pengasuh di Panti Asuhan Rahmah Al-Asri, agar mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan manajemen panti asuhan.

Adapun prioritas solusi dari kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut: pertama, mengenalkan dunia internet secara lebih rinci kepada peserta, baik pengasuh/pengurus maupun anak asuh, agar mereka dapat memanfaatkan berbagai platform digital secara efektif. Kedua, memberikan pemahaman mengenai penggunaan teknologi informasi dalam mendukung proyek kreatif anak-anak, misalnya dengan menggunakan perangkat lunak untuk membuat video atau game sederhana yang dapat merangsang kreativitas mereka. Ketiga, mengajarkan etika dalam berkomunikasi online, agar anak-anak dapat belajar tentang pentingnya menjaga privasi, berbagi informasi dengan bijak, dan berinteraksi dengan orang lain secara sopan dan hormat. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu anak-anak asuh dan pengasuh untuk lebih siap dalam menghadapi tantangan dunia digital dan memajukan panti asuhan secara lebih efektif dan inovatif.

METODE KEGIATAN

Khalayak sasaran adalah anak-anak asuh dan para pengasuh dan pengurus pada panti asuhan rahmah al-asri Banjarmasin Selatan. Untuk Mendukung kegiatan

Pengabdian Kepada Masyarakat Oleh Dosen sebagai salah satu tridarma sebagai dosen perguruan tinggi, dengan skema Program Pemberdayaan Masyarakat (PPM) maka berikut adalah beberapa metode yang kami lakukan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut :

1. Tahapan Persiapan yaitu Observasi, Tahapan dimana Para anggota PPM melakukan survey ke lokasi /Khalayak Sasaran yaitu Panti Asuhan Rahmah al asri yang beralamat di Jl Tembus Mantuil seberang kantor camat banjarmasin selatan. Kami mencatat kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam kegiatan PPM ini seperti jumlah peserta nanti nya, kebiasaan mereka dibidang teknologi , izin untuk mengadakan kegiatan kepada penanggung jawab panti serta melihat suasana /keadaan tempat khalayak sasaran. Apakah kegiatan bisa dilaksanakan langsung disana atautkah perlu tempat lain. Ternyata tempat yaitu panti asuhan Rahmah Al Asri cukup mumpuni untuk mengadakan kegiatan kami tersebut.
2. Tahapan Kegiatan pelaksanaan yaitu :
 - a. Metode Pembahasan Materi Pelatihan
Metode ini dilakukan melalui pembahasan materi oleh nara sumber terkait dengan teknologi informasi yang akan diberikan kepada peserta/khalayak sasaran
 - b. Metode Praktek secara langsung oleh para peserta. Mereka bisa menggunakan Laptop maupun Smartphone yang disediakan oleh tim pengabdian UNISKA
 - c. Metode Tanya jawab
Peserta bisa bertanya apapun untuk pelatihan tersebut yang berkaitan dengan materi pelatihan

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 1 .
Observasi Kegiatan

Gambar 1 menunjukkan suasana pelatihan yang tengah berlangsung di Panti Asuhan Rahmah Al-Asri, di mana peserta, baik anak-anak asuh maupun pengasuh, berinteraksi langsung dengan dosen yang memberikan materi. Dalam gambar tersebut, terlihat anak-anak asuh yang dengan penuh perhatian mengerjakan tugas membuat video menggunakan perangkat lunak yang telah diajarkan, menunjukkan keseriusan mereka dalam mempelajari teknologi. Sementara itu, pengasuh terlihat mendengarkan dengan seksama penjelasan mengenai cara memanfaatkan teknologi untuk mengelola panti asuhan secara lebih efektif, seperti melalui media sosial atau website. Suasana

dalam gambar mencerminkan proses pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, dengan partisipasi aktif dari seluruh peserta. Anak-anak asuh tampak antusias dalam mempraktikkan keterampilan yang diajarkan, sementara pengasuh juga terlihat bersemangat untuk memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan panti asuhan. Hal ini menggambarkan suasana yang kondusif bagi pembelajaran yang menyenangkan dan penuh motivasi, serta menunjukkan keberhasilan kegiatan pelatihan dalam memperkenalkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan di panti asuhan.

Kami mengadakan kegiatan pada tanggal 5 Juni 2024 Sesuai dengan prioritas sasaran maka kami melaksanakan kegiatan PPM (Program Pemberdayaan Masyarakat) dengan isi materi sebagai berikut :

- 1) Mengenalkan secara lebih rinci dunia internet kepada seluruh peserta baik pengasuh/pengurus maupun anak asuh yang ada di panti asuhan rahman al asri.
- 2) Teknologi informasi juga dapat digunakan untuk mendukung proyek kreatif untuk anak SD/Sederajat dan sekolah menengah. Misalnya, anak-anak dapat menggunakan perangkat lunak pembuat video untuk membuat film pendek tentang topik yang mereka minati, atau mereka dapat menggunakan perangkat lunak pemrograman untuk membuat game komputer sederhana.
- 3) Mengajarkan anak-anak tentang etika dalam berkomunikasi online. Anak-anak dapat belajar tentang pentingnya menjaga privasi online, berbagi informasi dengan bijak, dan berinteraksi dengan orang lain dengan sopan dan hormat (Kurnia et al., 2024).



Gambar 2.
Kegiatan PPM

Materi Berupa Panduan Dasar internet untuk pemula yaitu Memperkenalkan Dunia Internet Misalnya Apa itu Internet? Internet adalah jaringan global yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia (Apripan, 2021). Bayangkan seperti sebuah jalan raya raksasa yang menghubungkan semua kota di dunia. Jalan raya ini tidak hanya untuk mobil, tetapi juga untuk data seperti teks, gambar, video, dan suara (Freeman, 2013). Bagaimana Internet Bekerja? Internet bekerja dengan cara mengirimkan data dalam bentuk paket-paket kecil melalui kabel bawah laut, kabel serat optik, dan satelit. Setiap paket ini memiliki alamat tujuan yang unik, sehingga data dapat sampai ke komputer yang tepat. Apa Saja yang Bisa Dilakukan di Internet? Internet menawarkan banyak sekali manfaat dan kemudahan, di antaranya:

- Mengakses Informasi: Kamu bisa mencari informasi tentang apa saja di internet, mulai dari berita terkini, resep masakan, hingga cara memperbaiki mobil.
- Berkomunikasi: Kamu bisa berkomunikasi dengan teman dan keluarga di seluruh dunia melalui email, pesan instan, atau video call.
- Belajar: Ada banyak sekali sumber belajar online, mulai dari kursus gratis hingga universitas online.
- Berbelanja: Kamu bisa membeli berbagai macam barang secara online tanpa perlu keluar rumah.
- Bermain Game: Ada ribuan game online yang bisa kamu mainkan bersama teman-temanmu.
- Menciptakan Konten: Kamu bisa membuat blog, vlog, atau channel YouTube untuk berbagi ide dan kreativitasmu.

Manfaat Internet:

- Akses Informasi yang Cepat: Informasi yang kamu butuhkan bisa didapatkan dengan sangat cepat.
- Memperluas Jaringan: Kamu bisa berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia.
- Memudahkan Pekerjaan: Banyak pekerjaan yang bisa dilakukan secara online, seperti bekerja dari rumah atau menjadi freelancer.
- Meningkatkan Pengetahuan: Kamu bisa belajar hal-hal baru setiap hari melalui internet.

Kemudian kami juga memberikan materi pentingnya keamanan dan privasi saat menggunakan internet dimana pentingnya keamanan data pribadi karena data yang secara umum mudah didapat dan disalah gunakan oleh orang lain, bagaimana membuat kata sandi/password yang kuat serta pentingnya pembaharuan aplikasi/perangkat lunak yang digunakan agar melindungi data dari kerentanan keamanan yang dapat dieksploitasi oleh orang lain yang berniat jahat. Selain itu kami juga sedikit memberikan materi untuk pengeditan video atau foto menggunakan aplikasi yang sedang trending yaitu Capcut yang bisa diakses dari smartphone ataupun Laptop/komputer. Ada juga materi mengenai banyak nya aplikasi sosial media yang bisa membantu meningkatkan promosi agar orang bisa memberikan donasi dengan lebih banyak serta aman.



Gambar 3.

Foto dengan Pengurus Khalayak Sasaran

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Skema PPM (Program Pemberdayaan Masyarakat) dengan Khalayak sasaran Panti Asuhan Rahmah al-asri telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Melalui kegiatan ini, anak-anak asuh dan pengasuh mendapatkan pengetahuan dan keterampilan Mengenai pengembangan Teknologi Informasi seperti pengenalan secara umum apa dan bagaimana internet dan penggunaannya secara positif, maupun cara menggunakan perangkat lunak pembuat video untuk membuat film pendek/edit video yang bisa diupload di youtube /media sosial yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian mereka. Terlihat peningkatan antusiasme anak-anak dalam mengikuti kegiatan, serta adanya beberapa anak yang menunjukkan minat khusus pada bidang teknologi ini. Selain itu yang paling penting yaitu Mengajarkan anak-anak tentang etika dalam berkomunikasi online. Anak-anak dapat belajar tentang pentingnya menjaga privasi online, berbagi informasi dengan bijak, dan berinteraksi dengan orang lain dengan sopan dan hormat.

DAFTAR PUSTAKA

- Apripan, R. (2021). Hubungan Antara Pemanfaatan Internet Sebagai Kemandirian Mahasiswa Tingkat I Akademi Kebidanan Sentral Tahun 2019. *Jurnal Education and Development Institut*, 9(2), 391–394.
- Aqmala, D., Amron, Putra, F. I. F. S., & Samasta, A. S. (2021). Pemanfaatan E-Commerce Sebagai Media Startup Bisnis Pada Anak-Anak Panti Asuhan Riyadlul Jannah Dan Panti Asuhan Al Mustaghfirin Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 55. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i1.146>
- Abidin, A. Z. (2021). Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018. *Jira: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(5). <https://doi.org/10.47387/jira.v2i5.135>
- Freeman. (2013). Mengenal Internet dan Intranet. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Fachrurrozie, F., Wahyudin, A., Nurkhin, A., & Mukhibad, H. (2021). Peningkatan Literasi Financial Technology Bagi Santri Zaman Now Dan Pengasuh Pondok Pesantren Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri Melalui Penanaman Nilai Dalam Kelas Inspirasi. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash*, 6(3). <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v6i3.4503>
- Haryanti, D., Pamela, E. M., & Susanti, Y. (2019). Perkembangan Mental Emosional Remaja Di Panti Asuhan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(2).
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Jogiyanto, H. . (2004). Analisis dan Desain Sistem Informasi.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Andi Offset.
- Kurnia, I. R., Cahyani, C., Fahrezzi, R., & Nugraha, R. (2024). Pentingnya Konseling Kelompok Dalam Layanan Konselor SDIT Permata Hati Bekasi, Kabupaten Bekasi Terhadap Peserta Didik Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak di Era Digital. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), 819–828. <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i2.2833>
- Oetomo, S. D. (2007). *Pengantar Teknologi Informasi: Konsep dan Aplikasi*. Andi Offset.
- Pressman. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu*. Andi.
- Santoso, M. (2019). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Teknologi Informasi di Perusahaan [Disertasi, Institut Teknologi Bandung].
- Wartoyo, F. X., & Yuni Priskila Ginting. (2023). Edukasi Lembaga Pendidikan Dalam Menghadapi Era Disruptif Selama Masa Pandemi Covid-19. 2(9), 6309–6316.